
La Contrainte ludique : de l'OuLiPo au jeu vidéo

Auteur : Godfirnon, Maxime

Promoteur(s) : Barnabé, Fanny

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité spécialisée en analyse et création de savoirs critiques

Année académique : 2019-2020

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/10520>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



Faculté de Philosophie et Lettres
Département de Langues et lettres françaises et romanes

La Contrainte ludique

De l'OuLiPo au jeu vidéo

Mémoire présenté par Maxime Godfirnon
en vue de l'obtention du diplôme de
Master en Langues et lettres françaises et romanes,
orientation générale, à finalité spécialisée en
Analyse et création de savoirs critiques

Sous la direction de Fanny Barnabé

Année académique 2019-2020

Mes remerciements vont d'abord Fanny Barnabé, ma promotrice, dont la pertinence des conseils n'a d'égale que sa bienveillance. Ce travail n'aurait ressemblé en rien à ce qu'il est sans ses critiques et l'intérêt qu'elle lui a porté.

À tous les membres du Liège Game Lab, ensuite, pour leurs questions, leurs suggestions et leur enthousiasme pour mes théories et leur foi en moi. Je n'aurais pu rêver meilleur entourage dans la rédaction de ce mémoire. Remerciements particuliers à Alexis Messina, mon collègue mémorant qui a si souvent questionné mes théories et ma manière de les exprimer, toujours avec verve et bienveillance. Cette répétition me sera pardonnée car aucun autre mot ne représente aussi bien le LGL.

À l'ensemble des chercheurs avec qui j'ai pu échanger et qui m'ont aidé dans mes recherches. « La recherche, c'est cinquante pourcent de lecture et cinquante pourcent de discussion » m'a dit un jour Pierre-Yves Hurel ; je ne pense pas pouvoir trouver citation qui décrirait mieux ce mémoire.

À mes amis qui m'ont soutenu tout au long de cette année, qui ne m'ont entendu parler que de contraintes pendant un an : Aurore, Éloïse, Delphine, Morgane, Sarah, Thomas et Romane.

À mes correcteurs, qui ont accepté de relire toutes ces pages. Paul-Antoine Colombani, à qui je n'ai même pas eu à demander, et Ann-Kathrin Sauveur, qui me motive depuis un an à ne pas remettre au lendemain ce que j'aurais dû faire hier.

À mes parents, enfin, qui ont supporté depuis cinq ans et plus de m'entendre monologuer sur des sujets qui ne les passionnaient pas, toujours dans le détail et jamais au bon moment, et qui se demandent encore et toujours quand est-ce que j'arrêterai de parler de jeux vidéo... Jamais, je crois.

Sommaire

Sommaire.....	1
Introduction.....	3
1.La contrainte oulipienne.....	7
1.1.Qu'est-ce que l'OuLiPo.....	7
1.2.Définir la contrainte oulipienne.....	9
1.2.1.Naturalisation de la contrainte.....	10
1.2.2. Différents types de contraintes.....	11
1.3. Le ludisme de l'OuLiPo.....	14
1.3.1. Le <i>game</i> et le <i>play</i>	16
1.3.2. L'attitude ludique de Henriot.....	21
1.3.3. La jouabilité de la langue.....	23
2.De l'OuLiPo au jeu vidéo.....	27
2.1.La formalisation par ordinateur.....	27
2.2.OuBaPo et OuJeViPo.....	28
2.3.Création et réception.....	29
2.4.Jeu ou jeu vidéo – la frontière du <i>game</i> , du <i>play</i> et de la triche.....	31
3.La contrainte vidéoludique.....	33
3.1.Définir la contrainte vidéoludique.....	33
3.1.1.Des règles par-dessus les règles.....	34
3.1.2.Rendre plus difficile.....	35
3.1.3.Consciemment établie.....	37
3.1.4.Une forme de métajeu.....	38
3.2.Cas limites.....	39
3.2.1.Le <i>modding</i>	39
3.2.2.Le <i>speedrun</i>	40
3.2.3.Modifier les périphériques.....	44
3.3.Éléments minimaux de la contrainte.....	45
3.3.1.Trois types de challenges.....	45
3.3.2.Challenges stratégiques.....	47
3.3.3.Puzzles et Walking Simulators.....	48
3.3.4.Sandbox.....	52
3.4. L'institutionnalisation de la contrainte.....	54
3.4.1.Contrainte non institutionnalisée.....	55
3.4.2.Contrainte proposée.....	56
3.4.3.Institutionnalisation dans les fan-games.....	57
3.4.4.Contrainte intégrée.....	58
3.4.5.Contrainte édiflée.....	59
3.4.6.Contrainte anticipée.....	60
3.5.Vers une classification des contraintes.....	61
3.5.1.Quelle typologie adopter ?.....	61
3.5.2.Élément ou mécanique.....	63
3.5.3.Suppression et interdiction.....	64
3.5.4.Addition, obligation et imposition.....	65
3.5.5.Niveau de complétude.....	66
3.5.6.Contrainte simple et contrainte complexe.....	68
4.Nuzlocke Challenge : les marqueurs de l'institutionnalisation.....	69
4.1.Analyse formelle.....	70
4.2.Contrainte et détournement.....	73

4.3.Contrainte et <i>modding</i>	78
4.4.Une institutionnalisation croissante.....	81
5.La contrainte idéologique.....	83
5.1.Analyse formelle du jouer végane.....	83
5.2.Modifier la signification du jeu.....	86
5.3.Pacifist Run : idéologie (in)volontaire.....	88
6.La contrainte matrice de production d'œuvres.....	95
6.1.Contrainte, œuvre et guide.....	95
6.2.Le <i>slowrun</i> , une contrainte hyper-esthétisante.....	101
Conclusion.....	107
Bibliographie.....	115
Ludographie.....	115
Filmographie.....	117
Bibliographie primaire.....	117
Bibliographie secondaire.....	117
Sites internet.....	121
Table des matières.....	125

PARTIE THÉORIQUE

Introduction

Parmi les pratiques populaires de consommation et d'actualisation des jeux vidéo comme le *speedrun*, le *modding* ou encore le *let's play*, certaines se démarquent particulièrement par leur caractère intensément réglé. Parmi celles-ci, la plus connue est nommée *Nuzlocke Challenge* : elle consiste en l'addition de deux règles au célèbre jeu *Pokémon*, l'une stipulant que seul un nombre limité de créatures pourra être capturé, l'autre qu'un pokémon¹ vaincu en combat doit être relâché. Cette pratique où le joueur augmente sans nécessité le nombre de règles et la difficulté du jeu n'est pas sans rappeler les travaux littéraires de l'OuLiPo et leur notion de littérature sous contrainte. Des *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau (1961) à la *Disparition* de Georges Perec (1969) et son absence de *e*, les oulipiens sont passés maîtres dans l'art d'ajouter des règles supplémentaires à la pratique de l'écriture.

