

L'espace vidéoludique comme espace téléotopique :
une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo

« La tentative dans Être et Temps, § 70, de reconduire la spatialité du Dasein à la temporalité n'est pas tenable. » (Questions IV, p. 46)

Espace vécu, espace logique : l'enjeu d'une approche phénoménologique des jeux vidéo

La question de la nature de l'espace, de sa *définition*, n'est pas une question scientifique ; c'est une question philosophique, qui jalonne l'histoire de la pensée occidentale, depuis Platon et Aristote (au moins), jusqu'à Heidegger, en passant par Descartes, Kant, *etc.* Cela n'implique pas que les scientifiques (qu'il s'agisse de scientifiques issus des sciences expérimentales ou des sciences humaines) ne puissent s'y intéresser *en tant que* scientifiques, ou qu'ils ne puissent y apporter des éléments de réponse décisifs ; cela signifie en revanche que toute interrogation portant sur la nature de l'espace implique des choix, des prises de positions qui, si elles ne sont pas nécessairement "métaphysiques", sont néanmoins philosophiques en ce qu'elles engagent une réflexion *ontologique*, c'est-à-dire une réflexion portant sur l'être, l'existence ou la phénoménalité — voire, nous le verrons, sur les trois à la fois. Penser l'espace, c'est toujours déjà penser l'apparition ou la situation de quelque chose *dans* l'espace : c'est donc interroger les conditions de possibilité d'un "apparaître" en général, tant il est vrai que toute perception sensible (voire toute connaissance) exige la position préalable d'un espace propre à accueillir ce qui se manifeste. Pour Einstein, penser le rapport entre espace et temps, construire le concept d'espace-temps, n'était pas uniquement un projet scientifique : c'était bel et bien une démarche tributaire d'un engagement philosophique ou, du moins, d'un engagement *dans* l'espace philosophique.

Reconnaître cette portée philosophique de la définition de l'espace en général justifie déjà la mobilisation des conceptions philosophiques de l'espace dans une tentative visant à définir l'espace propre aux jeux vidéo. Mais on peut apporter deux justifications supplémentaires, qui sous-tendent cet article ; la première concerne les caractéristiques propres de l'espace en tant qu'espace *vidéoludique*, la seconde concerne la pertinence particulière d'une approche *phénoménologique* de l'espace.

Ce qui pose d'emblée problème dans toute approche de l'espace en tant que concept, c'est qu'il est marqué par une ambiguïté dont la résolution constitue elle-même un (vieux) problème logique et philosophique. D'une part, la notion d'espace renvoie à ce que l'on pourrait considérer comme l'espace vécu, l'espace tel qu'il se présente à nous par l'intermédiaire des sens ; l'espace est alors "le lieu dans lequel quelque chose a lieu", ce dont nous n'avons pas l'expérience directe mais qui constitue pourtant la condition de

possibilité de toute perception sensorielle. En ce sens, l'espace renvoie à ce que Kant considère comme une *forme* de la sensibilité (la seconde étant le temps), ou à ce que Descartes nomme l'*étendue*. L'espace n'est pas ce que je perçois, il est ce par quoi quelque chose est rendu perceptible, le support de toutes les qualités perceptibles : il est ce qui reste de la phénoménalité lorsque j'ai supprimé tout *contenu* perceptif (chez Kant) ou toute propriété d'un objet perçu (pour Descartes). L'espace, c'est le vide au sein duquel quelque chose peut apparaître : c'est le lieu de l'avoir-lieu.

Mais la notion d'espace a un autre sens, que l'on pourrait considérer comme un sens logique. Sans prétendre faire œuvre d'originalité, nous proposerons ici la définition suivante : est un espace au sens logique tout ensemble d'éléments entre lesquels il existe au moins une relation. Un ensemble d'éléments strictement hétérogènes ne constitue pas un espace, et une somme d'éléments qui ne sont unis que par une (ou plusieurs) caractéristiques communes ne forme pas un espace, mais un *ensemble*. L'espace logique, ce n'est plus le lieu de l'apparaître sensible, c'est le lieu au sein duquel plusieurs éléments peuvent entrer en relation (les éléments eux-mêmes pouvant être des relations).

Espace sensible (ou transcendantal, c'est-à-dire condition de possibilité de toute manifestations sensible), espace logique : une dualité fondamentale dont il ne nous appartient pas ici de chercher à savoir si on peut la réduire. Ce qui nous intéresse en revanche, c'est que cette possibilité même *pose problème*, et que ce problème soit philosophique. Car penser l'articulation de l'espace sensible et de l'espace logique, c'est penser l'articulation de la sensibilité et du rationnel, du sensible et de l'intelligible, du phénomène et du concept. Penser l'unité de l'espace, c'est donc déjà penser l'unité de la pensée *discursive*, à la fois sensorielle et conceptuelle ; c'est donc également penser la saisie du donné comme interprétation. Faire passer l'espace sensible dans l'espace logique, ou du moins constituer une représentation logique de l'espace sensible (le "modéliser") constitue évidemment la condition de possibilité d'une "rationalisation" de nos perceptions sensorielles ; mais c'est aussi le préalable nécessaire à toute tentative visant à rendre possible (et à rendre compte de) l'*application* de nos raisonnements au monde sensible. La raison étant cette faculté par laquelle nous sommes capables d'établir des relations logiques *entre concepts*, le rapport de la raison au monde sensible exige que soit éclaircie la nature du lien qui relie, d'un côté, les rapports entre choses sensibles au sein de l'espace vécu et, de l'autre, ces rapports entre concepts dans l'espace logique. Rationalisation du vécu et mise en œuvre de la raison sont donc deux trajets qui impliquent l'un comme l'autre l'articulation de l'espace sensible et de l'espace logique.

Ce qui peut également nous intéresser, dans l'optique d'une analyse de la spatialité vidéoludique, c'est que l'un des lieux d'articulation de ces deux espaces soit le tiers-espace de la *géométrie*. L'espace géométrique est l'espace où s'effectue la corrélation, la "traduction" des espaces : la géométrie donne aux données sensorielles un langage, elle donne aux relations logiques une représentation. Et l'on pourrait dire que la pensée moderne de l'espace repose sur un faisceau de tentatives par lesquelles cette double articulation, du sensible au géométrique, et du géométrique au logique tente de se formuler. Derrière l'élaboration cartésienne d'une géométrie analytique, c'est bien la réduction de la dimension représentative, "étendue" de la géométrie à un ensemble d'opérations logiques, conceptuelles, qui est en jeu ; la géométrie analytique, c'est

l'amorce d'une géométrie au sein de laquelle l'étendue se serait résorbée dans la logique. C'est le même geste que l'on retrouve dans le projet logiciste, trois siècles plus tard : donner une traduction strictement logique de la géométrie, c'est encore faire basculer la dimensions sensible, représentative de la géométrie dans l'espace logique. Inversement, derrière les analyses de Helmholtz et de Poincaré, visant à corréliser l'analyse des processus physiologiques et la constitution de l'espace géométrique, c'est bien la fondation de la géométrie sur le donné sensoriel originaire qui est envisagée (notamment à partir de l'explicitation qui est donnée du "choix" d'un modèle euclidien tridimensionnel pour constituer notre représentation logique de l'espace, choix fondé chez Poincaré sur la corrélation des données visuelles et tactiles.)

En quoi ce rôle de l'espace géométrique peut-il nous servir de guide pour comprendre la nature de l'espace vidéoludique ? D'abord parce que l'espace vidéoludique repose sur un renversement de l'ordre logique que nous venons de présenter : dans le jeu vidéo, l'espace visuel (ou sensoriel) n'est pas le support (ou l'occasion) de la constitution d'un espace logico-mathématique : il en est *l'expression*. Ce que le joueur saisit par l'intermédiaire des sens, c'est une étendue qui est elle-même la traduction d'un ensemble de données et de processus logico-mathématiques, un système d'algorithmes engagés dans un programme. Le jeu vidéo est donc l'espace par excellence que Dieu a conçu, comme le voulait Galilée, en langage mathématique.

Mais il y a une seconde raison. Que ce soit chez Helmholtz (ou Poincaré) ou chez Russell, la méditation portant sur l'espace géométrique et ses fondements (logiques ou physiologiques) nous conduit vers une optique que l'on pourrait dire "fondationnaliste", dans la mesure où elle débouche sur une interrogation portant sur la *constitution* de l'espace. "Qu'est-ce que l'espace géométrique ?" est une question qui conduit naturellement ceux qui la posent à interroger la spatialité même du monde : comment le monde se spatiale-t-il ? comment s'opère la métamorphose du donné sensoriel brut, infradiscursif, en *représentation*, toute représentation impliquant l'émergence d'une spatialité ? Bref, comment et pourquoi la phénoménalisation du donné prend-elle pour nous la forme d'une spatialisation ? Ce qu'il s'agit alors de restituer, c'est la *généalogie* de l'espace ; et le véritable enjeu de cette généalogie, c'est d'éclaircir le *sens* qu'il convient de donner à cette notion d'espace. Comment s'est constitué l'espace, comment s'est opérée la spatialisation du donné ? Répondre à ces questions, c'est produire l'explicitation du sens même de "l'espace".

C'est cette dimension du problème qui justifie, pour nous, l'intérêt d'une approche phénoménologique pour l'analyse de la spatialité vidéoludique. Car l'approche phénoménologique de l'espace répond bien au projet de restituer le sens de ce concept en repartant "des choses-mêmes", c'est-à-dire du phénomène pur, antérieurement à sa représentation spatiale (ou *dans* son procès de spatialisation). Produire l'analyse phénoménologique de l'espace, c'est en éclaircir le sens en mettant en lumière la manière dont le monde prend pour nous la forme de la spatialité ; c'est dire ce qu'est l'espace en montrant comment et pourquoi *ce qui est*, ce qui se manifeste à nous sous forme phénoménale, ne peut se phénoménaliser qu'en se spatialisant.

Notre but n'est évidemment pas ici de produire une synthèse des approches phénoménologiques de l'espace ; en revanche, nous voudrions montrer en quoi une

approche phénoménologique éclaire la manière dont se constitue, se structure, se configure l'espace vidéoludique. Et c'est ce projet qui justifie pour nous le recours à cette forme particulière d'analyse phénoménologique de l'espace qu'est l'analyse heideggerienne. Cette analyse nous semble pertinente dans la mesure où, d'une part, elle "marche", c'est-à-dire fournit un modèle propre à éclairer le sens de l'espace, ce que signifie pour une représentation de revêtir la forme de la spatialité. Nous verrons que le principal schème d'intelligibilité dégagé par Heidegger dans sa reconstitution de la spatialité est particulièrement efficace pour penser la nature propre de l'espace vidéoludique, conçu comme espace "téléotopique".

Mais l'approche heideggerienne nous semble également intéressante en ce qu'elle *ne marche pas* ; Heidegger lui-même avait indiqué le caractère partiellement insatisfaisant de l'approche phénoménologique de l'espace telle qu'elle était exprimée dans *Sein und Zeit* — celle que nous reprenons ici. D'autres après lui¹ ont souligné les limites de l'approche heideggerienne de l'espace, notamment son incapacité à prendre en charge plusieurs dimensions fondamentales de la spatialité du monde tel qu'il se manifeste au sujet humain. Or justement, certaines de ses dimensions occultées par l'approche heideggerienne sont de celles qui tendent à disparaître de l'espace vidéoludique. En passant de l'espace "réel" à l'espace "virtuel", l'espace abandonne certaines qualités dont, précisément, l'analyse heideggerienne ne parvient pas à rendre compte. Nous suggérons donc ici que c'est précisément *parce que* l'analyse phénoménologique heideggerienne échoue à rendre compte de la spatialité du monde "réel" qu'elle est efficace pour thématiser, conceptualiser l'espace "virtuel" des jeux vidéo.

Enfin, l'approche heideggerienne nous semble pertinente pour l'analyse de la spatialité vidéoludique par le rôle qu'elle accorde à l'interprétation ; l'analytique existentielle est interprétative de part en part, ce qui la qualifie comme démarche "herméneutique". Elle l'est à deux premiers niveaux, qui concernent le rapport immédiat du sujet au monde : le sujet se rapporte au monde, le "mondifie" en l'interprétant. C'est par l'interprétation que le sujet se rapporte aux choses du monde, et c'est de cette interprétation que les choses du monde tirent leur consistance et s'articulent en un monde. En outre, le sujet s'interprète lui-même (de façon inadéquate) à la manière dont il interprète les choses du monde : il se comprend de manière analogue à la manière dont se laissent comprendre les choses qu'il rencontre dans le monde (il se saisit lui-même sur le modèle de l'"étant" intramondain, laissant ainsi échapper son être propre.). Mais l'analytique existentielle est également interprétative à deux autres niveaux : d'une part en ce que le sujet humain se dévoile lui-même, dévoile son essence dans la manière dont il interprète les étants intramondains ; la façon dont le sujet humain interprète ces étants dévoile sa nature propre, non en ce qu'il leur serait semblable (ce qui correspond à la saisie immédiate, inadéquate, que nous venons d'indiquer), mais en ce qu'il en diffère radicalement. Le mode de dévoilement du monde par le sujet dévoile l'être du sujet lui-même, en tant que sujet du dévoilement ; mais il le fait de manière paradoxale. Car l'être du sujet, en même temps qu'il se laisse discerner par la manière dont il interprète les choses, tend à disparaître derrière cet acte

¹ : Notamment Didier Franck, auteur d'une belle analyse du problème de l'espace dans la phénoménologie de Heidegger. Cf; *Heidegger et le problème de l'espace*, Editions de minuit, 1986.

interprétatif. Le sujet heideggérien ne peut faire apparaître les choses du monde qu'en disparaissant derrière elles, en oubliant sa nature propre ou en la masquant derrière une interprétation toujours inadéquate. C'est ce qui justifie le projet phénoménologique, qui doit prendre en charge le dévoilement de l'être propre du sujet humain en partant, lui aussi, de la manière dont ce sujet interprète les choses, mais en élucidant la nature *véritable* du sujet telle qu'elle transparaît (et se voile) dans l'interprétation des choses par le sujet. La démarche de l'analytique existentielle est donc une démarche d'interprétation du sujet à partir de la manière dont ce sujet interprète le monde. Ce caractère herméneutique de l'analytique existentielle nous semble particulièrement approprié pour élucider le rapport du joueur aux choses qu'il rencontre dans le monde du jeu, dans la mesure où le rapport du joueur aux objets du jeu est lui-même un rapport interprétatif, qu'il s'agit d'interpréter pour comprendre en quoi et pourquoi ce rapport est un rapport de spatialisation.

La nature de l'espace vidéoludique

Mettre en lumière la nature de l'espace vidéoludique, c'est éviter deux écueils. Le premier consiste à considérer cet espace en faisant abstraction du joueur, ce qui le fait basculer dans l'ordre de l'objet. L'espace vidéoludique, c'est alors principalement l'écran ; mais un écran ne devient écran *de jeu* que parce qu'un joueur s'y rapporte, et la saisie de l'espace vidéoludique risque alors de se confondre avec une capture... d'écran, sans que l'on puisse rendre compte de la dimension proprement *ludique* de l'espace. Cette tentation "cartésienne", faisant basculer l'espace vidéoludique dans la simple étendue, nous conduirait ainsi à contempler l'écran comme le phrénologue hégélien contemple son os : en se demandant où est passé l'identité même de ce qu'il fallait définir.

Le second écueil consiste, de manière inverse, à faire basculer l'espace vidéoludique dans le seul espace du sujet ; tentation kantienne cette fois, qui réduit l'espace au simple statut de forme *a priori* de la sensibilité, mais dont on ne voit toujours pas comment elle pourrait rendre compte de la dimension ludique de l'espace. Si l'écran ne devient écran de jeu que parce qu'un joueur s'y rapporte, le sujet ne devient joueur que dans la mesure où il se rapporte à un écran qu'il interprète comme support de jeu ; plus encore, parce que sur cet écran apparaissent des signes dont l'interprétation constituent le support de son activité ludique.

Mais si l'espace vidéoludique n'est ni de l'ordre de l'objectivité pure, ni de l'ordre d'une forme transcendante de la subjectivité, il faut admettre que sa nature ne peut être mise en évidence que par l'analyse du rapport qui s'institue *entre* le sujet-joueur et l'écran de jeu ou, plus exactement, par l'élucidation du rapport du sujet à l'écran. Comprendre la nature de l'espace vidéoludique, c'est donc étudier l'émergence d'une spatialité au sein de ce rapport, la manière dont le jeu lui-même repose sur une spatialisation. Ceci exige de revenir en deçà de la dissociation joueur/écran pour, partant de l'activité ludique elle-même conçue comme rapport à un écran, élucider les modalités spatiales de ce rapport.

