

LE « NON-JEU » : UNE PRATIQUE À INTERROGER

« Au jeu pris comme structure s'oppose le jouer défini comme acte du sujet jouant [...]. »
(Henriot, Jacques, 1969 : 28)

Résumé

Cet article se penche sur une pratique « de jeu » paradoxale : le refus de l'interaction avec une structure ludique préétablie. Ce type de (contre-)performance s'observe chez des utilisateurs qui, en plus de ne pas jouer le jeu, ne jouent tout simplement pas *au* jeu, et qui remettent ainsi en question la possibilité même de médiation entre utilisateurs et systèmes de jeu. À travers l'étude de certains de ces exemples d'attitudes ludiques particulières, cet article propose une réflexion sur la dualité entre *play* et *game*, sur l'utilisation habituelle de *play* pour qualifier le « jouer » au sens d'Henriot, et sur l'idée que seule l'utilisation active d'un dispositif de communication permet d'accéder au statut d'auteur.

Mots-clefs : non-jeu ; *play* ; *game* ; détournement ; performance ; auteurité

Abstract

This article focuses on a specific « play » practice: players refusing to interact with a preestablished game structure. This type of (counter)performance can be observed in users who, in addition of not playing *the* game, do not play *with* a game either. Such players and performances directly question the possibility to consider games as as mediation between users and systems. Through specific examples of such “plays”, this article questions the classical separation between play and game, the usual use of the former to understand what Henriot defines as “jouer”, and the notion that only the active involvement of users with communication systems allows access to the author status.

Keywords: non-*jeu* ; non-play ; play ; game ; *détournement* ; performance, author status

Structure vs. activité : *game* vs. *play*

L'objet de cet article est de se pencher sur une pratique de jeu particulière, caractérisée par un refus du « contrat ludique » (Duflo, Colas, 2006) proposé par une structure de jeu, une posture que j'appellerai pour l'instant le « non-jeu ». Le terme de non-jeu est généralement employé pour désigner ce qui s'opposerait et serait extérieur au jeu (Bateson, Gregory, 1977 : 212-213). Il peut également renvoyer au « sérieux », comme chez Éric Duyckaerts qui utilise les deux termes de manière interchangeable (1987 : 13-15), voire constituer ce à quoi s'adonnent les « non-joueurs » de jeux sérieux (Lavigne, Michel, 2016 : 15).

Ces différentes utilisations du terme de non-jeu ne reposent que sur une partie de ce que nous entendons généralement – dans ce recueil comme ailleurs – comme étant du jeu : l'acte de jouer, le *play*. Si je reviendrai sur ce point par la suite je précise d'ores et déjà que ce à quoi renvoie le terme de non-jeu dans cet article a davantage trait au jeu en tant que structure (*game*), et en particulier à ce qui se produit lorsqu'un joueur, en plus de ne pas jouer *le* jeu, va jusqu'à ne pas jouer *au* jeu.

Avant de préciser davantage ce qui caractérise la posture ludique particulière de non-jeu, je reviendrai d'abord sur les manières dont le jeu en tant qu'activité a pu être défini, par opposition au jeu en tant que structure, puis sur certains exemples particulièrement éclairants de non-jeu. Ces exemples permettront de revenir sur l'opposition classique entre le jeu comme activité et structure, ainsi que sur celle généralement établie entre utilisateurs et auteurs.

Jacques Henriot définit le jeu par contraste avec le jouer (1969 : 28). Ce faisant, il oppose à l'activité ludique entendue comme une structure objective et externe, à l'actualisation de cette structure, pensée comme actes, attitudes et engagements, internes et subjectifs. Cette opposition chez Henriot entre le jeu au sens de *play* et au sens de *game* (Triclot, Mathieu, 2013 : 4) existe de manière relativement similaire dans de nombreux travaux, récents ou non. Je pense en particulier à deux ouvrages récents d'Ian Bogost et de Miguel Sicart, qui partagent avec Henriot le fait de poser la distinction entre le jeu en tant qu'activité et le jeu comme structure, afin de mieux cerner la nature ou les natures du jeu. Ces deux ouvrages, en plus de tout deux séparer nettement jeu-structure (*game*) et jeu-activité (*play*), ont en commun de recourir à la notion de limites pour cristalliser cette démarcation :