En s'appuyant sur la notion de littérature sous contrainte de l'OuLiPo ainsi que celle de bande dessinée sous contrainte de leurs collègues de l'OuBaPo, ce travail tentera de définir la notion de *contrainte ludique*, ainsi que de concevoir une méthode permettant de l'analyser. Envisager l'ensemble des domaines dans lesquels la contrainte peut manifester sa potentialité se révélerait cependant une entreprise trop importante pour un mémoire. C'est pourquoi nous avons choisi de concentrer notre présente étude sur le domaine du jeu vidéo, en raison — comme nous le développerons plus extensivement par la suite — de l'importance de la notion de règle en son sein.

Cette manière d'envisager la *contrainte ludique* se place, en premier lieu, dans la continuité de l'intérêt porté à la notion de jeu dans les études consacrées aux travaux des oulipiens. Difficile, en effet, de trouver un article ou un ouvrage consacré au groupe littéraire qui ne fasse pas mention de l'apparente dimension ludique de leurs expérimentations formelles. Parallèlement à cet intérêt des études littéraires pour le jeu, la notion de *détournement*, si intrinsèquement associée à l'Ouvroir, gagne aujourd'hui une place croissante au sein des *game studies*². Notre étude visera ainsi à apporter des perspectives nouvelles aux études littéraires en nous appuyant sur les sciences du jeu,

1 Un *pokémon* est une créature issue du jeu éponyme, que le joueur doit capturer pour ensuite la faire combattre contre d'autres créatures. Lorsque les points de vie d'un pokémon tombent à zéro, celui-ci est alors K.O. et ne peut plus être utilisé en combat tant qu'il n'aura pas récupéré ses points de vie. Relâcher un pokémon signifie, d'un point de vue technique, le supprimer de l'inventaire du joueur, qui ne pourra plus l'employer en combat. Nous écrivons *pokémon* lorsque nous nous référons aux créatures, *Pokémon* lorsque nous parlerons des jeux officiels et *Pokemon* dans les œuvres dérivées anglophones.

2 En témoigne la journée d'étude organisée en novembre 2020 par la MISHA et l'Université de Strasbourg intitulée « Jeux et détournements ». Cultures et mondes ludiques, 2020. « AAC : Jeux et détournements (20 novembre 2020, Strasbourg) », *Cultures et mondes ludiques*, URL : <https://jeu.unistra.fr/2020/05/26/aac-jeux-et-detournements-20-novembre-2020-strasbourg/> (16/07/2020).

tout en nourrissant la réflexion contemporaine dans ce dernier domaine par l'apport de la recherche en littérature française. Notre objet bénéficiera donc d'un double ancrage dans ces deux champs de recherche complémentaires.

Afin de répondre à notre problématique de définition et d'analyse de la *contrainte ludique*, ce mémoire sera divisé en deux parties, la première visant à théoriser l'objet qu'il s'agit ici de caractériser et circonscrire, la seconde ayant pour but de faire travailler cette théorisation à l'aide de cas pratiques. Chacune de ces parties se divisera en trois chapitres, pour un total de six.

Le premier chapitre se concentrera sur l'œuvre littéraire de l'OuLiPo et sur la notion de jeu qui lui est généralement associée. Nous débuterons par une présentation de l'Ouvroir de Littérature Potentielle, à travers ses principaux domaines de recherche, ses réflexions majeures ainsi qu'une définition de la contrainte en littérature. Ce sera également l'occasion de présenter la différence qu'effectuent les oulipiens entre la contrainte et sa forme institutionnalisée que serait la règle (à titre d'exemple, les règles de versification du sonnet sont des contraintes considérées comme naturalisées, ancrées dans la tradition, ce que l'OuLiPo nomme *règle*). Nous chercherons alors à déterminer en quoi les œuvres des oulipiens relèvent du jeu, d'abord par l'analyse des concepts de *play* et de *game*, centraux dans les sciences du jeu, puis en envisageant l'*attitude ludique* de Jacques Henriot (1969). Ces notions nous amèneront à considérer la langue comme une structure jouable réglée, autrement dit un *game*, et la pratique oulipienne comme un jeu au sens de *play*, consistant à additionner une seconde couche de règle par-dessus celle de la langue ; de cette analyse résultera une première définition de la *contrainte ludique*.

Le deuxième chapitre nous permettra de justifier plus amplement le lien que ce travail noue entre l'écriture et la pratique du jeu vidéo. Pour ce faire, nous envisagerons les liens qu'entretient depuis longtemps l'Ouvroir avec l'informatique. Il s'agira également de justifier un second parti pris de notre étude, qui se concentrera sur la pratique du jeu vidéo plutôt que sur la création d'œuvres vidéoludiques, en abordant les nombreux rapports et porosités entre le domaine de la création et celui de la réception.

Cette transition effectuée, le troisième chapitre se focalisera sur l'analyse de la *contrainte ludique* dans le domaine propre du jeu vidéo. Nous reviendrons alors sur une série de points constitutifs de notre définition générale de la *contrainte ludique*, que cette nouvelle focalisation nous permettra de préciser. Ce chapitre sera également l'occasion d'aborder une série de cas dits « limites », à travers certaines pratiques populaires comme le *speedrun*, le *modding* et la modification des périphériques, dans le but de délimiter plus avant encore notre objet d'étude. Nous compléterons cette définition en recherchant les éléments minimaux nécessaires à la contrainte. Nous envisagerons alors la différence que les oulipiens effectuent entre les notions de contrainte et de règle, en présentant une

typologie des différents niveaux d'institutionnalisation que peut atteindre une contrainte. Enfin, nous concluons cette partie théorique en proposant une première typologie générale de la *contrainte ludique*, qui permettra d'envisager les œuvres oulipiennes sous un angle nouveau.

