

Julie Ruocco

# ET SI JOUER ÉTAIT UN ART ?

Notre subjectivité esthétique  
à l'épreuve du jeu vidéo



L'Harmattan

OUVERTURE PHILOSOPHIQUE





Et si jouer était un art ?

## Ouverture philosophique

Collection dirigée par, Dominique Chateau,  
Jean-Marc Lachaud et Bruno Péquignot

Une collection d'ouvrages qui se propose d'accueillir des travaux originaux sans exclusive d'écoles ou de thématiques.

Il s'agit de favoriser la confrontation de recherches et des réflexions, qu'elles soient le fait de philosophes « professionnels » ou non. On n'y confondra donc pas la philosophie avec une discipline académique ; elle est réputée être le fait de tous ceux qu'habite la passion de penser, qu'ils soient professeurs de philosophie, spécialistes des sciences humaines, sociales ou naturelles, ou... polisseurs de verres de lunettes astronomiques.

### Dernières parutions

Anne BOUILLON, *Gilles Deleuze et Antonin Artaud. L'impossibilité de penser*, 2016.

Fabrice JAMBOIS, *Deleuze et la mort, Chemins dans l'anti-Œdipe*, 2016.

Paul DUBOUCHET, *L'esprit du catholicisme d'après René Girard*, 2016.

Nikolaos FOUFAS, *Marx et la Grèce antique, La lutte des classes dans l'Antiquité*, 2016.

Bruno TRENTINI, *Interpréter l'art*, 2016.

Michel FATTAL, *Augustin, penseur de la raison ? (Lettre 120, à Consentius)*, 2016.

Fabrice MOUSSIÉSSI, *Penser l'épistémologie non classique des mathématiques chez Imré Lakatos*, 2016.

Gérard GOUESBET, *Violences des Hommes*, 2016.

Dominique CHATEAU, *Ontologie et représentation*, 2016

Philippe FLEURY, *Walter Benjamin, Un itinéraire philosophique*, 2016.

Paul DUBOUCHET, *Le « scandale Joseph de Maistre »*, 2016.

Pierre LAMBLE, *Le temps des monstres, Conscience humaine et violence de l'état, tome 4*, 2016.

Pierre LAMBLE, *Esprit et déraison, Conscience humaine et violence de l'état, tome 3*, 2016.

Julie RUOCCO

# Et si jouer était un art ?

*Notre subjectivité esthétique  
à l'épreuve du jeu vidéo*

L'Harmattan

© **L'Harmattan, 2016**  
5-7, rue de l'École-Polytechnique, 75005 Paris

[www.harmattan.com](http://www.harmattan.com)  
[diffusion.harmattan@wanadoo.fr](mailto:diffusion.harmattan@wanadoo.fr)

ISBN : 978-2-343-10229-0  
EAN : 9782343102290

# Remerciements

A Madame Lucie BERTRAND LUTHEREAU,  
ma directrice de mémoire, pour sa patience,  
sa disponibilité et son génie.

A Anthony LESUR dit Syanto pour son illustration.

A Damien T. RONCHETTI et à nos parties fratricides.

A François B. LE CANN pour sa relecture éclairée.



# Préface

La critique manque d'œuvres comme l'ouvrage de Julie Ruocco que vous allez lire. Lorsque l'intelligence et la finesse rencontrent un terrain quasiment vierge d'investigation, se réalisent alors des miracles scripturaux, dont « ET SI JOUER ETAIT UN ART ? Notre subjectivité esthétique à l'épreuve du jeu vidéo » constitue un bel exemple. L'analyse artistique de l'expérience vidéoludique est rare. Elle l'est d'autant plus en France, où le champ des play studies est encore dans son enfance.

Pour le spécialiste et le chercheur dans ce domaine, le livre de Julie Ruocco est une source extrêmement vive d'idées neuves. Il stimule, il enivre presque. Pour le gamer, cette lecture est à elle-même une expérience aussi bouleversante que l'immersion vidéo ludique qu'il pratique régulièrement : plonger dans cet ouvrage peut changer considérablement sa pratique, et transformer l'immersion en contemplation. L'ouvrage crée une sorte de dissociation entre le joueur et l'amateur d'art, ouvre un espace inédit dans lequel le joueur peut embarquer un passager, sorte d'observateur muet qui s'émerveille de ce qui se passe, si l'on n'a pas lu l'œuvre, de manière inconsciente. Mais ce qui étonne plus encore, c'est peut-être ce que l'ouvrage apporte au néophyte, à celui qui, comme moi, n'a touché que rarement, dans les années 2000 une manette de PlayStation. Ou pas de manette du tout. L'ouvrage se mue

pour celui-ci en une sorte de récit de science-fiction, dans une société fantasmée, ni complètement utopique, ni vraiment dystopique, où une forme d'art, à la fois semblable et différente de celles de notre monde réel, captive les habitants.

