Appuyez sur Jouer pour Entrer

Guillaume Ceppi

Bachelor Théâtre
Promotion J
Manufacture
Mars 2019

Avant-propos

Mon mémoire traite du jeu vidéo, il me parait normal qu'il en soit un.

C'est plus précisément ce qu'on appelle un jeu d'aventure en mode texte. Dans ce genre de jeu - un des premiers à être apparus - le but du joueur ou de la joueuse est de trouver les bonnes actions à effectuer pour arriver à son but. En ce qui concerne ce jeu-mémoire, l'expérience tient plus du jeu contemplatif. Le joueur-lecteur n'a pas d'autre but que d'explorer le monde que je lui ai créé et de fouiller ce qu'il a à offrir. Je trouve que cela dessine déjà une allégorie assez heureuse de ce que ma recherche a été : j'ai cherché à tâtons les bons mots, le bon angle, sans jamais être sûr d'avoir découvert tout ce qu'il y avait à découvrir.

La forme du jeu vidéo permet aussi de faire éprouver ce que c'est qu'un jeu vidéo. Si quelqu'un joue à mon mémoire, il va de toute façon devoir, pour atteindre le but de lire mon mémoire, apprendre et maîtriser les règles et les mécanismes du jeu. Elles sont expliquées par un tutoriel et ne sont donc pas à découvrir ou à chercher, mais le joueur devra les assimiler et les utiliser lors de sa lecture. Il va peut-être être bloqué ou ne pas comprendre ce qu'il doit faire, ou au contraire traverser le jeu comme s'il ne constituait qu'une formalité pour avoir accès au texte. Dans tous les cas, il s'agit d'expériences de jeu. Mon mémoire portant sur ce sujet, offrir une partie de jeu vidéo au lecteur me parait être le meilleur moyen de le mettre en forme.

Mais le jeu d'aventure en mode texte me permet aussi, par sa narration empruntée au roman, au livres dont vous êtes le héros et au jeu de rôle sur papier, de rendre compte de ma recherche. Je peux lui faire rencontrer les auteurs que j'ai lu – ou du moins ce que j'ai retenu de leurs ouvrages pour ce travail – ou encore ma famille et finalement moi-même. Le dialogue m'a permis de rendre mon fil de pensé tel qu'il s'est déroulé durant mon travail. Aussi, le fait de m'introduire dans un jeu vidéo questionne la question de l'avatar, mais sans plus m'y attarder ici, on peut considérer que le « moi » que vous rencontrerez dans ce jeu est la manifestation du temps que j'ai passé sur mon mémoire. De la même façon que je pourrais passer du temps sur un jeu et sauvegarder ma progression, j'ai travaillé autour du sujet du jeu vidéo, et j'ai sauvegardé ma progression dans ce jeu-mémoire. Il en devient en quelque sorte une définition et une représentation du champ dans lequel prendra place ma proposition scénique.

Cependant, je suis conscient que tout le monde n'est pas familier avec le jeu vidéo et n'aura pas forcément envie de passer plus de temps que nécessaire sur mon travail. Il est évident que pour quelqu'un qui souhaite uniquement le lire, le côté jeu de ce travail peut être dérangeant. Je ne voulais cependant pas renoncer à partager une expérience de jeu. C'est pourquoi j'ai prévu deux solutions : Un guide qui donne explicitement les actions à effectuer dans le jeu, pour accéder à tout son contenu. Et une retranscription d'une partie complète.

La première est, en quelque sorte, une « stratégie optimale » qui permet de gagner le jeu à coup sûr. La deuxième solution est plutôt une image d'une partie parmi d'autres. Sa seule spécificité est de montrer tout le contenu en relation avec mon travail, mais l'ordre aurait pu être différent. Beaucoup d'autres actions auraient aussi pu être effectuées. Le résultat rend compte de toute la partie et en gardant sa forme originale et sa typographie, quelqu'un qui aura joué ne serait-ce que quelque minute au jeu, comprendra tout de même les mécanismes qui se cachent dernière cette session de jeu-mémoire.

Le jeu se trouve ici : http://play2.textadventures.co.uk/Play.aspx?id=yv244xuuvkeaftqiiz_twg

Attention ! Le jeu ne fonctionne pas sur Safari. Il nécessite un autre navigateur type Firefox.

Guide de jeu

Le guide qui suit donne les actions à saisir à partir de la fin du tutoriel pour accéder directement au contenu du jeu. Les indications en italique désignent les actions qui ne se font pas à l'aide de la barre de saisie.

Actions à effectuer :

« Prendre l'ascenseur »

Choisir le deuxième étage.

« Ouvrir porte »

Sélectionner « oui »

« Aller cuisine »

« Parler à Nicolas Ceppi »

Suivre le dialogue

« Aller au couloir »

« Aller chambre de Guillaume »

« Parler à Guillaume Ceppi »

Suivre le dialogue

« Regarder ordinateur »

Sélectionner « oui »

« Parler à Caillois »

Suivre le dialogue

« Parler à Huizinga »

Suivre le dialogue

« Parler à Triclot »

Suivre le dialogue

« Parler à Juul »

Suivre le dialogue

« Regarder le portail »

Sélectionner « oui »

« Parler à Guillaume »

Suivre le Dialogue

« Regarder table basse »

Suivre la lecture

« Regarder bibliothèque »

Fin

Appuyez sur Jouer pour Entrer

Travail de bachelor - Promotion J - Manufacture - Haute Ecole des Arts de la Scène

Par Guillaume Ceppi

- - - - - Début de la partie - - - - -

Vous êtes au rez de chaussée.
Vous êtes dans le hall d'entrée d'un immeuble à l'avenue Floréal 19 à Lausanne. Le bâtiment semble dater du début du XXème siècle et rien ne semble avoir été entretenu correctement depuis trente ans. Les murs sont orange sale et les boiseries sont faites d'un bois sombre dont les seuls éclats de clarté viennent de morceaux de peinture qui se sont décollés.

Il fait sombre, mais vous distinguez tout de même quelques éléments:
À votre gauche se trouvent un interrupteur et des boîtes aux lettres avec nom et étage.
À votre droite, un panneau d'affichage est fixé au mur.
Devant vous trois marches montent vers un petit pallier sur lequel se trouvent deux portes d'appartement et un ascenseur.
Plus loin, des escaliers montent au premier.

> allumer la lumière
La lumière s'allume dans toute la cage d'escalier

> regarder boîtes aux lettres
Vous lisez les nom inscrit sur les boîtes aux lettres :

Famille Dubois - Rez gauche
Famille Pann - Rez droite
Famille Roning - 1er gauche
Famille Misart - 1er droite
Famille Ceppi - 2ème gauche
Famille Shönberg - 2ème droite
Famille Corafron - 3ème gauche
Famille Armani - 3ème droite
Famille Cikovicz - 4ème gauche
Famille Duhors - 4ème droite

> prendre l'ascenseur
L'ascenseur se met en marche...

Vous êtes au deuxième étage.
C'est un pallier avec deux portes d'appartement. L'une d'entre elles est décorée

> regarder portes
Ce sont de grandes portes en bois sombre. Au milieu, derrière des ornements en fer forgé, une fenêtre en verre cathédrale diffuse une douce lumière.
Des fausses branches de lierre recouvert de faux givre et une guirlande lumineuse décorent la porte.

Vous lisez les noms sur les sonnettes :
Famille Ceppi (gauche)
Famille Shönberg (droite)

> ouvrir porte
Vous entrez dans l'appartement.

Vous êtes dans le couloir de l'appartement.
Les murs du long et étroit couloir sont jaunes. Son plafond est haut, comme dans la plupart des appartements de cette époque, et blanc.

Juste en face de la porte d'entrée se trouve ce qui semble être un réfrigérateur. Un peu plus loin, un meuble en bois foncé et une bibliothèque noire sont placés le long du mur. Les portes en bois couleur crème qui donnent sur les chambres débouchent toutes sur ce long couloir. Il y en a trois à gauche et trois à droite. La première à gauche, une porte vitrée sur laquelle est accrochée un panneau, semble donner sur la Cuisine. Celle de gauche est entrouverte et laisse apercevoir un salon.

Au fond, se trouve la chambre de Guillaume

> aller à la Cuisine

Vous êtes dans la cuisine.
C'est une cuisine tout en longueur. La moitié des murs est en bois blanc-crème, l'autre moitié est recouverte de carrelage brun. Certains morceaux du plafond se décollent comme du papier peint.
À votre droite : un banc en bois, une table en formica, des tabourets en bois et un peu plus loin, l'évier et le plan de travail, lui aussi en formica.
À votre gauche : une armoire encastrée, un micro-onde et plus loin, des plaques de cuisson vitrocéramiques.

En face de vous se trouve la seule fenêtre de la pièce et derrière vous, la porte est grand ouverte sur le couloir

Nicolas Ceppi est assis à la table et lit le journal.

> parler à Nicolas Ceppi

Nicloas Ceppi

-Vous : Bonjour !

-N.Ceppi : Bonjour !

-Vous : qui êtes-vous ?

-N.Ceppi : je suis Nicolas Ceppi, un des grand frères de Guillaume. Je suppose que vous êtes là pour son mémoire ?

-Vous : Exactement ! Est-ce que je peux vous poser quelques questions ?

-N.Ceppi : Avec plaisir !

-Vous : Quelle relation au jeu vidéo avez-vous ?

-N.Ceppi : Je ne sais pas si c'est la première fois que j'ai vu un jeu vidéo, mais mon père avait une vieille console, genre Atari. Il y jouait sur la télé et on y a touché une ou deux fois, mais c'était l'objet qui nous intéressait plus que le jeu. Donc on bidouillait et on voyait les "trucs" bouger, mais je n'ai aucun souvenir du jeu en lui-même. Ensuite, je ne sais pas si c'était d'abord sur Smacky ou d'abord à l'école, mais on avait un jeu, « mimi la petite fourmi » je crois. Sur comodor 64, je crois. Tu pesais sur la touche M et elle faisait quelque chose qui était lié à la touche M. P c'était pluie et A averse. Je rigole même pas. Enfin bref…
Ensuite, il y avait l'ordinateur de papa sur lequel on jouait à Blupi. Ah oui, quand on est allé au Canada avec ma famille, il y avait les jeux en disquette, avec celui où on incarnait un skieur poursuivit par le Yéti. Mais c'était inintéressant, il n'y avait aucun lien entre les sessions et c'était plus pour "ah ouais ! Je vais vite voir ce que c'est !", je le fais une fois, "Ok, c'est bon, j'ai compris". Il n'y avait aucune volonté de faire des "sessions de jeu", il n'y avait aucune ambition, pas de démarche. Des copains avaient des jeux, on allait chez *Mix-Image*, mais c'est tout. Et puis, ça devait être en 2000, papa s'est acheté un ordinateur avec une TNT2 Ultra, une bonne carte graphique qui permettait de jouer à des jeux dessus, et à dix-huit ans, mes parents m'ont obligé à m'acheter un ordinateur. Enfin, ils m'ont financé pour que je m'achète un ordinateur…

-N.Ceppi : Et j'ai directement croché. D'abord à des jeux d'aventure ou des RPG, ça représente la plus grosse partie de ma pratique vidéoludique. Dessus sont venus se greffer les jeux d'énigme et les jeux de construction.

-Vous : Donc plutôt des jeux solos ?

-N.Ceppi : Le jeu auquel je joue le plus ces temps-ci, c'est un jeu multijoueur : Minecraft. Je joue avec des amis et mon frère Jean.

-Vous : Vous parlez avec eux pendant les parties ?

-N.Ceppi : Bien-sûr. Je dirais pas que c'est le principal intérêt, mais c'en est un gros. On parle soit par *Skype* ou *discord*, soit par le tchat du jeu. L'avantage du tchat, c'est que, comme des informations peuvent être données par écrit au joueur par le jeu,

"machin à fait ci" ou "machin a été tué par ça", et que les dialogues entre joueur apparaissent dans la même fenêtre, on peut jouer avec ça. On peut donner des informations comme si c'était le jeu qui les donnait, alors que c'est nous…

-Vous : Et en ce qui concerne vos parties de jeu avec votre petit frère Guillaume, de quoi vous souvenez vous ?

-N.Ceppi : Ça dépend, est-ce que vous parlez des jeux où on est sur la même session où ceux où on joue ensemble, mais pas sur la même session ?

-Vous : Les deux.

-N.Ceppi : Alors, il y en a un trop grand nombre pour que je puisse les dire, sauf les jeux auxquels on a joué ensemble, sur la même session. Il y a eu *Neverwinter Nights*, surement *Bladur's Gate* et *Heroes of Might and Magic III*. Et bien-sûr Pokémon, mais c'est encore autre chose…

-Vous : Et que pouvez-vous me dire sur la façon dont Guillaume joue ?

-N.Ceppi : Hmm… Dans *Diablo II*, il a un pratique qui est… comment dire… Diablo II est un jeu où, je trouve, il est facile de respecter la boucle de trente secondes.

-Vous : la boucle de trente secondes ?

-N.Ceppi : On dit qu'un jeu c'est l'itération d'un boucle de trente secondes, donc chaque jeu se répète, dans *Tetris* on fait tomber des blocs, dans *Mario bros.*, on saute sur des choses, pareil pour *Diablo II*. Donc un jeu est une répétition de trente secondes de *gameplay* qui se répètent de façon a ne pas être ennuyantes, même si ça n'est pas visible. *Diablo II* tourne autour de ça : tuer des monstres, acquérir des compétences et des objets. L'intégralité du jeu est posée comme tel et on veut de la répétitivité ! Et on veut sentir la répétitivité parce qu'elle permet de sentir la montée en puissance. Et donc là, Guillaume jouait de la même façon, qui était exactement la même chose que moi et la même chose que toutes les personnes que j'ai vu jouer à *Diablo II*. Il ne s'amusait pas à collecter des objets pour les stocker à un endroit ou faire des flammes qui ont une forme rigolote, il n'y avait pas d'émergence, il y avait simplement le fait d'aller poutrer des monstres et c'était cool. Et de <u>looter</u> du <u>stuff</u> et de <u>pexer</u>.
Dans *Nevewinter Nights* sa pratique était d'essayer de comprendre le jeu. Parce que le jeu a beaucoup de règle, et on les apprend sur le tas en faisant, donc il faut de nombreuses heures pour apprendre. Et du coup, c'est un jeu qui, s'il y a des gens qui n'ont pas la même expérience du jeu, en termes de temps, qui jouent ensemble, c'est un jeu qui va mettre beaucoup de temps et ça va être très laborieux pour qu'il y ait un "plaisir partagé". Du coup c'est moi qui devais guider Guillaume, lui dire "tu peux faire ça ou ça ou ça…"

-Vous : Et dans *Pokémon* ? Vous disiez que c'était un cas particulier pour vous.

-N.Ceppi : Dans *Pokémon* il était à cheval entre, euh… comment dire… Il y a deux sortes de <u>meta-game</u> il y a le méta-game lié aux mécaniques et le méta-game lié à l'aspect culturel, l'impact culturel, et la représentation culturelle de pokémon dépasse largement le cadre du jeu. Le fait que *Cyzaiox* « pète la classe » c'est pas quelque

chose qui est inhérent au jeu, c'est quelque chose qui est définit comme un consensus culturel, c'est du "méta" game dans un certain sens, qui va influencer le choix des joueurs. Même si *Cyzaiox* est peut-être moins polyvalent ou moins bon qu'un autre pokémon, ben il "pète la classe", on a envie de le prendre. Et puis le méta-game des mécaniques, le méta-game "pur", c'est celui des statistiques. Et Guillaume était toujours partagé entre ces deux-là. Disons qu'il essayait toujours d'inclure ces deux-là. Parce qu'il ne voulait pas uniquement… enfin je veux dire s'il avait voulu un truc super efficace, je sais pas, il se serait fait une équipe de six *Monsieur-Mime* avec *Tourmagik*, même si c'est interdit d'en prendre six même dans une équipe, mais voilà, il aurait simplement embêté les gens avec quelque chose qu'il trouve immonde. Mais non, il y avait une volonté de simplement prendre plaisir visuellement et au niveau de la narration, ça permet de mettre une narration dans le méta-game de prendre des Pokémons qui nous plaisent. Sinon on prend les dix Pokémons les plus utilisés en compétition, des "god-tier". C'est absolument pas ce qui l'intéresse. C'est pas ce qui m'intéresse non plus.

-Vous : Et donc quand vous jouiez ensemble, c'était souvent sur des moments d'affrontement.

-N.Ceppi : Oui, sur les moments d'affrontements, tout à fait. Après, on s'entraidait parmi. Par exemple, quand je lui montais un Pokémon, quand je lui offrais un œuf de Pokémon qui me paraissait intéressant, ou que je lui proposais un moveset ou qu'on regardait ensemble quel moveset on pouvait faire. Mais quand on était l'un contre l'autre, c'est là que les choix réels se faisaient. L'idée c'est qu'on allait éviter de montrer à l'autre parce que c'est plus intéressant si l'autre le découvre, mais d'un autre côté, le but de la compétition entre nous, il était dans le maniement d'une grammaire construite en commun, ce qui est pas le cas dans les compétition, ou sur internet, où le but n'est pas ça. Le but c'est de gagner, ou de s'amuser, ou de surprendre, mais ça va pas être d'explorer quelque chose fait en commun. Donc si je sais qu'il sait que j'ai tel Pkémon, je me dis "il va peut-être le choisir", donc moi je vais faire un Pokémon qui pourrait éventuellement contrer celui-là, mais je vais pas le sortir avant qu'il ait sorti le sien pour voir, etc. Là on est vraiment dans de la grammaire et dans l'interprétation de la structure du jeu de l'autre. Et ça c'est possible qu'entre les gens qui se connaissent.

-Vous : Donc le jeu a créé une nouvelle dynamique entre les personnes qui créent elles-mêmes du jeu ?