Le quatrième chapitre ouvrira la seconde partie consacrée à l'analyse de cas pratiques. En premier lieu, nous étudierons le *Nuzlocke Challenge*, qui nous permettra d'envisager concrètement par quelles marques se manifeste l'institutionnalisation d'une contrainte. Il sera également l'occasion de présenter comment notre objet peut dialoguer avec des pratiques connexes, telles que le *modding*. Pour ce faire, nous nous appuierons sur les travaux sur le détournement de Barnabé, et sur une analyse interne de l'œuvre de Nick Franco, le créateur original du *Nuzlocke Challenge*.

La question du détournement idéologique a longuement intéressé les études littéraires portées sur l'OuLiPo. Le chapitre cinq se focalisera donc sur la portée politique et idéologique que peut revêtir la *contrainte ludique*. Dans ce but, nous analyserons d'abord une façon de jouer selon le mode de consommation végane, avant d'envisager ce que les joueurs envisagent lorsqu'ils conçoivent un jouer « pacifiste ». Ce deuxième cas nous permettra de déterminer l'importance de la revendication et de la conscience du joueur pour que la contrainte actualise des changements dans le jeu original.

Après avoir analysé des œuvres produites sur base de la *contrainte ludique*, nous aborderons, dans le dernier chapitre, la question de la création d'œuvres, en concevant la *contrainte ludique* comme matrice de production. Ce dernier chapitre permettra de revenir une dernière fois sur les théories de l'OuLiPo, sur la notion du mode d'emploi et les modes de transmission de la contrainte au public. Enfin, nous traiterons du cycle oulipien de la création et de la re-création, de la manière dont les récepteurs d'œuvres sous contrainte peuvent à leur tour devenir des créateurs. Nous nous concentrerons, pour ce faire, sur des vidéos de guide à la contrainte ainsi que sur la pratique du *slowrun*.

Notre conclusion permettra alors de revenir sur les différents points que nous venons de présenter et sur les résultats de notre travail. Nous mettrons alors en évidence les apports de notre recherche tant dans le domaine littéraire que vidéoludique. Finalement, nous proposerons quelques pistes de prolongement de notre travail.

1. La contrainte oulipienne

Dans ce premier chapitre, nous nous attacherons à poser les bases de notre analyse de ce que nous nommerons la *contrainte ludique*. Pour ce faire, nous commencerons par présenter l'OuLiPo et les principales théories du groupe. Nous exposerons alors leur notion centrale de *contrainte*, que nous définirons sur base des travaux de l'OuLiPo, ainsi que de ceux de l'OuBaPo (Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle) qui apporteront un éclairage complémentaire. Nous présenterons également la distinction perméable entre contrainte et règle sur base du phénomène de naturalisation de la contrainte, avant d'envisager deux manières de classer les contraintes, qui éclaireront plus avant certains éléments de la notion. Enfin, nous envisagerons la contrainte en rapport avec le concept de jeu, central dans notre travail, afin de déterminer si les pratiques des oulipiens relèvent de ce concept. Pour ce faire, nous comparerons les réflexions des membres de l'Ouvroir avec celles des différents théoriciens du jeu, pour conclure sur une première définition de la *contrainte ludique*.

1.1. Qu'est-ce que l'OuLiPo

« Des rats qui ont à construire le labyrinthe dont ils se proposent de sortir » (OuBaPo, 1997 : 3), telle est la définition que se donnent les membres de l'Ouvroir de Littérature Potentielle. Quelqu'un n'ayant jamais eu vent des activités des oulipiens ne serait cependant pas plus avancé avec une telle définition. Pour définir l'OuLiPo, il faut peut-être établir, avant toute chose, ce que l'OuLiPo n'est pas.

Tout d'abord, des propres mots des oulipiens, l'OuLiPo n'est pas une école à proprement parler (OuLiPo, 1973 : 11). Les oulipiens n'écrivent pas non plus toujours de littérature, car, bien qu'ils se proposent de réfléchir sur la notion de *littérature potentielle*, ils n'ont pas la prétention de rédiger des œuvres qualifiables de littéraires à chaque texte qu'ils produisent : « L'OuLiPo n'est pas un mouvement ou une école littéraire. Nous nous plaçons en deçà de la valeur esthétique, ce qui ne veut pas dire que nous en fassions fi » (OuLiPo, 1988 : 22).

Ce n'est pas non plus un séminaire scientifique (OuLiPo, 1973 : 11). Si les oulipiens ont la volonté de rapprocher la littérature des sciences dures et des mathématiques, leur objectif n'est pas uniquement de traiter de problèmes scientifiques. Au contraire, il leur importe plutôt de traiter scientifiquement des problèmes littéraires.

Enfin, ce n'est pas de la littérature aléatoire. Nous le détaillerons dans les pages qui suivent, mais les travaux et recherches de l'OuLiPo ne doivent pas être compris comme relevant du hasard. En

opposition avec les écoles surréalistes, qui aimaient à laisser au hasard le choix de leurs mots, les oulipiens souhaitent garder un contrôle total sur ceux-ci. Dans leur cas, il s'agit non pas d'étudier le hasard, mais bien la *potentialité* de et dans la littérature.