Un tel projet est déjà phénoménologique. Une démarche phénoménologique exige en effet que l'on ne sépare pas, *d'abord*, un sujet et un objet pour ensuite se demander comment ils peuvent entrer en rapport, mais que l'on parte du rapport lui-même. Si le projet phénoménologique, tel qu'il fut porté par Husserl, constitue un retour "aux choses mêmes", c'est parce que dans le pur apparaître de la phénoménalité, le sujet ne se saisit pas lui-même en tant que sujet faisant face à un objet : ce qui est expérimenté, c'est un rapport au monde. L'expérience que l'analyse phénoménologique cherche à élucider, c'est celle dont l'interprétation servira de *support* à la dissociation — ultérieure — d'un sujet et d'un objet. Pour illustrer ce projet à l'aide d'une image approximative (puisque'elle repose sur une psychologisation, par ailleurs historisante, de ce qui en son fond est une démarche logique), on pourrait dire que ce que la phénoménologie cherche à analyser, c'est l'expérience du nourrisson : le vécu psychique du nourrisson ignore la distinction sujet-objet ; ce qui est expérimenté, vécu, c'est un "donné" à partir duquel s'élaborera progressivement une dissociation du sujet et de l'objet. On peut donc dire du nourrisson qu'il est venu au monde, qu'il est "au monde" et qu'il vit cet être-au-monde avant même d'opérer la distinction sujet/objet. Produire l'analyse phénoménologique de l'espace, c'est donc comprendre comment cet "être-au-monde" est spatial, comment s'opère la spatialisation de la donation originaire du phénomène. Selon une heureuse formule de Didier Franck, du point de vue de la phénoménologie heideggérienne, ce n'est pas le monde qui est dans l'espace, c'est l'espace qui est dans le monde ; en termes plus heideggériens : l'élucidation ontologique de l'espace suppose l'analyse existentielle de l'être-au-monde.²

Dans cette optique, élucider la nature de l'espace vidéoludique, c'est étudier l'être-au-monde du joueur. En quoi cet être-au-monde implique-t-il une spatialisation, *comment se spatialise le monde du joueur* ? Telles sont les questions auxquelles il nous faudra répondre pour mettre en lumière la nature de l'espace vidéoludique.

L'être-au-monde du joueur comme préoccupation affairée

² : Le problème qui se pose à toute mobilisation de la pensée heideggérienne est celui du langage, ou plutôt de la traduction française de la "langue" de Heidegger. Pour Heidegger, la langue incorpore et véhicule déjà un ensemble de représentations dont il convient de se défaire dans une démarche phénoménologique, puisqu'elles constituent déjà des *interprétations* de ce que l'on cherche à comprendre. Heidegger a donc recouru, dans la langue qui est la sienne et qui s'y prête particulièrement, à un ensemble de néologismes qui visent à court-circuiter ces interprétations. Traduits en français, ces néologismes perdent l'intelligibilité qu'ils possèdent en allemand, et forment un langage plus ou moins abscons, dont l'assimilation exige, de la part d'un lecteur, une certaine pratique. C'est la raison pour laquelle nous avons choisi ici de limiter autant que possible le recours aux citations, lesquelles exigent généralement une paraphrase explicative. Soit le lecteur est "averti" (et dans ce cas il saura retrouver la formulation heideggérienne derrière la paraphrase), soit il ne l'est pas, et dans ce cas la citation originale ne l'aidera pas beaucoup. Nous avons par exemple choisi de dire "sujet" là où Heidegger dit "Dasein" ; cette substitution n'est pas pleinement satisfaisante, dans la mesure où, d'une part, elle présuppose la distinction classique sujet-objet qu'il s'agit justement d'analyser et où, d'autre part, elle fait disparaître l'immédiateté spatiale de l'être-au-monde indiquée dans le terme de Da-Sein (Être-là). Mais pour un lecteur non familier de la langue heideggérienne, le recours au terme original risquerait d'obscurcir inutilement le propos : les heideggériens rétabliront d'eux-mêmes.

Pour ce faire, nous suivrons la démarche de Heidegger lui-même, selon lequel la démarche phénoménologique est avant tout un processus de dévoilement : ce qui est expérimenté, vécu de manière immédiate ne nous donne pas un accès direct au sens de concepts phénoménologiques fondamentaux tels que l'espace. En nous rapportant aux choses qui "sont dans" le monde, nous ne percevons clairement ni le sens de l'être, ni le sens de l'espace. Le phénomène, en apparaissant, occulte ses fondements ontologiques ; l'étant voile l'être, "le concept d'être-occulté est la contrepartie de celui de « phénomène »".³ Pourtant, c'est bien du rapport premier au monde qu'il faut partir, de la manière spontanée dont le sujet humain se rapporte au monde ; le monde dont il s'agit d'analyser la "mondanité" — la manière dont il parvient à "faire monde" — c'est bien le monde tel qu'il apparaît au quotidien. L'analyse phénoménologique doit partir du monde ambiant, du monde environnant (et non, par exemple, du monde en tant que totalité de tous les étants), ce qu'en allemand on nomme "*Umwelt*".

Or pour Heidegger, le rapport initial à ce monde environnant n'est pas un rapport de connaissance désintéressée, un rapport théorique : c'est un rapport éminemment *pratique*, un rapport de "préoccupation affairée".⁴ Dans sa vie quotidienne, l'être au-monde du sujet repose sur un affairement perpétuel et diversifié, au sein duquel le rapport aux choses s'inscrit dans une multitudes de projets, d'objectifs, d'intentions. Et dans un tel contexte, on voit que mon rapport aux choses est d'abord une mise en rapport des choses avec l'un des objectifs poursuivis. Ceci implique que je rencontre d'abord les choses comme *pragmata*, comme choses rapportées à une finalité particulière : la signification que je donne aux choses du monde est d'abord instrumentale. Les choses du monde ambiant prennent sens dès lors qu'elles s'intègrent dans le réseau des objectifs à travers lesquels je me rapporte au monde, et c'est d'ailleurs pourquoi le sens des choses de l'*Umwelt* n'est pas découvert, pour Heidegger, à travers leur contemplation, mais par leur *maniement*. C'est l'usage des choses qui dévoile leur signification ; à la rigueur, on pourrait dire que, chez Heidegger, la signification d'une chose du monde *c'est* son usage ; "taper à coups de marteau, rien de tel pour dévoiler l'ustensilité spécifique du marteau ; le mode d'être de l'ustensile dans lequel il se manifeste, nous le nommons *l'être-à-portée-de-main* [Zuhandenheit]. »⁵

On voit ici sans difficulté en quoi l'être-au-monde du sujet heideggérien (*Dasein*) peut être transposé à celui du joueur des jeux vidéo. Que l'expérience immédiate du jeu ne suffise pas à mettre en évidence la nature même de l'espace qui s'y trouve engagé (ce en quoi consiste la spatialité vidéoludique), il suffit pour s'en convaincre de se demander ce que peut bien recouvrir la notion "d'espace virtuel" : espace illusoire (espace physique non-réel), ou espace dématérialisé (espace réel non-physique) ? Mais le point de convergence consiste ici surtout dans le fait que c'est bien comme *pragmata* que le joueur expérimente les objets qu'il rencontre dans sa pratique du jeu, et c'est parce qu'il est capable de leur donner un sens qui s'intègre avec les objectifs du jeu qu'il peut jouer.

Jouer, ce n'est pas seulement percevoir des taches sur l'écran, c'est les interpréter ; et interpréter les signes sur l'écran, c'est être capable de les intégrer dans le réseau des objectifs que le joueur poursuit. Le sens d'une mine ne se dévoile qu'à celui qui se met à l'exploiter, celui qui comprend à *quoi elle sert* dans le jeu, pourquoi elle est "là". Le sens d'un objet dans le jeu, c'est ce en quoi il constitue une *pièce* du jeu.

Rien de plus "affairé", donc, que l'être-au-monde du joueur, qui n'est pas, lui non plus, un rapport de connaissance. Le joueur n'explore pas le monde pour le plaisir de le découvrir, mais pour y mener à bien les tâches qui lui sont attribuées. Cette dimension pratique de l'être-au-monde du joueur apparaît notamment à travers l'instrumentalisation que subit la recherche scientifique au sein de jeux comme *Civilization*. Il n'y a pas de recherche "fondamentale" dans un jeu vidéo : si le joueur finance la recherche, c'est parce qu'il anticipe le fait qu'elle débouchera sur des applications techniques qui se traduiront pas un gain de puissance ou d'efficacité.

On comprend donc que, dans la pratique du joueur aussi bien que dans l'*Umwelt* heideggérien, la procédure de dévoilement par laquelle se dégage le sens des objets intramondains soit moins l'enquête désintéressée que le maniement préoccupé. Connaître, dans un jeu vidéo, c'est *s'y connaître*, c'est sélectionner, interpréter, mobiliser de manière pertinence et efficace pour les objectifs fixés les différents objets du jeu. Et cette connaissance repose elle-même, beaucoup plus que sur une méditation prolongée, sur une *pratique* assidue du jeu.

Être-au-monde affairé, pragmatique, dévoilant par un usage pratique le sens d'objets intramondains conçus comme ustensiles, c'est-à-dire comme choses définies par leur utilité pour un ensemble d'objectifs déterminés : tel est le portrait tout à fait heideggérien de l'être-au-monde du joueur.

L'espace vidéoludique comme espace téléotopique : topologie des jeux vidéo

Interroger la mondanité du monde, la manière dont le monde acquiert pour moi cohérence et consistance, c'est donc repartir de ce rapport utilitaire aux choses du monde, de cette nature utilitaire des choses que leur maniement dévoile. En quoi l'ustensilité de la chose intramondaine peut-elle servir de support à la modification du monde et, plus spécifiquement, à sa *spatialisation* ? Pour Heidegger, c'est bien dans le rapport d'une chose à son usage que s'amorce la spatialisation du monde.

C'est que l'ustensilité de l'objet ne le renvoie pas seulement à une finalité déterminée : elle le renvoie également à d'autres objets, qui s'inscrivent dans le même horizon téléologique. Etant référé à l'utilité visée (et dévoilée) par son usage, l'objet est mis en rapport avec le *réseau* d'objets qui participent d'une même finalité. Il s'agit moins ici d'une "famille" d'objets ayant une utilité analogue (ce qui serait propre à constituer un "ensemble"), que d'une chaîne au sein de laquelle chaque objet n'acquiert son utilité propre que du fait de sa mise en rapport avec d'autres objets qui rendent son usage *possible* — ou efficace. La structure du réseau ainsi constituée est donc moins une structure isotélique (analogie de finalité) qu'une structure de *renvoi*. « L'ustensile est essentiellement "quelque chose pour..." ». Les différents modes de "l'être-pour" (*Um-zu*), tels que service, contribution, utilisation, maniement constituent un ensemble d'ustensiles, une "utillerie". Dans la

³ : Heidegger, *Être et Temps*, § 7 C, p. 63 (traduction Vezin, Gallimard 1986)

⁴ : "le *Dasein* est "au" monde ausens où son commerce avec l'étant nous rencontrant au sein du monde se fait sur le mode de la préoccupation." (*ibid.*, § 22, p.144)

⁵ : *id.*, §15, p. 105 (traduction modifiée).

structure de l'être-pour réside un *renvoi* de quelque chose à quelque chose. [...] Conformément à son ustensilité, l'ustensile est toujours *par* son appartenance à un autre ustensile : l'ustensile pour écrire, la plume, l'encre, le papier, le sous-main, la table, la lampe, le mobilier, la fenêtre, les portes, la pièce. Jamais ces "choses" ne se montrent d'abord chacune pour soi afin d'emplir ensuite une pièce à titre de somme du réel. Ce qui se rencontre immédiatement sans être toutefois saisi thématiquement, c'est la pièce, encore que celle-ci ne soit pas non plus saisie [...] au sens de l'espace géométrique — mais au contraire comme ustensile d'habitation. C'est à partir de lui que se montre l' "aménagement" et en celui-ci l'ustensile pris chaque fois "isolément". *Avant lui* est chaque fois dévoilée une utilité. »⁶

Il y a donc bien une dimension "topologique" de l'ustensilité des choses du monde : le rapport aux étants intramondains implique un report de la chose à la fin que dévoile son usage, report qui lui-même implique une mise en rapport de la chose avec d'autres choses au sein d'un réseau configuré par un système de renvois.

C'est bien d'un espace logique qu'il s'agit ici ; mais cette topo-logie débouche immédiatement sur une spatialisation extra-logique, sur une spatialité proprement phénoménologique. Nous avons déjà noté le caractère spatial du rapport à la chose qui, s'étant rendue disponible pour le maniement, s'est dotée d'un sens en devant utilisable : l'être de cette chose est la *Zuhandenheit*, ce qui est à portée de main, sous la main. Proximité et disponibilité, utilisabilité et accessibilité s'entrecroisent ici, articulant l'espace logique et espace vécu. C'est du rapport que j'entretiens avec les choses que surgit l'espace logique du rapport entre les choses (c'est l'usage que je peux en faire qui les articule dans une chaîne de renvois), mais c'est également ce rapport qui fait apparaître leur proximité (sous-la-main) ou leur éloignement (hors de portée de main), leur accessibilité ou leur inaccessibilité, les situant ainsi dans un espace qui n'est plus seulement logique, mais phénoménologique. De même, cette ustensilité de la chose intramondaine contribue à la situer dans un espace qui ne se mesure plus seulement à l'aune de la distance ou de la proximité : la place de l'objet dans l'espace logique des renvois correspond bien à une "place" de l'objet dans l'espace extra-logique du vécu : un objet utilisable est un objet qui se trouve "à sa place", qui est "rangé", qui est "là où il doit être". L'ustensilité de lui désigne *à la fois* une place dans l'espace logique des renvois (vers des objets qui rendent possible son usage) *et* dans l'espace phénoménologique.

Cet entrelacement des espaces logique et phénoménologique apparaît notamment à travers ce que Heidegger nomme la *contrée* ⁷, dont l'atelier est un exemple. L'atelier, c'est

⁶ : *Id*, p. 104. (traduction modifiée)

⁷ : "La proximité orientée de l'ustensile signifie que celui-ci n'occupe pas, purement et simplement, n'importe où devant la main, une position dans l'espace mais que, comme ustensile, il est, par essence, placé et rangé, remis et disposé. L'ustensile a sa place ou "traîne", ce qui est fondamentalement différent d'un pur survenir en une position quelconque de l'espace. La place d'un ustensile se détermine, en tant que place de cet ustensile pour..., à partir de la totalité des places, orientées les unes par rapport aux autres, du complexe des ustensiles-à-portée-de-main dans le monde ambiant. La place et la multiplicité des places ne doivent pas être interprétées comme le *où* (*das Wo*) d'un quelconque être devant-la-main des choses. La place est toujours "Ici" et le "là" déterminés de l'être-en-place d'un ustensile. [...] Nous nommons *contrée* ce où d'un possible être-en-place de l'ustensile qui, par avance, se tient sous le regard dans le commerce circumspect et préoccupé." (*id*. § 22, p.142 ; nous recourons ici à la traduction de ce passage par Didier Franck, *op. cit.*)

un espace au sein duquel la situation de l'objet *dans* l'espace (sa "place") est déterminée à la fois par les exigences de son utilisation (accessibilité, proximité), mais également par sa situation dans l'espace logique des renvois. Outre que l'atelier lui-même est une forme de matérialisation de l'espace topo-logique des renvois, le *situs* de chaque objet dépend de la situation qu'il occupe dans la chaîne téléologique.

On voit ici le soin que Heidegger prend à différencier l'espace phénoménologique de l'espace "physique" : l'espace physique est totalement coupé de l'ustensilité de l'objet ; en tant que tel, il n'a pas sa place au sein de l'analyse existentielle de l'être-au-monde, qui ne le rencontre pas. L'espace qui émerge peu à peu de l'analyse de l'être-au-monde n'a rien à voir avec un espace homogène, subsistant par soi, pur vide indifférent aux objets qui pourraient s'y trouver ou à l'usage qu'un sujet peut en faire. L'espace qui se dévoile est un espace qui tire sa consistance de l'être-au-monde du sujet conçu comme rapport affairé auprès de choses dont l'utilité-sens est dévoilée par l'usage. Il ne s'agit pas non plus d'un espace géométrique, au sein duquel les différentes places pourraient être définies par un ensemble de coordonnées quantitatives. L'espace phénoménologique est un espace *qualitatif*, puisqu'il est structuré, configuré par un réseau de renvois au sein duquel la proximité ne se mesure qu'à l'aune d'une disponibilité, d'une "utilisabilité". La cohérence sur laquelle repose l'espace phénoménologique, la cohérence d'une contrée n'est pas seulement une cohérence logique : ce qui fait qu'un atelier est rangé de manière "cohérente", c'est que sa disposition ne contredit pas *l'usage* qui doit être fait des outils qui s'y trouvent, c'est qu'il est lui-même configuré d'une manière telle que l'utilisateur "s'y retrouve" et puisse ainsi atteindre le but qu'il poursuit.