Cette forme d'art que Julie Ruocco nous dévoile est magnifique et inquiétante : compter le processus d'immersion paroxystique du jeu vidéo comme l'une des composantes de l'art, c'est conférer à ce domaine une puissance anthropophage jusque-là réservée à des domaines qui lui sont extérieurs. C'est peut-être aussi redonner vie à une sensation que certaines histoires de l'art ou le silence des musées font parfois oublier : l'Art est vivant, subjuguant, dévorant. La démarche de Julie Ruocco est en ce sens fondamentale : loin d'abâtardir le monde de l'Art par l'intrusion d'un support hypermoderne et ludique, elle ravive la sève d'un univers vivant et vibrant, en nous renvoyant à sa présence quotidienne.

Le livre de Julie Ruocco est en avance de plusieurs décennies sur les ouvrages de synthèse consacrés aux pratiques artistiques et culturelles du vingt et unième siècle qui, en rétrospective, donneront une place de choix au jeu vidéo comme genre, et à certaines de ses incarnations les plus réussies.

Marseille, le 19 mai 2016  
Lucie Bertrand-Luthereau

# Sommaire

Remerciements .....	7
Préface .....	9
Sommaire.....	11
Prologue.....	13
BC2H.....	13
Introduction .....	17
Partie I	
L'avènement de l'expérience vidéo ludique, l'héritage diabolique du cinéma .....	35
Chapitre 1	
Cosmogonie d'un empire ludique : des contours artistiques en perpétuelle mutation .....	37
Chapitre 2	
Les deux machines infernales de la modernité : le jeu vidéo au regard du cinéma. ....	61
Partie II	
Singularité esthétique et engagement subjectif inédit. ....	89

Chapitre 1	
Des fractures radicales, des nouvelles modalités d'engagement .....	91
Chapitre 2	
Les spécificités de l'expérience vidéo-ludique, une expérience artistique ? .....	117
Chapitre 3	
Vers une nouvelle vague numérique .....	149
Lexique .....	193
Références .....	199

# Prologue

## BC2H

*L'établissement avait ouvert ses portes à la lisière de la friche industrielle. L'enseigne à la fois graphique et futuriste avait rapidement fait sensation. C'était la première fois qu'une activité de ce genre s'implantait dans le village. On parlait de « cyber café ». Certains soulignaient l'assonance chic et parisienne en insistant sur le « café ». D'autres préféreraient laisser traîner le « cyber », comme une promesse de modernité sibylline. En réalité il s'agissait simplement d'un local informatique dans lequel avaient été mises à disposition des consommateurs une douzaine d'appareils et une machine à café. Mes parents m'y avaient laissée un après-midi, sous le chaperonnage de mon cousin et de l'informaticien débonnaire pour que je m'essaie à l'outil. Derrière le comptoir de l'accueil se trouvait la grande salle. C'était comme à la messe, les pas résonnaient dans le silence et la demi-obscureté, mais au lieu des bancs tournés vers le chœur il y avait une double rangée d'ordinateurs dos à dos. On me hisse sur un siège et on ceint mon front d'un casque. Je répète minutieusement les gestes de mon instructeur pour allumer la machine. Il m'invite à double-*