« Les jeux [*games*] ne sont pas attirants parce qu'ils sont *fun*s, mais parce qu'ils sont *limités*. [...] » (Bogost, Ian, 2016 : x)

« Les ordinateurs nous procurent le plaisir d'une expérience circonscrite, limitée et logique ; jouer [*play*] nous procure du plaisir dans l'acte de briser ces limites pour se les approprier » (Sicart, Miguel, 2017 : 89)

Si je m'attarde sur ces exemples qui décrivent l'essence du jeu comme relevant de la tension voire de l'opposition entre structure et activité, ainsi que comme un plaisir des limites et de l'exploitation de ou dans ces limites, c'est parce que la posture de non-jeu décrite dans cet article permettra dans un

second temps d'interroger cette séparation généralement établie entre *game* et *play*, activité et structure, *ludus* et *paidia* (Caillois, Roger, 1958 : 48).

« Je suis un aventurier »

Pour illustrer ce qui est entendu dans cet article par non-jeu, au sens de non-engagement avec une structure ludique préétablie, je prendrai comme exemple principal la série de vidéos *Far Lands or Bust*¹ partagée par Kurtjmac sur la plateforme YouTube depuis mars 2011, qui documente l'expérience de non-jeu de Kurt dans *Minecraft* (Mojang, 2011).

Le principe de cette série de vidéo et d'occasionnels *livestreams* est le suivant : suite à une mention des « Far Lands » par Notch, le créateur de *Minecraft*, dans un billet de blog consacré au processus de génération du terrain dans ce jeu², Kurt décide d'enregistrer son propre voyage vers ces *Far Lands*. Ces terres lointaines désignent l'endroit où la génération procédurale de l'espace de jeu ne parvient plus à fonctionner correctement, ce qui constitue une limite claire à une expansion généralement pensée comme infinie. Lorsque Notch mentionne ces *Far Lands*, il précise qu'il n'envisage pas de chercher à corriger ce problème de génération, puisque, selon lui, aucun joueur n'a jamais et ne pourra jamais se rendre aussi loin dans le jeu de manière « normale ». C'est pourtant ce billet de blog qui déclenche l'aventure « normale » de Kurt vers ces terres éloignées. Commencé en mars 2011, son voyage se poursuit toujours aujourd'hui, 8 ans et plus de 750 épisodes plus tard. Jusqu'à présent, Kurt a réussi à parcourir environ un tiers du chemin qui le sépare du centre du monde que *Minecraft* a généré pour lui, à son extrême limite. S'il parvient à garder la même cadence, il lui faudra encore une quinzaine d'années pour espérer parvenir un jour aux fameux *Far Lands*.

Je n'essaierai pas de résumer ici l'ensemble des épisodes de la série, mais je vais néanmoins revenir sur certains des premiers épisodes. D'une part parce que ces épisodes mettent particulièrement en lumière ce qui a amené Kurt à se lancer dans cette entreprise, d'autre part parce qu'ils soulignent particulièrement bien ce qui différencie ce joueur des nombreux autres utilisateurs de *Minecraft* : une manière de jouer, tout en retrait, qui ne se confronte jamais aux limites de la structure ludique et n'explore pas ou peu les possibles que cette structure génère, ce qui en fait une forme particulièrement radicale de ce que je désigne dans cet article comme relevant du non-jeu.