Cet entrelacement d'un espace logique, fondé sur l'inscription d'objets définis par leur utilité au sein d'une structure de renvois téléologiques, et d'un espace phénoménologique au sein duquel les objets se disposent les uns par rapport aux autres dans un environnement finalisé, trouve une illustration particulièrement claire dans la manière dont un joueur se doit d'organiser les objets dans l'espace dont il dispose. Dans un jeu comme *Civilization*, la ville constitue bien une contrée : chaque objet se trouve rattaché à une fonction qui fixe sa signification dans le jeu (en tant que pièce du jeu), et cette fonction le met en relation avec d'autres objets qui rendent son usage possible ou efficace. Mais cette mise en rapport détermine à son tour la manière dont ces objets doivent être disposés dans l'espace "physique", les uns par rapport aux autres, c'est elle qui les fait apparaître comme proches ou distants, à rapprocher ou à éloigner : c'est pour que les objets puissent remplir la fonction qui les définit et qui les articule aux objets de la même contrée qu'il doivent être situés dans l'espace de façon "cohérente".⁸

En ce sens, ce que l'on appelle l'espace "virtuel" des jeux vidéo est d'abord un espace phénoménologique. L'espace virtuel, l'espace dans lequel se meut le joueur et qu'il construit par sa pratique même, n'est pas l'espace-écran, il n'est pas non plus de l'ordre de la pure intuition intellectuelle ; l'espace virtuel, l'espace dans lequel le joueur s'oriente et agit est le produit d'une *interprétation*, celle que le joueur effectue des signes qui

⁸ : Il s'agit bien ici d'une cohérence téléo-logique. Téléique, dans la mesure où la contradiction qu'il faut éviter est celle qui opposerait un objet à sa finalité ; logique, dans la mesure où l'objet étant défini par sa fonction, il ne peut être rendu inutile sans devenir absurde.

apparaissent sur son écran. En ce sens, il s'agit d'un espace herméneutique, qui s'ouvre et se structure à partir de l'être-au-monde du joueur et qui jaillit de la pratique vidéoludique. Dans la mesure où cette interprétation, par laquelle le joueur attribue un sens aux objets et les articule en réseaux, repose sur une logique téléologique (le sens d'un objet, c'est sa fonction, et le schème unificateur du réseau, c'est la participation à une même finalité), on peut en déduire que l'espace vidéoludique est lui-même fondé sur cette structure téléologique : c'est la fonction d'un objet et sa situation dans la structure de renvois qui permet de lui attribuer une *place*, et c'est cette place qui le fait apparaître comme proche ou éloigné, bien situé ou déplacé, etc. Par exemple, les centres de collecte doivent être situés à proximité des ressources, ce qui engage à la fois le caractère approprié de la situation d'un centre que l'on construit, et la distance relative d'une ressource que l'on découvre. Les tours de défense doivent être situées sur un arc de cercle qui les maintient à égale distance d'un ennemi éventuel (pour éviter que l'ennemi puisse prendre une tour pour cible sans que les autres ne ripostent), placées devant les infrastructures, etc.

On voit ainsi comment l'espace vidéoludique se différencie de l'espace géométrique du mathématicien ou de l'espace physique du scientifique. Le physicien, en tant que physicien, ouvre et construit un espace au sein duquel les rapports entre les choses sont régis par les lois de la physique ; l'espace galiléen, c'est l'espace défini par le fait que les principes de Galilée s'y vérifient. Le mathématicien, en tant que mathématicien, se donne un espace au sein duquel les rapports entre objets sont régis par des lois logico-mathématiques (du principe d'identité aux relations algébriques) ; l'espace euclidien, c'est l'espace défini par le fait que le 5^e postulat d'Euclide y est reconnu comme axiome. Au sein de l'espace vidéoludique, les relations qui subsistent entre les objets ne sont algébriques, ni mécaniques : elles sont téléologiques. Le principe organisateur, "fédérateur" des objets dans l'espace vidéoludique n'est ni une équation, ni une force gravitationnelle ; ce qui articule les objets, c'est un principe téléologique de cofinalité. Quant à l'architecture logique de l'espace, on peut affirmer que, de même que l'espace mathématique est structuré par des lois mathématiques, l'espace physique par des lois physiques, l'espace vidéoludique est structuré par l'ensemble de lois que constituent les règles du jeu, qui déterminent l'espace du possible dans le jeu. Ces règles ne sont ni des lois logiques (dont la violation impliquerait contradiction), ni des lois mathématiques (définis par les axiomes de l'algèbre ou de la géométrie), ni des lois physiques (définies par ce qui peut être réalisé dans l'ordre naturel) — encore moins des lois éthiques que l'on pourrait déduire de ces axiomes que constituent les principes constitutionnels (pour le positiviste) ou le droit naturel (pour le jurnaturaliste). Ces lois sont des lois téléologiques : elles sont les règles qui définissent l'usage possible de l'objet en tant que pièce du jeu, les règles qu'il faut respecter pour atteindre le but du jeu : une violation des règles, ou une impossibilité de ne pas les violer — cas du "mat" dans le jeu d'échecs — est synonyme de défaite. Les règles n'ont aucun sens pour celui qui ne vise pas la victoire, de même que la victoire n'a aucun sens sans le respect des règles.

On peut prendre les choses par l'autre bord, en partant du sens même des objets. Le sens d'un objet mathématique, sa définition, c'est sa situation dans l'espace mathématique : qu'il s'agisse de ses coordonnées ou de son équation dans le référentiel, ou qu'il s'agisse de sa démonstration, le sens d'un objet mathématique renvoie toujours à la manière dont

on peut le *construire* dans l'espace logique (le sens d'un théorème, c'est sa démonstration ; et démontrer un théorème, c'est le construire à partir des axiomes). De même, le sens d'un objet physique renvoie à la manière dont on peut le situer dans l'espace physique : masse, mouvement, accélération, force, autant de données qui situent l'objet *par rapport* aux autres objets du système, et qui n'ont elles-mêmes de sens que rapportées au référentiel. En ce qui concerne l'espace vidéoludique, le sens d'un objet, c'est sa place dans le jeu, la manière dont il s'inscrit dans le réseau téléologique projeté par le projet du joueur. Cela vaut aussi bien pour les objets dont le sens renvoie directement à une utilité (la fonderie, la mine) que pour les autres : une montagne n'a de sens dans le jeu, ne prend sens que si on la rapporte à un projet du joueur ; le sens d'une montagne, c'est d'abord d'être un obstacle, qui me ralentit ou me protège.

Quelle que soit l'optique retenue, que l'on parte de l'articulation des objets ou de leur signification, le point d'aboutissement est toujours l'inscription dans un espace téléologique qui se mue en situation phénoménologique. La corrélation des objets par le principe de cofinalité en détermine l'agencement correct, la disposition adéquate, qui ne se résume pas à une simple proximité : une bonne disposition (un agencement cohérent avec les objectifs poursuivis par le joueur) peut au contraire exiger la distanciation des objets, comme c'est le cas par exemple de la centrale et des habitations dans *Sim City*. De même, c'est à partir du moment où la *place* de l'objet est découverte par son utilité qu'il apparaît proche ou distant ; découvrir une mine, c'est la saisir *de façon immédiate* comme proche ou lointaine, accessible ou inaccessible, exploitable ou non. Proximité, accessibilité, exploitabilité : trois termes qui expriment le passage de la spatialité "physique" à la spatialité "logique", reconduisant la situation de l'objet dans l'espace à l'utilité qui le désigne comme pièce du jeu.⁹

Il est par ailleurs intéressant de remarquer que cette approche téléologique de l'espace fixe le mode de rencontre de l'autre au sein du jeu ; si l'interprétation adéquate est celle qui me découvre son usage possible dans le jeu, cette utilité peut d'emblée être marquée d'un double signe. On peut accorder à un objet une "valeur d'utilité", comme on accorde à un énoncé une valeur de vérité. Car l'objet qui m'apparaît comme ressource peut à la fois être mis au service de *ma* puissance, mais il peut également être mis au service de la

⁹ : L'espace vidéoludique trouve ici une illustration particulièrement éclairante lorsqu'on le rapporte à cet autre espace de jeu qu'est l'échiquier. Dans le cas du jeu d'échecs, le sens, l'usage et la situation de la pièce sont immédiatement corrélés, dans la mesure où ce manquement est un déplacement. La victoire elle-même se définit par une situation dans laquelle le déplacement d'une pièce est rendu impossible, alors que son non-déplacement l'est également. Dans le jeu d'échecs, c'est encore la trame téléologique qui donne un sens à la proximité ou à la distance, à l'isolement ou l'entassement : un cavalier adverse peut être dangereusement proche de la dame (cette proximité ne se définissant pas par une mesure métrique sur l'échiquier, mais par un nombre de coups nécessaires *pour*...), le roi dangereusement isolé ou exposé, les pions désagréablement enchevêtrés. L'échiquier ne devient donc espace que lorsqu'on le ressaisit à partir de la trame téléologique déployée à partir du but du jeu (ce qu'il faut atteindre) et des règles du jeu (ce que l'on a le droit de faire pour l'atteindre). On doit pourtant se garder d'occulter la différence qui sépare un échiquier réel d'un écran ; comme nous le verrons par la suite, l'une des différences notables est que le joueur manie "manuellement" les pièces ; cette différence peut paraître accessoire : elle constitue cependant selon nous l'une des raisons pour lesquelles on ne joue pas exactement au *même* jeu lorsque l'on joue aux échecs sur un ordinateur, de même qu'on ne se livre pas à la *même* activité si on lit *un livre*, ou si on lit *sur un écran*.

puissance *de l'autre*, de l'adversaire.¹⁰ Une mine facilement accessible est une mine dont la valeur d'utilité est positive, une mine qui s'éloigne peut devenir dangereuse en devenant exploitable par l'adversaire ; et c'est d'abord cette accessibilité, pour moi ou pour l'adversaire, qui la situe dans l'espace comme proche ou éloignée. De même, une montagne peut avoir une valeur d'utilité négative, puisqu'elle m'empêche de me déplacer et de m'étendre ; mais cette valeur d'utilité devient positive si elle me protège de l'ennemi ou m'offre un surplomb d'où je peux l'assaillir en restant hors de portée. En ce sens, l'utilité des objets, par son ambi-valence, me découvre déjà toujours l'autre comme adversaire, rival ou concurrent. Dans une lecture sartrienne de Heidegger, on pourrait dire que c'est d'abord la rareté des ressources, dévoilée par leur utilité, qui pose l'autre comme mon ennemi.¹¹

L'ordre de l'espace vidéoludique apparaît donc comme un ordre téléologique ; la place de l'objet *dans le jeu*, la place de l'objet *par rapport aux autres objets* du jeu sont directement tributaires de l'utilité de l'objet, laquelle ne peut être découverte que par sa mise en relation avec les objectifs poursuivis par le joueur. On peut donc considérer l'espace vidéoludique comme un espace "téléolotopique".

Espace et nature dans les jeux vidéo

Reste à régler la question des rapports entre les espaces régionaux articulés en contrées et l'espace global du jeu. Est-ce l'émergence des espaces locaux comme espaces téléotopiques qui fonde, par extension, l'éclosion d'un espace global ? Ou est-ce parce que j'appréhende déjà la totalité de l'espace de jeu à partir d'un schème téléologique que la topologie particulière des espaces locaux peut apparaître ? Est-ce en découvrant l'utilité pragmatique des objets que j'ouvre l'espace téléotopique, ou l'inverse ?

Dans une perspective heideggérienne, à celui qui ne demande rien à l'objet, l'objet ne peut rien dire. C'est parce que le sujet se rapporte au monde sur le mode de la préoccupation affairée, parce qu'il rencontre les objets sur l'horizon de ses projets que leur utilité peut apparaître ; une utilité n'est possible que là où un objectif préexiste. Par conséquent, c'est parce que l'objet est *déjà* appréhendé comme pragmata au sein d'un réseau *déjà* appréhendé comme contrée au sein d'un espace *déjà* conçu comme espace téléotopique, que son utilité peut apparaître. Pour Heidegger, c'est parce que le monde ambiant est déjà anticipé sur un mode téléologique par la préoccupation affairée que l'objet peut dévoiler sa fonction. En ce sens, on peut dire que l'outil présuppose l'atelier.

Dans l'espace vidéoludique, le bois ne peut apparaître comme "ressource" que dans la mesure où je l'envisage comme pièce d'un ensemble finalisé par un gain de puissance. La scierie est déjà présente dans ma décision de créer un péon chargé de récolter le bois : la micro-utilité de l'acte s'inscrit déjà dans la trame dessinée par le macrosystème technique

¹⁰ : Nous laissons ici de côté la question de l'autre en tant que partenaire, qui participe à la fois de l'un et l'autre signes ; en tant que collaborateur, l'autre est un usager qui fait un "bon" usage de la ressource, un usage qui ne s'oppose pas à mon propre développement. En revanche, dans la mesure où les ressources du jeu sont rares (limitées), même le partenaire est un rival. L'autre, au sein du jeu, n'est jamais un ami : c'est un allié.

¹¹ : Sur ce point, le lecteur pourra se reporter à la *Critique de la raison dialectique*, I, C, 1, "*Rareté et mode de production*", p. 204 et suivantes.

(le complexe sidérurgique) auquel elle appartient. Je crée un péon *pour* collecter du bois *pour* construire des infrastructures *pour*... et je dessine déjà plusieurs contrées (production d'armes, production de nourriture, production de savoir, etc.)

Mais à son tour, la contrée ne peut émerger que sur l'horizon d'un espace téléologique plus global : si je veux produire (des armes, de l'alimentation, de la recherche), c'est pour me développer et accroître ma puissance. Et ce gain de puissance ne peut lui-même être posé comme objectif que si on le rapporte à un objectif supérieur, que l'on peut considérer comme le but du joueur en tant que joueur : gagner. L'espace vidéoludique illustre bien ici la structure étagée de la structure de renvois dans laquelle s'enracine la spatialisation du monde : cette structure repose sur des plans de finalité différenciés que traduisent chez Heidegger les termes de *Womit*, *Wobeit*, *Woraus*, *Wozu*, etc.¹² Dans le domaine des jeux vidéo, cet étagement des plans de finalité implique que le déploiement des espaces régionaux s'effectue entre ces deux extrêmes que sont l'utilité particulière de l'objet (sa raison d'être dans le jeu) et le but *du jeu* lui-même. C'est par l'intégration progressive des éléments du jeu dans l'horizon téléologique global ouvert par le but du jeu, intégration qui leur assigne une place dans le jeu, que s'opère la spatialisation de l'espace vidéoludique ; c'est parce que j'anticipe l'espace du jeu comme terrain de jeu, espace au sein duquel je dois gagner que je peux ouvrir des espaces différenciés (production, défense, recherche, organisation politique, etc.) propres à accueillir des contrées, elles-mêmes capables d'accueillir en la dévoilant l'utilité particulière des objets, laquelle détermine leur situation dans l'espace du jeu.¹³

Cette analyse reste cependant très incomplète, dans la mesure où nous n'avons interrogé que l'espace *interne* du jeu, tel qu'il se déploie à partir du but du jeu ; or on ne doit pas oublier que ce but "du jeu" n'est qu'un abus de langage si l'on fait abstraction du joueur pour lequel ce but est, précisément, posé comme objectif à atteindre. Le but du jeu, ce n'est pas le but que poursuit le jeu, c'est le but que le joueur poursuit dans le jeu ; mais le

¹² : "Le à-dessein-de-quoi [*Worum Willen*] signifie un être-pour [*Umwillen*], celui-ci un être-là-pour [*Wozu*], celui-ci un ce-à-quoi [*Wobei*] du laisser-finaliser, celui-ci un ce-avec-quoi [*Womit* : la mine] de la finalité. Ces rapports, cramponnés les uns aux autres en une totalité originaire, sont ce qu'ils sont en tant que ce référer-signifiant par lequel le *Dasein* se donne d'avance à comprendre son être-au-monde. Nous nommons *référence signifiante* [*Bedeutsamkeit*] la totalité des rapports ce signifier." (Être et temps, § 18, p. 122 ; nous recourons ici à la traduction de Franck)

¹³ : Il n'est pas nécessaire que la totalité de la trame me soit donnée *de facto* ; il me suffit de savoir qu'elle existe, de sup-poser qu'elle existe. Je ne connais pas *au départ* les différents maillons de la chaîne de production ; mais je sais qu'il existe une chaîne par laquelle l'exploitation de la ressource se rattache au but du jeu. Un élément qui n'aurait aucune utilité à l'égard du but du jeu n'aurait rien à faire "là" ; si l'élément constitue une pièce du jeu, c'est qu'on doit pouvoir établir un lien entre ce qu'il est, ce qu'il produit ou permet de produire *dans* le jeu et le but *du jeu* lui-même. Demander "à quoi sert le bois", c'est interroger simultanément l'utilité de l'objet comme *pragmata* (il sert à être coupé : accroître mes ressources en bois), le resituer dans une contrée (il sert à construire des armes et des bâtiments), et dans une finalité générale (accroître la puissance) déterminée par le but du jeu (gagner, établir une domination complète). Entre les réponses : "le bois sert à être coupé" et "le bois sert à gagner" se déploie tout l'espace du jeu en tant qu'espace téléologique. Saisir le sens d'un objet, c'est le situer dans cet espace, et cette situation dévoile sa place dans le jeu, place qui à son tour sert de critère pour localiser spatialement l'objet dans le jeu. De même que la fonction d'un outil me permet de déterminer sa place dans l'atelier, la place d'un objet dans le jeu le localise comme proche ou éloigné, à rapprocher ou à éloigner des autres éléments du jeu, bien situé ou déplacé, etc.

but du jeu est-il bien le maillon ultime de la chaîne de finalisation, le sommet de la pyramide téléologique ? Nous avons jusqu'ici montré que, dans les jeux vidéo, la spatialisation du donné, aussi bien dans sa découverte que dans sa production, s'effectue par le biais d'une démarche herméneutique par laquelle une *place* est accordée aux objets du fait de leur utilité dans le jeu, cette utilité ne pouvant se dévoiler qu'en étant ressaisie dans une trame téléologique se déployant, de la saisie globale d'un espace global articulé au but global (but du jeu), jusqu'à la saisie particulière d'un objet qualifié par son utilité spécifique, en passant par l'agencement des objets au sein de contrées articulées par des finalités régionales.