Fondé en 1960 par François Le Lionnais et Raymond Queneau, l'OuLiPo est un groupe qui se réunit mensuellement pour réfléchir à de nouvelles formes littéraires (OuLiPo, 1973 : 28-29). Pour ce faire, les oulipiens ont choisi de se référer à un certain nombre de théories scientifiques et de les utiliser pour concevoir des possibilités littéraires inédites. Ainsi, l'OuLiPo est « un organisme qui se propose d'examiner en quoi et par quel moyen, étant donnée une théorie scientifique concernant éventuellement le langage (donc l'anthropologie), on peut y introduire du plaisir esthétique (affectivité et fantaisie) » (1973 : 36). Cette exploration formelle a pour but de venir en aide aux futurs écrivains, en leur fournissant des techniques de composition qui puissent stimuler leur créativité et leur inspiration (1973 : 37). Selon Queneau, c'est précisément cette recherche de formes et de structures inédites que l'on peut considérer comme la *littérature potentielle* (1973 : 38).

Cette recherche de la potentialité prend deux formes dans le cadre de l'OuLiPo : *l'anoulipisme* et le *synthoulipisme*. D'un côté, *l'anoulipisme* consiste en une réflexion sur les œuvres du passé, sur la manière de les transformer, de les retravailler et de les développer dans des directions inédites et généralement insoupçonnées. C'est ce que Le Lionnais appelait le travail d'analyse de l'OuLiPo. Par opposition à ce travail d'analyse, les recherches de l'Ouvroir se portent sur des opérations de synthèse (toujours reprenant les mots de Le Lionnais) : le *synthoulipisme*. Il s'agit non plus de réfléchir sur des œuvres déjà existantes, mais de créer des formes nouvelles pour dévoiler de manière systématique — autant que faire se peut, du moins — les potentialités de la littérature (1973 : 21).

Au cours de cette recherche, les oulipiens envisagent qu'une liberté absolue de création n'est pas toujours souhaitable. S'il faut toujours conserver une part de choix dans l'écriture, les oulipiens postulent qu'il est bien souvent nécessaire de restreindre les possibilités pour les augmenter ; c'est-à-dire qu'en définissant au préalable une structure, une forme, à l'aide d'un système de règles, des voies inexplorées s'ouvrent à la création et l'écrivain se voit aidé à remplir son office avec plus de facilité. Ces règles de créations que les oulipiens proposent d'ajouter aux règles de la langue, ce sont les *contraintes*.

1.2. Définir la contrainte oulipienne

Toute œuvre littéraire se construit à partir d'une inspiration (c'est du moins ce que son auteur laisse entendre) qui est tenue à s'accommoder tant bien que mal d'une série de contraintes et de procédures qui rentrent les unes dans les autres comme des poupées russes. Contrainte du vocabulaire et de la grammaire, contraintes des règles du roman (division en chapitres, etc.) ou de la tragédie classique (règle des trois unités), contrainte de la versification générale, contrainte des formes fixes (comme dans le cas du rondeau ou du sonnet) etc. (OuLiPo, 1973 : 20).

Cette réflexion de François Le Lionnais illustre une première fois ce que les oulipiens nomment *contrainte*. Il s'agit d'un principe limitant les possibilités d'emploi du langage et qui est imposé à un écrivain pour réaliser son texte. On serait tenté d'assimiler la contrainte à la *règle*, mais toutes les règles que l'on peut imposer à un texte ne relèvent pas des contraintes. Celles-ci doivent répondre à un certain nombre de critères pour être considérées comme telles.

Thierry Groensteen, théorisant les contraintes de l'OuBaPo (courant dérivé de l'OuLiPo sur lequel nous reviendrons, mais dont le principe est similaire), explicite que, pour qu'une contrainte soit reconnue comme telle, il faut qu'elle soit posée *a priori*, qu'elle préexiste à l'œuvre, et « impose sa loi à l'invention narrative ou lorsque, décidée seulement au stade de l'exécution, elle informe une action conçue indépendamment d'elle, et en spécifie arbitrairement la forme » (OuBaPo, 1997 : 26). Ainsi, l'exemple bien connu du *lipogramme* — « œuvre littéraire dans laquelle on s'astreint à ne pas faire entrer une ou plusieurs lettres de l'alphabet (OuLiPo, 1973 : 78) » —, que les oulipiens considèrent bien comme une contrainte, montre qu'il est possible de produire un énoncé lipogrammatique de deux manières : soit intentionnellement, comme le fait Georges Perec dans *La Disparition*, soit accidentellement (cette dernière phrase est ainsi un lipogramme en *b, f, h, j, k, v, w, x, y, z*). N'étant pas le fruit d'une limitation des possibilités de la langue imposée antérieurement à la création de l'énoncé, ledit énoncé lipogrammatique accidentellement formulé ne peut être considéré comme le résultat d'une contrainte.

Cet exemple soulève une deuxième caractéristique de la contrainte : elle doit être imposée volontairement et consciemment. Ce commentaire peut paraître une redite du premier point, mais il est important de mettre l'accent sur le fait qu'elle ne doive pas seulement préexister à l'œuvre, mais bien lui être volontairement *appliquée*. C'est ce que Groensteen explicite en exprimant qu'elle « spécifie arbitrairement la forme ».

Les phrases accidentellement lipogrammatiques — qui ne sont donc pas des lipogrammes à proprement parler — permettent d'aborder un troisième aspect de la contrainte : elle doit être *contraignante*. En d'autres termes, le principe qu'impose une contrainte ne peut pas être la voie la plus efficace pour créer un texte sur base d'une idée préexistante. Dans le cadre de l'énoncé

lipogrammatique accidentel, le fait de ne pas employer de *b* là où il n'est pas utile d'en mettre constitue la stratégie la plus efficace pour transmettre correctement le message que l'auteur voulait communiquer. À l'inverse, le lipogramme demande, par exemple, de ne pas employer le *e* pour transmettre un message, alors que l'énoncé qui aurait été le plus évident pour transmettre ce message aurait dû contenir un *e* ; ceci entraîne obligatoirement un changement d'énoncé en faveur d'un autre moins évident.

De là découle un autre principe : l'élément sur lequel porte la contrainte doit être nécessaire, important, signifiant (OuBaPo, 1997 : 18-19). Ainsi, si quelqu'un souhaite signaler qu'il a faim, il sera tenté de l'exprimer par l'énoncé « j'ai faim » ; s'il souhaite réaliser un lipogramme sur base de cet énoncé, il pourra opter pour un lipogramme en *j*, qui pourrait donner comme résultat « mon estomac crie famine ». Cependant, l'énoncé « j'ai faim » ne pourra jamais servir de base à la création d'un lipogramme en *e*, car cet énoncé ne contient déjà pas de *e* ; une telle restriction reviendrait à se priver d'un élément qui n'était pas utile à la base. Il n'y aurait donc pas contrainte, puisque cette « limitation » équivaldrait seulement à employer la stratégie optimale pour transmettre le message souhaité.