Après deux premiers épisodes dans lesquels il explique les principes de fonctionnement de *Minecraft*, et notamment la génération du terrain, Kurt mentionne dès le troisième épisode le billet de blog qui sera le germe de son voyage. Il précise que s'essayer à parcourir « normalement » le trajet le séparant des terres lointaines ne ferait sans doute pas une très bonne série de vidéos YouTube. Dans les vidéos suivantes, Kurt fait régulièrement quelques commentaires sur ses compétences, ses capacités et ses envies, tout en mentionnant de temps à autre ces terres lointaines. Il précise ainsi, par exemple, durant l'épisode 9 qu'il « n'a pas assez de patience » pour utiliser la *redstone*, une des ressources du jeu qui permet de créer des circuits électriques et des créations complexes. Auparavant, il avait précisé ne pas

¹ *Far land or Bust – The Complete Quest to the Edge of*

Minecraft : https://www.youtube.com/user/kurtjmac/playlists?view=50&sort=dd&shelf_id=13

² *The World of Notch, "Terrain generation, Part 1"* : <https://notch.tumblr.com/post/3746989361/terrain-generation-part-1>

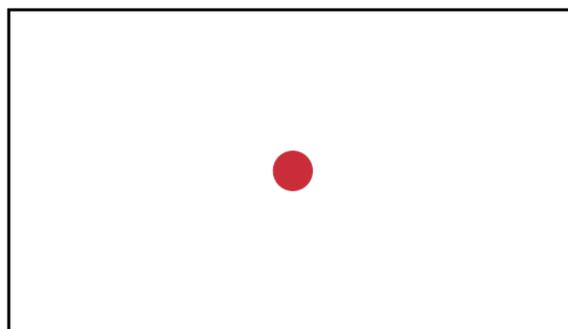
avoir d'intérêt pour les modifications de texture ou de *gameplay* que l'on peut ajouter au jeu de base : « Je joue simplement comme ils me permettent d'y jouer » précise-t-il.

Après avoir bâti un abri dans l'épisode 10, il écarte directement cette direction possible de continuation de son expérience de jeu, et de sa série de vidéos, en expliquant à ses spectateurs « Je ne suis pas vraiment un bâtisseur ». Enfin, dans l'épisode 11, en chemin vers son point de départ après s'être perdu, il précise également ne pas être « quelqu'un de très créatif ».

Mais que faire dans *Minecraft*, et surtout quoi montrer sur YouTube, lorsque l'on n'est ni un bâtisseur, ni patient, ni créatif ? La réponse viendra dans cet épisode 11 et dans le suivant : si Kurt n'est ni patient, ni créatif, il est en revanche « quelqu'un de simple, de très simple », et le germe planté quelques épisodes auparavant par son explication de la génération du terrain dans *Minecraft*, ainsi que le fait d'avoir mentionné le billet de blog de Notch sur les *Far Lands*, lui donne la piste pour continuer ses vidéos : « Je vais aller aux *Far Lands*, je suis un aventurier ». Kurt commence alors, et continue à ce jour, à « jouer » à *Minecraft* en ne faisant qu'avancer tout droit, vers l'ouest, en espérant un jour atteindre le bord de cet espace de jeu immense qui se construit devant lui.

Les premières vidéos de cette série illustrent un processus de jeu normal ou attendu de *Minecraft*, elles mettent en scène une utilisation « classique » du jeu (amasser des ressources, construire et fabriquer, explorer l'environnement immédiat, etc.), mais une utilisation ici très condensée puisque, et c'est assez clair, Kurt s'ennuie très vite dans cette position d'utilisateur « modèle » (Genvo, Sébastien, 2008 : 2) ou « idéal » (Aarseth, Espen, 2007) de *Minecraft*. Ce qui m'intéresse particulièrement dans ces onze premiers épisodes de *Far Lands or Bust* – ceux d'avant le départ vers les terres lointaines – c'est la manière dont Kurt limite ses propres possibilités. Il fait parfois rapidement l'exercice d'un possible particulier (construire un abri par exemple), mais le plus souvent mentionne simplement des possibilités de jeu, et indique aux spectateurs qu'elles ne lui correspondent pas, se créant ainsi toutes sortes de limites, à la fois internes et personnelles (il ne se considère pas comme quelqu'un de créatif), mais également plus concrètes (il choisit donc de ne pas récolter de quoi colorer des blocs de laine).