-N.Ceppi : C'est exactement ça. C'est là même chose que quand on fait des jeux en extérieur et qu'on sait que telle personne vient et qu'on sait qu'elle est particulièrement bonne au foot ou quelque chose comme ça, on va faire en sorte que tout le jeu ne tourne pas uniquement autour de certain aspect, le fait de connaitre les personnes avec qui on joue va changer l'expérience. Et ça ne va pas changer uniquement en fonction de l'aspect social ou des gouts de chacun, mais aussi les compétences et la façon dont ces personnes structurent le jeu et le modifient.

-Vous : Et dans le cas de Pokémon, comme était votre dynamique ? Vous connaissiez mieux le jeu que Guillaume ?

-N.Ceppi : Au début non. J'ai commencé assez tard, donc je connaissais assez peu… C'est en 2006 ou 2007, je dirais, que j'ai vraiment commencé à bien connaitre le jeu

et ses mécaniques, mais je ne me suis intéressé qu'aux mécaniques. L'aventure en elle-même ne m'a jamais intéressé. Par contre l'aspect esthétique et le plaisir de voir les Pokémon petit à petit grandir et évoluer, ça, c'est intéressant.
-Vous : Et dans Pokémon, vous avez senti cette différence de connaissance avec Guillaume ?

-N.Ceppi : Oui, mais pas dans le même sens qu'on pourrait le penser. Si vous voulez, les connaissance que j'avais venais beaucoup de témoignage ou de site internet en anglais. De la communauté anglophone, pas japonaise, pas française, c'est pas le même méta-game, c'est pas les mêmes règles dans les tournois, et du coup l'efficacité de mes Pokémon tournais autour d'un méta-game anglais alors que Guillaume c'était peut-être plus un méta-game français. L'autre aspect, c'est que les Pokémon qui m'intéressait était pas systématiquement UU alors que ceux de Guillaume l'étaient.

-Vous : "UU" ?

-N.Ceppi : Je sais même plus… Ah oui ! *Underused* et OU *overused*. En fait, ils font des statistiques pour chaque Pokémon. Il y a ceux qui sont banni parce qu'ils sont trop fort, ou qu'ils déséquilibre le méta-game. ou qu'il l'applatissent. Après, il y a les *overused* qui ont un haut pourcentage d'utilisation. Puis les *underused* qui sont en dessous d'un certain pourcentage.

-Vous : Et donc Guillaume utilisait ces UU ?

-N.Ceppi : À l'époque, ceux qu'il utilisait étaient des pokémon UU, oui.

-Vous : Et pourquoi le choix de jouer que des Pokémons peu utilisés ? C'est une forme d'élitisme ? De snobisme ?

-N.Ceppi : C'est pas de l'élitisme. C'est le fait que les OU n'appartiennent pas vraiment à ceux qui les utilisent, ils appartiennent à la communauté, au fait que toute la communauté les utilise. Alors que le UU, nous appartiennent un peu plus.

-Vous : Comme une sorte de signature ?

-N.Ceppi : Oui, c'est aussi le fait que si on choisit UU on a l'impression de l'avoir choisi par des question de goût, on aura plus l'impression d'utiliser un OU pour des raisons d'efficacité. C'est comme si vous jouez un magicien dans un jeu de rôle et que vous évitez la boule de feu parce que c'est un sort trop évident et sans relief. Moi j'avais pas ce problème, parce que Pokémon, c'était nouveau pour moi. Pendant deux trois ans, le fait que les Pokémons soit OU… je connaissait à peine leur nom. Pour moi ils avaient pas d'étiquette culturelle. Sauf peut-être Pikachu et Dracofeu.

-Vous : Donc Guillaume, qui connaissait mieux que vous l'aspect culturel du méta-game, la prenait en compte dans sa manière de jouer.

-N.Ceppi : C'est ça.

-Vous : Je vois. En tout cas, c'est très intéressant, mais je dois vous laisser. Merci pour votre temps.

-N.Ceppi : Vous, savez, je n’ai pas grand-chose d’autre à faire.

-Vous : Merci quand même.

-N.Ceppi : De rien !

Fin du dialogue avec Nicolas Ceppi

> aller au couloir

Vous êtes dans le couloir de l'appartement.
Les murs du long et étroit couloir sont jaunes. Son plafond est haut, comme dans la plupart des appartements de cette époque, et blanc.

Juste en face de la porte d'entrée se trouve ce qui semble être un réfrigérateur. Un peu plus loin, un meuble en bois foncé et une bibliothèque noire sont placés le long du mur. Les portes en bois couleur crème qui donnent sur les chambres débouchent toutes sur ce long couloir. Il y en a trois à gauche et trois à droite. La première à gauche, une porte vitrée sur laquelle est accrochée un panneau, semble donner sur la Cuisine. Celle de gauche est entrouverte et laisse apercevoir un salon.

Au fond, se trouve la chambre de Guillaume

> aller dans la chambre de Guillaume
Vous ne pouvez pas y aller.

> aller chambre de Guillaume

Vous êtes dans la chambre de Guillaume.
C'est une grande chambre. Trois murs sont blancs et le quatrième est orange. La plupart des meubles sont noirs ou rouges.

Directement sur la gauche de la porte se trouve une mezzanine noire. Au-dessus, on devine un lit qui profite de la hauteur de plafond. En dessous se trouve un grand bureau qui repose sur la structure de la mezzanine, avec deux écrans d'ordinateur, un clavier, une souris et deux haut-parleurs. Au-dessus, juste sous le sommier du lit, on a fixé une sorte de meuble noir. Plus loin sur la gauche, trois étagères à livres constituent une petite bibliothèque. Enfin, un tapis accueil un canapé rouge qui finit de longer ce mur sur lequel sont accrochées trois guitares. En face du canapé, se trouve une table basse recouverte de documents

La porte du couloir, qui s'ouvre vers l'intérieur de la chambre, vient butter sur le radiateur qui se trouve à sa droite. La quasi-totalité de ce mur est occupée par deux énormes armoires encastrées. Seul un petit morceau libre, à l'autre bout de la pièce, près de la fenêtre, est occupé par un petit amplificateur pour guitare électrique et un meuble sur lequel trônent un tourne-disque et des jeux vidéo.

Guillaume Ceppi est assis à son bureau.

> parler à Guillaume Ceppi

Guillaume Ceppi

-G.Ceppi : Bonjour ! Je suis Guillaume Ceppi, le créateur du jeu. Content que vous m'ayez trouvé !

-Vous : Le créateur du jeu ? Donc c'est à vous qu'on doit tout ça ?

-G.Ceppi : Oui. Le tutoriel, l'immeuble, l'ascenseur, vous, moi, tout. C'est moi. En même temps, c'est normal, c'est aussi une partie de mon travail de bachelor.

-Vous : Ah ? Et vous faites un bachelor en …?

-G.Ceppi : Théâtre.

-Vous : … J'ai plein de question à vous poser.

-G.Ceppi : Très bien ! Je suis là pour ça !

-Vous : Pourquoi avoir choisi le jeu vidéo ? C'est un peu étrange comme sujet pour ce domaine ?

-G.Ceppi : Eh bien, le choix du jeu vidéo comme sujet pour mon travail est d'abord affectif. Dans mes souvenirs, j'ai toujours joué au jeux vidéo. Ou du moins j'ai toujours été au contact de ces jeux. Que ce soit à regarder mes grands frères et sœur jouer, à en entendre parler, ou à y jouer moi-même. Je suis né trois semaines avant Doom, le jeu qui a défini tout un pan des FPS. Je crois qu'on peut dire que ma génération est réellement née une manette à la main. Nous avons été les spectateurs privilégiés de l'évolution des jeux et des machines qui les portent. Il n'y a en soit rien d'exceptionnel pour moi à voir tout un monde se déployer après l'allumage d'une console, mais les voir évoluer est un émerveillement. La croissance phénoménale du marché du jeu vidéo, sa présence grandissante dans d'autres médias, la prolifération des game-studies, son entrée fracassante dans la pop-culture et dans le monde artistique, sont signes non seulement que le jeu vidéo se démocratise, mais surtout que les personnes qui entretiennent, comme moi, un rapport particulier à ce média, commencent à réfléchir, à créer, écrire, réaliser, diriger, jouer.

-Vous : Et vous alors, comment voyez-vous le jeu vidéo ? Comment le comprenez-vous ?

-G.Ceppi : Au point où j'en suis actuellement, ou plutôt au point où je me représente ici, au début de ce travail, mon rapport au jeu vidéo n'est qu'empirique et basé sur mes impressions, mes expériences et mes quelques notions en game-design grapillées ici et là sur internet.

-Vous : C'est suffisant pour comprendre la place qu'a pris le jeu vidéo dans votre vie ?

-G.Ceppi : Non. Je suis incapable de répondre à cette question pour le moment. Et c'est justement un des éléments qui ont lancé ma recherche. Je veux comprendre pourquoi et comment les jeux vidéo ont pris cette place dans mon quotidien et dans mon paysage culturel. Je veux les comprendre et comprendre l'histoire que j'entretiens avec eux. Identifier les éléments du jeu vidéo – qu'ils soient de l'ordre de

la mécanique de jeu, esthétique, narratif ou autre - qui me semblent avoir joué un rôle dans la place qu'ils ont pris dans mon paysage culturel et la manière dont ils l'ont pris.

-Vous : Vous avez déjà des pistes, quelque chose ?

-G.Ceppi : Intuitivement, je dirais qu'on peut le voir comme un ensemble de règles ou une histoire. Quand je choisis un jeu, je choisis un univers dans lequel je vais me plonger. Chaque jeu me raconte une histoire et me présente un monde. Ce monde peut être réduit à un parcours que je n'ai pas le choix d'emprunter, me laisser déambuler dans un monde complètement ouvert. Il peut même me plonger dans un espace abstrait ou définit uniquement par la description qu'en fait un texte. Un monde peut être rempli de créatures et de personnages. Ils peuvent être contrôlé par l'ordinateur ou par d'autres joueurs, des inconnus ou des amis se trouvant à l'autre bout de la planète ou dans mon salon.

-Vous : Je vois.

-G.Ceppi : Mais tous ces mondes ont un point commun: ils sont régis par des règles. En découle que chaque jeu possède son but et ses mécanismes. Ces différents systèmes plongent le joueur dans un état spécifique et singulier. Si je joue à un jeu de tir à la première personne, mon état ne sera pas le même que si je joue à une simulation de vol. On peut me demander d'éviter, de détruire, de gérer, de créer, de déplacer, de choisir, de tirer ou encore d'écrire. Et je vais moi-même m'appliquer à comprendre et intégrer ces mécanismes pour atteindre mon but. Ce but-là, celui que je me fixe moi-même, peut suivre ou non celui prévu par les créateurs du jeu. Mais je peux jouer à n'importe quel jeu de la manière qu'il me plaît. SI je veux faire la course dans un jeu de tir, ou faire le plus de tonneaux possibles dans un jeu de course, la machine ne m'en empêchera pas. Elle ne reconnaîtra peut-être pas ma réussite en tant que telle, mais elle ne m'empêchera pas de jouer à « mon » jeu. Car le propre du jeu vidéo est justement de passer par une machine. Qu'elle soit un ordinateur ou une console de jeu - portable ou non - le joueur joue toujours à un jeu sur une console. J'interagis avec elle par un périphérique de commande qui peut prendre la forme d'une manette, d'une souris, d'un clavier ou d'un volant. Ce périphérique tend à se faire oublier : quand je suis plongé dans le jeu, la manette n'est qu'une extension de moi-même. Si tout se passe bien, je n'ai pas l'impression d'appuyer sur des boutons, mais j'effectue directement des actions dans le jeu. En revanche, si la manette ne réagit pas suffisamment bien, l'illusion s'écroule et je reviens à essayer de faire fonctionner un appareil dénué de sens.

-Vous : Donc en résumé, une partie de jeux vidéo, c'est vous qui jouez à un jeu sur une machine, c'est ça ?

-G.Ceppi : Oui, c'est ça. C'est encore plus facile à comprendre si on regarde l'anglais. Le terme de *gameplay*, largement utilisé dans la communauté du jeu vidéo, fait la différence entre le game, le jeu – dans le sens de l'objet ou du système de règle – et le play, l'activité, le fait de jouer.

-Vous : Mais il est difficile d'appréhender tout ça non ? Je veux dire, pris dans le feu de l'action, on ne voit que l'expérience qui en résulte, non ?

-G.Ceppi : C'est juste. Et pour comprendre cette expérience, il me faut donc chercher ce qu'il se passe, dans le temps du jeu, du côté de la machine et de mon côté. Étant donné la nature de ces deux éléments, je ne peux pas y appliquer la même méthode. C'est pour cela que j'ai choisi cette forme de jeu-mémoire pour vous raconter ma recherche.

-Vous : Très bien, mais quel lien avec le théâtre ?

-G.Ceppi : C'est justement là la deuxième raison pour laquelle j'ai choisi de traiter du jeu vidéo dans un travail en théâtre, au-delà de mon affection pour ce médium. Intuitivement, je sens une affinité du concept de *gameplay* avec le monde de la scène. Le théâtre - et n'importe quel acte performatif - propose un cadre et le comédien est appelé à jouer dans et avec ce cadre. Le geste qui sépare le joueur et la machine serait similaire, dans le cadre du théâtre, à celui qui sépare le comédien de la scène. En conséquence, je me demande s'il serait possible d'utiliser ce qu'une étude du jeu vidéo pourrait nous apprendre de ses mécanismes et de sa grammaire dans le cadre d'un objet scénique. On pourrait même pousser l'analogie jusqu'à dire que ce travail représente - dans la totalité de mon travail de bachelor - le game et que ma création scénique en est le play.

-Vous : Vous jouez encore beaucoup au jeux vidéos ?

-G.Ceppi : Oui, assez. J'y joue pour différentes raisons à différents moments, mais j'y joue encore beaucoup.

-Vous : Et quelle sont les raisons pour lesquelles vous jouez aujourd'hui ?

-G.Ceppi : Il y en a beaucoup ! Il y a les jeux qui permettent de créer, comme les Sandbox, ou ceux qui demande des skills et qui représente un vrai défi. Je pense aussi aux jeux multijoueur, qui font s'affronter ou coopérer des amis aussi bien que des inconnus. Il y a aussi des jeux plus beaux, qui invitent à la contemplation, ou encore ceux dont je regarde les parties jouées par quelqu'un d'autre. Sans oublier l'effet « Madelaine de Proust » que peuvent avoir certains jeux.

-Vous : Ah oui ? Vous auriez un exemple ?

-G.Ceppi : Si je dois nommer un jeu qui me fait cet effet, je pense immédiatement à la série Pokémon sur les consoles de jeu portable de Nintendo. Pokémon est une franchise japonaise ayant donné naissance à une multitude de jeu vidéo, de jeu de cartes et de dessins animés, ma génération a été inondée de Pokémon.

-Vous : Et qu'est-ce que c'est comme jeu ?

-G.Ceppi : Pour la série principale, c'est toujours la même chose : le joueur incarne un « dresseur » Pokémon qui part parcourir le monde pour attraper un maximum de ces créatures de poche – POKEt MONsters – dans le but de les étudier. Mais il doit aussi et surtout les entrainer et les faire combattre pour vaincre tous les autres dresseurs. Entre 2000 et aujourd'hui, j'ai joué à douze versions différentes et ce jusqu'à trois cents heures pour certaines de ces cartouches.

-Vous : Ça fait beaucoup… Pourquoi y avez-vous autant joué si les jeux sont sensiblement les mêmes ?

-G.Ceppi : Parce qu'au départ, mon désir de jouer était animé par un réel attrait pour le monde que m'offraient les jeux. Je me souviens particulièrement de vacances passées avec mes parents et un de mes frères, Jean, à sillonner les routes de Scandinavie en voiture. C'était en 2003, j'avais pris avec moi un Gameboy Advance SP, la première console portable estampillée Nintendo qui disposait d'un rétro-éclairage permettant de jouer la nuit, sans autre source de lumière. Les trajets en voiture étaient les seuls moments où mes parents ne mettaient aucune restriction, ou très peu, à ma pratique vidéo ludique. Pendant ce voyage, j'ai passé des heures à jouer à Pokémon version Rubis, relevant, dans les fréquents temps morts du jeu, la tête pour regarder le paysage. La nuit, les éclairages publics rythmaient mes parties en rendant l'écran illisible pour quelques instants, à cause des reflets.
Le jeu était un import des Etats-Unis, mon frère en avait fait l'acquisition avant sa sortie européenne et m'avait autorisé à l'utiliser pour le voyage. Pokémon version Rubis – ou plutôt Rubis version, comme noté sur la cartouche US – n'était donc pas en français, mais en anglais. Mon niveau d'anglais, à l'époque, ne me permettait pas de comprendre l'intégralité du jeu, mais l'univers qu'il déployait m'évoquait bien plus que n'importe quelle ligne de dialogue ou d'intrigue narrative. Le plaisir de me balader entre les maisons au design différent pour chaque village ou d'entendre les musiques attribuées à chaque lieu, ou encore de découvrir les centaines d'espèces de pokémon disponible dans le jeu me suffisait. Une fois rentré de vacances et replongé dans le quotidien scolaire, jouer à pokémon prolongeait un peu ces vacances à chaque partie.
Les jeux Pokémon, aussi fictifs soient les mondes dans lesquels ils se déroulent, sont tous ancrés à un moment de ma vie. Et inversement, chaque partie que je joue me rappelle un peu ces instants.

-Vous : Et ça a suffi à vous faire jouer tout ce temps ?