Attardons-nous un instant sur l'espace global tel qu'il s'ouvre à partir de la projection de cet horizon téléologique que constitue le but du jeu. À l'égard de ce but général, l'espace du jeu doit lui-même être envisagé comme "pragmata" (de même que l'objet est pragmata à l'égard d'une utilité locale), comme "espace-pour...". Si l'espace tire sa spatialité de son articulation à un schème téléologique qui lui donne à la fois une *perspective* (une orientation, un but) et un principe d'agencement des objets qui s'y situent (cohérence de la disposition, distance relative des objets), alors il faut admettre qu'il n'existe jamais d'espace "vierge" dans les jeux vidéo. Soit il existe un lien entre un lieu de l'espace et le schème téléologique, soit il n'en existe pas et, dans ce cas, notre approche nous force à admettre que, non seulement ce lieu est absurde (il est impossible de lui donner un sens dans le jeu), mais qu'à proprement parler il ne se situe nulle part "dans" le jeu. Un lieu qui, dans le jeu, serait totalement coupé du schème téléologique serait ainsi comparable à une case d'échiquier que l'on aurait ajouté sur le bord et sur laquelle on n'aurait pas le droit de poser une pièce.¹⁴

Cette articulation entre sens, finalité et espace fait de tout lieu séparé du but du jeu un lieu "sans lieu", un lieu qui, au sens propre, *n'a pas lieu d'être*. Ceci trouve une illustration éclairante dans le statut paradoxal des espaces "naturels" dans les jeux vidéo. En effet, soit ces espaces sont en réalité les espaces les moins naturels qui soient, puisqu'ils renvoient à des productions humaines réalisées en vue d'un but spécifique ; c'est, par exemple, le cas des espaces "verts" tels qu'ils apparaissent dès les premières versions de *Sim City*. Soit il s'agit des espaces qui renvoient à des lieux qui n'ont *pas encore* été transformés, exploités par le joueur ; il s'agit alors de ressources *exploitables*, de terrains *constructibles*, etc. Ce caractère *potentiel* de l'espace naturel apparaît de façon claire dans un jeu comme *Dune*, où le caractère constructible (ou non) de l'espace "naturel" est explicité à l'écran. Il peut enfin s'agir d'espaces qui constituent une *contrainte* pour le joueur (ou pour ses adversaires) ; un espace "vide" doit être traversé : il me sépare donc de l'ennemi (ce qui peut être une bonne chose), m'éloigne de mes ressources ; une montagne ne peut pas être traversée : elle m'empêche de passer, mais me protège de mes adversaires, etc. Dans les trois cas, c'est l'usage de l'objet par le joueur qui en révèle la

¹⁴ : Pour que notre image soit valable, il est évidemment important de ne pas situer dans la case *entre* d'autres cases de l'échiquier : le fait que la case doive impérativement être contournée a un sens dans le jeu, comme la montagne a un sens le jeu vidéo ; en représentant une *gêne* pour le joueur, elle se rapporte directement, quoique de manière négative, au schème téléologique qui donne au jeu sa consistance. En revanche, une case surajoutée à l'échiquier et que l'on n'a pas le droit d'utiliser n'a aucun sens dans le jeu, elle ne change rien pour le joueur, elle n'est mobilisable dans aucune stratégie. Elle est absurde, elle n'est "nulle part".

nature, qui est de s'inscrire comme paramètre dans ses stratégies ; la mine ne devient véritablement mine qu'à partir du moment où elle est découverte par le joueur et qu'il en comprend l'usage : c'est par l'exploitation de la mine par le joueur (ou ses adversaires) que celle-ci réalise sa nature de mine. Les espaces naturels sont donc ici des *ressources* : leur existence est d'abord latente, *en attente* d'exploitation ; le joueur est celui par lequel la nature accomplit ce pour quoi elle existe, ce pour quoi elle est *là*. Pour reprendre une formule aristotélicienne, dans les jeux vidéo, il n'y a que du bois "dont on fait des flûtes" — ou des armes — et c'est à l'homme qu'il revient de conduire le bois jusqu'à ce stade d'achèvement qu'Aristote considère comme sa "nature", ce qu'il est lorsqu'il a atteint son stade ultime d'achèvement. Le joueur réalise l'espace en le traversant, réalise la montagne en la contournant, réalise l'espace vierge en construisant, réalise la mine en l'exploitant ; l'espace qui n'a pas (encore) subi cette réalisation n'est qu'un espace potentiel, de sorte que l'on pourrait dire que la véritable nature de la nature dans les jeux vidéo, c'est l'artifice.

Il n'y a donc pas d'espaces "naturels" dans les jeux vidéo, car tout ce qui est ne tire son existence que de sa référence à un projet humain. L'espace global du jeu n'est espace que dans la mesure où il est un *espace-pour* le jeu, un espace *de* jeu ; l'espace des jeux vidéo n'est pas un espace dans lequel on peut jouer, c'est un espace qui existe pour que l'on y joue : si l'espace de jeu est bien le lieu où le jeu a lieu, c'est bien le jeu qui constitue le lieu d'être de l'espace. Les modalités de spatialisation de cet espace sont donc déterminées par la nature du jeu : l'espace se déploie à partir du jeu, bien plus que le jeu ne se déroule dans l'espace.

En ce sens, on peut dire que la nature de l'espace dans les jeux vidéo réalise la conception technique de la nature esquissée dans le projet cartésien : "se rendre comme maître et possesseur de la nature". Technique, la spatialisation opérée par le joueur l'est d'ailleurs de part en part : au sein d'un espace en attente de réalisation par un projet humain, espace dans lequel des objets-outils se dévoilent dans des régions-ateliers, le joueur se livre à l'opération dialectique du travail humain, qui articule soumission et domination à l'égard de la nature. Car si la nature de la nature est d'être exploitée par l'homme, l'homme ne peut mener à bien cette exploitation que s'il se soumet d'abord aux lois de la nature. C'est parce que l'homme cherche à l'exploiter que la nature manifeste ses lois, et c'est parce qu'il cherche à l'exploiter qu'il cherche à les connaître. Mais l'homme prométhéen est celui qui sait faire de ces contraintes des *supports*, celui qui sait faire œuvrer à *son profit* les mécanismes naturels, celui qui sait faire jouer la nature à son avantage, travailler pour lui. Les jeux vidéo portent à son paroxysme cette ambivalence du rapport de l'homme à la nature : la nature *est* régie par des lois mathématiques, incontournables, inexorables ; mais la nature ne prend sens que dans la mesure où elle s'intègre à un projet humain qui transforme ces lois en opportunités. La nature des jeux vidéo exclut absolument ces deux faces de l'inhumain que sont le chaos et l'absurde ; là, tout n'est qu'ordre et finalité, ordre *parce que* finalité.¹⁵

¹⁵ : Toute proportion gardée, on peut ainsi légitimement porter sur le monde des jeux vidéo le regard que Leibniz portait sur le monde en général, qui y voyait le déploiement phénoménal d'un ordre cosmo-logique ordonné à un projet divin. Que la logique en cause s'incarne ici dans des algorithmes mathématiques, et que le

Du but du jeu au but du joueur : le double horizon téléologique de l'espace vidéoludique

Revenons maintenant à notre question initiale : quel est le projet ultime auquel s'ordonne l'ordre du monde ? Peut-on réellement considérer le "but du jeu" comme l'horizon téléologique à partir duquel toutes les significations pourraient être ressaisies ?

La philosophie de Kant peut ici nous aider à saisir pourquoi le fait d'articuler ordre et finalité nous oblige à ouvrir un nouvel espace, un nouvel horizon téléologique. On pourrait dire que Kant parcourt à sa manière, dans son analyse de l'ordre du monde, le chemin que nous venons de parcourir pour analyser la spatialité des jeux vidéo. Pour Kant, l'ordonnement du monde, son harmonie complexe et ingénieuse nous le font percevoir *comme s'il* avait été créé par un Être intelligent, conformément à une fin déterminée ; l'ordre fait signe vers la finalité. Si la nature est ainsi ordonnée et (donc) intelligible, c'est qu'elle est tout entière ordonnée à un projet divin. Mais quel est ce projet ? Seul nous retiendra dans la réponse kantienne le fait qu'elle procède à une transposition, qui nous conduit de ce que l'homme doit faire *dans* le monde, à ce qu'il doit devenir lui-même en tant qu'homme. La nature telle qu'elle a été instituée par Dieu a été configurée d'une façon telle que l'homme y soit conduit à réaliser sa nature propre d'être doté de raison ; le secret de l'ordre du monde est à rechercher dans un projet divin par lequel Dieu vise à faire en sorte que l'homme réalise sa nature propre d'être raisonnable. Seul celui qui accepte de dépasser le plan du rapport de l'homme au monde (maîtrise, domination, etc.) pour interroger le rapport de l'homme à lui-même en tant qu'homme (c'est-à-dire, pour Kant, en tant qu'être doté de raison) peut accéder à une compréhension adéquate du projet sur lequel repose l'ordre du monde.

Dans la mesure où nous avons articulé sens et finalité dans l'analyse de la spatialité propre aux jeux vidéo, nous pouvons à notre tour interroger le projet, le dessein auquel on peut rapporter la création du monde (du jeu) par le Concepteur (du jeu). La réponse la plus simple à cette question est que le but du Concepteur est que le joueur joue¹⁶ ; mais justement : pourquoi le joueur joue-t-il ?

Il apparaît clairement que la finalité globale que nous avons précédemment mise en lumière n'est désormais plus pertinente. Le but du joueur, dans le jeu, est bien d'atteindre le but du jeu ; mais cette réponse ne nous renseigne que sur *ce que fait* le joueur dans le jeu, et non sur *les raisons* pour lesquelles il le fait. Le joueur exploite la forêt, pour accroître ses ressources, pour construire un complexe sidérurgique, pour accroître sa

concepteur y prenne la place du Créateur ne change rien : l'ordre du monde ne dire sa consistance que d'un projet. Si, pour Leibniz, la nature ne fait rien en vain, c'est parce que la nature est elle-même le fruit d'une Création réalisée en vue d'une fin, par un Créateur dont aucun acte n'est sans raison. Cette affirmation vaut également pour le monde des jeux vidéo.

¹⁶ : et donc achète le jeu ? Il n'est pas certain que cette précision soit pertinente ici. D'une part, il ne s'agit sans doute pas du projet qui anime le concepteur lui-même, mais plutôt du but que poursuivent ceux qui le rémunèrent. D'autre part, la gratuité du jeu ne change rien (ou pas grand chose) à l'être-au-monde du joueur en tant que joueur ; de nombreuses "annexes" sont d'ailleurs aujourd'hui programmées par les utilisateurs eux-mêmes.

puissance, pour gagner. Soit : mais pourquoi gagner ? Quel est le but que poursuit le joueur en cherchant à atteindre le but du jeu ?

Il est évident que la réponse à cette question exige d'ajouter un nouvel étage à notre pyramide téléologique, qui ne se rapporte plus à un objectif extérieur au sujet (une tâche à effectuer), mais bien à un objectif "intérieur" par lequel il se pose *lui-même* comme fin. De la même façon que Kant, nous sommes ici conduits à dépasser l'ordre de ce qui est à faire pour accéder au champ de ce qui est à être. Et certes, la nature de l'homme qu'il s'agit ici de réaliser n'est plus la nature humaine telle que Kant la définit ; c'est la nature du joueur. Quelle est cette nature ? En reprenant une formule que Bergson réservait à l'artiste, on pourrait dire que le joueur joue "pour rien, pour la plaisir". Pour rien : le jeu ne tire pas sa valeur de son utilité pour une autre activité : on joue pour jouer, comme le pêcheur amateur pêche pour pêcher et non pour se nourrir (ce qui fait de son activité un jeu, et non un travail). Pour le plaisir : si le fait de jouer pour jouer a un sens, c'est que cette activité a en elle-même un intérêt... qui est évidemment la jouissance qu'occasionne le jeu. Le but du jeu, c'est de gagner ; mais le but du joueur, c'est de jouir. Le sommet de la pyramide téléologique qui sous-tend le jeu n'est pas la victoire, mais le plaisir.

Si on rappelle alors que la pré-compréhension du but auquel se rattache l'échelon le plus élevé de l'échelle téléologique conditionne l'interprétation des tous les objets situés à des échelons inférieurs, on peut admettre que, dans l'espace des jeux vidéo, le joueur ne peut saisir l'utilité des objets qu'il rencontre, ne peut les comprendre comme moyens que s'il s'est déjà lui-même, dès le départ, posé comme fin.

Et cette fois encore, cette corrélation de l'interprétation (pragmatique) des objets et du caractère auto-télique du sujet rejoint l'une des dimensions fondamentales de l'espace heideggérien. Pour Heidegger, la structure étagée du réseau de renvois ne trouve son unité que par un ultime renvoi au sujet lui-même. Si la spatialisation téléologique du donné est possible, c'est parce que le sujet s'est déjà posé, non comme l'origine du monde, mais comme sa raison d'être : la cascade des *pour...* culmine en un *à dessein de moi* qui constitue l'horizon ultime à partir duquel s'ouvrent tous les autres espaces. "Le 'pour-quoi' premier est un à-dessein-de-quoi (ein Worum-willen). Et le à dessein-de... (Umwillen) concerne toujours l'être du Dasein pour qui, dans son être, il y va essentiellement de cet être même."¹⁷ De même que l'interrogation métaphysique conduisait à poser, à l'origine de la création du monde, une cause qui soit cause d'elle-même, le sujet heideggérien doit poser, à l'horizon de l'être-au-monde, une fin qui soi fin pour elle-même.

Pour une esthétique de l'espace vidéoludique

Cette ultime subordination du but du jeu (gagner) au but du joueur (jouir) est d'ailleurs ce qui nous permet de rapatrier dans l'espace téléotopique tel que nous l'avons présenté ce qui, apparemment, ne s'y laissait pas inscrire. Car, de fait, *il y a* dans les jeux vidéo un nombre non négligeable d'éléments qui *n'ont pas* d'utilité pour la victoire ; et ce n'est qu'en les rapportant à cette sur-finalité que constitue la jouissance qu'on peut les intégrer au processus de "téléotopisation" par lequel ils obtiennent une place dans le jeu.

¹⁷ : Être et temps, § 18, p. 121 ; nous recourons ici à la traduction de ce passage proposée par Franck.

Le type d'objet qui, par excellence, tend à faire échec à une interprétation utilitariste, c'est l'objet d'art. L'œuvre d'art est un objet qui, par nature, ne sert à rien : si la contemplation esthétique a un sens, c'est qu'elle vaut par elle-même, indépendamment de toute considération utilitaire. Appréhender l'œuvre d'art sous l'angle de son utilité (en interrogeant la plus-value financière, symbolique ou autre qu'elle permettrait de dégager), c'est la manquer en tant qu'œuvre d'art.¹⁸ Si donc il existe une dimension proprement *artistique* au sein des jeux vidéo, elle fait obstacle à l'absorption téléologique des espaces qu'elle vient occuper ; elle constitue ainsi un "trou" dans notre espace téléotopique.