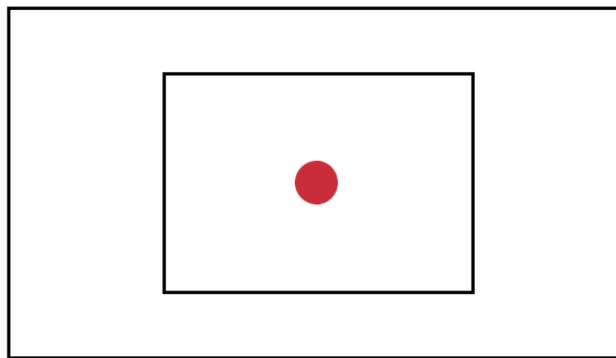
Cette position de retrait particulière de Kurt, ce refus de la quasi-totalité des possibilités de jeu qui constituent pourtant le contrat ludique de *Minecraft* est représentée ici :



Positionnement du joueur par rapport à l'ensemble des possibilités dans Minecraft

L'ensemble des possibilités du jeu sont représentées par un rectangle, et le parcours du joueur dans cet espace de possibles est en rouge. Loin de se confronter aux limites et aux potentiels de la structure de jeu, Kurt se retrouve ainsi au début de l'épisode 11 au centre d'un vaste ensemble de potentialités qu'il n'envisage pas ou plus d'explorer.

Illustrant particulièrement bien la posture de non-jeu, définie pour l'instant comme un refus d'engagement avec une structure ludique préétablie, Kurt et son avatar ne se déplacent que peu dans cet ensemble de possibles. C'est d'ailleurs plutôt les limites du jeu qui se déplacent vers lui, par l'intermédiaire des limitations qu'il s'impose, des limitations qui sont la source même de sa posture de non-jeu :



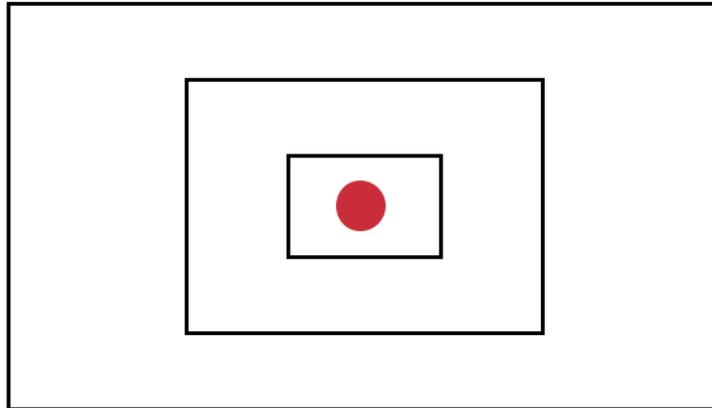
Processus de limitation des possibles

Au premier rectangle des possibles³ s'en ajoute un deuxième, qui se rétrécit au fil des premiers épisodes de la série de vidéos. Et ce n'est pas fini puisque, par la suite, après son départ vers les terres lointaines, Kurt s'impose régulièrement de nouvelles limites, notamment celle d'emmener avec lui un loup qu'il a domestiqué jusqu'aux *Far Lands* (épisode 32). Cette difficulté supplémentaire s'avère être de taille, et le forcera plusieurs fois à retourner sur ses pas pour récupérer son compagnon perdu en chemin, ralentissant ainsi un voyage déjà particulièrement éprouvant.

Une autre limite auto-imposée en chemin (épisode 31) est de ne pas appuyer sur la touche F3, qui permet de connaître la position exacte de son avatar dans l'espace de jeu, et donc de se refuser la possibilité d'avoir une idée précise de la distance parcourue jusqu'ici. Dans le but de « rendre utile » son voyage, il donne néanmoins la règle suivante à ses spectateurs comme à lui-même : à chaque palier de dons faits à une œuvre de charité par ces spectateurs, il appuiera sur cette touche F3. Ceci a permis à ce joueur, ou ce non-joueur, de récolter à ce jour environ 400 000 dollars pour la fondation *Child's Play*.

³ Qui aurait pu être un cercle, magique ou non.