-G.Ceppi : Non, ça n'est pas tout. Aujourd'hui, ma pratique a changé. Je joue encore régulièrement aux jeux Pokémon, mais j'ai appris à connaitre le jeu et à le maîtriser. Car derrière un habillage de jeu pour enfant, Pokémon est un vrai RPG et quiconque creuse un peu les mécanismes du jeu se rendra compte qu'il peut faire l'objet d'une pratique beaucoup plus complexe. La trame narrative principale devient donc tout à fait secondaire et le « vrai » jeu commence lorsque le joueur a débloqué toutes les options. Le but devient de créer l'équipe la plus efficace pour aller affronter d'autres joueurs ou des IA plus coriace. Mais la vraie question est de savoir ce qui me plaît là-dedans…

-Vous : Et en règle générale, quand vous jouez, vous jouez seul ?

-G.Ceppi : Non, pas vraiment. Plus qu'à l'époque où mes frères et sœur étaient sous le même toit que moi, mais même maintenant je ne joue pas toujours seul. Ou plutôt, on ne joue jamais seul à un jeu vidéo. Comme l'ont souligné tous ceux qui se sont intéressés au jeu vidéo, l'expérience est particulière justement parce qu'elle se fait via l'intermédiaire d'une machine. Machine qui peut justement servir de partenaire de jeu.

-Vous : Mais on peut jouer avec des humains aussi.

-G.Ceppi : Oui, et l'expérience du jeu devient alors différente. Pour les jeux multijoueur, je ferais la distinction entre le jeu dit « en local » et le jeu « en ligne ». Le multijoueur local consiste à jouer avec quelqu'un qu'on connait, alors que le jeu en ligne peut se faire avec n'importe qui.

-Vous : D'accord…

-G.Ceppi : Le jeu avec un ami est toujours une expérience particulière. Le choix du jeu est crucial pour que la partie se passe bien. Si un jeu demande une certaine habitude du médium, mais que le deuxième joueur ne l'a pas, la partie peut être plus que pénible pour les deux. Dans un jeu de coopération, celui qui comprend et maîtrise le mieux les mécaniques se retrouve souvent à expliquer à l'autre comment jouer plus qu'il ne joue, et le deuxième joueur se voit accablé d'une pression supplémentaire qui vient s'ajouter aux exigences du jeu. Dans un jeu d'opposition les parties sont à sens unique et le défi disparait autant pour le joueur aguerri qui ne rencontre aucune résistance que pour le néophyte qui ne verra aucune possibilité de victoire.

-Vous : Et finalement, personne n'apprécie de telles parties.

-G.Ceppi : Voilà. Au contraire, si le jeu est bien choisi, l'expérience peut se révéler très agréable. Il n'est pas rare que deux joueurs qui ont l'habitude de jouer ensemble, en viennent à se comprendre sans parler ou à développer un langage qui leur est propre et qui fait référence à un vécu commun. Un exemple en la matière multi est le jeu *Portal 2*. Dans ce puzzle-game en FPS les deux joueurs doivent compléter des niveaux en coopérant sous les commentaires sarcastiques et manipulateurs d'une IA maîtresse du jeu. Par exemple, il n'est pas rare d'entendre la voix de cet ordinateur annoncer que tel ou tel joueur est meilleur que l'autre, alors que tous deux progressent ensemble, à la même vitesse. Et si le jeu peut se permettre de rudoyer ses joueurs comme ça, c'est parce que son *gameplay* et la structure des niveaux est extrêmement bien pensé en termes de récompense et d'humour. Tous les problèmes sont amenés de manière ce que les joueurs se sentent valorisés par leur résolution. Les railleries de la machine, qui essaye alors d'attribuer tout le mérite à un joueur ou qui utilise l'erreur humaine pour enfoncer le clou, font partie d'un game-design exemplaire en matière d'humour vidéoludique.

-Vous : Et le jeu en ligne alors ?

-G.Ceppi : Le jeu en ligne présente d'autres particularités. Déjà, le jeu lui-même est pensé pour ce mode. Il s'agit de faire jouer ensemble des personnes qui ne se connaissent pas et qui ont pour seule référence commune le jeu auquel ils jouent. C'est pour ça que la plupart des jeux contiennent des règles qui visent directement à encourager certains comportements. Prenons par exemple *Left for Dead* un jeu de survival horror développé par valve. Dans ce jeu, un groupe de joueurs doit survivre à une attaque de zombies et atteindre une zone sûre à l'autre bout de la carte. Une des mécaniques de jeu fait que lorsqu'un joueur n'a plus de vie, il reste réanimable par un de ses co-équipier pendant un certain temps. Ce principe est courant dans les jeux multijoueur en ligne et en équipe, et on peut penser qu'il est avant tout là pour dissuader les joueurs de faire cavalier seul. C'est d'ailleurs une caractéristique du jeu vidéo que j'aime beaucoup : il est particulièrement adapté à la coopération. Peu importe ce qui est demandé aux joueurs, s'il y a la possibilité de coopérer, elle fait

surement partie de la stratégie optimale. Je trouve que c'est une belle leçon. Au fond, les dix millions de joueurs de *World of Warcraft*, le MMORPG de Blizzard, ont passé des millions d'heures à essayer de résoudre les problèmes d'un lieu fictif, ensemble.

-Vous : Et entre les deux types de jeu multijoueur, vous avez une préférence ?

-G.Ceppi : Le mode local, sans hésiter. Mais étonnement, je joue beaucoup plus aux jeux en ligne, il est souvent plus facile de se connecter à internet que de trouver quelqu'un pour jouer. Mais je ne joue jamais longtemps sur ce genre de jeu.

-Vous : Pourquoi ?

-G.Ceppi : Enfin… à l'époque, si. Je pouvais m'entrainer des heures sur Counter-Strike et, sans me vanter, je crois que j'avais un bon niveau. Mais aujourd'hui que je n'ai plus le temps de maintenir ce niveau, ça devient pénible de jouer en ligne. Je ne sais pas si c'est le cas de toutes les joueuses et tous les joueurs, ou si c'est parce que j'ai appris à jouer sous le regard des mes frères et sœur, mais je suis capable de me mettre une pression inouïe quand je joue.

-Vous : Pour arriver à être le meilleur ?

-G.Ceppi : Non. Pour ne pas décevoir les autres joueurs. Dans certains modes de jeu en ligne, les joueurs qui se sont fait tuer lors d'une partie attendent la manche suivante en regardant jouer ceux qui restent. Ce qui veut dire que plus on survit dans une partie plus il y a de monde à nous regarder. Eh bien, j'ai horreur de me retrouver dans la situation où je suis le dernier de mon équipe à être encore vivant. Je ne supporte pas de me dire que les autres attendent de moi que je gagne. Et en général, je prie juste pour que les ennemis m'abattent au plus vite et si possible de manière que je ne puisse pas répliquer, même si je le voulais.

-Vous : Ah, oui…

-G.Ceppi : Par contre dans un jeu en local, le partenaire de jeu est à côté de soi. On le connait, on connait son niveau, ses forces et ses faiblesses.

-Vous : Et en local, vous jouez toujours à des jeux d'opposition ?

-G.Ceppi : Le plus souvent, oui. Mais il m'arrive de jouer à des jeux en mode coopération. Surtout si le niveau de la personne n'est pas bon. Je trouve qu'un jeu en coopération est plus facile à apprécier pour quelqu'un qui ne maîtrise pas les jeux vidéo qu'un jeu d'opposition.
-Vous : Oui, votre frère parlait d'une fonction de maître du jeu, c'est ça ?

-G.Ceppi : C'est ça. Il vaut mieux lui montrer le chemin que le tuer en boucle. En tout cas il est sûr qu'une partie de jeu à plusieurs donne toujours des résultats intéressants. Et puis c'est une expérience humaine, sociale, avec tout ce que ça peut impliquer.

-Vous : Oui… c'est un jeu avant tout.

-G.Ceppi : Oui, mais pas seulement. Et c'est justement ça qui m'intéresse.

-Vous : Et alors ?

-G.Ceppi : Et alors rien.

-Vous : Vous n'avez plus rien à me dire ?

-G.Ceppi : Pour l'instant, c'est tout. J'ai quelques idées, mais trop vagues et trop peu construites. Je vous conseille d'aller faire un tour dans mon ordinateur en attendant.

-Vous : Vous voulez dire « sur » votre ordinateur…

-G.Ceppi : Non, dedans. Vous oubliez où vous vous trouvez… Allez-y, vous y rencontrerez les auteurs que j'ai lu. Enfin, ce n'est pas vraiment eux, vu que c'est moi qui les ai créés. Mais on pourrait dire qu'ils sont l'image de ce que j'ai retenu d'eux en lisant leurs œuvres. Revenez me voir après, nous serons mieux armés pour discuter de tout ça.

Fin du dialogue avec Guillaume Ceppi

> regarder ordinateur

Vous regardez l'écran de l'ordinateur. Le fond d'écran est un paysage nordique.

Vous remarquez un icône nommé "téléportation", voulez-vous cliquer dessus ?

Une forte lumière se dégage de l'écran. Vous ne sentez plus votre poids et perdez tous vos repères.

Vous êtes dans l'ordinateur de Guillaume.
C'est un espace tout blanc et vide. Vous ne discernez pas vraiment de limite spaciale.

Vous remarquez que quatre personnes se tiennent dans la pièce. Leur nom flotte au-dessus de leur tête. Vous êtes en présence de Mathieu Triclot, Jesper Juul, Roger Caillois et Johan Huizinga. Sans pouvoir l'expliquer, vous avez de la peine à voir les deux derniers.

Derrière vous, un portail reste ouvert avec l'inscription "regardez moi pour sortir" affichée au-dessus.

> Parler à Caillois

Roger Caillois

Vous vous avancez vers Roger Caillois. En approchant, vous remarquez qu'il n'est qu'une sorte de silhouette translucide.

-Vous : Euh… Bonjour ?

-R.Caillois : Bonjour !

-Vous : Vous êtes ?

-R.Caillois : Je suis Roger Caillois, écrivain, critique littéraire et sociologue. Enfin j'étais… je suis mort en 1978.

-Vous : Ah, ça explique certaines choses… et pourquoi Guillaume vous a programmé ici ?

-R.Caillois : Je suis, un peu, un des grand-papa des théories sur le jeu. Enfin, disons que mes travaux sont beaucoup repris lorsqu'on parle de jeu tout court. Surtout mon livre *Les Jeux et les Hommes*.

-Vous : Et qu'est-ce que vous dites dans ce livre ?

-R.Caillois : C'est principalement ma classification qui est retenue. Je connaissais les théories qui existaient alors, notamment celle de Huizinga. J'ai écrit de *Homo Ludens* qu'il était « un ouvrage contestable en la plupart de ses affirmations », mais je le trouve surtout incomplet. Parce que, pour moi, si la fonction du jeu peut être étudiée en tant que telle, les jeux, eux, répondent à des besoins précis. On peut donc les classer selon ce qui les constitue.

-Vous : Ça dépend ce qu'on entend par jeu…

-R.Caillois : Et bien, pour aller vite, je suis au final assez d'accord avec mon collègue Johan Huizinga quand il s'agit de définir le jeu. J'inclue donc les courses, la boxe, pile ou face, le théâtre, le ski, les jeux d'enfants, tout…

-Vous : Je serais curieux de voir comment vous avez classé tout ça, rien ne se ressemble vraiment.

-R.Caillois : Ma classification tient dans un tableau. Il est d'abord important de voir quatre catégories de jeu que j'ai défini par quatre termes : l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* et l'*ilinx*.

-Vous : Quoi, quoi, quoi et quoi ?

-R.Caillois : Il n'y a plus de respect pour les langues anciennes… Voyez-vous, l'agôn, c'est la compétition. Nous créons artificiellement une égalité des chances entre les participants et nous réunissons les conditions optimales pour que les antagonistes s'affrontent et qu'un vainqueur incontestable en ressorte. Sans ce cadre, il serait, par exemple, absurdement difficile d'établir un record du monde du 110 mètres haies.

L'aléa, c'est l'inverse. D'ailleurs le mot alea, en latin, signifie jeu de dés ou hasard. Par-là, je désigne justement les jeux où le joueur n'a pas prise sur l'issue de la partie. Pile ou face est un bon exemple de jeu d'aléa. Mais dans les deux cas, que ce soit l'agôn ou l'aléa, les deux sont fait pour créer entre les participants une sorte d'égalité de chance qui n'existe pas en dehors du jeu.

-Vous : Oui, d'accord, mais certains jeux n'entrent pas dans ces catégories. Je suppose que les deux suivantes s'en occupe ?

-R.Caillois : Bien vu. La troisième catégorie est la *mimicry*. Et pour une fois, c'est un anglicisme, cela vient de *to mimic*, imiter. Ce sont les jeux où on ne joue pas à un jeu, mais où on joue le jeu. On est soit même un personnage et on agit en tant que tel. Jouer à la poupée appartient à cette famille.

-Vous : Vous avez mentionné le théâtre tout à l'heure, vous l'incluez ici ?

-R.Caillois : Oui, le théâtre appartient, pour moi, à cette catégorie.

-Vous : J'en connais qui ne seraient pas d'accord avec vous… Mais passons, la quatrième famille de jeu c'est ?

-R.Caillois : C'est l'*ilinx*, le vertige. Ça désigne les jeux auxquels on joue pour ressentir quelque chose de l'ordre de l'ivresse, du frisson, ceux qui libèrent de l'adrénaline. Les attractions d'une fête foraine par exemple, ou la balançoire, nous plongent les deux dans cet état, par exemple.

-Vous : D'accord, mais je vois encore un certain nombre de différences, même à l'intérieur de ces catégories. Jouer à la roulette ou à pile ou face, ça n'est pas vraiment pareil.

-R.Caillois : C'est tout à fait juste ! C'est pourquoi je propose de classer chacun de ces jeux, en plus de leur catégorie, sur un axe qui va du *ludus* à la *paidia*. Le ludus c'est le jeu, les règles, le « goût de la difficulté gratuite » comme j'aime à dire. Et la paidia, c'est un mot que j'ai inventé. Ça vient du grec ancien paîs, « enfant ». C'est le jeu libre, enfantin, le besoin de se détendre. Et avec tout ça on a un tableau qui permet d'ordonner nos jeux :

REPARTITION DES JEUX

	AGON — *(compétition)*	ALEA — *(chance)*	MIMICRY — *(simulacre)*	ILINX — *(vertige)*
PAIDIA ↑	courses, luttes, etc. } non réglées athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
vacarme agitation fou-rire				
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe, billard escrime, dames football, échecs	pari roulette		volador attractions foraines ski alpinisme voltige
	compétitions sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	
↓ LUDUS				

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

-Vous : C'est vrai qu'il y a beaucoup d'activités dans ce tableau. Vous pensez que votre point de vue peut être utile pour penser le jeu vidéo ?

-R.Caillois : Vous savez, je suis mort en 1978, je n'ai pas vraiment connu les jeux vidéo. J'aime à penser que j'ai apporté ma pierre à l'édifice de la théorie des jeux. Je laisse le soin à mes jeunes collègues de les reprendre pour réfléchir aux nouvelles formes de jeu.

-Vous : Je comprends. À voir, c'est en bonne route. Je vous remercie pour cette discussion.

-R.Caillois : Avec plaisir ! Ça me fait du bien de discuter avec du monde de temps en temps…

Fin du dialogue avec Roger Caillois

> Parler à Huizinga

Johan Huizinga

Vous vous avancez vers Johan Huizinga. En approchant, vous remarquez qu'il n'est qu'une sorte de silhouette translucide.

-Vous : Bonjour !

-J.Huizinga : Bonjour à vous.

-Vous : Vous êtes ?

-J.Huizinga : Voyons ! Je suis Johan Huizinga ! Vous ne me connaissez pas ?

-Vous : Heu…

-J.Huizinga : SI je vous dis *Homo Ludens*, ça vous dit quelque chose ?

-Vous : Ah oui ! Vous êtes l'historien néerlandais qui s'est intéressé à la fonction sociale du jeu, c'est ça ?

-J.Huizinga : Eh oui, c'est bien moi

-Vous : Mais on parle de jeu vidéo par ici, non ? Qu'est-ce que vous faites là ?

-J.Huizinga : Le jeu quoi ? Vidéo ? Qu'est-ce que c'est ? Enfin, peu importe si c'est un jeu. Connaissez-vous ma définition du jeu ? Elle pourrait peut-être y coller. Regardez : « *Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.* »

-Vous : Ah oui, effectivement. En même temps j'ai l'impression que la définition est assez vaste pour englober un grand nombre d'activités… Et alors, mis à part cette définition, vous vous êtes intéressé à la fonction sociale du jeu, c'est ça ?

-J.Huizinga : C'est ça. Pour moi, l'homme n'est pas qu'un homme qui sait, un *Homo sapiens*, ou un homme qui fabrique, un *Homo faber*, il est aussi et surtout un homme qui joue, un *Homo ludens*. Pour le dire rapidement, la culture ne peut pas exister sans le jeu, parce que le jeu créer la culture, plus précisément la culture est d'abord jouée, sous forme de rites ou de compétition. Elle se déploie comme jeu et dans le jeu, dans ses propres aspects ludiques.

-Vous : Hmm… Je serais curieux de savoir ce qui vous a poussé à cette conclusion, mais ce n'est pas vraiment le propos de ce travail je crois.

-J.Huizinga : En effet. Reste que ma définition a beaucoup été étudiée ou prise comme point de départ dans d'autres travaux sur le jeu.

-Vous : Sans oublier que vous avez défendu l'importance du jeu. Ce n'est pas rien, notre société a quand même l'habitude de le reléguer à une importance secondaire.

-J.Huizinga : Je pense même que le monde moderne, du moins celui que j'ai connu, allait à l'encontre du facteur ludique de la vie avec son utilitarisme rationnel.

-Vous : Je crois qu'on peut dire que c'est encore le cas…

-J.Huizinga : Je ne peux pas vraiment me prononcer là-dessus, je suis décédé en 1954… Mais si les chose n'ont pas trop changé, il suffit de regarder les sports pour voir que le lien avec le culte et le sacrée s'est éteint. Regardez la différence entre les jeux Olympiques modernes et antiques !