Ce n'est pas le cas de la production artistique lorsqu'elle intervient à titre d'outil ; dans *Civilization*, le secteur artistique constitue un atelier comme un autre, téléologiquement intégrable au projet visant à accroître le rayonnement culturel de la Cité, lui-même support d'une politique impérialiste. Plus intéressante en revanche est la dimension esthétique de l'interface ludique, au sein de laquelle on doit distinguer deux dimensions. D'une part, ce que l'on pourrait appeler l'esthétique *technique* de l'interface, essentiellement définie par des critères de perfection permettant d'estimer la "jouabilité" du jeu. On aurait tort de nier la dimension proprement esthétique de la jouabilité que l'on ne peut réduire, ni à une simple exigence d'efficacité (comme c'est le cas pour des paramètres comme le temps de chargement, les modalités du jeu en réseau, les capacités de sauvegarde des parties en cours, etc.), ni à un pur souci artistique. La maniabilité du jeu, sa fluidité, la cohérence des différents interfaces : autant de critères liés au caractère *harmonieux* du jeu et qui ne sont pas moins esthétiques que ne l'est l'élégance d'une démonstration succincte et ingénieuse. Cette esthétique technique du jeu ne peut être absorbée par la trame téléologique déployée à partir du but du jeu ; en revanche, elle se réfère bien au but du joueur en renforçant le plaisir que le joueur prend à jouer.

En quoi ce rattachement de l'esthétique technique du jeu à la surfinalité du jeu permet-elle de clarifier son rôle dans la spatialité du jeu ? Il nous semble que cette esthétique joue un rôle indirect mais décisif dans le processus de topo-logisation de l'espace, en facilitant la "mondification" des données du jeu. Comme nous l'avons montré, cette mondification repose sur un processus herméneutique par lequel se dévoilent simultanément le sens des objets et les relations entre objets ; l'ordre et la cohérence du monde se dévoilent lorsqu'on les ressaisit dans les plis d'une trame téléologique déployée à partir de cet horizon interne qu'est le but du jeu. Pour Kant, l'expérience de l'harmonie ordonnée et finalisée du monde était une expérience *esthétique* : voir l'harmonie du monde, en ressentir la finalité, c'est en saisir la beauté ; et la beauté d'un objet résulte du sentiment de son adéquation à sa fin propre, mais si cette fin reste indéterminée. En ce qui concerne

¹⁸ : C'est en quoi elle se distingue radicalement de tout autre produit de la technique humaine ; un objet technique peut en règle générale être défini par sa fonction : un marteau est un objet qui permet de marteler, une automobile est un objet qui s'auto-meut, etc. Une machine à laver qui ne lave plus *n'est plus* une machine à laver. C'est la raison pour laquelle la question de savoir si un objet est, ou n'est pas une machine à laver ne présente pas de difficultés insurmontables. En revanche, l'œuvre d'art, n'ayant pas d'utilité qui puisse la définir, rend la question de son essence problématique. Si l'on pouvait attribuer à l'œuvre d'art une fonction déterminée, la question de savoir si une œuvre est ou non une œuvre d'art ne se poserait pas, ou du moins ne poserait pas de *problème*... ce qui est pourtant le cas. C'est ce qu'illustrait à sa manière Duchamp à travers ses *ready-made* : si l'œuvre d'art se différencie des objets techniques en ce qu'elle n'a pas d'utilité qui la définisse, on peut faire d'un objet technique une œuvre d'art en le rendant inutilisable, à l'image de la célèbre "fontaine".

les jeux vidéo, on pourrait dire que l'esthétique technique, l'*ergonomie* du jeu est ce qui provoque le plaisir d'une bonne jouabilité en occasionnant ce que Kant appelle un "jeu harmonieux" des facultés du joueur. Le jeu jouable est celui dont les signaux sont aisément interprétables, dont les outils sont facilement manipulables, dont les différents interfaces s'articulent de manière cohérente, dont l'architecture technique disparaît doucement derrière la pratique qu'elle rend possible ; la bonne ergonomie, c'est celle qui se fait oublier pour laisser le joueur se prendre au jeu tout en maintenant à sa disposition un set d'informations et de relais qui lui permettent d'interpréter et d'agir de manière efficace. Le jeu harmonieux, c'est donc celui qui permet aux facultés du joueur de jouer de façon harmonieuse, de l'imagination à l'entendement et de l'entendement à la raison, de la synthèse des données sensorielles dans une interprétation intégrable au réseau interprétatif global à l'élaboration de stratégies rationnelles.

Certes, il convient de ne pas pousser trop loin ce parallèle entre l'ergonomie du jeu et la beauté kantienne ; si le beau est, chez Kant, ce dont l'harmonie suggère une finalité, cette finalité reste elle-même *sans fin* déterminable chez Kant, quand elle est toujours déjà dévoilée dans les jeux vidéo. De même, le critère de jouabilité est avant tout un critère *technique*, qui se rattache donc à la mesure d'une *perfection* des contenus, conçue comme conformité à leur fonction, alors que la valeur esthétique d'un objet chez Kant échappe à la mesure de la perfection technique. Enfin, le plaisir autorisé par la jouabilité ne peut jamais provenir de ce qui plaît *sans concept*, puisque c'est précisément la saisie du concept de l'objet, la compréhension de sa fonction en tant que pièce du jeu qui supporte le plaisir provoqué par son maniement. Bref, la beauté des contenus dans le jeu vidéo est toujours une beauté *adhérente*, révélée par une pratique instrumentale, et non une beauté sans concept appelant la contemplation. Mais il n'en reste pas moins que la nature même du plaisir esthétique chez Kant fait écho au plaisir vidéoludique dans la mesure où l'efficacité, la validité instrumentale en cause dans l'ergonomie du jeu doit elle-même être rapportée à ce but ultime que constitue la jouissance ludique, laquelle ne peut sans perte être réduite à un seul plaisir "d'agrément". C'est bien d'un plaisir occasionné par un jeu harmonieux des facultés que procède le plaisir du jeu, et non d'une simple gratification sensorielle ou de l'élimination d'un manque.

L'esthétique technique de l'ergonomie renvoie donc moins au contenu de l'espace vidéoludique qu'à la manière même dont s'opère la spatialisation du donné, l'attribution des places et l'orientation du joueur au sein d'un monde où "l'on s'y retrouve". Cette valeur ergonomique du jeu se mesure notamment à la manière dont l'interface autorise l'articulation des différents "espaces" disposés sur l'écran, c'est-à-dire leur intégration au sein d'un espace global.¹⁹ Dès que l'on admet que la spatialisation du donné, au sein des jeux, s'opère par l'intégration des contenus au sein d'une trame téléologique globale, on voit que le joueur ne change pas d'espace, ne "sort" pas du terrain de jeu en consultant une barre des tâches : il n'y a que des pièces du jeu au sein d'un échiquier téléologique.

¹⁹ : En ce qui concerne les barres d'outils qui encadrent le plus souvent l'espace de référence, on doit remarquer qu'elles s'organisent sur le modèle heideggerien de l'atelier, au sein duquel la place (individuelle et relative) des indicateurs et des fenêtres de commande est définie par une double exigence de disponibilité-accessibilité des icônes et de cohérence dans la disposition.

L'esthétique ergonomique du jeu détermine la fluidité avec laquelle s'articulent les différentes données au sein de la trame téléologique, de l'interprétation fonctionnelle des icônes à l'intervention active visant à la victoire.

Il existe cependant un autre registre esthétique au sein des jeux vidéo : celui qui concerne la beauté que l'on pourrait dire ornementale du jeu, sa beauté d'apparat. C'est la beauté des scènes d'ouverture, des séquences d'animation, des illustrations plus ou moins photographiques qui ornent le jeu. C'est bien ici la beauté des objets — ou plutôt celle de leur représentation — qui est en jeu. Ces images ou séquences n'ont pas d'utilité directe pour la victoire, et ne renforcent pas nécessairement la jouabilité du jeu. Elles échappent donc à la trame de l'espace téléotopique tel qu'on peut le ressaisir à partir du but du jeu. Pour leur attribuer une place dans le jeu, il faut donc en saisir l'utilité à partir de la surfinalité que constitue la jouissance, le plaisir esthétique venant ici se déposer à côté des autres facteurs de plaisir tirés de la pratique du jeu. Or il est intéressant de noter que cette césure se répercute sur la structure de l'espace du jeu. Les lieux de plaisir esthétique co-existent avec les autres objets du jeu bien plus qu'ils ne s'y mêlent : ils s'intercalent entre les phases de jeu, ils marquent les moments ou les lieux où l'interactivité du jeu s'estompe. Le joueur n'intervient plus durant les séquences filmées : il devient *spectateur* ; il clique sur l'icône qui symbolise le piège à vent, non sur l'image qui le représente. Les espaces proprement artistiques, que leur nature même oppose à une réduction utilitaire, restent des espaces distincts, séparés, des colonies rattachées à la seule souveraineté du jouer. Le caractère in-utile de ces espaces les contraint à rester hors-jeu, c'est-à-dire hors de l'espace conçu comme terrain de jeu ; pour user d'un terme foucauldien, on pourrait dire qu'il s'agit d'espaces u-topiques, dont la beauté demeure inséparable du fait qu'ils ne sont nulle part *dans* le jeu.

Mutations de l'espace ludique : de l'espace scénique à l'espace public

Cette analyse de l'espace artistique éclaire à son tour le statut de certains objets étranges, objets qui semblent d'abord résister, eux aussi, à leur absorption téléologique dans l'horizon du but du jeu. Que penser, par exemple, d'aptitudes qui, bien qu'offertes à l'avatar au sein du jeu, n'ont pourtant aucun intérêt pour la victoire ? Comment comprendre à partir du but du jeu l'utilité des fameuses émotes de *Guild Wars*, ces commandes par lesquelles on peut faire apparaître une paire d'ailes dans le dos du personnage, ailes qui n'ont absolument aucune utilité ? Entre autres émotes, on comptabilise pour le seul *Guild Wars* celles qui commandent au personnage de bailler, de faire semblant de jouer de la batterie, de jouer à papier-ciseaux-caillou, de s'ennuyer fermement, de jouer de la flûte, de la guitare ou du violon, de rire, de se gratter frénétiquement, d'éternuer, sans oublier évidemment la grande variété des danses. De la même façon, que dire de la possibilité accordée au joueur de tirer *sur les cadavres* dans *Doom III* ? Et plus encore, que dire de la possibilité de détruire *ses propres réalisations* (de façon suffisamment aveugle pour que cette destruction ne puisse être ressaisie en tant qu'opportunité dans le jeu) par le truchement d'un tremblement de terre ou d'un improbable King Kong, dans les premières versions de *Sim City* ? L'interprétation de ces éléments ouvertement antitéliques, contre-productifs et, en tant que tels, véritables

contresens téléologiques, exige de les considérer comme des éléments qui, prenant à contre-pied le but du jeu, mettent en pleine lumière la surfinalité que constitue la jouissance. Ce qui est absurde à l'égard du but du jeu ne prend sens que si on le rattache au but du joueur ; entre le joueur qui massacre ses propres infrastructures et l'enfant qui fait dégringoler sa pile de cubes, il y a probablement un point commun : en allant à l'encontre du but du jeu, en commettant un acte qui *n'a pas de sens* à l'égard du but du jeu, ils affirment sans ambages la subordination de ce but au but *du joueur* en tant que sujet de la jouissance. Le meilleur moyen de manifester la suprématie du plaisir sur la réussite technique est sans doute de sacrifier la seconde au premier.²⁰

D'après ce que nous avons dit précédemment, on doit admettre que cette violation de la logique téléotopique *interne* du jeu, selon laquelle la localisation d'un objet dans l'espace est tributaire de son inscription dans une structure de renvois articulée au but du jeu, doit venir perturber ou désorganiser l'ordre spatial du jeu. Dans le cas de la destruction des infrastructures, ce constat est évident : l'aboutissement logique d'un comportement fondé sur le "qui-perd-jouit" est la régression vers un espace chaotique, morcelé (trous dans la contrée rendant d'autres objets inutilisables, voies de communication détruites, etc.), voire un retour pur et simple à l'espace "naturel" indifférencié. Le chaos et le rien : deux formes d'anti-espaces visés par le projet contre-productif de l'anti-joueur.

²⁰ : C'est tout le problème des *serious games* : il ne peut y avoir plaisir à jouer que si l'ordre du savoir est subordonné à celui de la jouissance. En l'absence d'un « plaisir de connaître », le jeu ne peut utiliser la jouissance comme vecteur d'apprentissage que s'il suscite un plaisir corrélé à l'apprentissage. Or il ne le peut que de trois façons : soit il fait du gain de connaissance un gain ludique (comprendre, c'est gagner) : c'est l'optique du printemps des mathématiques, ou des logiciels d'apprentissage du clavier : taper correctement, c'est gagner des points. Le problème est ici que peu d'individus sont susceptibles de "jouer" au printemps des mathématiques le soir en rentrant chez eux. Une deuxième possibilité est de rendre le mécanisme d'apprentissage jouissif : c'est ce que cherche à réaliser la Cité des Sciences, avec l'expérimentation ludique. Le problème est alors que l'apprentissage risque de gagner en jouissance ce qu'il perd en efficacité : on peut apprendre l'histoire sous forme de BD ou de dessins animés à la télévision, mais la position de spectateur rend discutable l'intégration réelle des savoirs. Soit (et c'est la possibilité la plus pauvre) il entrelace les éléments ludiques et les éléments d'apprentissage. C'est le cas du jeu du PAM ("*Food Force*"), dans lequel on jette des sacs d'approvisionnement du haut d'un avion, on arrive à faire passer la camionnette médicale sur un pont, etc. Et entre temps sont intercalées des informations pédagogiques, qui sont *naturellement* évacuées par le joueur en tant que données non pertinentes pour le jeu. On pourrait même dire que ces jeux apprennent à faire abstraction de l'essentiel. Être intelligent dans le cadre du jeu, c'est savoir cliquer rapidement sur les fenêtres didactiques — pour les faire disparaître. La fin du jeu est, à cet égard, plus satisfaisante : il faut comprendre qu'il faut "faire de tout" (alimentaire, éducation, formation, etc.) pour que l'aide humanitaire soit efficace, et que quelqu'un doit rester sur place pour former les personnels. Mais le fait que quelqu'un reste n'a aucune pertinence pour le jeu (c'est une information de dernière minute, non mobilisable dans une stratégie) et le fait de répartir équitablement les fonds découle des injonctions du jeu, non d'une stratégie fondée sur la rationalité de l'aide humanitaire. Certes, on ne comprend bien que si l'on y trouve du plaisir. Mais ce n'est pas parce que l'on trouve du plaisir que l'on comprend bien. Il faut que les informations soient importantes *pour* gagner, il faut qu'elles soient intégrées à titre de paramètres dans la structure téléologique du jeu ; sans quoi elles restent sans signification. Si le fait d'apprendre n'est pas en lui-même intéressant, il faut qu'il devienne « intéressant » de connaître une information pour pouvoir gagner, il faut que l'information trouve « un intérêt ». Tant que la finalité de l'information appartient à une finalité autre que celle du jeu, tant que le réseau pédagogique est déconnecté du réseau ludique, il n'y a pas de raison pour que l'information soit mieux intégrée. Plus encore, l'information didactique devient désagréable, autant qu'un temps de chargement : c'est une perte de temps, c'est un élément parasite, qui n'a rien à faire là, puisque le « là » en question est défini par le réseau téléologique articulé à la victoire (ou à la jouissance).

Dans le cas d'une pratique qui ne serait ni destructive, ni constructive — comme la danse des personnages de *Guild Wars*, on assiste davantage à une *mutation* de l'espace. Sans doute la danse exprime-t-elle, dans le jeu, la subordination de l'efficacité stratégique à la simple jouissance ; gagner sans y prendre plaisir contredit le but du joueur, mais ce n'est pas le cas lorsque l'on se livre avec plaisir à une activité sans intérêt pour la victoire. Mais il faut alors que l'espace lui-même retrouve un sens à la lumière de ce nouveau souverain qu'est la jouissance ; si le but du jeu n'est plus capable de donner à l'espace du jeu le principe de sa cohérence, s'il n'est plus à même d'opérer la *condensation* téléologique qui permet la spatialisation du donné, il faut que la jouissance elle-même remplisse ce rôle. Mais qu'est-ce qu'un espace qui trouve son principe, son lieu d'être dans l'ordre du plaisir ? C'est notamment l'espace *scénique*. Or il nous semble que, dès que la spatialité vidéoludique brise le lien structurant qui l'ordonne à la victoire, dès que le but du jeu ne peut plus servir de schème ordonnateur, la spatialité vidéoludique tend à se muer en spatialité scénique. Même un joueur de *Tekken* peut jouer sans adversaire : la gestuelle de l'avatar devient alors un spectacle, mise en scène d'un savoir-faire technique qui s'accomplit dans le jeu de la belle forme. L'espace devient alors le lieu d'accueil et de manifestation d'une maîtrise technique dont la désinstrumentalisation libère la puissance artistique, à l'image du "chef d'œuvre" du Compagnon.