Ce que ce processus de limitation permet à Kurt d'atteindre, c'est l'essence même du non-jeu, une manière d'interagir avec une structure ludique, le *game*, qui est si restreinte qu'elle se limite à une seule direction d'exploration des possibles (ici littéralement) et à une partie très réduite d'exploitation des possibilités de jeu : dans cet exemple, aller tout droit jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible d'aller tout droit :



Continuation du processus de limitation des possibles

Si je reviens aux définitions établies de jeu et de jouer, de *game* et de *play* évoquées dans la première partie de cet article, l'on observe alors, paradoxalement, un plaisir issu des limites d'une expérience de jeu dans cet exemple. À la différence qu'ici ces limites sont internes et subjectives, et non externes et objectives, qu'elles sont issues et apparentées à du « jouer » et non à du jeu au sens d'Henriot.

Ce non-jeu qui serait donc dans cet exemple le résultat d'un processus de limitation imposé au joueur par lui-même, relèverait alors du non-*play*, du refus ou de l'évitement du « jouer » avec/dans une structure préétablie, mais pas du non-*game*. Kurt est, dans l'exemple de *Far Lands or Bust*, non pas attiré par les limites objectives du jeu (sauf une, très difficilement atteignable, et qui donne tout son sens et sa poésie à cette aventure), ni par la manière de s'approprier ces limites, mais par un (non-)cheminement très personnel dans la structure de jeu, cheminement qui prend soin de ne jamais se confronter directement avec ces limites.

Le non-jeu comme forme non marquée du jeu

Ce processus de limitation est naturellement à rapprocher d'un processus de détournement, au sens de récupération ou d'exploitation d'une œuvre par une utilisation habile des limites de cette œuvre. Mais, si détournement et non-jeu semblent à première vue partager une dynamique d'appropriation des contraintes imposées par la structure de jeu, j'opposerai pour l'instant le détournement au non-jeu, ce dernier ayant davantage comme moteur de l'appropriation une certaine inaction et une relative passivité, plutôt qu'une utilisation *active* et *créative* de ces limites et contraintes.

Fanny Barnabé distingue dans son travail de thèse deux manières de détourner, en matière de jeux vidéo, « deux grands modes de créations » d'œuvres dérivées (2016 : 29) :

- Le détournement par le réagencement de la structure de jeu (du *game*)

- Le détournement par une performance ludique inédite (du *play*)

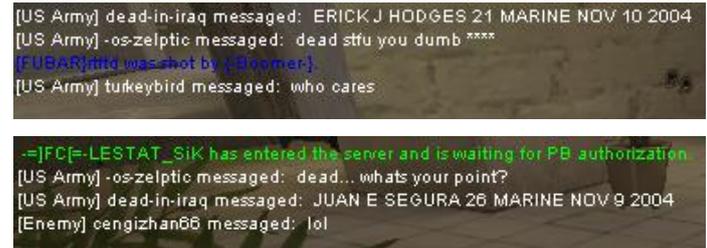
Le processus de limitation que j'ai pu souligner auparavant, tout en étant un détournement de la structure de jeu, est cependant un réagencement qui part de *l'attitude* du joueur face au jeu, un réagencement issu d'une manière de jouer, interne et subjective. Ainsi, en matière de non-jeu, et dans cet exemple en particulier, il n'y aurait pas de détournement du *play* puisqu'il s'agit de non-performance, que j'opposerais à toutes formes de (*super*)*play*, ni de détournement *du game*, mais un détournement *par le game*, ce qui ferait du non-jeu un troisième mode de création d'œuvres dérivées.

Le voyage de Kurt, qui se décrit difficilement comme du « jouer », détournerait donc l'objet premier de *Minecraft*, par le vide, construisant ainsi une expérience extrêmement « circonscrite, limitée, et logique » pour reprendre Miguel Sicart (op. cit.), non pas tant en « performant » ou en détournant le fonctionnement d'un objet-jeu, qu'en ne tenant simplement pas compte de ce fonctionnement.