-Vous : Oui, mis à part les rituels de certains joueurs avant d'entrer sur le terrain… Et alors, votre diagnostique ?

-J.Huizinga : Je finirai notre discussion avec la conclusion de mon livre :
« *Au lieu du Tout est vanité millénaire, un Tout est jeu, d'un accent un peu plus positif, s'impose peut-être alors. Cela ne paraîtra que métaphore à bon marché, que pure impuissance de l'esprit. Pourtant, c'est là la sagesse à laquelle Platon avait atteint, lorsqu'il nommait l'homme un jouet des dieux* »

-Vous : Merci.

Fin du dialogue avec Johan Huizinga

> Parler à triclot

Mathieu Triclot

-M.Triclot : Bonjour ! Je suis Mathieu Triclot, maitre de conférences en philosophie à l'université de Belfort-Montbéliard. Je suis philosophe. Mon domaine c'est l'épistémologie et l'histoire des sciences et des techniques, pour être précis. J'ai d'abord été dans la cybernétique, avant de m'attaquer au jeu vidéo. J'ai essayé de définir ce qu'est le jeu vidéo, ou plutôt ce qui se passe quand on joue à un jeu vidéo.

-Vous : C'est est intéressant comme question ! A priori je dirais que la réponse est… que… quand on joue à un jeu vidéo… on joue à un jeu vidéo…

-M.Triclot : Aussi étrange que cela puisse paraître, vous n'avez pas tout faux ! On peut dire que les jeux vidéo sont ce qui plonge le joueur dans un état ludique, responsable d'expériences. Et on peut même dire qu'elles présentent entre elles un air de famille. On peut aussi dire, que la machine fait partie du jeu, tout comme le livre fait partie de la lecture ou encore le film du cinéma. Mais maintenant, dites-moi. Où est le jeu vidéo ? Dans la machine ? Dans le joueur ?

-Vous: Les deux ?

-M-Triclot : Exactement ! Le jeu est indissociable du joueur. On pourrait dire que le joueur fait le jeu autant que le jeu fait le joueur. Prenez par exemple le jeu GTA V. C'est un openworld dans lequel le joueur, lâché dans un monde gigantesque, a le choix de faire ce qu'il veut.

Grand Theft Auto V, 2013, Rockstar

La narration principale est non-linéaire, mais elle est assez évidente pour être suivie par n'importe quel joueur. Mais en revanche, rien n'empêche le joueur de monter et de faire une course. Il peut aussi décider de rouler normalement ou de tuer un maximum de piéton. On ne peut pas étudier GTA V sans le joueur.
-Vous: Il y aurait, comme en anglais, le *game* et le *play* ?

-M.Triclot: Bien vu ! D'ailleurs mes amis game designers s'intéressent au jeu vidéo en tant qu'objet. Ils parlent de *game studies*. Mais je pense que l'activité en elle-même est la plus importante. Le sujet devient alors les ajustements qui ont lieu entre le joueur et le dispositif de jeu. Je dirais qu'il faudrait étudier le jeu vidéo dans des *play studies*. C'est pour ça qu'il est difficile à étudier, à cause de cette position intermédiaire le jeu vidéo ne peut pas être un « bon objet » d'étude théorique. On ne peut pas le regarder à distance. Et pour une théorie, c'est pourtant obligatoire.

-Vous : Alors ? Comment pensez-vous qu'il faille procéder ?

-M.Triclot : Comme je le dis dans mon livre *La Philosophie des jeux vidéo* : « Sur le versant des play studies, nous n'avons pas d'autre choix que de boire le calice jusqu'à la lie. Une théorie des jeux vidéo n'a de sens que si elle s'attache en priorité à ce que le jeu nous fait, si elle peut décrire la manière dont nous produisons de l'état ludique, ce que nous investissons dans cet état, les styles de subjectivité qu'il implique. »

-Vous : D''accord, mais comment délimitez-vous le terrain du jeu vidéo ? Si je joue au sudoku sur mon téléphone, c'est un jeu vidéo ?

-M.Triclot : C'est une bonne question ! Et c'est une bonne idée de partir d'un jeu vidéo « minimal » . Prenons un cas similaire comme le solitaire. C'est aussi un jeu vidéo né du simple portage d'un jeu classique sur ordinateur. Pour moi, il révèle le rôle de la machine, qui ne fait ici que nous cacher et nous débarrasser de la tâche de calcul.

-Vous : Mais parfois on quitte l'univers des jeu « calculable » et on se rapproche plus des jeux enfantins. Il y a des jeux auxquels on joue comme un enfant, en tombant dedans en quelque sorte…

-M.Triclot : Oui. Vous connaissez déjà les travaux de Roger Caillois ?

-Vous : Tout à fait ! Je viens de lui parler !

-M.Triclot : Parfait ! Vous connaissez sa classification alors.

-Vous : Dans les grandes lignes, oui. Et donc ?

-M.Triclot : Donc, si on se demande ce qui fait qu'un joueur joue, on pourrait dire que c'est l'amusement qu'il en retire, le *fun*. Quand on joue à un jeu trop difficile, quand on joue à un jeu trop facile, quand on a maitrisé un jeu, le *fun* disparait.

-Vous : Peut-être, mais ce fun prend plein de formes différentes, non ?

-M.Triclot : Oui, et surtout que le jeu vidéo propose des combinaisons inédites de *fun*.

Les quatre catégories de jeu de Roger Caillois, la compétition, l'aléa, la simulation et le vertige, sont ce qui nous fait jouer. Mais le jeu vidéo peut dépasser ce modèle. Par exemple, le jeu d'arcade et d'autres jeux comme les SHMUP associe de la compétition avec des règles rigides qui se dérèglent. Le joueur voit son score augmenter au fil de la partie et la vitesse augmente progressivement. Tout ça produit un vertige chez le joueur qui ne joue presque plus par réflex.

-Vous : Donc le jeu vidéo d'arcade dépasse la catégorisation de Caillois ?

-M.Triclot : Oui, l'arcade transgresse les frontières, de la même manière que le jeu de simulation sur ordinateur engendre justement une simulation par calculs et non par un jeu de "comme si" comme le propose Caillois. Le jeu vidéo s'installe donc sur des combinaisons inédites de plaisirs ludiques. Cette zone d'expérience je propose d'en parler comme d'une "hallu-simulation".

-Vous : Mais un tel état est fragile. S'il y avait seulement le joueur et un système de règle, le joueur ne resterait pas longtemps dans cet état.

-M.Triclot : Oui, mais le jeu vidéo dispose de moyen qui lui permettent d'étendre et de faire durer l'état « hallu-simulation ». Le monde ouvert qui propose une très grande quantité de tâche à effectuer et qui donne l'impression au joueur qu'il y aura toujours plus dans le jeu que ce qu'il pourra en voir, en est un exemple. Le fait de laisser la machine trouver elle-même un comportement désiré dans un cadre de règle rudimentaire couplé à une masse d'information de base, ce qu'on appelle des phénomènes d'émergence, ou encore la génération dite procédurale en sont d'autres.

-Vous : Donc, pour vous, une partie de jeu vidéo est une expérience instrumentée qui nous plonge dans une sorte d'hallucination ?

-M.Triclot : Oui. Un peu comme si le côté sacré du jeu que décrit Roger Caillois revenait par le jeu vidéo. C'est ça qui m'a fait écrire dans *La Philosophie des jeux vidéo* : "*Non seulement les jeux nous mettent dans un drôle d'état, autorise de petits situations d'hallu-simulation licites face à l'écran, mais ils le font sur le dispositif même qui gouverne nos sociétés, celui de l'ordinateur et des machines de calcul. Les jeux vidéo tordent le calcul pour produire une forme étrange et inconnue : un calcul qui produit un rêve, un rêve tissé par le calcul.*
[…]
Les jeux vidéo sont de petite poussière de rêve par lesquelles le capitalisme se secoue de son grand sommeil, des choses qui sont des songes, branchées sur les machines à nombre."

-Vous : C'est très joli ! Merci d'avoir pris le temps de m'expliquer tout ça.

-M.Triclot : Merci à vous de m'avoir écouté !

Fin du dialogue avec Mathieu Triclot

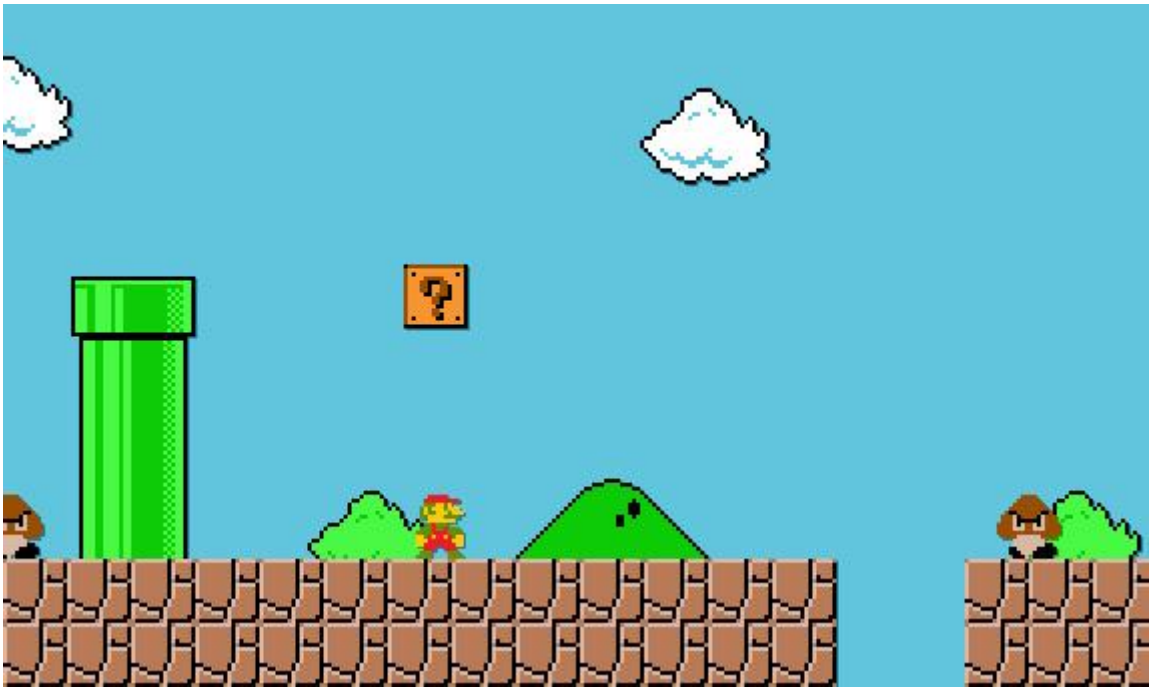
> Parler à juul

Jesper Juul

-J.Juul : Bonjour à vous ! Je m'appelle Jesper Juul, je suis game designer. Je suis aussi professeur associé à la Danish Design School. J'ai d'abord étudié la littérature nordique et je possède un doctorat en jeu vidéo. D'ailleurs, mon travail de théoricien dans le domaine du jeu vidéo m'a valu d'être considéré comme un ludologue, même si j'évoluais dans le domaine de la littérature.

-Vous : Un ludologue ? Qu'est-ce que c'est ?

-J.Juul : Disons qu'il y a plusieurs façons d'appréhender le jeu vidéo, et plus largement le jeu. Par exemple, si je vous demande la différence entre le jeu d'échec ou un jeu Mario Bros, vous me répondriez quoi ?



Super Mario Bros., 1985, Nintendo

-Vous : C'est évident ! Dans le jeu d'échec on bouge des pions sur un damier alors que dans Mario on déplace un avatar sur un décor qui défile ! C'est une différence de mécanique.

-J.Juul : Et bien nous sommes d'accords. Pour moi, un jeu se définit par ses règles, ses mécaniques, qu'il s'agit d'appréhender. C'est cela un ludologue. Un narratologue, lui, verra le contenu d'un jeu en termes de sens et de référence.
Mais, mettons-nous d'accord : les purs narratologues n'existent pas. Un jeu est un jeu et parmi ceux qui l'étudient, personne ne le considère uniquement comme une narration.

-Vous : Alors comment définiriez-vous le jeu ? Vous êtes d'accord avec Huizinga et Caillois ?

-J.Juul : Oui et non – comme beaucoup de mes collègues d'ailleurs. Les ouvrages de Caillois et Huizinga s'attaquent, selon moi, à un champ trop large ! Pour moi en s'intéressant à des jeux libres autant qu'à des jeux basés sur des règles, ils se perdent et confondent diverses pratiques. Huizinga n'est pas celui qui m'intéresse le plus. Il parle beaucoup de la place du jeu dans la culture, mais passe peu de temps à définir le jeu lui-même.

-Vous : Et Caillois ?

-J.Juul : J'aime beaucoup la classification des jeux qu'il a mis en place. Elle est importante car elle montre la précision nécessaire pour une catégorisation des jeux. En revanche, je ne crois pas qu'il faille choisir entre compétition et chance ou même classer les jeux sur un échelle qui irait de l'un à l'autre. Non, la chance est un élément de *gameplay* comme un autre.

-Vous : Si je vous demandais de définir le jeu en un minimum de point, combien en auriez-vous ?

-J.Juul : Hum… Je dirais six. Je dirais que le jeu : est un système formel basé sur des règles ; possède des issues variables et quantifiables ; attribue différentes valeurs aux différentes issues ; demande au joueur de produire un effort pour influencer l'issue ; fait que le joueur se sent attaché émotionnellement à l'issue ; peut, en tant qu'activité, déboucher sur des conséquences optionnelles et variables.
Voilà qui fait six ! Ces notions et ces critères, développés pour les jeux classiques sont tout à fait valable pour les jeux vidéo, évidemment.

-Vous : Mais alors les jeux vidéo ne sont pas différenciables des jeux classiques ?

-J.Juul : Justement ! Le jeu n'est pas lié à un média. Il ne nécessite que des règles. Ces règles doivent être bien définis, elles doivent encadrer la pratique du joueur. Et appliquer des règles strictes c'est justement la spécialité du jeu vidéo. Leur spécificité se trouve dans l'imbrication inédite qu'a permis ce médium. Les six points qui définissent le jeu sont directement affectés par le fait que le jeu soit un jeu vidéo. L'ordinateur détient les règles qui peuvent être plus nombreuses et bien plus complexes que ce qu'un humain peut comprendre et appliquer. Bien souvent les critères de réussite ou de défaite sont basé sur des éléments qu'un arbitre humain ne pourrait même pas prendre en compte. C'est comme si votre ordinateur vous faisait jouer à un jeu de plateau avec des milliers de pions.

-Vous : Et il fait quoi avec tous ces pions ?

-J.Juul : Il crée des défis pour notre cerveau. Comme je le dit dans mon livre *Half-Real* : "*Il existe deux manières extrêmes de créer des défis pour les joueurs : celle de l'émergence (les règles se combinent pour donner des variations) et la progression (défis présentés en série au moyen de règles adhoc).*"

-Vous : Émergence et progression vous dites…

-J.Juul : Oui. Mais dans la plupart des cas, les jeux se situent quelque part entre les deux. Mais quelque soit les règles du jeu, on pourrait dessiner l'arbre des possibilités

de chaque jeu. Ça serait long et épuisant, mais tout à fait faisable, mais ça ne nous informerait que peut sur la manière dont le jeu serait joué. C'est ce qu'on appelle le *gameplay*. Ce n'est pas l'arbre des possibles du jeu, ni ses règles, ni sa fiction, mais la façon dont le joueur joue au jeu. C'est une conséquence de la rencontre entre les règles d'un jeu, la volonté d'un joueur d'arriver à son but et ses capacités à le faire. Créer un jeu revient donc à créer des règles de manière à ce que les stratégies qui peuvent être mises en œuvre par le joueur soit amusantes.

-Vous : D'accord, mais la fiction peut aussi garder un joueur captivé, non ? Ce ne sont pas que les règles ?

-J.Juul : Règles et fiction sont étroitement liées. N'importe quel monde de jeu vidéo nous propose une certaine dose de fiction. Le jeu vidéo utilise ce que j'appelle une *stylisation fonctionnelle* pour intégrer les éléments les plus pertinents d'un monde fictionnel, ou de notre monde réel pour créer le sien. Par exemple, dans la série des *Grand Theft Auto*, il est possible de conduire tout ce qui ressemble à un véhicule. En revanche, une simple pression sur un bouton de la manette permet d'ouvrir la porte d'une voiture et de s'installer au volant. C'est irréaliste, mais dans la totalité du jeu, l'activité d'ouvrir la portière d'une voiture est tellement insignifiante qu'elle est réduite à cette mécanique simpliste. On peut dire que le jeu ne cherche pas à implémenter les activités du monde réel ou fictionnel, mais des stylisations de certains aspects spécifiques et pertinents de ces activités.

-Vous : D'accord, mais si je joue à un jeu vidéo de tennis, ça n'est pas pareil que de jouer réellement au tennis, pourtant on peut penser que les créateurs du jeu essayeront d'y intégrer les mêmes mécaniques.

-J.Juul : C'est vrai. Si on prend un élément de cette activité, par exemple le service, le jeu vidéo demande autre chose. Il peut être demandé au joueur d'effectuer une tâche qui peut sembler arbitraire, comme appuyer sur un bouton dans un timing très précis. Mais il y a un point commun entre le service et le fait d'appuyer au bon moment sur un bouton : c'est difficile à réaliser. On peut dire que le jeu effectue une sorte une substitution métaphorique de l'activité réelle par une activité dans le jeu.

-Vous : Effectivement… Mais ça, c'est au niveau des concepteurs du jeu. Le joueur ne sait rien de ce chemin de la fiction au jeu, non ?