*cliquer sur une icône. Un jeu de simulation de conduite s'affiche sur l'écran. En manipulant une réplique de volant devant moi, je peux contrôler une voiture rouge à travers les rues d'une ville américaine. Dans les premiers temps, je suis une conductrice attentive, zélée puis au fur et à mesure mon trajet devient plus chaotique. Après avoir démoli tout le mobilier urbain et écrasé ce qu'il y avait de passants, mes pérégrinations routières me lassent et je lorgne du côté de mon voisin. Le visage impassible de l'adolescent est finement animé par la lumière de l'écran, seuls ses doigts s'agitent nerveusement sur le clavier. Les grands, eux, jouent à Half Life<sup>1</sup>. Du haut de mes sept ans, je me redresse et demande au gardien des lieux si je peux en faire autant. Ma requête le fait sourire, il hésite un moment, me jauge et débranche le volant. A présent plus rien ne me sépare de l'écran. Je me retrouve en vision subjective dans une rame de métro qui file dans les souterrains d'un centre de recherche militaire, une voix me souhaite la bienvenue dans la base Black Mesa. Arrivée à destination, des scientifiques me demandent de revêtir une combinaison et de procéder au test d'un échantillon inconnu. Une fois dans la zone d'essai je suis les instructions mais l'expérience vire à la catastrophe. Je suis rapidement projetée dans un univers peuplé de créatures non identifiées et de retour dans la base, les mots « conséquences imprévues » s'affichent sur l'écran. L'environnement est totalement dévasté, j'enjambe les débris et les cadavres, ma mission est à présent de rallier la surface pour trouver de l'aide. Armée d'un pied de biche je me fraye un chemin dans les décombres, mais le test a ouvert une brèche interdimensionnelle : des aliens massacrent et infectent les survivants. Je me fais prendre en chasse par un scientifique contaminé, son corps est déformé par l'alien qui le ronge. Le pied de biche est*

---

<sup>1</sup> Half life, Sierra, Electronic art, 1998.

*inefficace, l'ennemi me lacère et je tombe. Apparemment c'est là que le bug informatique intervient, je ne suis pas réanimée à l'étage antérieur et je n'ai pas accès au menu, je reste étendue au sol, avec la vue en contre-plongée sur la créature qui continue de m'écorcher. Je ne sais plus combien de temps je suis restée glacée devant la scène. Mais le claquement de langue de mon cousin, caractéristique lorsqu'il se concentre, me fait sortir de cet état de transe. Les yeux toujours rivés sur la forme mouvante j'appelle l'informaticien. Ma tête de gamine devait être bien blême car aussitôt j'entends des pas qui se précipitent, des mains ôtent le casque, un bras passe devant mes yeux pour éteindre l'écran, on me soulève du siège et on me porte hors de la grande salle et enfin de l'établissement. C'est seulement à l'extérieur que je suis déposée à terre et que je retrouve peu à peu l'usage de mes membres... réels.*

*Il serait facile d'imputer ce dérèglement à la surprise et la peur. Surprise car il s'agit de ma première confrontation directe avec le médium. Peur car Half life entretient des similitudes efficaces avec l'esthétique du survival horror<sup>2</sup>. Mais penser cela serait finalement rapporter l'expérience à une première au cinéma devant un film d'épouvante. Or nous verrons que la pratique du jeu vidéo est radicalement différente. Lorsque les lumières se rallument après la séance, la puissance du cinéma s'évanouit, notre esprit sort de son état de veille et le fonctionnement de notre corps n'est pas altéré. Ici l'engagement produit par le médium diffère fondamentalement de l'identification au personnage incarné par un acteur. Cette divergence fondamentale tient à la distinction entre le spectateur et le joueur. Le premier est souvent renvoyé à l'état d'Alex dans Orange*

---

<sup>2</sup> Cf lexique.

*Mécanique*<sup>3</sup>. Le personnage, dans une salle de cinéma, est pieds et poings liés au fauteuil. Ses paupières sont immobilisées par des pinces chirurgicales. Rien ne le protège de la violence des images qui défilent à l'écran. Cette séquence est ordinairement citée pour évoquer la puissance du cinéma. Mais on remarque que le spectateur demeure entravé, passif, face aux couleurs qui l'assaillent. Au contraire, l'activité vidéo ludique nécessite une plongée dans l'univers du medium, le joueur n'est plus cloué au fauteuil, il évolue dans un autre espace. Il existe donc dans le processus vidéo ludique une dynamique liminaire. On accède et on quitte l'univers par une série de seuils qui engagent différents aspects de notre subjectivité. Or dans l'expérience précédemment citée, l'engagement a été démultiplié par un ensemble de facteurs tenant à la fois du sujet lui-même (très jeune), des conditions pratiques de jeu (environnement dédié qui facilite l'immersion) et du gameplay<sup>4</sup> (vue en première personne). Mais c'est l'impossibilité, générée par le bug, du retour à l'état initial par les seuils classiques qui intervient comme révélateur de cette puissance d'engagement originale.