1.2.1. Naturalisation de la contrainte

Nous avons jusqu'à présent parlé de contrainte en évitant d'employer le terme *règle*. En effet, si l'on pourrait être tenté de définir la contrainte comme une *règle*, une telle association tendrait à occulter un phénomène majeur, à savoir le processus de naturalisation de la contrainte en règle.

Dans son texte *La Mathématique dans la méthode de Raymond Queneau*, Jacques Roubaud propose deux réflexions partiellement contradictoires. D'un côté, il observe une tendance oulipienne, et particulièrement quenienne, à l'*unicité* : une fois une contrainte énoncée, celle-ci devrait produire un et un seul texte qui la démontrerait — à l'image d'une démonstration mathématique — avant de ne plus intéresser l'OuLiPo (1988 : 63). De l'autre, il postule que la contrainte suppose — voire exige — la multiplication. Prenant l'exemple du sonnet, il explique que celui-ci ne devient sonnet qu'à sa millièème itération, avant quoi il n'est encore qu'une variante de la *cobla* provençale. Poursuivant son raisonnement, il va jusqu'à poser qu'une contrainte tend à l'hégémonie et qu'une contrainte comme l'alexandrin s'est si bien imposée qu'elle a envahi toute la prosodie française à partir de son avènement (1988 : 63).

Ainsi, la contrainte « classique » tendrait à la généralisation, par opposition à ce qu'il considère comme la contrainte « oulipienne », qui sortirait du domaine oulipien dès lors qu'elle aurait été employée plus d'une fois. Davantage d'itérations la feraient passer dans la sphère publique, ou dans

l'oulipisme appliqué (1988 : 63.). Ce passage du statut de contrainte oulipienne à celui de contrainte « classique » est ce que l'on pourrait nommer un processus de naturalisation de la contrainte. En d'autres termes, un passage de la contrainte à la règle.

Un autre membre de l'Ouvroir, Marcel Bénabou, a mis en évidence que le public différencie clairement les règles pleinement établies (tel que le sonnet) des contraintes proposées par l'OuLiPo, qu'il considérait comme artificielles (Bénabou, 1983 : 102). Cette distinction met également au jour ce processus de naturalisation, à savoir qu'une contrainte ancienne, qui a su se montrer hégémonique en son temps, apparaît désormais comme une règle naturelle de la poésie. Aux yeux du public, le sonnet n'est plus une contrainte, alors même qu'il répond à toutes ses définitions.

Il faut noter, en parallèle, que cette naturalisation peut se faire à des rythmes différents d'un groupe à l'autre et qu'une règle peut se voir déjà naturalisée à l'intérieur de l'OuLiPo alors qu'elle apparaît encore comme contrainte — par opposition ici à la règle — aux yeux du grand public (Reggiani, 2014 : 66).

Enfin, pour revenir à la citation de Le Lionnais qui ouvrait ce point de définition, une tendance à considérer les règles de la grammaire, du vocabulaire, du genre ou encore les trois unités du théâtre classique comme des contraintes naturalisées se constate chez les oulipiens. Dans le cas du genre littéraire ou des règles du théâtre, il s'agit généralement bien de limitations posées *a priori*, volontairement et consciemment par l'auteur (il est rare qu'un auteur écrive par accident une pièce de théâtre classique, ou se rende compte *a posteriori* qu'il a rédigé son œuvre en alexandrins). La même affirmation peut sembler moins évidente lorsqu'il s'agit des règles de la grammaire, qui peuvent passer pour naturelles tant elles sont instituées. Se retrouve dans la pensée de l'oulipien une conscience du caractère culturel des règles grammaticales de la langue, qui n'apparaissent alors que comme un système imposé régissant l'expression et ses possibilités. En effet, que ce soit les néologismes de Rabelais ou des figures comme la syllepse, on constate que les poètes évoluent souvent en dehors des règles du *Bon Usage*, et ce, sans même aborder le langage journalier de tout un chacun et l'évolution naturelle de la langue. Grammaire et vocabulaire ne sont donc à voir que comme des contraintes naturalisées, les règles d'un jeu que les locuteurs acceptent parfois de respecter, mais qu'il est possible d'ignorer, dans une certaine mesure au moins.

1.2.2. Différents types de contraintes

Ces considérations sur la contrainte posées, il semble désormais nécessaire d'en différencier plusieurs types. En effet, il apparaît rapidement comme impensable de parler de *la* contrainte en général sans envisager un certain classement au sein de cet ensemble. Nous l'avons vu, le sonnet et

le lipogramme se distinguent déjà au niveau des unités envisagées et de la manière de les traiter : le sonnet oblige l'auteur à employer un certain nombre de pieds dans ses vers et à les organiser selon une convention précise, là où le lipogramme interdit une lettre. Le pangramme, à l'inverse, se caractérise par l'obligation d'employer toutes les lettres de l'alphabet. Si l'on considère ces différents procédés d'un point de vue transversal, on peut concevoir un potentiel tableau à double entrée, avec d'une part la nature des opérations, d'autre part l'unité visée par l'opération. Un tel tableau a déjà été réalisé par Raymond Queneau (OuLiPo, 1988 : 74-77), dans lequel le premier axe classifiait les contraintes selon qu'elles portaient sur la longueur, le nombre, l'ordre ou la nature des unités, et le second définissait le niveau des unités visées (lettres, syllabes, mots, phrases, paragraphes...).