-J.Juul : Au premier abord, on pourrait effectivement croire que ça ne concerne pas les joueurs ou leur expérience, pourtant, règles et fiction travaillent aussi de concert pour lui, et ce aussi dans le sens inverse.

-Vous : Le sens inverse ?

-J.Juul : Oui, parce que le monde que propose un jeu vidéo renseigne le joueur sur les règles du jeu. Si on prend un jeu de foot comme la série des *FIFA* d'Electronics Arts, un joueur, même peu habitué au jeu, comprendra tout de suite que les règles sont celles du football et qu'il y a peu de chance qu'il puisse y faire une prise de karaté. C'est même essentiel dans la mesure où le jeu vidéo a pour particularité de cacher les règles au joueur. On peut dire que le joueur a besoin de la fiction pour comprendre les règles. Si, dans un jeuvidéo, il incarne un personnage muni d'une arme et que des monstres avancent vers lui, il comprendra qu'il doit se défendre ou les éviter.

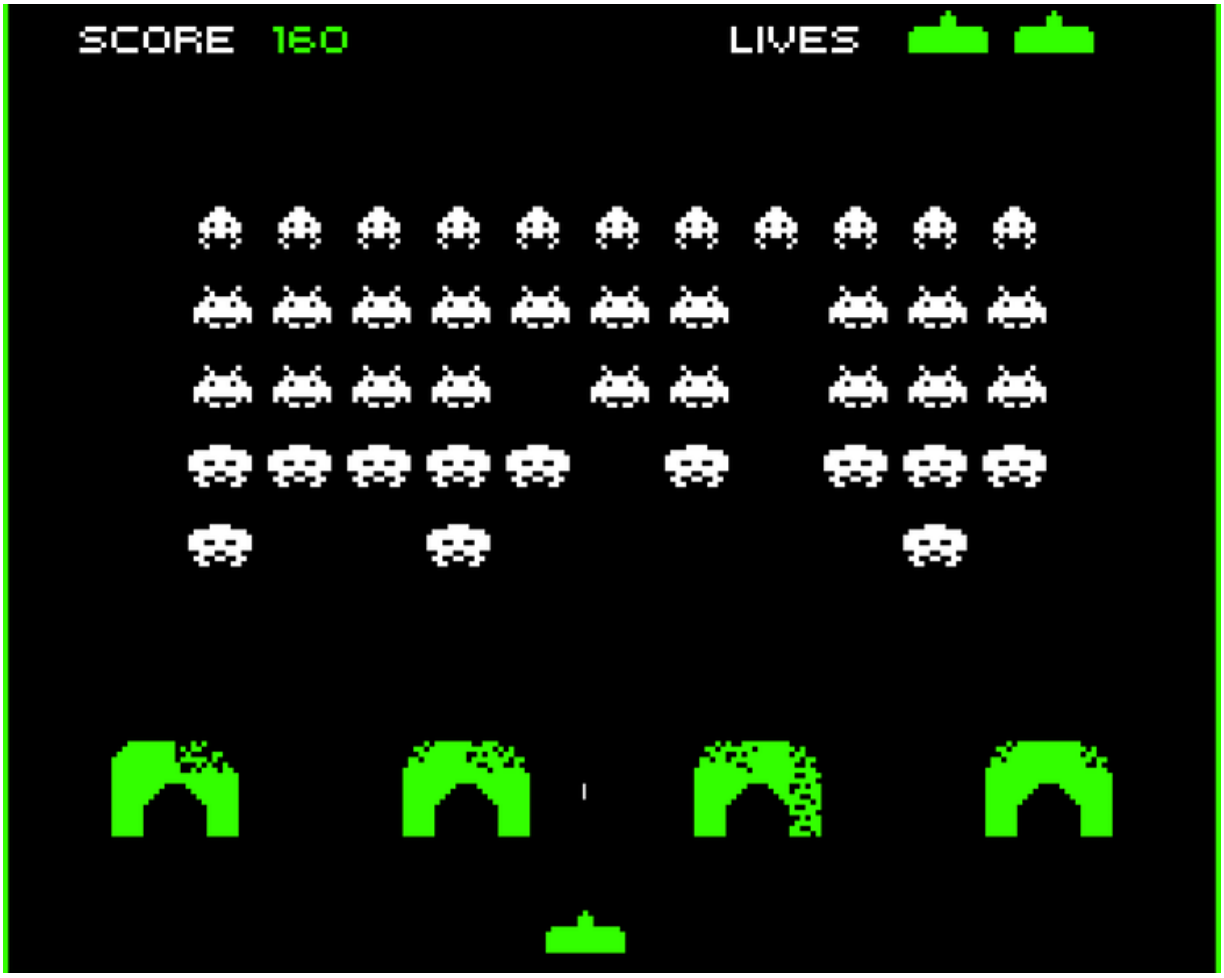
Remplacez les monstres par d'adorables chatons, il y a des chances pour que le joueur fasse d'autres hypothèses sur le comportement à adopter, même si les chatons sont en fait des monstres tueurs.

-Vous : Finalement, les règles du jeu donnent autant d'informations sur le monde du jeu que sa représentation graphique.

-J.Juul : C'est ça ! La manière dont se comporte un objet du jeu le caractérisera comme un objet fictionnel et les règles que le joueur déduira de la fiction et de son expérience dans le jeu le pousseront également à imaginer un monde fictionnel.

-Vous : Je ne suis plus sûr de comprendre…

-J.Juul : Prenez le mythique jeu *Space Invaders* de Taito. Si aujourd'hui tout le monde connait ce jeu et sait, notamment grâce à son titre, qu'il y est question d'une invasion extraterrestre à repousser, une image de ce jeu nous renseigne peu à ce sujet.



Space Invaders, 1978, Taito.

-J.Juul: Pourtant, même sans le titre du jeu, un joueur qui ne le connaitrait pas découvrirait rapidement que l'élément qu'il contrôle peut « tirer des traits » sur les autres éléments qui avancent dans sa direction. Il aura vite fait d'appeler le premier un "vaisseau" et les seconds des "ennemis", parce que leur comportement dans le jeu

les caractérise dans la fiction. De la même manière, quand il aura passé les premiers niveaux en tuant tous les ennemis, il y fort à parier qu'il nommera ces séquences des batailles, et l'action de la totalité du jeu une guerre. Là, ce sont les règles qui l'informent sur le monde fictionnel. Le fond noir et le design des ennemis, les graphismes, finiront de placer cette bataille dans l'espace.

-Vous : Surement, oui. Mais je peux aussi « refuser » la fiction et jouer au jeu sans l'interpréter.

-J.Juul : C'est tout à fait vrai, et c'est ça qui est magnifique. Un jeu vidéo est une forme culturelle qui projette une fiction, mais dans lequel le joueur peut s'engager tout en la refusant. On pourrait dire que cela place le jeu vidéo au côté des chansons, de l'opéra et de la danse, qui peuvent aussi être appréciés sans le monde qu'ils projettent.

-Vous : Oui, d'accord, mais l'Opera montre la beauté du chant, la danse celle du mouvement, les chansons celle de la musicalité de la langue. Qu'est-ce que le jeu vidéo met en avant ?

-J.Juul : Pour ça, je vous renvoie à mon livre *Half-Real* :
"*Nous interprétons un mot de tous les jours différemment dans le contexte d'un poème et un objet ordinaire prend un nouveau sens lorsqu'il est montré dans une galerie. Nous préférons ne pas être impliqués dans des accidents de la route, mais il peut nous arriver de jouer à des jeux vidéo sur la création d'accidents de la route. Nous préférerons peut-être ne pas avoir à nettoyer la maison ni à sortir les poubelles, mais nous jouons quand même aux jeux vidéo à ce sujet. Un jeu est un cadre dans lequel on perçoit les choses différemment. La littérature peut nous amener à nous concentrer sur les mots eux-mêmes. Dans le jeu, nous pouvons rechercher la beauté de l'activité elle-même.*"

-Vous : Je crois que j'y vois un peu mieux. Merci beaucoup, c'était très intéressant.

-J.Juul : Avec plaisir !

Fin du dialogue avec Jesper Juul

> regarder portail

Une forte lumière se dégage de la porte. Vous ne sentez plus votre poids et perdez tous vos repères.

Vous êtes dans la chambre de Guillaume.
C'est une grande chambre. Trois murs sont blancs et le quatrième est orange. La plupart des meubles sont noirs ou rouges.

Directement sur la gauche de la porte se trouve une mezzanine noire. Au-dessus on devine un lit qui profite de la hauteur de plafond. En dessous se trouve un grand bureau qui repose sur la structure de la mezzanine, avec deux écrans d'ordinateur, un clavier, une souris et deux haut-parleurs. Au-dessus, juste sous le sommier du lit, on a fixé une sorte de meuble noir. Plus loin sur la gauche, trois étagères à livres constituent une petite bibliothèque. Enfin, un tapis accueil un canapé rouge qui finit de longer ce mur sur lequel sont accrochées trois guitares. En face du canapé, se trouve une table basse recouverte de documents

La porte du couloir, qui s'ouvre vers l'intérieur de la chambre, vient butter sur le radiateur qui se trouve à sa droite. La quasi-totalité de ce mur est occupée par deux énormes armoires encastrées. Seul un petit morceau libre, à l'autre bout de la pièce, près de la fenêtre, est occupé par un petit amplificateur pour guitare électrique et un meuble sur lequel trônent un tourne-disque et des jeux vidéo.

Guillaume Ceppi est assis à son bureau.

> parler à Guillaume

Guillaume Ceppi

-G.Ceppi : Vous revoilà ! Très bien, vous avez fait le tour ?

-Vous : Oui. J'ai rencontré ceux dont vous m'aviez parlé. C'est un peu confus comme sujet non ?

-G.Ceppi : Oui, le jeu vidéo est un média récent. De ce fait, les études autour de ce média sont naturellement moins nombreuses. Aussi, l'évolution rapide des moyens de production, des canaux de diffusion – très importants notamment pour les indépendants – et des appareils destinés à faire tourner les jeux, font du jeu vidéo un média changeant. Il est lui-même en évolution perpétuelle, ce qui rend son champ d'étude toujours plus grand.

-Vous : Et malgré cette évolution rapide et cette prolifération des jeux vidéo, personne ne s'y intéresse ?

-G.Ceppi : Si ! Le jeu vidéo possède une communauté extrêmement active sur internet. Le jeu vidéo est même indissociable de sa communauté, tant elle a été importante dans le développement des premiers jeux. Les premiers exemples ont été programmé sur les ordinateurs des universités, créant ainsi les premiers groupes de game designer. Les joueurs d'arcades, eux, ont surement été décisifs dans la création d'une forme de communauté de joueurs et de spectateurs.

-Vous : Vous me parlez d'une époque assez lointaine non ? Les recherches sur l'informatique datent des années 1940 et l'âge d'or de l'arcade de 1978. Il y a surement eu des avancées sur le sujet, non ? Vous n'auriez pas un train de retard ?

-G.Ceppi : Je ne crois pas. Aujourd'hui plus que jamais la communauté se réuni autour du jeu vidéo. Les joueurs – et les universitaires – réfléchissent, mettent à l'épreuve les jeux et partagent leurs expériences sur le média. Certains essaient d'utiliser les bugs pour finir les jeux le plus rapidement possible quand d'autres diffusent leurs sessions de jeu sur internet. D'autres encore tiennent des blogs ou partagent sur des forums. Enfin, certains créent eux-mêmes des jeux. L'engouement pour le jeu vidéo, l'activité de sa communauté et la proximité d'un média comme internet ont permis l'émergence d'un grand nombre de points de vue différents sur le jeu vidéo. À mon avis c'est bien le milieu scientifique et le monde culturel qui ont du retard au sujet du jeu vidéo.

-Vous : C'est vrai, je ne vois pas beaucoup de productions culturelles qui s'emparent du jeu vidéo.

-G.Ceppi : Oui, il y en a peu. Mais il ne faut pas oublier que c'est seulement au début des année 2000 qu'on a vu des conférences et des publications plus pertinentes, plus coordonnées, s'intéresser au jeu vidéo. Juul décrit ce mouvement comme "*une sorte de ruée vers l'or et une course à être le premier à révéler un aspect spécial du jeu [vidéo], à formater son champ, à définir des mots, et à pointer les similitudes et différence entre les jeux [vidéo] et d'autres objets culturels*".
Je suis en partie d'accord avec lui, mais je pense qu'il parle du résultat d'un processus lié à l'origine du jeu vidéo. Il est né dans les années 1940, créé par des universitaires. Il me semble logique que le jeu vidéo ait commencé par être étudié comme un objet

classique. Jesper Juul ne fait rien d'autre que de définir en quoi le jeu vidéo est un cas spécial de jeu – d'où son "modèle classique".
Et c'est là que je rejoins Mathieu Triclot dans son raisonnement. Je pense que le jeu est une expérience plus qu'un bel objet d'étude. Pour parler du jeu vidéo sous cet angle, il faut, me semble-t-il, avoir joué aux jeux vidéo. C'est pour ça que les publications scientifiques et les objets culturels qui abordent l'expérience du jeu vidéo, plus ou, au minimum, autant que son fonctionnement ou que sa narration, ont tardé : il fallait attendre une génération de joueurs pour lesquels le jeu vidéo et sa communauté faisaient partie de leur paysage culturel.

-Vous : Et vous estimez appartenir à cette génération ?

-G.Ceppi : Oui. Mais l'évolution du jeu vidéo n'est pas terminée. Je ne pense pas que les jeux dont je parle aujourd'hui soient d'actualité dans le futur. C'est loin d'être une mauvaise nouvelle remarquez. C'est peut-être même le signe que le jeu vidéo arrive à maturité. Aujourd'hui on trouve des grosses productions, des blockbusters qui côtoient des jeux rétro ou des petits jeux indépendants. Il y a des courants, des modes et on commence à parler d'une histoire du jeu vidéo.

-Vous : Alors, vous pouvez me dire plus précisément pourquoi avoir choisi ce sujet ? Au-delà de vos motivations personnelles, je veux dire….

-G.Ceppi : Je trouve que le jeu vidéo est absent du paysage culturel, à quelque rares exceptions, et je trouve ça fondamentalement dommage. L'industrie du jeu vidéo est la deuxième plus grosse industrie culturelle, juste derrière celle de l'édition. On parle d'une centaine de milliards de dollars par année, et ce chiffre est en croissance. C'est le double du cinéma et l'industrie du disque est loin derrière. Bien que ce chiffre ne dise rien des productions de l'industrie, il rend compte d'une réalité : de plus en plus de jeux sont vendus dans le monde. On peut aussi voir cette évolution dans celle des jeux sur mobile. Depuis quelques années, les grandes boites d'édition ont quasiment toutes sorti au moins un jeu sur android et/ou iphone. Et vu que certains de ces jeux récoltent des informations sur la personne qui y joue, on en apprend aussi sur les joueurs. Par exemple, dans le social-game *FarmVille*, le joueur peut dépenser de l'argent réel pour progresser plus rapidement.

FarmVille, 2009, Zynga

-G.Ceppi : Il s'est avéré que seule une petite partie des joueurs dépense réellement de l'argent, mais ceux qui le font en dépensent énormément. Eh bien, le profil « moyen » de ces joueurs dépensiers n'est pas celui d'un jeune de seize ans qui aurait volé la carte de crédit de ses parents comme on pourrait le penser, mais plutôt celui de ses parents.

-Vous : Et donc ?

-G.Ceppi : Et donc il est indéniable que des gens jouent aux jeux vidéo, que des gens réfléchissent le jeu vidéo. Peu importe leur âge ou leur situation sociale. Et pourtant il n'apparait que peu dans les productions artistiques et culturelles actuelles. Mais la raison m'echappe. Je pense qu'il y a un problème général de légitimité du jeu vidéo comme objet culturel. Pourtant, le jeu vidéo ne vient pas de nulle part. Il est souvent inspiré d'autres arts, que ce soit le cinéma ou la peinture. On peut par exemple parler de l'excellent *Ôkami*, un jeu japonais sorti en 2006, édité par Capcom, dont les graphismes sont directement inspirés des estampes japonaises

Ôkami, 2006, Capcom

-G.Ceppi : On trouve aussi des game-designers reconnu institutionnellement comme des créateurs et des artistes. On peut citer, Frédérick Raynal, figure importante du jeu vidéo en France, nommé Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres en 2006. On peut également voir des jeux vidéo entrer dans des collections permanentes de musée, comme *Pac-Man* qui a été acquis par le MoMa de New York en 2012. Ce n'est pas forcément très significatif pour ce qui est de l'acquisition d'un jeu vidéo par un musée, et appliquer une certaine théorie des auteurs au jeu vidéo est toujours risquée, car sa réflexion et sa création sont majoritairement collective. Mais c'est déjà un début…

-Vous : Bon, mais alors pourquoi cette impression que le jeu vidéo n'est pas encore vraiment reconnu ?

-G.Ceppi : Je pense que ça tient à l'histoire du jeu vidéo. On retrouve en partie les difficultés qu'ont eu la plupart des disciplines liée à une technologie nouvelle. La photographie et le cinéma ont tous deux eu des problèmes de légitimité à leur début. Les deux technologies étaient plus ou moins accusées de capturer quelque chose d'artistique sans pourtant en produire. Il a fallu un certain temps pour qu'on y aperçoive des spécificités. Bref, il semblerait qu'il y a toujours eu une certaine méfiance au sujet des technologies émergentes. Mais en plus, j'ai l'impression que, comme le jeu vidéo est issu directement des bornes d'arcades, pour ce qui est du jeu vidéo grand public, il a d'abord été une industrie. Pour les fabricants de bornes d'arcade, il fallait garder le joueur le plus longtemps possible tout en le faisant perdre un maximum de fois pour qu'il dépense sa monnaie en "continue". Les consoles de salon ont ensuite dû se vendre, se créer un marché. Cela a provoqué une concurrence féroce entre les fabricants, qui se sont affrontés lors de guerres publicitaires utilisant comme arme principale les capacités graphiques de leurs consoles et non la spécificité du médium ou des jeux. Mais surtout, les constructeurs qui se sont intéressés à ces nouvelle technologie ont surtout été des fabricants de jouets qui ont ciblé avant tout les enfants. Je pense que le jeu vidéo traine une réputation de gadget technologique

pour enfant de cette époque. Pour se débarrasser de cette image, il a fallu que ces enfants grandissent et que l'industrie le fasse avec eux pour qu'elle s'adresse à un public adulte, malheureusement, toujours pour des raisons commerciales. J'ai d'ailleurs l'impression que cette donnée économique continue de refroidir certains autres acteurs du milieu culturel, qui ont toujours de la peine à regarder le jeu vidéo comme un art ou une pratique digne d'intérêt plutôt que comme un objet de pure consommation.