Il n'y donc rien d'étonnant dans le fait que l'espace d'abord conçu comme terre à *conquérir*, à coloniser, à exploiter, à défendre, l'espace comme terrain d'affrontement entre adversaires devienne alors, non un espace d'alliance — qui présuppose encore l'adversité — mais un espace de co-opération. La danse des avatars dans *Guild Wars* transforme l'espace vidéoludique à la fois en espace scénique et en espace de coopération au sein duquel la dimension agonistique du champ de bataille se mue en lieu de manifestation du faire-pour (les autres joueurs sont automatiquement avertis de l'imminence d'un "spectacle" de danse), du faire-avec, voire du vivre-ensemble. On sait qu'une lecture habermassienne de l'esthétique de Kant permet de faire de l'ouverture d'un espace public de communication rationnelle l'achèvement du débat critique dans le champ artistique. Conformément au projet schillérien, la formation esthétique de l'homme apparaît alors comme une propédeutique à sa formation politique. Dans les jeux vidéo, il nous semble que la désinstrumentalisation des objets (les objets pouvant être des opérations), en dénouant la structure téléologique de l'espace ordonnée au but du jeu posé comme victoire, oriente l'espace vidéoludique vers une dimension scénique qui, elle-même, ouvre la voie à une politisation d'un espace qui s'oriente alors vers l'idée "d'espace public" au sens de Habermas. Non pas que l'espace devienne un simple *medium* autorisant l'éclosion d'une communication rationnelle — un jeu vidéo n'est pas un *forum*.²¹ Mais l'espace du jeu peut devenir lieu de *mise en scène* de la rencontre, imagination de l'espace public, lieu où l'agir communicationnel trouve à se manifester. L'espace vidéoludique devient alors le support de ce que l'on pourrait considérer comme un "stade du miroir" au cours duquel ce n'est plus le moi qui trouve à s'unifier, mais le

²¹ : On peut d'ailleurs se demander si, au sein de ces espaces "collatéraux" que sont les forums de joueurs, c'est véritablement le jeu qui devient l'objet d'un débat critique débouchant sur des prises de décision collectives, ou si c'est le débat citoyen qui devient divertissement.

nous de la communication. L'espace vidéoludique, lorsqu'il cesse d'être un terrain d'affrontement — ce qui n'est rendu possible que par une séparation à l'égard du but du jeu, séparation qu'autorise le rattachement direct du sens à la jouissance — devient la surface sur laquelle un corps social accède à la conscience de son unité en contemplant son image. L'espace vidéoludique est à la fois le corps du joueur et le corps de tous les joueurs, de sorte qu'il peut devenir l'*imago* dans lequel s'incarne le moi collectif des joueurs.

L'angoisse comme affect spatial : de la musique au sublime

Le changement de finalité transforme donc le "mode" de l'espace, le principe de sa spatialisation, mais il n'en remet pas en cause la nature téléologique. Là où la finalité interne du jeu est court-circuitée au profit de ce "métatélôs" qu'est la jouissance, c'est encore ce rattachement à un principe finalisateur qui garantit l'organisation, le déploiement — bref, la spatialisation de l'espace.

Reste à savoir si ce déplacement téléologique est compatible avec la voie heideggérienne que nous avons d'abord empruntée. Il y a incontestablement un biais interprétatif dans la perspective qui fait du sujet heideggérien, du *Dasein*, le Sujet de la jouissance. On doit cependant reconnaître que, selon Heidegger, la dimension *affective* de la spatialité phénoménologique n'est pas une dimension parmi d'autres. Pour Heidegger, un être-au-monde désaffecté est une contradiction phénoménologique. C'est seulement dans la mesure où le sujet se sent concerné, réagit affectivement au monde que le sens des objets intramondains peut apparaître.²² Comment la cohérence d'une contrée pourrait-elle apparaître si le sujet était absolument indifférent à la tâche à laquelle s'ordonne l'atelier ? Comment donner consistance à une "préoccupation" si aucun état du monde ne peut être vécu comme réussite ou comme échec ? Dans la trame téléologique des jeux vidéo, il ne peut évidemment y avoir de *victoire* sans affectivité, dans la mesure où le but du jeu est directement corrélé au but du joueur ; mais au sein de l'espace heideggérien, c'est parce que le sujet peut être affecté par le monde que la spatialisation peut s'opérer. L'affectabilité du sujet heideggérien n'est d'ailleurs pas constante ; l'être-au-monde est toujours doté d'une certaine tonalité, d'une teinte affective qui fait apparaître sous des jours différents les objets que je rencontre dans le monde. Selon la couleur, la "disposition" de notre être-au-monde, la docilité ou la résistance dont font preuve les étants intra-mondains à l'égard de leur intégration (interprétation-mobilisation) au sein de mes projets m'apparaît de façon différente. Selon ce que l'on peut bien appeler "l'humeur" du *Dasein*, les choses m'apparaîtront désespérément lointaines, inaccessibles, en travers de mon chemin ou, au contraire, proches et disponibles. Bref, c'est avant tout parce que je suis moi-même "bien disposé" que les choses me semblent à leur place.

²² : "C'est seulement parce que les "sens" relèvent ontologiquement d'un étant qui a le genre d'être de l'être-au-monde disposé [Franck traduit par : "qui a le sentiment de la situation"] qu'ils peuvent être "stimulés" et "être sensibles à" en sorte que ce qui les stimule se montre dans l'affection. Des choses comme l'affection n'auraient pas lieu, si fortes que puissent être la pression ou la résistance, celle-ci resterait par essence non dévoilée si un être-au-monde disposé ne s'était pas déjà lié à un être concerné par l'étant intérieur au monde auquel les humeurs le prédisposent" (*Être et temps*, § 29, p. 182)

Laissons pour le moment de côté cette disposition du *Dasein*, dans laquelle s'articulent affectivité du sujet et mondanité du monde, pour envisager un autre aspect de la corrélation entre espace et affectivité dans l'approche heideggérienne. L'affect le plus profondément spatial, spatialisant chez Heidegger est *l'angoisse*. L'angoisse révèle l'espace dans la mesure où, contrairement à la peur, son objet reste indéterminé ; cette indétermination de l'objet rend sa situation diffuse, le dé-localise. L'objet de l'angoisse est partout, n'étant fixé nulle part ; il est quelque part, il est "là", prêt à jaillir.²³ L'angoisse révèle donc l'espace dans sa totalité, mais elle ne le peut que dans la mesure où elle engage le sujet en tant qu'être à-dessein-de-lui-même. Car l'angoisse révèle au *Dasein* sa nature propre en manifestant, en lui rendant présente la possibilité de ce qui, pour Heidegger, constitue son être le plus propre : sa mort. L'objet de l'angoisse est ce qui, jaillissant de nulle part, peut faire basculer l'être dans le néant.

Il est intéressant d'appliquer cette analyse à la spatialité des jeux vidéo. Concernant la "tonalité" affective de l'être-au-monde que qualifie la disposition du *Dasein* heideggérien, elle trouve une illustration éclairante à travers la *musique* du jeu. La musique des jeux vidéo appartient elle aussi à la trame téléologique ; en ce sens, elle n'est pas à proprement artistique, c'est une musique-outil. Mais quelle est sa fonction ? Il s'agit moins pour elle de faire naître des images ou des émotions que de renforcer mon *affectabilité* par le monde du jeu. Elle doit maintenir le joueur dans un état d'attention vigile, ce qui explique que la musique des jeux vidéo soit le plus souvent in-quétante. Le joueur assidu de *Diablo II* sait que l'accompagnement musical y est fondé sur une succession perpétuelle de séquences mélodiques qui n'aboutissent jamais à un achèvement, à un repos, ce qui nourrit un état de fébrilité inquiète imprégné de l'annonce de *l'imminence* d'un événement. En se faisant angoissante, la musique vidéoludique exacerbe notre sensibilité et fait jaillir la dimension menaçante de l'espace en tant que lieu où séjourne *l'adversaire*, espace que je dois maîtriser avant qu'il ne soit trop tard, espace que je dois sécuriser avant que ne surgisse celui auquel m'oppose déjà une lutte qui est une lutte à mort. En ce sens, l'angoisse est bien, dans les jeux vidéo, l'affect spatialisant par excellence.

En manifestant au *Dasein* sa mortalité, l'angoisse heideggérienne rappelait au *Dasein* son être le plus propre, sa nature ontologique d'être-pour-la-mort. Peut-on dire que l'angoisse du joueur le rappelle à sa mortalité ? Non, mais justement parce qu'elle ramène le joueur à son être-le-plus-propre *de joueur*, de Sujet de la jouissance. Contrairement au duelliste (cher à Heidegger), le joueur des jeux vidéo ne met pas sa vie en jeu ; il joue à (pouvoir) mourir. Plutôt que de se confronter à l'angoisse de la mort en risquant sa vie, le joueur joue... à se faire peur. Ce rapport ludique à la mort ne prend donc sens que si on le rapporte à la surfinalité du jeu qu'est la jouissance ; car c'est bien le plaisir qui est en jeu dans ce jeu avec une mort jouée.

²³ : "Voilà pourquoi l'angoisse ne "voit" ni "ici" ni "là-bas" déterminés ou s'approche la menace. Que le menaçant soit *nulle part* caractérise le ce-devant-quoi de l'angoisse. Celle-ci ne "sait" pas ce qu'est ce dont elle s'angoisse. Néanmoins, "nulle part" ne signifie pas rien, mais la contrée en général, la révélation du monde en général pour un être-à par essence spatial. C'est la raison pour laquelle le menaçant ne peut pas davantage s'approcher dans la proximité depuis une direction déterminée, il est déjà "là" — et pourtant nulle part, il est si proche qu'il oppresse et coupe le souffle — et pourtant nulle part." (*Être et temps*, § 40, p. 234 ; nous recourons ici à la traduction de ce passage proposée par Franck.)

Reprenant notre parallèle avec l'esthétique kantienne, nous pouvons ici rapprocher la jouissance ludique de l'expérience sublime ; pour Kant, la jouissance de celui qui contemple le spectacle de la mer déchaînée s'enracine dans une certitude : celle qui garantit au sujet qu'il n'est nullement menacé dans son être d'être rationnel par ce spectacle de démesure et de chaos. Le sujet se sait hors d'atteinte de la violence qu'il contemple, et le ravissement qu'il subit en laissant sa sensibilité se perdre dans l'impossible synthèse d'un donné sensoriel déchaîné n'est réellement jouissif que parce que subsiste en lui, impassible, cette faculté que la panique des sens ne saurait inquiéter : la raison. La jouissance sublime est la jouissance d'un sujet qui ne se laisse emporter que parce qu'il se sait hors de portée. Le joueur, lui, peut réinscrire l'angoisse la plus éprouvante dans l'ordre du jouir car il sait que la mort qui le menace *dans le jeu* ne le met nullement en péril en tant que joueur. Si l'angoisse manifeste au *Dasein* heideggérien son être le plus propre d'être mortel, l'angoisse manifeste au joueur son être de joueur, de sujet qui se joue même de la mort, celui pour lequel la mort elle-même n'est qu'un jeu. En ce sens, si l'angoisse sert dans les deux cas de rappel à l'être le plus propre, elle oppose radicalement le *Dasein* et le joueur ; le *Dasein* prend conscience de sa mort prochaine, le joueur garde conscience du fait qu'il ne mourra pas. En ce sens, alors que l'angoisse heideggérienne révèle la vie comme destin, celle que distille le jeu dévoile le jeu lui-même comme oubli, occultation de la mort véritable — ce que Pascal nomme : divertissement.

Spatialisation du temps *versus* temporalisation de l'espace dans les jeux vidéo

Nous voudrions pour terminer mettre en perspective cette approche heideggérienne de la spatialité des jeux vidéo en posant deux questions. La première concerne le projet heideggérien, dont la reconstitution phénoménologique de l'espace visait à reconduire l'espace lui-même à la temporalité ; notre objectif n'est pas d'appliquer aux jeux vidéo la temporalisation de l'espace telle qu'elle s'effectue dans le cadre de l'analytique existentielle (ce qui exigerait des développements qui dépassent de loin le cadre de cet article), mais simplement de montrer en quoi l'espace des jeux se laisse rapporter à des considérations temporelles. La seconde concerne l'échec du procès de temporalisation engagé par l'analytique du *Dasein*, échec reconnu par Heidegger lui-même. En quoi ce report de l'espace au temps — et son échec — peuvent-ils contribuer à l'élucidation de la spatialité propre aux jeux vidéo ?

Le rapport temps-espace est ambigu au sein des jeux vidéo ; mais il nous semble qu'il s'éclaire lorsqu'on l'appréhende à la lumière de la distinction que nous avons opérée entre but du jeu et but du joueur. Une première approche du temps "vidéoludique" conduit en effet à penser que ce temps se trouve spatialisé, au sens où Bergson opposait le temps spatial, au temps de la *durée*. D'une part, c'est bien l'espace qui apparaît d'emblée temporalisé dans le jeu : la mesure de l'espace que je dois parcourir, c'est d'abord le temps qu'il me faudra pour le parcourir, le nombre de "tours" qu'il me faudra pour atteindre l'objectif. Si la spatialisation des objets s'opère du fait de leur inscription dans la trame téléologique du jeu, cette inscription peut elle-même se traduire en termes temporels : une montagne fait perdre du temps, un véhicule en fait gagner ; ce que j'achète lorsque

j'alloue des ressources à la construction d'un téléporteur ou d'un "portail", ce n'est pas de l'espace, c'est du temps.²⁴ Mais précisément : ce caractère "monnayable" du temps nous indique que le temps dont il s'agit est lui-même un temps spatialisé : un temps-capital, un temps-ressource qui se mesure objectivement et qui se *gère*. Lorsque le joueur de *Civilization* cherche à optimiser chaque "tour", c'est que chaque séquence, chaque période peut être définie par un ensemble de "coups" possibles, c'est-à-dire un ensemble de combinaisons logiques. Une période, c'est avant tout un ensemble de déplacements dans un espace logique ; annuler un déplacement, c'est remonter le temps. Lorsque le jeu ne s'effectue pas en réseau, cette déconnexion du temps "réel" (temps de la durée) et du temps des tours (temps spatialisé) est évidente : le temps que met le joueur à jouer un tour a peu d'importance dans le jeu. Lorsqu'il joue en réseau, c'est cette déconnexion qui contraint les concepteurs à dépenser des trésors d'imagination pour parvenir à synchroniser *dans le temps continu de la durée* l'ensemble des temps discrets ouverts par chaque joueur. Comment faire en sorte qu'un joueur qui met 5 minutes à jouer un tour puisse jouer *avec* un autre joueur qui met 10 minutes à valider le "même" tour ?