---

<sup>3</sup> Kubrick, *Orange mécanique*, 1971.

<sup>4</sup> Voir le Lexique.

# Introduction

*« La vérité était une fente verte et brûlante dans mon cerveau. Des exercices de tirs, des chiffres qui flottaient dans l'air et me faisaient de l'œil. Mon tir répété sans fin, au ralenti. Mes gestes décomposés. Le sentiment paranoïaque d'être un pantin. J'étais dans un jeu informatique. C'était la pire des choses à laquelle je pouvais penser. »<sup>5</sup>*

Les jeux vidéo deviennent un loisir de masse à partir des années 2000. Leur diffusion a continué d'être spectaculaire depuis. A elle seule l'industrie vidéo ludique états-unienne rapporterait plus de 30 billions de dollars par an<sup>6</sup>. Son chiffre d'affaire supplante celui des autres industries culturelles modernes, à l'instar du cinéma ou de la musique populaire. Le nouveau medium se démocratise rapidement, depuis les laboratoires obscurs en passant par les tumultes de la fête foraine, il investit le confort serein des salons et se tapit dans l'intimité des chambres à coucher. Les jeux vidéo se déclinent en une multitude d'appareils : consoles de salon, portables, ou supports PC.

---

<sup>5</sup> Max Payne, Remedy Entertainment, 2001.

<sup>6</sup> Tavinor Grant, *The Art of Videogame*, Wiley-Blackwell, Hoboken, NJ, USA 2009 p 6.

Et à mesure de leur prolifération, ces instruments ronronnant ne cessent d'interroger. Que sont-ils et sous quel angle les étudier ?

En réalité le questionnement sur la nature du dispositif est intrinsèquement lié à l'éclairage épistémologique que l'on apporte à l'objet. Considérer les jeux vidéo comme un produit industriel nous amènera à nous poser la question de leur nature en termes économiques et de leur statut au sein des industries culturelles. De la même façon, les appréhender en tant que loisir de masse nous conduira à adopter une démarche sociologique des pratiques culturelles. Très récemment des universitaires se sont intéressés au public concerné avec les méthodes de l'anthropologie sociale afin de déterminer si, au-delà d'un groupe de consommateurs les joueurs constituaient une communauté à part entière. Il apparaît que ce qui était encore considéré dans les années 80 comme un gadget puéril et sans avenir est aujourd'hui le sujet de l'attention des disciplines les plus sérieuses : science informatique, économie, sociologie des carrières ou culturelle, ainsi que de l'anthropologie. Pourtant on remarque que la prise en charge académique des jeux vidéo s'attache à en étudier les phénomènes annexes tels que le marché ou la conception technique. A croire que devant ce dispositif inédit les disciplines en charge de l'herméneutique du monde moderne tentent de l'inscrire dans leur propre champ de compétence, pour l'analyser avec les outils caractéristiques de leur méthode. Or ne peut-on pas penser qu'à un nouveau medium doit correspondre une nouvelle méthode ?

La réponse à cette question émerge au cours des années 2000 outre Atlantique : les « *game studies* ». Elles se consacrent aux propriétés inhérentes de l'objet qui varient selon les améliorations des dispositifs techniques. De cette façon il est possible de trouver des histoires formelles des

jeux, de leur genre ainsi que des mutations du gameplay<sup>7</sup>. Généralement deux courants théoriques sont à distinguer dans cette école : la narratologie et la ludéologie. Cependant Tavinor Grant<sup>8</sup> fait remarquer que chacune de ces approches échoue à rendre compte de la diversité formelle qui caractérise les jeux vidéo.

La première reprend les outils d'analyse du récit. D'après Janet Murray<sup>9</sup> c'est fondamentalement la charnière narrative qui structure le médium et crée sa cohérence. Dès lors il est permis de l'appréhender avec tous les instruments mis à disposition par la science du récit, de la grammaire de Barthes à l'analyse Genetienne. Mais cela revient à considérer le médium comme un simple récit numérique, une littérature qui a eu la fantaisie de changer de support ; support au reste bien accessoire. De plus Tavinor Grant insiste sur la contingence de la propriété narrative. Ce n'est pas le récit qui fait le jeu vidéo comme en témoignent de nombreuses licences à l'instar de Tétris ou encore la présence de ruptures dans le synopsis qui laissent la place à des séquences de « *play games* », à savoir des micro-structures ludiques pures et autotéliques. C'est sur ces derniers points que l'approche ludéologique se singularise et s'oppose à la narratologie. Elle se consacre à l'analyse du jeu en tant que tel. Pour Espen Aarseth<sup>10</sup>, l'auteur le plus souvent associé à ce courant, c'est l'étude de l'ergodicité<sup>11</sup> qui prédomine, au

---

<sup>7</sup> Voir le Lexique.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Murray, J. *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge, MA: MIT Press, 1998.