-Vous : Il existe pourtant un tas d'adaptations de jeux vidéo au cinéma : Doom, Silent Hill, House of the Dead, Street Fighter et j'en passe.

-G.Ceppi : Oui, mais la plupart du temps, l'utilisation du jeu vidéo est anecdotique ou fait partie d'une stratégie commerciale. À ce sujet je vous recommande l'excellente série *Crossed* de Karim Debbache sur youtube. Dans les 28 épisodes qui constituent l'émission, il y décortique les adaptations cinématographiques de jeux vidéo, et plus largement les films qui s'y intéressent, avec un regard de joueur, précisément. Le pire exemple est, je pense, *Gamer* film français, réalisé par Patrick Levy, sorti en salle en 2001. Le film raconte l'histoire d'un repris de justice qui cherche à s'en sortir en créant un jeu vidéo. La conclusion de l'épisode de *Crossed* parle d'elle-même :
« *Le film est un échec narratif et esthétique complet, enchainant les poncifs resucés et les lieux communs les plus évidents. […] Mais ce n'est pas ça qui me dérange le plus. Le pire, c'est la place qu'ils ont donné au jeu vidéo. Le jeu vidéo n'existe dans ce film que comme prétexte à un scénario vu et revu sur un criminel repenti qui décide de s'en sortir. Et les emprunts superficiels qui sont fait à la pop-culture semblent avoir pour seul objectif de légitimer la démarche du cinéaste et son ambition à parler de jeu vidéo. Mon avis sur le film est qu'il a été fait pour de mauvaises raisons, à savoir cibler un public en lui balançant à la gueule des références à ce qu'il aime, histoire de le caresser dans le sens du poil à un moment où les jeux vidéo commençaient à devenir ultrapopulaires et où les gens se battaient à la sortie des magasins pour se procurer une Playstation 2* »

Je suis bien évidemment d'accord avec cette critique, et j'ai bien peur qu'on puisse l'appliquer à un grand nombre d'objets culturels qui se réclament de la « culture du jeu vidéo ». Dans ces œuvres, soit le jeu vidéo est un prétexte pour attirer du public, soit il est utilisé comme une « licence », un habillage plaqué sur une intrigue classique. Il extrêmement rare de voir de bon film parlant de jeu vidéo.

-Vous : Mais ça existe tout de même ?

-G.Ceppi : Oui, il y en a quelques-uns… *Silent Hill* de Christophe Gans fait honneur au jeu éponyme en créant une atmosphère cinématographique très proche de celle développée par le jeu. Malheureusement, en voulant rester trop près de l'œuvre originale, la narration du film a souffert de celle du jeu vidéo. Les séquences cherche-trouve-avance qui se répètent dans un jeu, n'ont que peu de pertinence au cinéma. Finalement, le film qui parle le mieux de jeu vidéo est *Scott Pilgrim*, une comédie canado-américano-britannico-japonaise réalisée par Edgar Wright, sorti en 2010 et basé sur une série de comics. Au fond, le film ne parle pas directement de jeu vidéo, mais il en est imprégné. Par exemple, le film introduit les scènes de combats par un « Fight !» aussi visuel que sonore et caractéristique des jeux de combat. On y retrouve beaucoup d'éléments de « grammaire » vidéo-ludique : les ennemis tombent en pièces après avoir été vaincus, le héros du film reçoit une deuxième vie, il doit

affronter son double maléfique, etc. Sans compter le nombre de références plus discrètes à la pop culture dont le film regorge. Tout transpire le jeu vidéo, pourtant, sans jamais le nommer ou l'expliciter.

-Vous : Donc comme vous le disiez tout à l'heure, le jeu vidéo est maintenant mature, tout comme ceux qui y jouent.

-G.Ceppi : Exactement et il y a fort à parier que tout cela forme un cercle où plus le jeu vidéo est reconnu, plus il est traité comme un objet intéressant, particulier, à étudier avec des outils qui lui sont propres. De la même manière, plus il sera traité comme un objet intéressant, plus il sera reconnu comme un objet culturel légitime.

-Vous : Et au théâtre alors ? On y trouve du jeu vidéo ?

-G.Ceppi : Non. Du moins, pas assez pour que ça me soit parvenu. J'ai trouvé sur internet l'affiche d'un pièce appelée *The Vidéo Games Monologues* qui semble traiter du sujet, mais je n'ai trouvé ni texte ni captation.

-Vous : Pourtant il y a de plus en plus de performances qui utilisent des nouvelles technologies comme les casques de réalité virtuelle. Ce n'est pas une manière de parler du jeu vidéo ?

-G.Ceppi : Absolument pas. J'ai même l'impression que c'est une volonté de certains créateurs qui utilisent ces technologies que d'évacuer le jeu. C'est comme s'ils avaient peur que leurs œuvres perdent en crédibilité si le public les associait au jeu. Prenons par exemple la pièce de danse en réalité virtuelle *VR_I* de Gilles Jobin. Si on regarde la technique utilisée, elle consiste à capturer informatiquement les mouvements d'un certain nombre de personne pour ensuite en faire des éléments scriptés qui se répètent dans un monde dans lequel on plonge quelqu'un qui a, lui, sa liberté de mouvement. On n'est vraiment pas loin d'un jeu vidéo. Car le monde virtuel en question est numérique, donc régi par des règles strictes, et tout ce qui est fait ou montré au public est calculé. En revanche, sur le site de la performance et dans les interviews, il n'est pas question de jeu vidéo. Pourtant lorsque Gilles Jobin choisi de modifier l'espace dans lequel le spectateur évolue, ou les échelles de taille entre l'avatar des spectateurs et l'image des danseurs, il change les règles du monde virtuel et la manière qu'on a d'interagir avec lui.

-Vous : C'est vrai… il aurait vraiment dû s'intéresser au jeux vidéo…

-G.Ceppi : Attention ! Ce n'est pas ce que je dis. Il n'aurait pas dû, mais il aurait pu s'intéresser au jeu vidéo. Ce n'est pas un mal en soi et c'est surement involontaire de sa part de ne pas l'inclure à sa réflexion et à sa création, mais je pense que prendre en compte le domaine vidéo-ludique aurait pu apporter quelque chose de positif à son œuvre. Dans ce cas précis, c'est le côté arbitraire des règles imposée au public qui me dérange un peu. Nous l'avons vu avec Jesper Juul, les règles sont signifiantes. Par exemple le jeu *Pac-Man*, dans lequel le but est de « consommer » le plus de petits points blancs, peut être vu comme une critique du système consumériste en Corée dans les années 1980.

Pac-man, 1980, Namco

-Vous : Comme si le jeu vidéo permettait de développer un nouveau message ?

-G.Ceppi : J'ai l'impression que le message d'un jeu vidéo est justement plus intéressant quand il se situe au croisement du game et du play que simplement dans l'un ou l'autre, oui. Par exemple, le but des jeux sur le thème de la guerre est généralement de se débarrasser des ennemis. Dans ce cas, n'importe quel questionnement sur le fait de choisir de tuer un ennemi ou non, renvoie à l'action du joueur. Dans Metal Gear Solid 3 – série de jeux vidéo qui, bien que représentant une guerre, possède un message pacifiste – le joueur se trouve confronté à un ennemi appelé *The Sorrow*, le chagrin, qui enverra des soldats morts dans sa direction. Ces combattants sont ceux que le joueur a tué tout au long de la partie qui l'a menée jusque-là. A ce stade, il faut préciser que le meurtre n'est pas le seul choix laissé au joueur. Il est tout à fait possible d'endormir ou d'éviter certains ennemis. Cette séquence montre à celui qui a joué jusque-là l'image des morts de « sa » guerre, ses morts. C'est alors ses choix de joueur qui sont questionnés. Mais aussi, le fait d'affronter ces ennemis morts rend la séquence plus dure : plus le joueur aura tué de soldats avant d'atteindre *The Sorrow*, plus il devra affronter d'ennemi à ce moment. Cela fait de la méthode non-léthale « la meilleure » méthode pour le joueur également. Par le gameplay, le jeu rend une décision morale plus viable pour le joueur. Il n'est pas compliqué de voir le message politique derrière le geste des créateurs.

-Vous : Ah oui, je vois. Donc la séquence avec *The Sorrow* parle au joueur sur le plan de la fiction et du gameplay pour transmettre le message pacifiste du jeu.

-G.Ceppi : C'est ça. C'est là que le jeu vidéo déploie tout son pouvoir d'évocation et de provocation. Peu importe le gameplay ou la narration, le joueur est partie prenante de ce qui se déroule devant lui. Il exécute ce qui lui est demandé, mais la spécificité du médium lui donne le choix. Alors, oui, il doit obéir aux règles, mais au-delà de cette contrainte, il peut choisir le chemin qui lui plaît : le plus court, le plus beau, le moins

efficace, tous. Et justement l'alliance de ce que permet le jeu et ce que demande le jeu peut être interprété comme un message, un sens, une poésie.

-Vous : Vous auriez des exemples ?

-G.Ceppi : On pourrait définir *Les Sims* comme un simulateur de vie. Vous y contrôlez un avatar humain que vous ferez travailler, manger, dormir, draguer, etc. Le jeu est connu pour laisser une grande liberté au joueur, qui peut tout à fait tuer les Sims qu'il contrôle ou jouer au jeu juste pour y construire des maisons. Mais il est impossible de faire adopter un autre mode de vie ou un autre système que celui proposé.

Les Sims, 2000, Electronics Arts

-G.Ceppi : *Les sims* sont, en caricaturant un peu, un simulateur de vie néo-libérale nord-américaine.

-Vous : Je vois.

-G.Ceppi : Je crois que c'est cela qui me fait penser que le jeu vidéo est bien plus qu'un divertissement basique. Je me sens impliqué dans ce que je fais, je me sens responsable des tournant que prends le jeu. J'ai énormément joué à la série des Deus-Ex. Dans le troisième épisode « Human Revolution » une séquence de jeu se passe juste après que notre fidèle pilote d'hélicoptère Faridah nous a déposé en plein territoire ennemi. Repéré par le camp adverse à la fin de la cinématique qui introduit la séquence, le joueur doit donc trouver un moyen d'échapper à une nuée de soldats ennemis. Cependant, si le joueur fuit pour se sauver de cette situation désespérée, les ennemis se vengent en tuant Faridah, qui n'a pas pu redécoller. Eh bien, j'ai été incapable de la laisser mourir. Pourtant son rôle est mineur et j'accorde d'habitude que peu d'importance aux choix moraux que je fais lors de mes premières traversées de jeu. Sa mort n'est pas punie par le jeu, et on pourrait même croire qu'il n'est pas possible de faire autrement. Mais dans ce cas, voir un personnage allié se faire

exécuter à cause de mon incapacité – et non celle de mon personnage – à vaincre les ennemis me perturbais trop. J'ai immédiatement recommencé la séquence, en boucle, jusqu'à obtenir le résultat que je souhaitais : jouer assez bien pour sauver Faridah.

-Vous : Vous pensez que le jeu vidéo pourrait être pleinement considéré comme de l'art ?

-G.Ceppi :Il y a une phrase que j'aime bien dans un jeu vidéo : "*La folie c'est refaire sans arrêt exactement la même connerie qu'on répète sans arrêt, en espérant que ça change*". C'est dans Far Cry 3 d'Ubisoft, 2012…

-Vous : Oui, c'est joli, mais c'est un peu de la philosophie de comptoir, non ?

-G.Ceppi : Pas tant que ça. Cette phrase dit quelque chose d'important à mes yeux par rapport à ce monde. Vous connaissez Leibniz ? « Nous sommes automates dans les trois quarts de nos actions. ». Le monde du jeu vidéo – à travers lequel je vous parle, d'ailleurs – est le *meilleur des mondes* pour nous deux, à ce moment. C'est un monde déterministe, régie par des règles strictes, prévisibles, calculables, numériques.

-Vous : Mais je suis là ! Regardez, je pourrais arrêter de jouer. Je décide aussi de l'ordre des choses !

-G.Ceppi : Justement ! Dans ce monde purement déterministe, on y plonge un élément de hasard, de libre-arbitre, un élément qui cherche – à tâtons – à comprendre le monde qui l'entoure, monde qu'il sait appréhendable : le joueur. C'est là que la quête réelle de tout jeu vidéo commence : apprendre à utiliser et vaincre le monde qui l'entoure. Le joueur doit s'adapter ; ce n'est que par un ou un nombre déterminé de moyen qu'il réussira à passer le niveau, à vaincre le jeu. Celui qui s'évertue à utiliser un moyen – un passage, une route, une technique, une combinaison – qui ne marche pas, est en effet fou. Regardez-vous ! Vous ne décidez même pas de ce que vous me dites…

-Vous : Je ne comprends plus très bien à qui vous vous adressez moi, ou « moi ». Je suis quelqu'un devant un ordinateur qui joue et tente d'arriver à la fin de ce travail, et aussi un personnage que vous avez créé. En même temps !

-G.Ceppi : Et alors ? Tout ce que j'ai dit ici était vrai pour vous deux, non ?

-Vous : …Oui, mais je pourrais très bien arrêter de jouer à ce moment de la partie. Dans la vraie vie !

-G.Ceppi : C'est vrai. Alors je cesserai « d'exister ». Et vous aussi… Et cette « vraie » vie alors ? N'est-elle pas déterministe ? Certes, avec plus de paramètre et une structure bien plus compliquée que des zéros et des uns – et encore… « Les hommes se trompent quand ils se croient libres ; cette opinion consiste en cela seul qu'ils sont conscients de leurs actions et ignorants des causes par lesquelles ils sont déterminés. » disait Spinoza. Le monde ne serait-il pas qu'un jeu vidéo plus complexe et plus hasardeux ?

-Vous : Oui, non… Peu importe. ! Je dirais l'inverse : le jeu vidéo ne serait-il pas une

version schématisée, abstraite, de la vie ?

-G.Ceppi : Encore mieux alors ! Si ce jeu est une représentation abstraite de la vie, on peut supposer que cette phrase aussi. Elle est énoncée par un PNJ dans le jeu Far Cry 3 et peut tout à fait être comprise comme une représentation du monde à un autre niveau de lecture – cette lecture n'étant possible qu'en l'adressant à un joueur dans un jeu auquel il joue. La phrase est simple et fausse à bien des égards, mais ne serait-elle pas la version schématisée, informatisée, « jeu vidéoifiée » d'un point de vue sur le monde ? N'appelle-t-elle pas le joueur à regarder son monde sous un autre œil ? Pour moi, le jeu vidéo et l'art sont tout à fait compatible… À ce stade, je dirais même que c'en est !

-Vous : Je vois. Mais alors de quoi aimeriez-vous parler dans votre proposition scénique ?

-G.Ceppi : J'aimerais y parler de mon rapport au jeu vidéo, tout simplement. C'est une pratique qui m'a accompagné de mon enfance jusqu'à aujourd'hui et je me vois mal arrêter dans le futur. Tout au long de ma vie, le jeu vidéo m'a servi de passetemps, mais aussi de refuge, de motivation ou de terrain d'expérimentation.

-Vous : Et ça vous a changé ? Vous ne seriez pas le même sans ces jeux ?

-G.Ceppi : C'est toujours difficile de mesurer l'impact que peut avoir un élément comme celui-là dans une vie. Ce travail a aussi été difficile parce que je joue aux jeux vidéo depuis longtemps, mais je n'ai commencé à le réfléchir comme un objet que récemment..

-Vous : Et que pouvez-vous dire de votre pratique, maintenant ?

-G.Ceppi : Une chose est sûre, c'est que rien ne m'a étonné dans ce que j'ai lu et appris sur le jeu vidéo. J'ai appris énormément, mais rien ne m'a semblé entrer en contradiction avec ce que j'ai pu ressentir depuis que je joue. La définition de Ralph Koster d'un jeu comme un système qui permet d'entrainer notre cerveau colle particulièrement bien à ce que je peux apprécier.

-Vous : C'est-à-dire ?

-G.Ceppi : C'est-à-dire que j'adore apprendre pour apprendre, comprendre des concepts complexes ou encore découvrir les règles qui régissent un système. Lorsque je suivais mon cursus scolaire, j'avais l'habitude, en cours de mathématique, de chercher un autre moyen que celui qui nous était donné par le professeur, pour résoudre les problèmes qui nous étaient présentés. Si je voyais qu'il y avait une possibilité de faire autrement, je l'essayais. En ça, le jeux vidéo stimule parfaitement cette zone sensible de mon cerveau. À un tel point que je me suis même parfois surpris à regarder la vie courante sous l'angle du jeu vidéo. Par exemple, si je regarde mon rapport au jeu vidéo dans mon enfance, il ressemble lui-même à un jeu. Je devais comprendre les règles que posaient mes parents pour les contourner, identifier les attentes de mes frères et sœur pour les satisfaire et, par-là, « gagner » le droit de jouer. Peut-être est-ce là juste une vue de l'esprit, mais là où d'autres verraient simplement le jeu vidéo ressembler à la vie, je ne peux pas m'empêcher d'appliquer le vocabulaire de l'un à l'autre.