En m'appuyant toujours sur les recherches de Fanny Barnabé, qui définit le détournement comme « une forme marquée du jeu » (2016 : 402), je propose de considérer le non-jeu comme une autre manière de détourner, une manière qui repose sur le fait de *ne pas* imprimer sa marque sur l'espace ou l'expérience de jeu. Cet aspect non marqué est particulièrement visible dans le cas de Kurt, qui veille toujours au fil de son aventure à bien remplacer les blocs « naturels » qu'il a pu détruire, à effacer ses constructions éphémères, et qui cherche à atteindre les terres lointaines sans rien construire pour faciliter son entreprise, préférant ainsi contourner un gouffre plutôt que d'ériger un pont par exemple. C'est en partie ce que ce joueur particulier entendait par « atteindre normalement » les *Far Lands* : ne pas laisser de traces ou de marques dans un espace de jeu pourtant pensé pour l'appropriation, la terraformation et la transformation.

Le non-jeu comme forme non marquée du jeu se retrouve également dans d'autres exemples et dans d'autres manières de jouer qui ne se confrontent sciemment à aucunes limites du *game*, mais qui s'imposent un tel nombre de limitations internes qu'il ne reste que très peu de choses à faire, voire seulement une seule chose à faire. Là où Kurt ne fait que marcher tout droit, Joseph Delappe, dans le cadre de son projet *dead-in-iraq* ne fait qu'écrire. Lorsqu'il « joue » à *America's Army* (US Army, 2002) pour y construire, par l'intermédiaire de la fenêtre de discussion du jeu, un « monument commémoratif éphémère en ligne »⁴, en utilisant le pseudo « mort-en-iraq » (*dead-in-iraq*). Son expérience de jeu particulière se limite ainsi à inscrire « mort-en-iraq » suivi du nom, âge, affectation et date de décès » d'un soldat américain ayant perdu la vie en Irak entre 2003 et 2011, dans la fenêtre de discussion d'*America's Army*, durant des parties en ligne. Il aura fallu un peu plus de 5 ans à Joseph Delappe pour égrener de la sorte les noms de tous ces soldats, en espérant ainsi faire réfléchir les « vrais » joueurs d'*America's Army* sur le sens politique et géopolitique de leur utilisation de cette simulation développée à des fins de recrutement par l'armée américaine (Allen, Robertson, 2011 : 43 ; Sicart, Miguel, 2011 : 194).

⁴ Joseph Delappe, *dead-in-iraq* : <http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/>



À gauche : Joseph Delappe et America's Army, une forme de non-jeu ; à droite : deux exemples d'interaction entre non-joueur et joueurs

Plus qu'un détournement du *play* ou du *game*, il s'agit à nouveau d'une (contre)performance relevant du non-jeu. D'une part parce que Joseph Delappe prend soin de ne jamais jouer *au* jeu mais plutôt de se jouer d'*America's Army*, ce qui est au cœur de sa démarche de sensibilisation sur les ressorts et les enjeux de cette simulation, mais aussi parce qu'il ne laisse pas sa marque sur l'espace ou l'expérience de jeu, cherchant plutôt à laisser sa marque de manière moins directe sur l'expérience de jeux d'autres participants involontaires à sa démarche de sensibilisation.

Ce processus de limitation, s'il est moins improvisé, est sensiblement le même que dans l'exemple de *Far Lands or Bust*. Joseph Delappe s'impose ainsi autant de limites qu'il est possible, en ne contrôlant jamais l'avatar qu'il incarne, en refusant à la fois le *game* et le *play* qui sont prévus pour lui. Il finit généralement par être tué par les ennemis, voire par les membres de sa propre équipe, agacés par ce refus, puis par être expulsé de l'espace de jeu après avoir ajouté seulement quelques lignes de plus au monument commémoratif qu'il construit patiemment.

Le non-jeu comme processus d'auteurité

Le premier point commun de ces deux postures de Joseph Delappe et de Kurtjmac tient à une limitation par l'inaction (ou presque-inaction), à un refus de participer à « faire fonctionner » normalement l'expérience de jeu qui leur est proposée. Le second me semble être la capacité de ces deux joueurs « extraordinaires » à délaissier la place de joueur, et en particulier de joueur modèle, qui leur est implicitement assignée, pour prendre, de force, la place d'auteur. Dans les deux cas, ce sont bien eux les créateurs de limites, de contraintes et d'obligations, et donc les auteurs d'une structure ludique, d'un *game*.