<sup>10</sup> Aarseth, E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

Aarseth, E. "Genre Trouble : Narrativism and the Art of Simulation," in P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin eds., *First-person*. Cambridge, MA : MIT Press, 2004.

<sup>11</sup> L'étude des dynamiques interactives entre deux systèmes différents.

sens où le système dynamique d'interaction est au centre de l'exercice vidéo-ludique. Tavinor Grant nuance son propos en expliquant que la dimension interactive n'est pas exclusivement réservée aux jeux vidéo et était déjà présente, par exemple, dans certaines expériences de lectures surréalistes, dans lesquelles le lecteur choisissait entre plusieurs combinaisons textuelles. En revanche Jesper Juul<sup>12</sup> qui se revendique de la même approche théorique développe un modèle ludique plus pertinent pour définir la pratique du jeu :

*« Le jeu est 1) un système formel fondé sur des règles, 2) dont les résultats sont variables mais quantifiables, 3) pour lequel des valeurs différentes sont attachées à chacun des résultats possibles, 4) dans lequel le joueur fait effort en vue d'influencer le résultat, 5) où il se sent émotionnellement attaché au résultat 6) et, enfin, où les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables. »<sup>13</sup>*

Mais s'il cerne bien les enjeux ludiques, sa modélisation est également valable pour les jeux traditionnels. Là aussi la théorie s'attache plus à dégager des régularités avec d'autres média que de singulariser l'expérience. En définitive bien que les « *games studies* » aient fait la gageure d'appréhender l'essence des jeux vidéo, elles échouent à définir le cœur de l'objet. C'est la raison pour laquelle Matthieu Triclot qualifie leur démarche d'« interne/externe »<sup>14</sup> : les *games studies* abandonnent en effet les propriétés annexes des jeux vidéo pour se consacrer pleinement au médium ; pour autant cela ne suffit pas à dégager ses singularités. Certains imputent

---

<sup>12</sup> Jesper Juul Half Real, *Video Games between real rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2005.

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> Matthieu Triclot, *Philosophie Des Jeux Vidéo*, Paris, Zone, 2009 p 8

cet échec à leur méthode qui se concentre sur le dispositif vidéo ludique indépendamment des actes du joueur.

C'est le cas de Mathieu Tricot qui plaide pour une approche totale des jeux vidéo, ou du moins pour une meilleure prise en compte du rapport qui se tisse entre le dispositif et le joueur. De ce fait cette conception l'amène à appréhender le medium à travers les possibilités d'expérience qu'il véhicule. L'expérience vidéo ludique est loin d'être un objet donné, elle est plutôt produite par le joueur lorsqu'il interagit avec le jeu. De cette façon l'auteur inscrit sa pensée dans la dernière branche épistémique des jeux vidéo : les *play studies*.

Dans ce champ de recherche, l'attention se porte sur la capacité du medium à fabriquer des expériences originales. Ce sont particulièrement ces théories qui vont nous intéresser, car à mon sens, ce sont les seules à proposer aujourd'hui une démarche susceptible d'identifier les spécificités de ce nouvel objet. Cette démarche se concentre également sur le sujet de la pratique vidéo ludique : le joueur. En effet, les philosophes Jacques Henriot<sup>15</sup> et Kendall Walton<sup>16</sup> ont mis en lumière l'importance capitale du sujet dans le processus ludique à travers l'exemple des jeux infantiles. Prenez deux enfants virevoltant autour de pierres et de racines. Roches et branches sont autant de repères et de supports pour le jeu qui les anime. Ces auxiliaires servent à délimiter l'espace, à tracer les contours du cercle récréatif. Mais sitôt le départ des enfants, ils redeviennent matières inertes et insignifiantes aux yeux du passant distrait. A Henriot de dire « le jeu n'est rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue »<sup>17</sup>. Le jeu peut donc être considéré

---

<sup>15</sup> Henriot Jacques, *Le Jeu*, Paris, PUF, 1969.