-Vous : Oui, le langage spécifique au jeu vidéo est assez… fourni…

-G.Ceppi : C'est vrai, et je trouve la capacité qu'a ce lexique vidéo-ludique de s'appliquer à certains éléments de la société moderne assez troublante. La fameuse routine "métro, boulot dodo" n'est pas très éloignée du pattern d'un PNJ…

-Vous : C'est vrai que ça s'applique plutôt bien à beaucoup de domaines. Mais vous ne pensez pas simplement que le jeu vidéo a voulu rendre des mécanismes de la vie calculables ? Dans ce cas, il est évident que ces notions puissent aussi bien s'appliquer à des éléments de jeu vidéo qu'à leur équivalent dans la vie…

-G.Ceppi : C'est sûr, mais pas seulement. Je pense que c'est dû en partie à ce mouvement qui est allé du monde réel au jeu vidéo. Et aujourd'hui j'ai l'impression qu'il y a également un mouvement inverse.

-Vous : Du jeu vidéo au monde réel ?

-G.Ceppi : Exactement. Aujourd'hui, les domaines du management, de la publicité ou encore des réseaux sociaux sont de plus en plus sujets à une ludification de leurs mécanismes. Nous sommes entourés de systèmes de récompense proches de ceux des jeux : les points qu'on accumule lors de nos achats, le tracé qui s'affiche sur notre smartphone à la fin du jogging que l'on vient de faire et les réseaux sociaux nous poussent à compter nos « likes », à collaborer avec d'autres utilisateurs pour en recevoir plus par la suite, etc.

-Vous : Ah oui, je n'avais jamais vu ces éléments sous cet angle…

-G.Ceppi : C'est justement une des raisons qui me pousse à dire que le jeu vidéo a sa place sur scène ! Ces mécanismes nous atteignent même si nous ne les remarquons pas. Ils permettent de manipuler ceux qui en sont la cible et cela à des fins diverses. Je pense que le jeux vidéo peut rendre sensible aux règles qui nous sont imposées, leur signification, mais il questionne aussi la position que nous adoptons face à ces règles et ce qu'elles signifient. Le jeux vidéo peut, à mon avis, nous apprendre à êtres des meilleurs joueurs dans la vie de tous les jours en nous rendant plus conscients des forces qui s'appliquent sur nous.

-Vous : D'accord, mais que pensez-vous faire de tout ça sur une scène ?

-G.Ceppi : Mon but serait d'explorer les possibilités que peut offrir le jeu vidéo à une performance scénique. On parle de jeu dans les deux cas, mais il y a un certain nombre de chose qui les sépare. Aujourd'hui, le terme est vu et appréhendé de diverses manières et on pourrait écrire sans fin sur le sujet et la définition du « jeu » théâtral. Mais on peut naïvement supposer que c'est ce qui est fait par un comédien dans un temps donné, dans un lieu donné. Ce contenu peut être déterminer par différents paramètres. On peut y définir un code de jeu, une esthétique, un espace particulier, un texte, etc. Le récent ouvrage *Partitions* publié par la Manufacture, rend compte de règles plus ou moins strictes qui peuvent être sources de créations scéniques. Cette idée me parait très intéressante car l'utilisation au plateau de règles appelle implicitement une sorte d'émergence de jeu. L'exemple qui me vient à l'esprit vient de mon expérience personnelle : J'ai pratiqué pendant une dizaine d'année

l'improvisation théâtrale. Dans son format de "match", les improvisations sont définies par un thème, une durée, une catégorie, un nombre de joueur. Le but est alors de créer une scène dans ce cadre précis, de la meilleure façon possible. Même si le match d'impro n'est pas toujours un exemple de réussite et de qualité, les mécanismes mis à l'œuvre par les improvisateurs sont intéressants. Parce que la manière même de définir "la meilleure façon possible" peut prendre en compte la connaissance que le public a des règles. Une improvisation qui doit être faite à la manière d'un spot publicitaire d'une durée d'une minute, créera de manière générale la même attente : une publicité rapide, enjouée, avec un slogan accrocheur…

-Vous : Oui, la forme dominante dans la publicité actuelle, celle à laquelle on pense quand on nous dit « publicité ».

-G.Ceppi : C'est ça. Mais avec un public qui attend une telle improvisation, celui qui fera une improvisation sombre et tragique sous la forme d'un spot de prévention, captera sans problème l'attention. Si on utilise ce que le public pense ou attend, on peut d'autant mieux ajuster le contenu d'un objet scénique. Parce que notre cerveau adore les défis. Il reconnait ce qui se répète et ce qui change. Une pièce qui ne met pas au défi son public risque de le perdre. Une mise en scène trop convenue ou un texte redondant lassent très rapidement. Nous aimons découvrir ce qui est caché, anticiper la fin sans avoir raison, trouver le meurtrier sans en être sûr…

-Vous : Et vous avez déjà rencontré des spectacles au théâtre qui fonctionnaient ainsi ?

-G.Ceppi : Pas dans leur totalité, mais oui. Un exemple que j'affectionne est lorsque Christoph Marthaler distord le temps dans *Das Weisse Vom Ei*. En ralentissant tous les dialogues, ce qui recouvre toute l'action d'un ennui extrême, il va à l'encontre de ce qu'on pourrait attendre à priori d'une pièce inspirée d'Eugène Labiche. Avec ce renversement, le metteur en scène va à l'encontre de la façon dont la pièce est montée traditionnellement. Il fait non seulement une critique d'une certaine bourgeoisie en la rendant mourante d'ennui, mais il en fait aussi une satire en retournant les codes et en faisant faire aux acteurs l'inverse de ce que semble prévoir l'œuvre. C'est un peu comme si on avait joué de manière non violente à un jeu de guerre. Mais il faut justement être conscient de ce qui fait la particularité d'une représentation. Dans le cas de *Das Weisse vom Ei*, j'ai assisté à sa représentation en étant conscient de la démarche du metteur en scène. Une personne non avertie aurait pu ne pas comprendre l'extrême lenteur de la pièce, ni ce qu'elle pouvait représenter d'intéressant, de subversif ou de drôle.

-Vous : Et, à votre avis, le jeu vidéo peut aider à cela ?

-G.Ceppi : En tout cas, le jeu, notamment vidéo, accorde une importance toute particulière à définir les règles qui l'encadrent et à les transmettre au joueur. Même plus : le joueur lui-même va chercher à comprendre les règles d'un jeu et un éventuel spectateur cherchera à comprendre les mêmes règles du même jeu pour apprécier la partie. Peut-être que de représenter un acte scénique en reprenant les mécanismes du jeux vidéo permettrait d'amener le public à décrypter ce qui se passe sous ses yeux et à comprendre différemment ce qui lui est présenté. Autrement dit, est-ce que l'attitude qu'a un être humain devant un jeu peut me servir à créer un objet scénique intéressant ?

-Vous : Pourquoi ?

-G.Ceppi : Car notre cerveau est, comme le relève très justement Ralph Koster dans *A Theory of fun for Game Design*, une machine à sens. Il suffit d'une parenthèse et de deux point et 😊 vous avez un visage. Une performance scénique utilise également un certain nombre de signes qui peuvent prendre diverses significations selon l'interprétation qu'on en fait. Il est rare qu'on ne fasse pas d'interprétation, ne seraient-elles qu'inconscientes. Dans ce cas, l'utilisation scénique du jeux vidéo et sa compréhension en tant que tel par le public, peuvent amener ce public à essayer d'en interpréter les règles. Peut-être donc que le jeu vidéo peut permettre, en mettant en avant le *game* d'une performance, de rendre le *play* du comédien plus intéressant ?

-Vous : Peut-être. Mais comment pensez-vous utiliser ça ?

-G.Ceppi : Je pense que le jeu vidéo peut être une inspiration formelle pour le théâtre. Nous l'avons dit, le jeu vidéo tire sa spécificité de l'agencement « joueur-règles-machine ». À mon avis, la façon de traiter les règles qu'a l'ordinateur peut être intéressant à étudier au plateau.

-Vous : Jusque-là, rien de nouveau.

-G.Ceppi : Effectivement. Mais dans le livre *Partitions* réalisé dans le cadre d'une recherche menée à la Manufacture au sujet de l'appropriation du concept de "partition" par les autres domaines que la musique, on peut lire dans l'introduction de Julie Sermon :
"*Dans le champ du théâtre, enfin, la question de la partition se pose en des termes encore différents puisqu'il n'existe pas, à ce jour, de systèmes de notation du jeu ou du spectacle. […] Est-ce à dire, pour autant, qu'en l'absence d'authentiques systèmes de notation théâtrale, le recours au terme de « partition » soit voué à n'être que l'un de ces emprunts lexicaux, parmi d'autres, que les artistes ou les théoriciens du théâtre ont pris l'habitude de faire au vocabulaire musical pour penser leur discipline ? Il me semble que non. À la différence d'autres notions (« contrepoint », « tempo »…), le terme de partition a en effet pour spécificité de renvoyer à un objet de médiation concret : c'est un support matériel, consignant un ensemble de signes qui ont vocation à être déchiffrés puis mis en jeu, en fonction de règles et de conventions plus ou moins rigoureusement établies.*"
Je partage le constat et trouve la recherche à ce sujet passionnante. Mais pour ce qui est de mon sujet de travail, je propose de prendre un pas de recule pour observer ce sujet. Ce qui m'intéresse ne sont pas les éléments d'une partition qui seraient amené à être interprétés selon des règles, mais bien des règles capables de générer elles-mêmes du jeu. Comme pour un jeu, le système qu'elles formeraient contiendrait, avant même que la « partie » soit jouée, toutes les partitions possibles pour cette séquence, mais qui resterait à découvrir par le comédien et le spectateur. En conséquence, pour le théâtre, le jeux vidéo constitue un élément intéressant en ça qu'il permet de réfléchir à un *gameplay* théâtral, produit par l'interaction des règles, du comédien et du public.

-Vous : Vous savez si ça s'est déjà fait ?

-G.Ceppi : Surement. Je n'ai aucunement la prétention d'ouvrir ici un nouveau champ

de recherche. Mais jusqu'ici je n'ai rencontré aucun objet qui se plaçait comme moi sur ce terrain.

-Vous : C'est-à-dire ?

-G.Ceppi : Pour vous expliquer, je vais repartir d'un exemple tiré de *Partition(s)*. Cette partie, écrite par Oscar Gómez Mata, est un compte rendu d'un atelier qu'il a mené avec des étudiants en théâtre à la Manufacture. Le sujet de base a été l'œuvre *L'immortelle mort du monde* de Robert Filliou. Elle se présente sous la forme d'un tableau qui donne des règles précises aux 10 comédiens, en ce qui concerne leur texte et leurs actions. Il y a deux paramètres qui entrent en jeu : le premier intervient avant que la pièce soit jouée, c'est la distribution et le deuxième change en temps réel, c'est la place que les comédiens prennent dans l'espace. Ce choix est libre et fait donc office d'éléments de hasard qui permet de ne jamais retomber sur une même séquence. Ou très rarement.

-Vous : En gros ce sont des règles qui poussent à l'émergence…

-G.Ceppi : Exactement ! D'ailleurs, le but premier de l'œuvre était de créer une pièce qui ne se répétais pas. Oscar Gómez-Mata finit sur ces mots :
"*Je pense que la seule condition pour que le jeu continue est le maintien des repères de chaque niveau du jeu, c'est-à-dire le type de structure des phrases et les pieds de phrase. Ce sont les caractéristiques essentielles du système, mais surtout la manière dont les performeurs développent le jeu qui apportent un sens nouveau au regard que l'on pose sur la réalité. L'immortelle mort du monde s'avère donc un instrument d'entraînement précieux, qui force les interprètes / performeurs à donner du sens à leurs actions, c'est-à-dire à personnaliser des éléments extérieurs et les jouer / interpréter en fonction d'une partition donnée*."

-Vous : Je sais ce que vous allez me dire : les règles ne sont pas prises en compte…

-G.Ceppi : Vous commencez à me connaître ! En effet, je trouve l'exercice très intéressant, mais je pense qu'on peut faire un pas de plus. Dans ce cas, les règles qui sont imposée aux performeurs sont dénuées de sens. Mais si on imagine un dispositif avec des règles choisie précisément pour ce qu'elles peuvent véhiculer de sens et qu'on prévoie la possibilité qu'elles entrent en conflit, ou en frottement, avec le contenu, on pourrait en dégager pour le public et pour le comédien un sens nouveau.

-Vous : Vous auriez un exemple ? Je ne suis pas sûr de comprendre.

-G.Ceppi : Imaginez une scène avec dix performeurs, cinq hommes, cinq femmes. Vous donnez des règles qui à votre sens portent un message. Imaginons que nous voulions traiter des inégalités homme-femme. Vous donnez comme règle à toutes les femmes de jouer couchées et les hommes debouts. Vous instaurez ensuite une deuxième règle qui stipule qu'avant de prendre la parole, le ou la performeu-r-se doit quitter complétement le sol.

-Vous : Je crois que je comprends. Le public comprendra les règles, verra les hommes sauter avant de prendre la parole alors que les femmes essayeront de quitter complétement le sol en restant couchée, condamnées à parler peu ou pas du tout.

-G.Ceppi : Voilà ! Les règles, les interactions avec elles et entre elles délivrent un message nouveau. Si on ne comprend pas les règles, on se demande juste pourquoi les femmes ne parlent pas plus, ou pourquoi elle ne se lèvent pas. Dès qu'elles sont connues elles deviennent elles-mêmes une critique de la société patriarcale. Et la manière dont les performeu-r-se-s s'en accommoderont, produira un autre message, par exemple si les hommes se mettent à porter les femmes, ou si les femmes se mettent à monter sur les hommes. En faisant comprendre au public le fait que ce qui se passe devant lui est régi par des règles, il est probable qu'il cherche à les découvrir. À partir de là, si les règles font partie de l'écriture de l'objet scénique, elles peuvent aussi être comprises par le public comme des éléments signifiants.

-Vous: Eh bien ! Je me réjouis de voir tout ça !

-G.Ceppi: Moi aussi.

-Vous : Vous auriez encore quelque chose à me dire ?

-G.Ceppi: Non. Mais aller regarder sur ma table basse et sur ma bibliothèque, ça pourrait vous intéresser…

-Vous : Je ferai ça. Merci.

> Regarder table basse

Vous regardez la table basse

C'est une table basse classique, noire.

Vous remarquez des feuilles posées pêlemêle sur la table. Vous les lisez :

- - - - - - - - - -

Retranscription de partie de jeu

Counter-Strike : Source
"Counter-Strike : source" est un FPS multijoueur par équipe et en ligne.

Allumer le switch, allumer la tour, allumer l'écran, s'assoir, attendre.

Entrer le mot de passe, taper entrer, attendre.

Cliquer sur l'icône, entrer le mot de passe, attendre un peu, cliquer sur bibliothèque, cliquer sur CS:Source, attendre.

Choisir un serveur avec pas trop de gens. Pas un serveur français, ça fout la pression de les comprendre. Un serveur sur de_dust2, la base. Trouver, valider, attendre.

Choisir les antiterroristes, valider, regarder les autres en attendant le début de la prochaine partie, regarder le score de la partie pour voir s'il y a des très bons joueurs, entendre le décompte, commencer.

B : l'inventaire, Desert Eagle : 1-4, fermer, courir direction long, être aveugler, reculer, essayer de se mettre à couvert, entendre des tirs, fuir les tirs, retrouver la vision, se mettre à couvert, écouter, regarder, remarquer un ennemi, viser.

Rater

Mourir

Attendre en regardant ceux qui reste en espérant que ça soit son équipe qui gagne. Regarder combien les meilleurs joueurs ont fait en une partie. Se dire qu'ils ont un bon niveau.

Décompte, début.

Inventaire, B-1-4 : courir long, regarder ailleurs, se mettre à couvert, viser long doors, entendre des pas, plus rien, anticiper la grenade, reculer, attendre la grenade, grenade.

Go !

Viser.

Là.

Head-shot !

Recharger.

Un autre.

Trop tard…

Mourir.

Deux morts, un frag : dommage. En même temps c'est normal, ça fait longtemps qu'on a plus joué. Regarder les autres. Regarder les scores. Regarder qui reste en vie. Se dire que c'est mal parti pour son équipe. Regarder le dernier de son équipe. Comprendre qu'il ne voit pas l'ennemi arriver.

Décompte, début.

Inventaire, B-4-2-B-1-4-B-8-2, courir long, se mettre à couvert, attendre.

Se rendre compte qu'ils se battent tous ailleurs, regarder qui est encore vivant, se rendre compte qu'il ne reste qu'une seule personne de son équipe, prendre conscience que les autres nous regardent, flipper.

« La bombe a été posée », décompte.

Lire le tchat, ignorer le tchat.

Courir vers B, arriver à Unpper B, ralentir, se mettre à couvert, entendre le décompte plus fort, avancer, remarquer quelqu'un.

Mourir.

Sentir la honte arriver.

Lire le tchat.

Sentir la honte s'installer.

Décompte, début.

Se déconnecter.

- - - - - - - - - -

Pokémon Ultra-Soleil
Combat pokémon sur la version "Ultra-Soleil" en mode joueur contre joueur sur internet.

J'envoie Lugulabre et il envoie Majespic. Je suis de type feu et spectre et lui de type plante.

Premier tour.

Je sais que si je frappe, je frappe en premier, mais j'ai peur qu'il ne change de Pokémon… Je tente. *Lugulabre utilise Surchauffe*. C'est bon, Majespic est K.O. Il envoie un Milobellus, un type eau.

Deuxième tour.

Je change mon Lugulabre pour mon Noacier, un type plante et acier plus résistant et plus adapté à conter un type eau. *Milobellus utilise Toxik. Ca n'affecte pas Noacier…* L'orbe flamme que tient Milobellus le brûle.