Si ce tableau permet un recensement ordonné des contraintes oulipiennes, un second classement permet d'interroger plus avant la notion de contrainte et les critères de différenciation des différents textes qu'elle régit. Dans son article *Pour une analyse potentielle de la littérature combinatoire*, Claude Berges présente les travaux de l'OuLiPo comme adoptant trois tendances distinctes. La première consiste en « la recherche de structures nouvelles, qui pourront être utilisées par les écrivains de la façon dont il leur plaira » (OuLiPo, 1973 : 49) ; la deuxième est « la recherche de *méthodes de transformations automatiques de textes* » (1973 : 49) ; enfin, « la *transposition* dans le domaine des mots de concepts existants dans les différentes branches des mathématiques [...] (1973 : 50) ».

La première tendance donne des contraintes telles que le lipogramme ou la boule de neige³, mais aussi des structures comme la sextine (et ses formes généralisées que l'on nomme *quenine*). Elle consiste en la recherche d'un ensemble de nouvelles structures, de contraintes innovantes, qui permettront de créer des poèmes inédits ; nous nous trouvons ici pleinement dans le synthoulipisme.

L'étiquette de *méthode de transformation automatique de textes* regroupe des contraintes telles que la *littérature définitionnelle* (OuLiPo, 1973 : 119) ou les *permutations* (1973 : 155-156). Mais l'exemple le plus connu de ce type de contrainte est la méthode dite du S+7, qui consiste à sélectionner un texte de base et un dictionnaire de référence, et à remplacer chaque substantif de ce texte par le septième qui le suit dans ce dictionnaire (OuLiPo, 1988 : 166). Ces différentes contraintes impliquent la reprise et la transformation de textes préexistants, il s'agit ici d'anoulipisme⁴.

3 « Poème dont le premier vers est fait d'un mot d'une lettre, le second d'un mot de deux lettres, etc., le n^{ème} vers comprend donc n lettres » (OuLiPo, 1988 : 194).

4 Il ne faudrait pas, cependant, considérer l'ensemble de l'anoulipisme comme relevant de ce type de contraintes ; des contraintes comme l'homophonie relèvent plutôt d'une recherche de structure nouvelle et non de la transformation automatique.

Les contraintes de *transposition*, quant à elles, comprennent des œuvres telles que les *Cent Mille Milliards de Poèmes* de Raymond Queneau ou encore les *poèmes fibonacci*⁵ (OuLiPo, 1973 : 52). Ces deux exemples permettent de mettre en évidence la porosité qui existe entre synthoulipisme et anoulipisme, soit que les oulipiens adaptent des textes préexistants à des concepts mathématiques, soit qu'ils prennent pour base un tel concept et créent à partir de celui-ci un texte nouveau.

Outre l'opposition synthoulipique-anoulipique présente dans ces trois tendances, un autre élément de catégorisation apparaît, à savoir le degré de liberté laissé à l'écrivain. En effet, une différence frappante entre une contrainte comme la sextine et une autre comme la méthode S+7 est la place réservée à l'auteur dans son texte, une fois la contrainte posée. Dans le cadre de la sextine, lorsque la structure est imposée, l'auteur doit encore choisir parmi l'ensemble du vocabulaire français les termes qui, arrangés dans le bon ordre et correctement déclinés, permettront de remplir les critères d'une sextine correcte. De l'autre côté, la méthode du S+7 n'offre qu'une liberté minimale dans le choix des mots, voire aucune liberté : dès que le texte et le dictionnaire sont choisis, il reste à remplacer *automatiquement* les substantifs et, pour peu qu'on repère préalablement les substantifs à sa place, un individu non-locuteur du français pourrait correctement actualiser la nouvelle œuvre. La méthode S+7 n'en offre donc que deux possibilités : le terme est soit le septième suivant le substantif visé dans le dictionnaire choisi, auquel cas il est correctement sélectionné, soit c'est un autre terme de ce dictionnaire, et il est incorrect ; le choix est ici binaire, un simple vrai ou faux. Or, dans le cas du sonnet, comment déterminer quel terme doit être employé à quel moment ? Définir que le terme *amour* est un bon ou un mauvais candidat en termes de première rime est impossible *a priori* du poème. Les possibilités combinatoires entre les différents mots français potentiellement intégrables dans une sextine relèvent quasiment de l'ordre de l'infini.

De leur côté, les contraintes répondant aux méthodes de *transposition* sont diverses et seraient donc à répartir entre l'une et l'autre des catégories susnommées, voire au milieu d'un continuum reliant les deux. Dans le cas, par exemple, des poèmes fibonacci, les possibilités de textes résultants d'une telle transformation d'un texte source sont dénombrables selon le nombre de Fibonacci ; ce qui revient à dire que les possibilités sont calculables, que, moyennant le temps suffisant, l'ensemble de ces textes pourrait être actualisés, et qu'elles ne sont donc ni vraiment infinies ni binaires comme les textes automatiques.

De cette catégorisation selon le degré de liberté laissé à l'auteur découle une question sur la définition même de la contrainte : celle-ci est censée inspirer les auteurs et, des propres mots de

5 « On appelle ainsi un texte, qui a été décomposé en éléments (phrases, vers, mots), et que l'on récite en utilisant seulement des éléments qui n'étaient pas juxtaposés dans le texte original » (OuLiPo, 1973 : 52), cette contrainte pouvant donner un nombre de textes équivalent à celui du nombre de Fibonacci, son nom lui a été attribué.

l'oulipien Jean Lescure (le créateur de la méthode S+7), leur laisser une certaine liberté dans la création, des possibilités de choix (OuLiPo, 1973 : 37). Jusqu'à quel point la contrainte peut-elle donc réduire la liberté de choisir pour être toujours considérée comme telle ? Une structure « absolument » contraignante, c'est-à-dire niant à l'auteur toute liberté dans le choix de ses mots, relève-t-elle encore du domaine littéraire ? L'écrivain se conçoit-il toujours comme l'auteur de son texte, si le créateur de la contrainte régissant celui-ci ne lui a pas laissé de marge de manœuvre ? Il ne s'agit pas ici de nier au S+7 le statut de contrainte, ni d'affirmer que les oulipiens ont tort de la considérer comme telle, mais plutôt de mettre au jour les limites de cette définition. Car s'il est indéniable qu'il s'agit ici d'une règle de création de textes nouveaux, il est intéressant de mettre en évidence la limite de la différenciation entre une règle « classique » et une *contrainte*.