Cette manière de reprendre les rênes de ce qui fait ou ne fait pas jeu, relativement passivement, ou plus passivement que prévu, en plus de permettre de repenser la dualité du jeu comme structure et attitude, permet également de remettre en question l'idée même qu'une position d'auteur ne puisse se concevoir qu'en lien avec une utilisation *agissante* d'un dispositif de communication, ce qu'avance par exemple Michel de Certeau dans une réflexion sur le téléspectateur comme « pur récepteur » :

« L'enfant gribouille et tache son livre d'école [...]. Le téléspectateur n'écrit plus rien sur l'écran du poste. Il est délogé du produit, exclu de la manifestation. Il perd ses droits d'auteur, pour devenir, semble-t-il, un pur récepteur » (De Certeau, Michel, 1980)

Kurt, et Joseph, en se délogeant eux-mêmes du produit, transcendent ainsi la position de « pur récepteur » qui leur est implicitement assignée en devenant sciemment des « non-joueurs ». Si l'inaction (et l'ennui) sont assez palpables dans ces deux exemples, en refusant l'impératif d'action du jeu (Genvo, Sébastien, 2011), ces deux non-joueurs créent, et deviennent par là-même des auteurs. Ce qui ressort de ces expériences de jeu tient ainsi à la fois d'une prise de recul par rapport à *Minecraft* et à *America's Army*, mais également de la création d'un discours particulier sur et dans ces jeux, plutôt poétique voire zen pour le premier, résolument politique pour le second.

Si, sur les plans ergodiques et extranoématiques, pour reprendre Espen Aarseth (1997), rien ou très peu de choses ne « se passent » dans ces exemples, toute l'action et tout l'intérêt des voyages difficiles de Joseph et de Kurt se trouvent justement dans cette posture, interne et noématique, de non-joueurs, et d'auteurs. En refusant de rentrer dans la logique de fonctionnement d'un *game*, ils proposent la leur, et ne semblent pas pouvoir être décrits comme des « co-auteurs », un terme que l'on retrouve régulièrement dans les sciences du jeu, mais bien comme des auteurs à part entière. De plus, par une prise de distance avec le système de jeu, par une mise à l'écart volontaire par rapport à ce qui est attendu d'eux, ces deux non-joueurs parviennent à susciter une médiation. Une médiation non pas entre la structure de jeu et leur actualisation de cette structure, mais entre eux et nous, par l'intermédiaire d'un refus du ludique particulièrement fort.

Conclusion : *Gaming vs. Playing*

Ces exemples amènent une interrogation sur les dispositifs permettant ou non le non-jeu : toutes les structures de jeu se prêtent-elles à du non-jeu, à l'appropriation par l'inaction et par la limitation ? À mon sens non puisque pour pouvoir se retirer à l'extrême d'un impératif d'action encore faut-il qu'il existe un impératif d'action. Pour circonscrire un cercle magique subjectif à l'intérieur d'un autre, objectif, il nous faut un cercle (ou un rectangle) qui soit assez vaste pour qu'il puisse en contenir un nouveau.

C'est pourquoi un jeu comme *Desert Bus*, par exemple, qui ne propose qu'un seul possible à explorer – à la fois littéralement et au niveau de la jouabilité de l'expérience : il s'agit dans ce jeu de ramener le volant à gauche régulièrement pendant un trajet en temps réel entre Tucson et Las Vegas – ne se prête que très difficilement à du non-jeu. Il se prête cependant bien à du détournement plus « classique », et on ne connaît finalement aujourd'hui ce jeu que grâce à l'initiative *Desert Bus for Hope* qui en détourne le sens et l'usage premier – une prise de position sur le fait que jeu vidéo et violence ne vont pas systématiquement de pair (Parkin, Simon, 2013) – pour y injecter une dimension caritative en spectacularisant l'utilisation modèle de ce jeu.