Troisième tour.

Je ne m'y attends pas, mais il change de Pokémon pour un Sobouboule, un Pokémon glace. J'ai toujours trouvé ce nom ridicule. *Noacier utilise Vampigraine. Sorbouboul est infectée*. C'est pas très utile contre lui, mais je perds pas de point de vie. Un tour pour rien.

Quatrième tour.

Sorbouboul utilise Puissance Cachée. Les dégats sont minimes. *Noacier utilise Gyroball. C'est super efficace !* Le talant de Sorbouboul baisse sa défense et augmente beaucoup sa vitesse. L'objet qu'il tient augmente beaucoup son attaque et son attaque spéciale C'est bien vu de sa part, mais je peux encaisser encore un coup, même avec ses stats augmentées.

Cinquième tour.

Sorbouboul utilise Laser Glace. Mon Noacier est toujours debout, c'est bon, j'ai déjà gagné. *Noacier utilise Gyroball. C'est super efficace*. Son Sorbouboul est K.O. Il renvoie son Milobellus, son dernier Pokémon encore valide. Les miens le sont tous.

Sixième tour.

Mon adversaire déclare forfait.

- - - - - - - - - -

Abzû
"Abzû" est un jeu contemplatif en solo.

L'écran de titre est beau, très beau : la mer, un ciel bleu, quelque nuage blanc éclatant…
Nouvelle partie.
On avance et puis on plonge. Il y a des poissons. Beaucoup de poisson. On continue de plonger. L'eau se fait sombre, des méduses luisent comme des étoiles dans un ciel sans lune. Puis…
Noir.
Quelques bulles. Et enfin un tourbillon qui luit d'une lumière rose.
Retour sous l'eau, à quelques centimètres de la surface, au soleil. Un plongeur se réveille, il sort la tête de l'eau
Appuyez sur ZR pour plonger
Je plonge. C'est calme, c'est lumineux.
Inclinez pour tourner
C'est vaste. Il y a des centaines de poisson devant moi, mais la plupart m'évitent.
Appuyez sur B pour accélérer
La sensation de vitesse est agréable. Je remarque un poisson plus gros, je m'approche.
Maintenez ZL pour monter
Je m'accroche au poisson géant, un mérou goliath me dit le jeu. Je navigue. Je le lâche, il y en a d'autres. L'endroit est… plus vert. Comme tapissé par les algues. Je cherche une nouvelle monture. J'en trouve une, ZL, je m'y accroche. Apparemment ma monture mange d'autres poissons. Est-ce que j'ai une influence sur les poissons autour de moi. Est-ce que je pourrais en manger assez pour qu'ils disparaissent ? Et mes montures avec, qui mourraient alors d'indigestion ?
J'avance un peu.
Appuyez sur Y pour interagir
C'est un petit robot. Juste un œil qui nage sous l'eau. Il me scan, affiche un air joyeux, se range à mes côtés et me suit. Il essaye maladroitement d'imiter mes actions et mes mouvements. J'avance, je trouve un deuxième robot du même type. Même séquence.
J'ai deux robots compagnons.
Je me rappelle un chemin bloqué par une sorte de toile. Je cherche aux alentours. Je la trouve : Y. Un de mes compagnons l'ouvre et je passe à travers.
Un requin. Je le vois de loin. Il s'enfuit. Je continue dans sa direction. L'eau se fait plus profonde et plus sombre. À voir ce qu'il semble y avoir au-dessus de la surface, nous sommes maintenant dans une étendue d'eau souterraine. Le soleil ne passe que par quelques ouvertures.
J'arrive dans un endroit qui ne semble pas avoir de fond. Il n'y a plus de couleur non plus, c'est lugubre. Au milieu, j'aperçois une lueur bleue. Je m'approche. Le fond de ce cratère mort est comme recouvert d'une épaisse fumée. La lumière vient d'une sorte d'édifice en pierre, au-dessus duquel se trouve un tourbillon bleu. Je plonge dedans.
Le tourbillon rose du début du jeu.
Tout se renverse. Je nage au-dessus de l'eau. Je m'approche d'une colonne de lumière. Je vois en son centre une bulle. Je m'avance. Ça ressemble à une bulle d'air.
J'interagis.
Je sors quelque chose de moi. Je ne contrôle plus le jeu, c'est une *cut-scene* .
J'introduis ce qui j'ai tiré de mon corps dans la bulle d'air. Et…
Tout reprend vie, l'eau revient, les algues reprennent leur couleur verte… une porte

s'ouvre. Je m'y dirige. On dirait une construction faite dans la roche sous-marine. À l'intérieur des fresques qui représentent des êtres qui me ressemblent. Ils forment une procession et portent une sorte statue en or. On dirait un corail. Est-ce notre histoire ? Notre prophétie ? Est-ce que je pourrais sauver…

Un requin me sort de mes pensées. Au passage, il attrape et broie un de mes robots compagnons. Je suis pas rassuré. J'arrive devant une porte avec comme une autre sorte d'œil en son centre. J'interagis, il me scan, et m'ouvre la porte. Apparemment, cette technologie est celle de mon espèce.

J'avance.

chargement

- - - - - - - - - -

Playerunknown's Battlegrounds
"PUBG" est un battle-royal en ligne.

J'attends que la partie commence. Le serveur réuni cent joueurs ayant choisi les mêmes paramètres de départ. Je suis parqué sur une place plus ou moins vide avec les autres joueurs en attente. De nous, il n'en restera qu'un. Cette attente me laisse le temps de regarder la carte et de décider le lieu où je veux atterrir pour commencer la partie. Je choisi d'abord un point à l'ouest de la trajectoire de l'avion, sur le flan de la colline, mais je remarque vite qu'il est trop proche d'une zone urbaine. Je décide de viser un petit groupe d'habitations, plus isolé, à l'est de la trajectoire de vol.

Chargement.

Nous voilà dans l'avion. J'attends d'arriver au bon endroit, les yeux rivés sur la boussole. Maintenant.

Je saute. Je commence ma descente. J'essaie de voir si d'autres joueur ont sauté au même moment. Ça ne semble pas être le cas. Je survol mon objectif, j'ouvre mon parachute, jusqu'ici tout va bien. J'atterri seul au pont de chut prévu.

Je me précipite vers le bâtiment le plus proche. Comme tous les concurrents, je suis à découvert, sans aucune arme ni protection. Je vais devoir trouver de quoi me défendre en cas de rencontre. J'ouvre la porte, entre et la referme derrière moi. Dans la pièce principale, un séjour, je trouve un gilet pare-balle, une arme de poing et des munitions. C'est un début. Je ne pourrai pas attaquer, mais au moins, je ne suis pas voué à la défaite si je croise la route de quelqu'un d'autre. Dans la salle de bain, je trouve encore une arme lourde et un sac à dos avant de compléter mon équipement à l'étage en y trouvant un casque.

Les alentours ont l'air calmes, je peux sortir fouiller les autres constructions. Je descends, ouvre la porte, la referme derrière moi, et me dirige vers ce qui me semble être un garage. J'avance à croupi pour éviter d'attirer l'attention d'un éventuel ennemi qui se dirigerait vers moi.

Coup d'œil à la carte, je suis en plein dans la zone où tout le monde doit se rendre. Je suis seul pour l'instant, mais ça ne risque pas de durer.

Le nez dans ma carte, je remarque le bruit d'un moteur. Je cours vers le garage et scrute la route depuis une fenêtre. Fausse alerte, c'était un avion. Je continue mes recherches et trouve enfin ce qui me manquait : un viseur. Maintenant j'ai un avantage sur tous ceux qui n'auront pas la chance de me voir en premier. Un bombardement est annoncé pas loin de là ou je me trouve. Si des gens s'y tiennent, ils risquent de se rabattre sur les habitations où je suis. Je vais devoir rester vigilent.

J'entends d'abord les bombardements au loin, puis des tirs. Je ne suis pas seul dans cette zone. De nouveaux tirs. Il serait peut-être plus judicieux de ne pas rester ici.

Un nouveau bruit de moteur. Cette fois c'est bien une voiture, je la vois depuis la fenêtre où je me tiens. Elle s'avance sur la route en contrebas de la maison. Je la mets en joue. Elle s'arrête un temps. Puis elle reprend sa route. Il faut que je parte de là.

Je dois traverser une plaine à découvert pour rejoindre la colline d'en face. J'aime pas ça. Je me mets complètement au sol et commence à ramper. J'arrive à un bunker abandonné. La place fortifiée n'est pas si utile dans un contexte comme celui-là. Ce n'est pas une guerre, juste une lutte entre cent personnes sur un terrain qui se rétrécit.

Je fais rapidement le tour du bâtiment sans rien y trouver qui pourrait m'aider. Je ressors et surveille les alentours en tentant de rester à couvert. Je crois voir du mouvement partout, mais manifestement je suis seul. Ce jeu me rend paranoïaque on dirait. Je continue de scruter l'horizon. Selon la carte, je me trouve non loin de la limite de la zone que doivent atteindre tous les joueurs d'ici peu. S'ils prennent le chemin le plus court, la plupart d'entre eux arriveront par la route que j'aperçois.

Il reste maintenant cinquante joueurs encore vivants. La moitié n'a pas eu la même chance que moi de ne rencontrer aucun ennemi. Oui, pour l'instant j'ai de la chance, c'est tout. Mais je m'ennuie. Je décide de me déplacer. Je prends la direction du sommet de la colline.

Je continue à surveiller tout autour de moi. Pas de mouvement à l'horizon. Je remarque une voiture un peu plus loin. De plus près, elle ne semble n'être qu'une épave. Elle n'a amené personne ici, mais ne m'en tirera pas non plus.

Encore un bombardier. Je regarde ma carte : les bombes ne tomberont pas sur moi cette fois.

J'avance. C'est calme. Hormis les quelques tirs entendus plus tôt je me tiens, apparemment, loin des affrontements.

Je remarque que j'ai lancé le jeu sur le moins bon de mes deux écrans d'ordinateur sans m'en rendre compte. C'est mon ancien, l'habitude peut-être.

J'avance. La zone à atteindre s'est encore réduite et je suis toujours dedans. Les portes des bâtiments que je vois sont toutes fermées. Il semblerait que personne n'y soit planqué. Je sais que je ne suis pas le seul à avoir cette idée, mais je décide tout de même de rester sur les hauteurs de la colline. On verra si je peux repérer des concurrents en contrebas. Ou alors Je me ferai abattre par derrière par quelqu'un que je n'aurai pas vu venir, c'est possible aussi. J'attends, couché dans les hautes herbes, de détecter un mouvement au loin.

Mais j'entends une voiture. Elle n'est pas sur la route cette fois. Elle est à ma hauteur on dirait. Qu'est-ce que je fais ? Je me lève et cours au risque de me faire repérer ? Je décide de rester sur place, immobile. La voiture arrive, elle est belle et bien au-dessus de moi. Elle passe. Encore de la chance.

D'autres tirs résonnent au loin. Je distingue aussi le bruit d'un moteur. Il y a de plus en plus de monde qui converge vers la zone où je me trouve. Un nouveau véhicule passe près de moi. De nouvelle détonations se font entendre. Je me mets à couvert. Encore un véhicule, très proche. Encore des tirs, de plus en plus près. L'échange est court, il y a eu un vainqueur. Puis encore une voiture. C'est définitivement « the place to be ».

La zone se rétrécit, je ne suis plus dedans. Je profite d'une escarmouche qui semble se tenir un peu plus loin pour me mettre en route vers l'objectif. Il va falloir éviter les habitations. Cette fois je cours, tant pis si je suis à découvert.

Là-bas ! Quelqu'un ! Il est dans le jardin d'une habitation. Il bouge un peu, se déplace à croupi. Je me mets au sol et le mets en joue. Il s'immobilise. Si je tire, tous les joueurs qui se trouve plus ou moins proche de moi sauront qu'il y a quelqu'un. Je tente ma chance.

Un tir. Je le rate, mais il n'a pas vu d'où venait le tir. Il panique et cherche à se mettre à couvert dans le bâtiment.

Deuxième tir. Touché.

Troisième tir. Raté.

Quatrième tir. Raté.

Il réussi à gagner la porte de la maison et à y rentrer. Tant pis.

J'entend des tirs qui me paraissent proches. Peut-être que j'en suis la cible, peut-être que quelqu'un m'a entendu tirer et m'a repéré. Pas le temps d'identifier l'origine des détonations, je reprends ma course.

Une habitation. J'ai pas le temps de vérifier proprement que personne n'est à l'intérieur. La porte d'entrée est ouverte : je ne suis pas le premier à passer par là. Je ne m'y arrête pas plus longtemps.

Encore un véhicule, sûrement celui sur qui j'ai tiré un peu plus tôt. Je cours. Je dois encore atteindre la zone avant la fin du décompte. Il reste vingt-six personnes encore vivantes. Vingt-quatre. Encore un avion, sûrement un bombardement quelque part.

Me voilà dans la zone. C'est pas passé loin. Je peux enfin arrêter de courir et me reposer.

Des tirs. J'en suis la cible. Pas moyen de voir la provenance des tirs. Je tente tant bien que mal de me mettre à couvert. Trop tard. Je suis mort. Il devait être juste derrière moi.

Tant pis, je fini vingt-deuxième sur cent, c'est déjà bien.

- - - - - - - - - -

Fin de la partie

Guillaume Ceppi s'approche de vous

-G.Ceppi : Voilà, vous avez terminé la lecture des principaux éléments de mon mémoire. Merci. Sincèrement. J'espère que ça vous a plu.

-Vous : C'était intéressant, oui ! Je comprends mieux pourquoi ce sujet vous tient à cœur. C'est une histoire personnelle, mais pas seulement.

-G.Ceppi : C'est vrai, je l'ai assez dit : je suis très attaché au jeu vidéo et je pense qu'il a sa place dans le milieu culturel. C'est pour ça que, pour moi, c'est aussi une sorte de geste politique que de l'amener sur scène. Je veux défendre ce médium en essayant de montrer en quoi ses spécificités le rendent unique et intéressant. Jesper Juul et Mathieu Triclot l'ont fait dans leur domaine, je tente de le faire dans le mien.

-Vous : Ces spécificités peuvent être sources d'idées pour la scène…

-G.Ceppi : Oui, pour la scène et pour beaucoup d'autres arts, je pense. À mon avis, cela prouve aussi que le jeu vidéo a à offrir plus qu'un système de règle et/ou une histoire. À l'heure de la numérisation et de la ludification de la société, le jeu vidéo, qui pose la question de la relation homme/machine dans son fonctionnement même, devient un médium particulièrement pertinent et un objet culturel extrêmement important.

-Vous : Sans oublier votre histoire personnelle et tout ce que vous avez pu vivre à son contact.

-G.Ceppi : C'est vrai que j'ai joué à un grand nombre jeu dans un grand nombre de condition. J'y ai joué avec ma famille, avec mes amis, avec ma copine, avec des inconnus, seul, en voiture, en avion, chez moi, à l'extérieur, en novice ou en acharné, enfant, adolescent, adulte… Ça représente une très large palette d'expérience et rien que pour ça j'aime le jeu vidéo.

-Vous : Pas de doute là-dessus ! Eh bien, merci pour cette partie de jeu-mémoire et bonne suite pour ce qui vous attend.

-G.Ceppi : Merci à vous. Bonne continuation également.

> regarder bibliothèque
Vous regardez la bibliothèque.

Une feuille est accrochée sur le haut de bibliothèque. On peut y lire :

Bibliographie

Livres:
-CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1958*
-HUIZINGA Johan, Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, Paris, Gallimard 1951
-JUUL Jesper, Half-Real. Between Real Rules and Fictional Worlds, Cambridge, MIT Press, 2010
-KOSTER Ralph, A Theory of Fun for Game Design, Sbastopol, O'Reilly, 2013
-SERMON Julie et CHAPUIS Yvane, Patition(s), Dijon, Les presses du réel, 2016
-TRICLOT Mathieu, La philosophie des jeux vidéo, Paris, La Découverte/Poche, 2017

Article:
-BOURGET Albertine, "Le jeu répond à l'ennui de nos société » dans Hémisphères, décembre 2014, n°8, p. 14-17.

Vidéos :
-DEBBACHE Karim, CROSSED/02/GAMER, Dailymotion, 20.02.13, https://www.dailymotion.com/video/x187b30
-DEBBACHE Karim, CROSSED/03/SILENT HILL, Dailymotion, 06.03.13, https://www.dailymotion.com/video/x1816b4
-DEBBACHE Karim, CROSSED/28/SCOTT PILGRIM VS THE WORLD, Dailymotion, 16.04.14, https://www.dailymotion.com/video/x10tfk7
-NESBLOG 7 SpeedGame, Le JV: nouvel objet culturel ? avec CdV, OlivierLejade, Alexis Blanchet..., Youtube, 08.12.13, https://youtu.be/tM8aQuca4os

Jeux Vidéo:
-Deus Ex: Human Revolution, 2011, Tokyo, Square Enix,
-FarmVille, 2009, San Francisco, Zynga
-Grand Theft Auto V, 2013, New York, Rockstar Games
-Les Sims, 2000, Redwood City, Electronics Arts
-Metal Gear Solid 3: Snake Eater, 2004, Tokyo, Konami
-Ôkami, 2006, Osaka, Capcom
-Pac-man, 1980, Ota, Namco
-Silent Hill, 1999, Tokyo, Konami
-Super Mario Bros., 1985, Kyoto, Nintendo

Remerciement :

Merci à Nicloas Ceppi, Jean Ceppi, Marie Ceppi, Claire Claire De Ribaupierre, Jean-Baptiste Roybon et tous mes camarades de la promotion J de la manufacture pour leur aide et leur soutien.

Fin de *Appuyez sur Jouer pour Entrer*