Nous avons pu définir l'OuLiPo comme un groupe littéraire visant à étudier la potentialité de la langue, par la mise en place de formes nouvelles qui donneront naissance à des textes inédits, mais également par la modification d'œuvres préexistantes. Pour ce faire, les oulipiens font appel à une contrainte, un principe limitant les possibilités d'emploi du langage, imposé à un écrivain pour rédiger son texte, posé consciemment et volontairement *a priori* de l'écriture, qui ne peut constituer la voie la plus efficace pour créer lesdits textes et devant donc porter sur un élément nécessaire et signifiant. Nous avons également déterminé que la contrainte se différenciait de la *règle* par son degré de naturalisation, les *règles* classiques étant des contraintes institutionnalisées. Enfin, nous avons envisagé deux classements des contraintes, le premier visant à en effectuer un relevé systématique, le second permettant de les répartir en fonction du degré de liberté qu'elles offrent à l'écrivain. Cette liberté, comme nous allons le voir dans les pages qui suivent, est indissociable de la notion de *jeu*, sur laquelle il est désormais temps de se pencher.

1.3. Le ludisme de l'OuLiPo

Les contraintes de l'OuLiPo sont généralement perçues comme des formes d'écriture novatrices et originales, souvent apparentées à une forme de *jeu*. Cette association avec le jeu leur est attribuée par le public, mais aussi par la critique. C'est ce dont se plaint Georges Perec lorsqu'il constate que la critique refuse au lipogramme l'entrée dans l'Histoire littéraire sous prétexte que ce travail formel ne serait que jeu (OuLiPo, 1973). La critique universitaire voit elle-aussi en la contrainte oulipienne une forme ludique, souvent de manière évidente : Christelle Reggiani, citant Jacques Roubaud, parle ainsi d'un « caractère ludique évident » (Reggiani, 2014 : 36) ou d'un « tour ludique » (2014 : 117).

Cette *évidence* apparente entraîne ainsi les universitaires à prendre ce caractère ludique pour un acquis, un élément qu'il suffirait d'affirmer et dont la démonstration éventuelle serait superflue. De fait, les oulipiens ne réfutent pas le caractère avant tout divertissant de leurs travaux (OuLiPo, 1973) ; ils acceptent aussi que ceux-ci, par leur absence de finalité sérieuse, soient rangés au rang du « jeu » (OuLiPo, 1988), voire — comme c'est le cas de Thierry Groensteen dans son OuBaPo — affirment leur volonté de créer du jeu. Ces prises de position suffisent-elles à associer intrinsèquement la contrainte au jeu ?

Les sciences du jeu — ou *game studies* — prenant de l'ampleur depuis quelques décennies déjà, un nombre certain de théoriciens ont cherché — et cherchent toujours — à donner une définition satisfaisante du jeu. Les avis divergent sur les caractéristiques de celui-ci et la complexité du concept invite à interroger l'évidence de son rapport avec la contrainte.

Afin de questionner ce statut ludique de la contrainte, nous reviendrons dans un premier temps sur une série de théoriciens et leur vision de ce qu'est le jeu. Ce faisant, nous distinguerons ce que l'anglais nomme, d'une part, le *game*, d'autre part, le *play*, que nous pourrions traduire par le *jeu* en opposition avec le *jouer*. Nous comparerons alors les différentes définitions proposées avec les dires des membres de l'OuLiPo, afin d'en dégager les points de convergence et de divergence. Le but de notre approche n'est donc pas d'affirmer ou de réfuter le statut de « jeu » de l'ensemble de la production oulipienne, mais plutôt d'illustrer la complexité d'une telle affirmation et de déconstruire son évidence, ainsi que de présenter l'intérêt de l'étude de la contrainte sous l'angle du jeu.

1.3.1. *Le game* et le *play*

David Parlett, historien du jeu, distingue d'abord les *informal games* (ou *jeux informels*) des *formal games* (jeux formels), le premier étant ce qu'il nomme une forme non dirigée de *play*, comme le jouet avec lequel joue un enfant ou le bâton d'un chien. Il définit le second comme ayant une structure en deux parties, basée sur des *fins* et des *moyens* ; les fins sont des luttes (*contests*) pour accomplir un objectif, et les moyens sont des ensembles d'équipements et de règles selon lesquelles les équipements peuvent être manipulés afin d'atteindre une situation de victoire (Parlett, 1999 : 1-3). Un jeu doit donc, selon cette approche, posséder un objectif, une situation de conflit et un ou plusieurs moyens de remplir ses conditions de victoire. « Une contrainte doit “prouver” au moins un texte » (OuLiPo, 1988 : 63), propose Jacques Roubaud : or, si l'on considère la contrainte comme un ensemble de règles, on peut aussi considérer le fait de réussir à rédiger un texte selon cette contrainte (de le prouver, donc), comme l'objectif de cette contrainte. Enfin, nous reviendrons dans quelques instants sur la notion de conflit.

Clark C. Abt propose la définition suivante :

Réduit à son essence formelle, un jeu est une activité entre deux ou plusieurs décideurs indépendants qui cherchent à atteindre leurs objectifs dans un contexte restrictif. Une définition plus conventionnelle dirait qu'un jeu est un contexte avec des règles entre des adversaires qui tentent d'atteindre des objectifs⁶. (Abt, 1970 : 6).

Les éléments les plus importants de cette définition sont donc qu'un jeu est une *activité*, entre plusieurs joueurs prenant des *décisions*, afin d'atteindre un *objectif*, dans un contexte limité par des *règles*. Abt souligne cependant que sa définition est à la fois trop restrictive, excluant certains jeux non compétitifs, et trop large, pouvant comprendre des contextes comme la politique, l'économie ou la guerre (1970 : 6). De même, Abt omet le fait qu'un certain nombre de jeux peuvent se pratiquer seuls.

L'anthropologue hollandais Johann Huizinga donne une définition du jeu sans distinguer le *game* du *play*. Selon lui, le jeu est :

une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et qu'une conscience d'« être autrement » que la « vie courante ». (Huizinga, 1951 : 57-58).