On peut cependant imaginer des structures de jeu qui se prêtent aucunement à du non-jeu, simplement parce qu'elles ne se prêtent aucunement à du *play*. Je prendrai ici l'exemple de *Super Deluxe Minesweeper*, un jeu de démineur à une seule case, qui n'est encore aujourd'hui qu'à l'état de concept. Je précise que sous la case proposée par *Super Deluxe Minesweeper*, il y a toujours une mine, ce qui permet de parvenir à un « jeu » qui propose structurellement moitié moins de possibles qu'une partie de pile ou face.



Desert Bus, *Imagineering*, 1995



Super Deluxe Minesweeper (*concept*)
Anonymisé 2018

Ces remarques sur les structures pouvant prescrire plus facilement que d'autres du non-jeu me permettent de revenir au point de départ de cette communication : les définitions classiques et établies du *play* et du *game*, du jeu et du jouer. L'intérêt de la posture de « non-jeu » que j'ai pu décrire et délimiter dans cet article est de permettre de questionner et de repenser la dichotomie classique entre le jeu comme structure externe et objective, et le jouer comme attitude interne et subjective.

Kurtjmac et Joseph Delappe ne sont pas des joueurs (anti) « modèles » (Genvo, Sébastien 2008), ni « transgressifs » (Aarseth, Espen 2007), ni « subversifs » ou « disruptifs » (Tanenbaum, Joshua, 2013), et s'ils sortent du cadre logiquement prescrit par les jeux auxquels ils jouent, c'est paradoxalement en s'y enfonçant davantage. Leurs attitudes ludiques, si elles ne sont pas du ressort du *play*, seraient donc du ressort du *game*. Je propose donc de qualifier positivement le type de non-jeu que j'ai pu décrire ici comme relevant du « gaming », en soustrayant à ce terme l'idée, parfois un peu vague, de performance et de possibilités toujours accrues (ce qu'on retrouve en particulier dans la manière dont sont marketés des périphériques comme « casque de gaming », « clavier de gaming », « chaise de gaming », etc.) pour y injecter l'idée de limitation, et en particulier de limitations imposées à soi-même, plutôt que provenant d'un extérieur objectif.

Pour conclure, l'on pourrait donc jouer à des jeux, et pratiquer une activité reconnue comme telle par un groupe (Henriot, Jacques, 1969 : 21), en faisant œuvre de structuration mais pas d'exploitation, en faisant, comme Kurt et Joseph, du gaming et non du *playing*.

AARSETH, Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore (1997).

AARSETH, Espen, « I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player », in *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Tokyo (2007).

ALLEN, Robertson, 2011. « The Unreal Enemy of America's Army », in *Games and Culture*, 6(1) (2011), p. 38-60.

BARNABÉ, Fanny, *Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon*, thèse de doctorat, Liège (2016).

BATESON, Gregory, « Une théorie de jeu et du fantasme » dans *Vers une écologie de l'esprit*. Paris (1977).

BOGOST, Ian, *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom & the Secret of Games*. New York (2016).

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris (1958).

CERTEAU (de), Michel, *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*. Paris (1980).

DUFLO, Colas, « Approche philosophique du jeu » dans *La performance humaine : art de jouer, art de vivre*, BIGREL, F. (dir). Aquitaine (2006).

DUYCKAERTS, Éric, « Pour un point de vue fragmentaire sur le jeu » dans *Quaderni* n°2 (1987).

GENVO, Sébastien, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du 'play design' », dans *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Montréal (2008).

GENVO, Sébastien, « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », dans *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Etienne (2011), p. 29-39.

HENRIOT, Jacques, *Le jeu*. Paris (1969).

LAVIGNE, Michel, « Jeu et non jeu dans les serious games » dans *Sciences du jeu* n°5 (2016).

PARKIN, Simon, « Desert Bus: The Very Worst Video Game Ever Created" in *The New Yorker* (2013).

SICART, Miguel, *The Ethics of Computer Games*. Cambridge (2011).

SICART, Miguel, *Play Matters*. Cambridge (2017).

TANENBAUM, Joshua, « How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games » in *DeFragging Game Studies, Proceeding of DiGRA 2013 Conference* (2013).

TRICLOT, Mathieu, « Games studies ou études du play ? – Une lecture croisée de Jacques Henriot et Jesper Juul » dans *Sciences du jeu* n°1 (2013).