On voit par ailleurs ici que la durée à laquelle renvoie le tour *dans* le jeu (10 ans, un siècle ou autre) n'a rigoureusement aucune importance... encore que. Car le temps dans lequel s'inscrit la pratique du joueur est lui-même un temps "téléochronique", qui tire sa consistance de son rapport à ces deux objectifs que sont le but du jeu et le but du joueur. Aux trois utilités possibles d'un même "coup" correspondent trois ordres de temporalité : le temps immédiat correspond à l'efficacité immédiate du coup (je tue l'adversaire, je me déplace, etc.) ; le temps moyen correspond à l'inscription du coup dans un projet d'action, une trajectoire (je fais de la recherche pour pouvoir construire des infrastructures plus performantes) ; le temps global est celui qui s'articule au but global du jeu (je joue pour gagner). Le temps au sein duquel se meut le joueur dans sa pratique du jeu est principalement le second ; un joueur qui se tiendrait seulement dans l'ouvert de l'immédiateté ne jouerait pas : chaque coup serait une partie. Inversement, un joueur qui se situerait exclusivement dans le troisième ordre de temporalité ne jouerait pas non plus : chaque coup étant envisagé avec toutes ses conséquences possibles, chaque partie se résumerait alors à un seul coup (le reste de la partie ne faisant que dérouler les prévisions opérées *a priori*). Le temps de prédilection du joueur est donc bien le temps moyen, que l'on peut qualifier de temps *stratégique* : c'est le temps au sein duquel chaque coup est mis en perspective au sein d'un horizon téléologique défini par un ensemble de buts à atteindre, de tâches à effectuer, ces objectifs étant tendus vers l'objectif ultime (la victoire) sans pour autant s'y dissoudre, du fait du caractère limité des anticipations

²⁴ : Nous sommes ici assez proche de la manière dont Heidegger rapporte l'espace au temps dans les *Prolegomènes à l'histoire du concept de temps* : "On peut déterminer négativement la proximité comme le "pas-très-loin". Il est parlé de "pas-très-loin" depuis l'horizon de la préoccupation journalière. "Pas-très", c'est-à-dire "tout de suite" au sens de ce qui est aussitôt disponible à chaque maintenant, de ce qui, à chaque maintenant, est aussitôt et constamment (sans perte de temps) apprésentable. [...] Considérée de plus près, la proximité n'est rien d'autre qu'un éloignement remarquable, celui qui est disponible dans la temporalité déterminée. Il y a dans tous les modes d'accélération de la vitesse auxquels, aujourd'hui, nous participons plus ou moins librement et contraints, une folie de proximité (entendez-le sans aucun jugement de valeur !) qui trouve son fondement dans le *Dasein* lui-même, folie de proximité qui n'est rien d'autre que la dimension du temps perdu." (GA, Bd. 20, p. 312 ; cité dans Didier Franck, *Heidegger et le problème de l'espace*, p. 83).

rationnelles projetées par le joueur. Ceci revient tout simplement à dire que le temps dans lequel se meut le joueur est un temps *historique*. Comme le voulait Cournot, il n'existe qu'un seul type de séquences qui autorise le récit historique : ni la succession aléatoire (tirage du loto), ni la succession nécessaire (trajectoire d'un solide en mouvement dans un espace physique théorique) n'autorisent la mise en histoire. Pour que s'ouvre la possibilité d'un discours *historique*, articulé en un récit, il faut que les différents événements qui se succèdent *aient* un rapport, mais que ce rapport ne soit pas un rapport de causalité déterministe. C'est exactement ce qui caractérise le temps du joueur dans le jeu en tant que temps stratégique, temps au cours duquel le joueur enchaîne ses coups de façon cohérente, sans que cette cohérence ne dissolve dans la stricte nécessité logique d'une partie préprogrammée. De l'utilité immédiate du coup au but global du jeu, il existe certes un chemin ; mais il est impossible de déduire logiquement le coup lui-même à partir de l'objectif final, sans passer par la médiation d'un espace stratégique fondé sur des projets dont la réussite (et la pertinence) demeure incertaine. On comprend donc à quel point le temps historique, le temps de l'Histoire, est un terrain propice pour la projection figurée, la mise en image des contenus du jeu. Le fait que la projection de la temporalité du jeu puisse se trouver projetée dans un référentiel historique souligne la dimension historique du jeu lui-même : si on peut jouer à l'histoire, c'est parce que toute partie doit être en elle-même *une* histoire. Et ce temps historique qui se séquence en décades ou en siècles correspondant aux "tours" du jeu est déjà spatialisé : c'est le temps de la frise, le temps qui va d'ici à là, le temps linéaire que l'on peut comptabiliser.²⁵

Mais ce temps spatialisé n'est pas le seul qui soit mobilisé dans la pratique du jeu. Même en restant dans le registre instrumental régi par le but du jeu, le temps intervient comme *durée* dans la mesure où c'est le temps que je passe à jouer qui constitue ma première ressource. Aux yeux de Bergson, il s'agirait déjà ici d'un temps spatialisé, puisqu'il est ressaisi non comme expérience subjective du temps, mais comme capital ; mais ce temps *passé* à jouer reste le temps de l'expérience, de l'apprentissage, ce temps dont je ne peux pas faire l'économie — et que je ne peux acheter — puisque c'est moi-même, ma propre pratique qu'il transforme en développant ma rapidité d'interprétation, ma clairvoyance stratégique ou ma vélocité d'action. Le critère de la connaissance, de la compétence vidéoludique reste, avant toute chose, le temps que le joueur a consacré au jeu : connaître, c'est s'y connaître, c'est avoir de la pratique, être expérimenté. Et cette pratique ne s'acquiert que "dans la durée" : l'épreuve initiatique, c'est d'abord l'épreuve du temps qui fait obstacle à l'im-patience du joueur.

Mais la double nature du temps impliqué dans les jeux vidéo s'illustre également dans l'ambivalence de formules telles que le "temps nécessaire pour finir le jeu". Le temps

²⁵ : Dans le cas de *Civilization*, la notion bergsonienne de temps scientifique, archétype du temps spatialisé, s'illustre de façon particulièrement claire. Pour Bergson, le temps scientifique est un temps discret dont les intervalles sont marqués par les signaux d'une horloge. C'est un temps quantifiable, mesurable, et qui comme tel peut être introduit en tant que variable au sein d'une équation — court-circuitant ainsi totalement l'expérience intime du temps telle qu'elle s'exprime dans la durée vécue par la conscience. Dans *Civilization*, le temps tel qu'il prend forme dans la succession des tours est entièrement déconnecté de toute considération subjective ; c'est un temps discret régi par une loi de succession dont les intervalles sont marqués par l'ajout d'une unité au "compteur" historique.

dont il s'agit, c'est bien d'une part le "capital-temps" qu'il faudra investir pour atteindre le but du jeu ; mais le rapport se renverse si l'on rattache ce temps de jeu au but du joueur. Dans ce cas, le "temps nécessaire", c'est avant tout la mesure du temps de jouissance autorisé par le jeu. Ce temps n'est plus une dépense, c'est un gain. Et dans la mesure où ce gain n'est gain que parce qu'il occasionne la jouissance, on doit admettre que le temps dont il s'agit est bien un temps subjectif, un temps vécu. Encore une fois, il n'est pas sûr qu'aux yeux de Bergson ce "temps de jouissance" mesurable échappe vraiment à la spatialisation ; mais il ne s'y réduit pas non plus, dans la mesure où la temporalité dont il s'agit ne tire sa consistance que du fait d'être éprouvé dans l'intimité d'une expérience consciente, d'être ressaisi dans ce temps stratégique au sein duquel tout choix demeure un pari sur l'avenir, et où l'angoisse attise paradoxalement notre sentiment d'être vivant. En ce sens, si le temps tel qu'il se laisse ressaisir dans la trame téléologique déployée dans l'horizon du but du jeu apparaît bien comme un temps spatialisé, en revanche le temps qui trouve sa consistance dans l'optique du but du joueur conçu comme jouissance appartient déjà au registre de la durée. Et l'on peut remarquer que, pour Heidegger, c'est bien le recours au temps comme durée qui permet de temporaliser la spatialité découverte par la préoccupation ; l'estimation des distances à partir de la préoccupation ne s'effectue pas à l'aune d'une temporalité objectivement mesurable, quantifiable, mais bien sous l'égide d'une temporalité vécue sous le mode de la durée ; dans son cours de 1925, Heidegger affirme ainsi que "un chemin "objectivement" plus long peut être plus court qu'un chemin "objectivement" beaucoup plus court qui, comme on dit, paraît infiniment long. La diversité de cette durée se fonde dans la préoccupation elle-même et dans ce qui, à chaque fois, a été pris en souci. Le temps que je suis moi-même donne, selon la manière dont à chaque fois je le suis, une durée différente."²⁶

A l'issue de cette brève analyse, il semble que nous puissions donc éclairer le rapport de l'espace au temps dans les jeux vidéo de la manière suivante : si la trame téléologique ordonnée au but du jeu nous conduit à un temps spatialisé (temps objectif, mesurable et comptabilisable à titre de ressource), en revanche celle qui s'ordonne à la jouissance du joueur nous reconduit bien à l'ordre temporel de la durée. Mais chacune de ces deux formes aboutit à une forme de temporalisation de l'espace, dont on peut dire qu'elle s'opère sous les deux auspices: l'auspice spatial lorsqu'il s'agit d'investir de manière efficace un capital-temps²⁷, auspice de la durée lorsqu'il s'agit d'optimiser la jouissance

prise *durant* le jeu.²⁸ Tout espace est temporellement convertible dans les jeux en un temps qu'il s'agit de rentabiliser ; mais cette conversion implique toujours la double dimension du temps. Rentabiliser le temps de jeu, c'est à la fois exploiter au maximum les possibilités qui me sont offertes par le "rythme" du jeu (qu'il s'agisse de la succession des tours ou des allées et venues de mes collecteurs de ressources) en vue d'atteindre le but du jeu ; mais c'est aussi optimiser l'exploitation du potentiel de jouissance recelé par le temps de jeu. En ce sens, le rattachement de la spatialité vidéoludique à l'ordre du temps laisse inchangée sa nature téléotopique, puisqu'il ne fait que donner une dimension temporelle aux principes et structures sur lesquelles repose la spatialisation. Le temps, lui aussi, est régi par un principe de finalité ouvrant des plans téléochroniques étagés (temps de l'utilité immédiate, temps stratégique régi par un projet, temps global ordonné à la victoire) qui doivent être ressaisis à partir de cette double finalité qui articule but du jeu et but du joueur. Loin de remettre en cause le caractère téléotopique de l'espace au sein des jeux vidéo, son interprétation temporelle ne fait que la confirmer.

L'espace et le corps : l'espace vidéoludique comme espace désincarné

Venons-en à présent à l'échec du projet heideggérien visant à réduire l'espace à la temporalité dans le cadre de l'analytique existentielle. N'étant pas entrés dans l'analyse de cette tentative, nous n'entrerons pas non plus dans les détails de sa réfutation. Nous voudrions simplement mettre en lumière la manière dont certains écueils rencontrés par cette tentative éclairent la spatialité propre des jeux. Pour ce faire, nous prendrons appui sur la belle analyse effectuée par Didier Franck dans un essai où il pointe les résistances que la spatialité humaine oppose à la réduction temporelle projetée par Heidegger. Quelles sont les caractéristiques de cette spatialité qui résistent à la temporalisation ?

La première repose sur la présence de l'homme au monde en tant que présence *corporelle*. Si la préoccupation affairée découvre, nous l'avons vu, l'étant comme proche ou distant, cette proximité ou distance se réfère bien au sujet, mais non au sujet en tant que corps. "Lorsque le *Dasein* préoccupé approche quelque chose de lui-même, cela ne signifie pas qu'il le fixe en une position de l'espace qui serait à la plus courte distance d'un point quelconque du corps. Dans la proximité veut dire : dans le cercle de l'étant d'abord à-

²⁶ : (GA, Bd. 20, p. 317 ; cité par Didier Franck, in "Heidegger et le problème de l'espace", p. 83.

²⁷ : ce qui mesure la taille d'un espace vierge, c'est le temps qu'il me faut pour le traverser ; ce qui fait que la mine ou la forêt sont proches ou éloignées, c'est le temps qu'il me faut pour m'y rendre ; ce qui fait que deux ateliers dont les activités sont connexes doivent être rapprochés, c'est le temps de circulation des matériaux ; ce qui fait qu'aucune construction ne doit obstruer le passage des troupes, c'est le temps qu'il faudra pour la contourner ; la lutte à mort qui m'oppose à l'adversaire est moins une lutte spatiale qu'une guerre temporelle : le but est de maximiser l'usage de mon capital-temps au sein d'une gestion plus efficace qui me permette de le prendre de vitesse, de me développer plus vite, bref : de tuer avant d'être tué... voire tout simplement de *durer*. C'est le cas lorsqu'une citadelle doit être protégée durant le temps nécessaire à l'accomplissement d'une prophétie, ou lorsque la mission est explicitement de survivre durant un laps de temps déterminé (c'est par exemple le cas dans le dernier niveau de *Warcraft*).

²⁸ : Le temps qu'il me faut pour contourner une infrastructure mal placée ne constitue pas seulement une déperdition de ressource : c'est aussi une entrave à la jouissance. Lorsqu'un joueur détruit une scierie précédemment construite parce qu'elle se trouve en travers de son chemin, il s'agit bien, en un sens, d'une décision résultant d'un calcul d'utilité ; mais l'utilité dont il s'agit ne se rapporte pas seulement au but du jeu : elle se rapporte au but du joueur, qui exige d'éliminer les sources d'insatisfaction. Inversement, le joueur peut prendre des décisions qui impliquent un *détour* dans le jeu, qui retardent le moment de la victoire en vue de faire "durer le plaisir". A titre d'illustration du premier point, l'auteur, qui a assisté récemment au jeu d'un enfant de 7 ans s'essayant à *Spellforce*, a été surpris de constater que l'enfant éliminait systématiquement ses propres constructions dès qu'elles faisaient entrave au mouvement d'une unité. On pourrait ainsi supposer que l'apprentissage de "l'art" du jeu consiste à ne pas écraser les exigences du jeu (ordonnées au but du jeu) sous les injonctions de la jouissance, mais de parvenir à tirer la jouissance elle-même d'une maîtrise technique, stratégique, de ces exigences. Ce qui pourrait sans doute se traduire en processus de *sublimation* des pulsions ; plutôt que d'une articulation du principe de plaisir et du principe de réalité, il s'agirait alors d'une articulation du principe de plaisir et d'un principe... de virtualité ?

portée-de-main pour la circonspection. Le rapprochement n'est pas orienté sur l'ego-chose doté d'un corps mais sur l'être-au-monde préoccupé, c'est-à-dire sur ce qui toujours et d'abord s'y rencontre."²⁹ Contrairement à la spatialisation du donné qui s'opérerait dans la démarche phénoménologique de Husserl, démarche au sein de laquelle la proximité ou la distance des objets se référerait explicitement à un corps conçu comme "point-zéro" séparant notamment "l'ici" du "là-bas", le proche du lointain, la gauche de la droite, le haut et le bas, *etc.*³⁰, la proximité (ou la distance) du sujet aux choses dans l'optique heideggérienne fait l'économie du corps. C'est uniquement à l'égard de la préoccupation qu'un espace peut s'ouvrir, et non par la position préalable d'un corps qui n'est lui-même qu'un objet "dans" l'espace. dans l'optique heideggérienne, ce n'est pas le corps qui serait "l'origine" (au sens mathématique) du déploiement de l'espace, mais l'espace qui peut accueillir le corps. "Spatial, le *Dasein* ne peut l'être que comme préoccupation [...]. Ou pour le dire négativement : le *Dasein* n'est jamais là-devant dans l'espace, même de prime abord. Il ne remplit pas à la manière d'une chose ou d'un outil un morceau de l'espace en sorte que sa limite, par rapport à l'espace même qui l'entoure, ne soit qu'une détermination spatiale de l'espace. Le *Dasein* occupe — au sens littéral du mot — l'espace. Il n'est pas du tout seulement là-devant dans le morceau d'espace que le corps remplit matériellement. "Être-là" [*Dasein*], il s'est chaque fois déjà installé dans un espace de jeu."³¹ La spatialité du *Dasein* est une spatialité désincarnée, une spatialité qui n'exige pas le préalable du corps.

Quelle meilleure illustration de cette forme de spatialité peut-on donner que celle qui se constitue à partir de l'être-au-monde du joueur des jeux vidéo Le joueur n'est pas présent à titre de corps dans le jeu ; il *peut* l'être, mais il peut aussi ne pas l'être, ce qui exclut le corps comme référent de l'orientation. Dans un jeu comme *Doom*, le corps est certes le point aveugle, le point de focale... mais c'est justement la raison pour laquelle il n'apparaît pas (sauf dans les miroirs, ce qui ferait plaisir à Foucault). La seule chose que l'on voit, c'est la main, la main en tant qu'elle permet de prendre, de porter des coups,

²⁹ : Heidegger, *Être et Temps*, § 23, p. 148 (nous recourons ici à la traduction de Franck)

³⁰ : "La chair possède alors pour son ego le trait distinctif, unique en son genre, de porter en soi le *point-zéro* de toutes ces orientations. L'un des points de l'espace qui lui appartiennent, ne fût-il pas effectivement vu, est constamment caractérisé sur le mode de l'*ici* central ultime, à savoir d'un *ici* qui n'en a aucun autre en-dehors de soi relativement auquel il serait un "là-bas". De la sorte, toutes les choses du monde ambiant sont orientées par rapport à la chair et de fait les expressions de l'orientation comportent ce rapport. "Loin", c'est loin de moi, de ma chair ; "à droite" renvoie au côté droit de ma chair, à ma main droite par exemple." (Husserl, *Idées II, Recherches phénoménologiques sur la constitution*, § 41 a. ; cité par Didier Franck, *op. cit.*, p. 87) On trouve un prolongement intéressant de l'idée de corps conçu comme point d'ancrage de tous les espaces possibles dans l'article de Foucault intitulé *Le corps utopique* : " Mon corps, en fait, il est toujours ailleurs, il est lié à tous les ailleurs du monde, et à vrai dire il est ailleurs que dans le monde. Car c'est autour de lui que les choses sont disposées, c'est par rapport à lui — et par rapport à lui comme par rapport à un souverain — qu'il y a un dessus, un dessous, une droite, une gauche, un avant, un arrière, un proche, un lointain. *Le corps est le point zéro du monde*, là où les chemins et les espaces viennent se croiser, le corps n'est nulle part : il est au cœur du monde, ce petit noyau utopique à partir duquel je rêve, je parle, j'avance, j'imagine, *je perçois les choses en leur place* et je les nie aussi par le pouvoir indéfini des utopies que j'imagine. Mon corps est comme la Cité du Soleil, il n'a pas de lieu, mais c'est de lui que sortent et que rayonnent tous les lieux possibles, réels ou utopiques." (Foucault, [1966], nous soulignons).