<sup>16</sup> Walton, K. *Mimesis as Make-Believe*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.

<sup>17</sup> Henriot Jacques, *Le Jeu*, Paris, PUF, 1969. p.26.

comme un acte de création d'un espace subjectif, un portail entre le sujet et son extériorité, une tension entre un objet et la conscience. Il apparaît donc insuffisant de se concentrer uniquement sur les propriétés de l'objet.

Les jeux vidéo proposent un tissu d'expériences irréductibles à leur support extérieur. Dès lors se pose la question de la théorisation de l'expérience. Comment objectivement rendre compte de la pratique vidéo ludique ? Mathieu Triclot souligne la difficulté d'adopter une position de surplomb épistémologique lorsque sont impliquées les dimensions d'expérience, de divertissement et de consommation. L'objet est frappé d'illégitimité et les théories bien pensantes s'effritent sous nos doigts ; le risque est d'être accusé de porter aux nues un gadget numérique sans envergure pour satisfaire une affection puérile ou pire, par fumisterie intellectuelle. Cependant le jeu vidéo n'est pas le premier à pâtir de ce désaveu universitaire. Le cinéma avant lui a dû poser les jalons d'une nouvelle méthode. Dans le *Signifiant imaginaire*, Christian Metz<sup>18</sup> définit l'ethos du théoricien du cinéma : " *Ne pas avoir oublié les inflexions affectives du cinéophile que l'on a été, mais ne plus être envahi par lui* ". C'est de cette position qu'il serait également pertinent de parler des jeux vidéo. Il s'agirait d'utiliser les ressources, observations, intuitions collectées lors de notre pratique en amatrice avisée et de les réexaminer à la lumière d'une théorie qu'il nous reste à élaborer. Pour répondre au défi de ce qui allait devenir le septième art, ses théoriciens ont mis sur pieds une méthode inédite pour rendre compte de l'expérience cinématographique, pour expliquer « l'effet cinéma ». De la même façon, il conviendrait de mettre au point une dialectique capable de rendre compte de la

---

<sup>18</sup> Metz Christian, *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, 1993 [1977].

singularité de l'expérience des jeux vidéo ainsi que ses effets que certains nomment déjà « l'état vidéo ludique »

Si l'on parle d'un « état vidéo-ludique », on suppose préalablement l'existence d'un sujet. En effet comme nous l'avons expliqué plus haut, la dimension expérimentale ne peut se concevoir sans l'intervention du joueur. Dès l'instant où le jeu est investi par une conscience, il devient le support particulier de la subjectivité. Quel support ? Pour quelle subjectivité ? Certes il peut, a priori sembler paradoxal de désigner la subjectivité comme centrale au sein d'une étude portant sur un instrument technique. Depuis l'ère industrielle, l'opinion majoritaire conçoit la technique comme aliénation du sujet, elle se déclinerait en une multitude de machines infernales qui amputent le corps et l'esprit. En témoignent les représentations contemporaines de la figure du « *geek* » ou « *nerd* », êtres cacochymes renfermés sur eux-mêmes, pour comprendre que les individus qui s'attachent à leur outil digital voient inexorablement leur conscience se dissoudre dans cet espace virtuel. Mon but ici n'est pas de défendre une représentation par rapport à une autre, mais de prendre la pleine mesure des interactions qui se tissent entre le sujet et le medium lors de l'expérience. Cette démarche ira donc à l'encontre des thèses faisant état d'une crise de la subjectivité moderne, qui serait due à l'asphyxie des individus dans une société dominée par la technique et les interfaces numériques. De ce fait, elle se démarque également volontairement de l'ère du soupçon qui pèse sur la notion de sujet<sup>19</sup>. La subjectivité telle qu'elle est impliquée dans l'expérience de jeu se définirait plutôt comme l'intentionnalité du joueur, une intentionnalité susceptible de s'exprimer à la fois sur le plan psychique et

---

<sup>19</sup> Nous renvoyons par exemple aux théories de Foucault et de Derrida pour lesquelles la notion de subjectivité repose sur des préjugés substantialistes ou à une idéologie de l'assujettissement et de résistance.