³¹ : Heidegger, *ibid.*, § 70, p. 430 de la traduction Vezin (traduction modifiée).

d'appuyer sur la détente, etc. — mais on pourrait aussi bien jouer en choisissant une autre focale. Dans les jeux comme *Civilization*, il n'y a plus de corps du tout. Le joueur est comme l'âme des objets qui se situent dans l'espace, il les dirige, les commande, les utilise, les détruit, etc. Mais il n'est lui-même nulle part. La présence du monde dans le jeu se soutient uniquement du rapport que le joueur entretient avec l'espace du jeu ; la spatialité du jeu est suspendue à l'être-au-monde du joueur, mais cet être-au-monde est une inhérence diffuse. Cette présence désincarnée n'exclut pas toute situation : en focalisant son attention sur telle ou telle zone de l'espace de jeu, le joueur se situe bien "dans" le jeu, comme on peut se concentrer sur telle ou telle zone de son propre corps. Mais cette condensation locale n'est possible que parce que l'espace dans sa totalité est déjà "hanté" par le joueur. Comme le veut Heidegger, le joueur *est* l'espace conçu comme "espace de jeu" de la préoccupation.³²

On voit ici comment les caractéristiques de l'espace heideggérien, si elles tendent à tenir à distance une propriété fondamentale de la présence humaine au monde en tant que présence *incarnée*, ne font que renforcer son adéquation à l'espace vidéoludique. L'espace heideggérien fait peut-être l'économie de la chair : mais c'est aussi le cas de l'être-au-monde du joueur, dont la présence au monde est avant tout *emprise* sur le monde.

Espace, latéralisation et orientation dans les jeux vidéo

Le second écueil relevé par Franck est l'incapacité dans laquelle de trouve l'approche heideggérienne de fonder un espace latéralisé. Pour Franck, l'absence de corps implique l'absence de main : les étants découverts par la préoccupation sont bien des étants "sous-la-main", mais ils ne le sont que pour un *Dasein*... qui n'a pas de main. Ce paradoxe éclaire la difficulté de l'espace heideggérien à se latéraliser ; dans l'atelier, les étants se disposent déjà, trouvent leur place en référence à un sujet qui s'est lui-même déjà découvert comme gaucher ou droitier.³³ L'indifférenciation des mains traduit l'impossible latéralisation d'un espace décorporellisé. "Bref, désincarné en raison de son sens d'être, le *Dasein* ne peut avoir ni droite ni gauche."³⁴

Or il existe bien un espace dans lequel il existe une main dont la généralité provient de sa décorporellisation : c'est la main avec laquelle le joueur manie les objets du jeu. Le joueur peut certes, en fonction du fait qu'il soit gaucher ou droitier, disposer son "atelier" (clavier, souris, etc.) de façon différente, mais cette agencement n'a pas de répercussion sur l'espace du jeu. La main avec laquelle le joueur active, utilise, dispose les objets dans

³² : Nous ne revenons pas ici sur la question de savoir si l'espace du jeu peut-être conçu comme corps du joueur : si le corps s'étend à la totalité de l'espace, alors il *est* l'espace et l'espace n'est plus ce qui environne le corps. L'optique heideggérienne n'est donc pas remise en cause par cette hypothèse, contrairement à l'optique husserlienne.

³³ : "L'étant à-portée-de-main est à portée de la main droite ou de la main gauche, puisqu'il n'y a pas de main en général. La preuve phénoménale en est que l'emplacement des ustensiles varie, toutes choses égales d'ailleurs, selon que je suis droitier ou gaucher. [...] L'orientation et l'espace charnels doivent donc être préalablement découverts pour que le *Dasein* préoccupé puisse assigner à chaque outil la place qui lui revient au sein d'une contrée." (Didier Franck, *op. cit.*, p. 95)

³⁴ : *ibid.*, p. 92.

l'espace du jeu est bien une main "en général" car c'est une main virtuelle, une main désincarnée ; et cette virtualité s'illustre bel et bien dans l'absence de latéralisation de l'espace vidéoludique. N'étant attaché à aucun corps, le joueur se meut dans l'espace du jeu selon des perspectives multiples, voire une perspective omnidirectionnelle qui rend très problématique la différenciation gauche/droite.

Cette difficulté nous indique d'ailleurs le problème plus général de l'*orientation* du joueur au sein de l'espace du jeu. Pour user d'une image, on pourrait dire que l'espace du jeu vidéo est celui d'une carte ne renvoyant à aucun espace réel. Le joueur est en effet, dans son rapport à l'espace représenté à l'écran, comme l'automobiliste qui consulte une carte : il peut suivre n'importe quel itinéraire, passer d'un point à un autre sans transition, il jouit d'une ubiquité potentielle qui lui permet de venir "hanter" tel ou tel lieu. Il n'est lui-même nulle part *dans* la carte. Il peut également faire tourner la carte, l'examiner à la loupe ("zoomer"), etc. Une carte où ne se trouve aucune inscription n'a évidemment ni gauche ni droite, ni haut ni bas si l'on fait abstraction de l'espace réel auquel elle renvoie. C'est par la coïncidence de l'espace cartographique et de l'espace réel (rendue possible, par exemple, par l'indication du Nord sur la carte) que la carte peut obtenir une orientation objective. Or précisément, dans le carreau du jeu vidéo, *il n'y a pas* d'espace réel : la carte, *c'est* l'espace.³⁵ D'où, d'ailleurs, le caractère très spécifique des cartes dans les jeux vidéo. Ces cartes sont strictement homogènes à l'espace qu'elles représentent ; ce ne sont pas des cartes "au second degré", pas plus qu'un rêve dans le rêve ne serait un rêve au second degré — n'en déplaise aux scénaristes d'*Inception*. Ce que représente la carte est *indifféremment* l'espace "réel" ou sa représentation dans l'espace central ; car l'espace central ne représente pas une réalité extérieure, il est lui-même ce qu'il représente. A proprement parler, l'espace et la carte ne sont pas des représentations, mais des *présentations*, puisqu'elles sont elles-mêmes l'espace dont elles sont l'image.³⁶ L'espace du jeu est donc à l'image d'une carte sans référent : un espace au sein duquel l'orientation ne peut être qu'interne, alors même que celui qui s'oriente n'est nulle part *dans* le jeu. Cette fois encore, les paradoxes spatiaux auxquels conduit l'analytique existentielle de l'espace illustrent (ou plutôt s'illustrent dans) la spatialité paradoxale des jeux vidéo. Ce qui pose problème dans l'analyse phénoménologique de l'espace est précisément ce qui la rend apte à capter la spatialité vidéoludique.

Technicisation du monde, technicisation du corps : un espace sans caresse ?

³⁵ : On doit ici se garder de la tentation visant à faire de la carte sur l'écran un signe physique se référant à un espace mental. Encore une fois, il faut poser l'acte d'interprétation comme premier : la carte ne devient carte que parce qu'elle est ressaisie dans une interprétation qui fait d'elle une image spatiale, et l'espace "mental" ainsi constitué n'a aucune consistance si on le détache de la saisie effective des signes de la carte. Il n'y a pas "d'un côté" un espace physique sur l'écran, et de l'autre un espace mental : le seul espace qui existe est celui qui se constitue par l'interprétation des signes par le joueur.

³⁶ : C'est ce qui explique que l'espace central du jeu et la carte puissent faire l'objet du *même* maniement — ce qui n'est évidemment pas le cas dans le cas d'une carte renvoyant à un espace réel —, sauf lorsque des objets présents dans l'espace central ne figurent pas sur la carte. Le joueur peut se déplacer à l'aide de la carte de la même façon qu'il peut le faire à partir de l'espace central. Carte et espace ont exactement la même nature phénoménologique.

On peut enfin remarquer que cette décorporellisation de la présence du sujet au monde est liée à la dimension strictement technique, techniciste de l'approche des étants intramondains tels qu'ils apparaissent à la préoccupation. Dans la mesure où l'objet n'est plus saisi par la main qui le manie, par cette main qui est la mienne et qui le *tient*, mais n'est ressaisi que par la préoccupation affairée, c'est son utilité, son ustensilité seule qui lui donne une consistance, une existence, un sens-place désigné par son *lieu d'être*. A la présence charnelle de l'objet dans ma main se substitue le sens de l'objet pour la préoccupation, et le *contact* avec le monde bascule entièrement dans le registre de l'interprétation utilitaire : réduction techniciste du monde et désincarnation du sujet ne sont que les deux faces d'une même perspective. Comme le remarque Franck, Heidegger lui-même a bien vu la manière dont la perspective utilitariste pouvait faire retour sur la saisie du corps. Pour Heidegger, la main qui écrit n'est pas seulement un outil à produire des signes permettant la communication. La main écrit comme la bouche parle, dans une unité qui donne à l'acte cette épaisseur subjective, charnelle, identitaire qui fait que l'on reconnaît, que l'on *identifie* une voix ou une écriture ; un texte écrit, signé *de* notre main nous engage. Dès que cette unité de la main et de l'écriture se rompt, le texte bascule dans l'outil (il devient support de communication) *mais la main également*. C'est notamment le cas lorsque la main n'écrit plus, mais "tape" un texte sur le clavier, en écho à une voix qui ne parle plus, mais dicte. Le signe ne devient outil de communication que parce que la main elle-même ne s'inscrit plus dans l'intimité de la chair, mais dans l'objectivité instrumentale de l'outil.

"Ce n'est pas par hasard que l'homme moderne écrit "à" la machine et dicte "à"³⁷ la machine. Cette "histoire" de la façon d'écrire est une raison capitale de la dévastation croissante du mot. Celui-ci ne va ni ne vient plus par la main qui écrit et proprement manœuvre mais par son impression mécanique. La machine à écrire arrache l'écrit au domaine d'essence de la main, c'est-à-dire du mot, qui devient quelque chose de "tapé". [...] L'écriture machinale prend le rang de la main dans le domaine du mot écrit et dégrade le mot en moyen de communication."

Illustrons ce point par une image qui reste discutable, mais qui nous paraît éclairante. Il existe trois raisons pour lesquelles on ne *caresse* pas les corps dans un jeu vidéo. La première est que la caresse n'a de sens que si elle s'applique à un corps sensible, un corps charnel qui, comme tel, reste toujours absent dans l'espace du jeu. Même si l'objet que je caresse est un corps, ce corps ne renvoie à aucun autre corps "réel" : il est lui-même ce dont il est l'image. la seconde raison est que la caresse elle-même implique une main charnelle : une caresse est avant tout un "corps à corps". Dire "je te caresse" n'a aucun rapport avec le fait de caresser : on ne caresse pas avec une main virtuelle. La troisième raison est que la caresse n'est caresse que dans la mesure où je pose autrui (que je le pose *aussi*) comme fin. Or la logique téléologique des jeux implique que tous les contenus du jeu ne prennent sens que dans la mesure où je peux les interpréter comme *moyens* au sein du jeu, moyens pour gagner, moyens pour jouir. Si je pose l'autre comme fin, c'est que je suis déjà sorti du jeu — ce qui est d'ailleurs possible : on passe alors de *Myth...* à *Meetic*. Mais dans ce cas, l'espace du jeu n'est plus un espace de jeu : c'est un espace de rencontre,

³⁷ : en allemand, "dichten" signifie à la fois dire et dicter.

où les avatars prennent la consistance de ceux qui s'affichent à côté d'un nom (ou d'un pseudo) dans une fenêtre de chat. L'espace ne peut dès lors plus être ressaisi comme espace vidéoludique, et les messages textuels cèdent généralement la place à la communication auditive directe.³⁸ Dans cette optique, caresser un corps dans un jeu vidéo, c'est un peu comme serrer la main gantée d'un agent de police qui nous indique la direction à suivre : c'est *déplacé*, ça n'a de sens que si l'on change radicalement la manière dont l'agent lui-même saisit sa main et l'espace.

Conclusion

Pour être identifiée dans sa nature, la spatialité vidéoludique exige donc d'être ressaisie à partir du rapport constitutif du jeu qu'est le rapport ludique d'un joueur à un écran, rapport intrinsèquement interprétatif. La clé de cette herméneutique ludique dévoile la nature même de la spatialité : l'espace des jeux vidéo n'est ni logique, ni physique : il est téléologique. Les objets n'y trouvent une *place* dans le jeu (qui est toujours déjà une situation relative à celle des *autres* objets) que dans la mesure où ils peuvent être ressaisis dans la trame téléologique qui se déploie à partir du but du jeu conçu comme victoire et du but du joueur conçu comme jouissance. C'est l'identification de l'objet en tant que *pièce* du jeu qui permet de le *situer* dans l'espace du jeu, mais cette identification n'est elle-même possible que parce que l'horizon téléologique au sein duquel se déploie l'espace vidéoludique a déjà été découvert. Reprenant les termes de l'analytique existentielle, on pourrait donc dire que l'espace dans lequel se déploie le "il y a" des jeux vidéo, l'espace propre à accueillir ce qui *a lieu* dans un jeu vidéo, l'espace qui se spatialise sous le mode interprétatif qui fonde l'être-au-monde du joueur est un espace téléotopique. La nature de cet espace dévoile ainsi l'être du joueur lui-même en tant que sujet de la jouissance, jouissance multiforme en laquelle s'allient plaisir de la maîtrise et ivresse de la victoire, jeu harmonieux des facultés et expérience sublime ; car la jouissance ludique s'affirme même dans l'angoisse qui révèle à la fois l'espace global en tant que lieu *possible* d'un danger et la nature propre du joueur en tant qu'être pour lequel même la mort est un jeu.

En outre, la spatialité vidéoludique se prête à une forme de temporalisation qui n'en remet pas en cause le principe, puisque cette temporalisation ne peut s'opérer qu'au sein d'une temporalité elle-même téléochronique, dont la structure étagée — qui en maintient l'historicité — tire sa consistance de son renvoi à la double finalité de la victoire et de la jouissance.

Enfin, si l'herméneutique heideggérienne constitue une approche éclairante pour l'élucidation de la spatialité propre aux jeux vidéo, le fait que cette approche ne se heurte pas, dans le monde des jeux, à certaines des résistances que lui opposent ces dimensions de l'espace "réel" que sont la corporelité, la latéralisation et l'orientation, le fait que cette

approche apparaisse *plus efficace* pour le monde des jeux qu'elle n'est pour le monde réel éclaire en retour le caractère de l'analytique existentielle. L'approche heideggérienne est manifestement très efficace pour rendre compte d'un espace utilitaire (un terrain de jeu) et désincarné (virtuel). Un monde où la représentation devient présentation, mais où la présence au monde devient une simple emprise sur le monde. En d'autres termes, l'approche heideggérienne apparaît assez efficace si l'on se représente le monde... comme un jeu vidéo ; ce qui est assez paradoxal pour une philosophie dont le projet éthique est indissociable d'une forme de *memento mori* radicalement opposée au divertissement !

Bibliographie :

FRANCK, D., *Heidegger et le problème de l'espace*, Editions de minuit 1986

HEIDEGGER, M., *Sein und Zeit* (1927), Edition Niemeyer, 1986

HEIDEGGER, M., *Être et Temps*, traduction François Vezin, Gallimard 1986

HUSSERL, E., *Idées directrices pour une phénoménologie et une philosophie phénoménologique pures*, II, *Recherches phénoménologiques pour la constitution*, Puf 1996

KANT, E., *Critique de la faculté de juger*, Vrin 1993

TER MINASSIAN, H. & RUFAT, S., *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?*, Cybergeographie, Science et Toile, article 418, mis en ligne le 27 mars 2008

³⁸ : ceci indique d'ailleurs une autre dimension propre de l'espace vidéoludique, dimension que l'approche heideggérienne avait encore une fois du mal à intégrer et qui est elle aussi liée à la désincarnation du sujet : la dimension sexuelle. L'espace des jeux est déssexualisé dans la mesure où le joueur *en tant que* joueur est à l'image des anges : il n'a pas de sexe. Ce n'est évidemment plus le cas dans un espace comme celui de *Meetic*.