6 Traduction personnelle de l'extrait : « Reduced to its formal essence, a game is an activity among two or more independent decision-makers seeking to achieve their objectives in some limiting context. A more conventional definition would say that a game is a context with rules among adversaries trying to achieve objectives ». L'ensemble des traductions seront également personnelles, sauf contre-indication.

Roger Caillois, sociologue français, donne lui aussi une définition sans distinguer le *play* du *game*, en réponse à Huizinga. Pour lui, le jeu serait une activité libre, séparée du reste de l'existence, donc délimitée dans le temps et l'espace à l'avance, incertaine — son déroulement et son résultat ne peuvent être prédits à l'avance — improductive, gouvernée par des règles et accompagné d'une conscience d'une seconde réalité propre au jeu (Caillois, 1958 : 42-44).

Les deux théoriciens mettent d'abord en avant le caractère libre et volontaire du jeu, ce qui rejoint les propos de l'OuLiPo quant à leur notion de contrainte. Le jeu serait ensuite délimité dans le temps et l'espace, et séparé de la vie quotidienne. Le caractère impérieux de cette frontière est discutable, notamment en mettant en évidence que le jeu influence à de nombreuses reprises la vie courante (de l'argent investi dans le football aux décisions prises sur base du résultat d'une partie de pierre-papier-ciseaux), mais il existe bien une séparation apparentée dans le domaine de la littérature : l'autonomie du champ littéraire, que l'on retrouve en sociologie de la littérature. Cette notion correspond à une volonté de séparer les règles régissant la vie courante de celles qui doivent régir spécifiquement la littérature, vue comme ne devant être objet de critiques qui viendraient d'un domaine externe (Aron, 2010 : 46-47). L'autonomie du champ littéraire va de pair avec la notion de *l'art pour l'art*, qui postule que l'art doit être considéré comme une fin en soi (2010 : 46-47), que l'on retrouve dans la *gratuité* de Huizinga.

Le caractère *incertain* du jeu que présente Caillois entre pleinement en écho avec les travaux de l'OuLiPo, voire avec la définition du mouvement même : la potentialité. Ainsi, Jacques Roubaud considérerait Raymond Queneau comme un paradoxe : un écrivain des plus minutieux qui laissait pourtant une grande place à l'incertitude dans ses œuvres. Mais cette contradiction n'est qu'apparente, car la notion d'incertain est profondément ancrée et revendiquée dans la potentialité de l'OuLiPo (1988 : 29). Il y a, cependant, une distinction essentielle, selon les oulipiens, entre l'incertain et le hasardeux (OuLiPo, 1988 : 25) : la potentialité peut laisser un doute quant au résultat d'une contrainte, quant à la possibilité qui sera actualisée par le lecteur, mais elle permet de connaître à l'avance tous les résultats possibles ; dans l'exemple des *Cent Mille Millions de Poèmes* de Queneau, on ne peut prédire quel poème actualisera chaque lecteur (en cela, les sonnets potentiels de Queneau sont éminemment incertains), mais toutes les possibilités offertes au lecteur sont connues, aussi le résultat du poème nouvellement constitué ne sera pas hasardeux. Cette revendication de l'incertitude, combinée au rejet du hasard, est inscrite dans l'opposition des oulipiens aux surréalistes : là où les surréalistes laissent le résultat de leurs œuvres aux hasards, les oulipiens veulent régir la langue comme une mathématique et décider *a priori* des possibilités dans lesquelles ils évoluent (Reggiani, 2014 : 19-20).

Le philosophe Bernard Suits offre aussi une définition comprenant à la fois le *game* et le *play*, en expliquant :

Jouer à un jeu, c'est s'engager dans une activité visant à provoquer un état de fait spécifique, en utilisant uniquement des moyens permis par des règles, dans lequel les règles interdisent les moyens les plus efficaces au profit de moyens moins efficaces, et dans lequel de telles règles sont acceptées au seul motif qu'elles rendent possible une telle activité.⁷ (Suits, 1990 : 34).

Ou, autrement formulé : « jouer à un jeu est l'effort volontaire de surmonter des obstacles inutiles »⁸ (Suits, 1990. : 41). Cette définition se rapproche fortement des propos de Marcel Bénabou lorsqu'il compare les oulipiens à des « rats qui ont à construire le labyrinthe dont ils se proposent de sortir ». Sa version plus complète souligne quant à elle non seulement le caractère restrictif des règles, mais également la notion de « moyen moins efficace », que Groensteen mettait en évidence dans son analyse de la contrainte. Il est cependant important de signaler l'importante abstraction de la définition de Suits, qui apparaît comme trop englobante et tend naturellement à confondre le jeu avec d'autres domaines.

Le *game designer* Chris Crawford se focalise sur la question du *game*. S'il ne donne pas de définition concrète de celui-ci, il en relève les caractéristiques qu'il considère comme essentielles. Le *game* est donc selon lui un système formel complet et autosuffisant en tant que structure, régi par des règles explicites, qui représente subjectivement un échantillon de la réalité. Le jeu procure au joueur des éléments d'interaction. Tout jeu fait intervenir un conflit (au sens large du terme), le joueur doit donc poursuivre des objectifs en surpassant des obstacles. Le jeu est cependant un espace sûr, dans lequel le joueur peut expérimenter la réalité en toute sécurité (Crawford, 1984). Ces caractéristiques sont aussi dotées d'une certaine part d'abstraction. D'abord, s'il est aisé de considérer les règles de la grammaire — entendue comme l'ensemble des règles régissant le bon usage d'une langue y compris le vocabulaire et la syntaxe — comme un système complet et autosuffisant, on peut se poser la question du niveau de clôture des contraintes oulipiennes. En se focalisant uniquement sur les contraintes, il semble difficile de les considérer comme autosuffisantes ; mais les séparer du cadre de la grammaire, qui les régira toujours, serait absurde. En d'autres termes, les contraintes sont considérables comme validant le système de conventions linguistiques dans lequel elles s'inscrivent. Ensuite, dans quelle mesure la contrainte apparaît-elle comme une simulation abstraite de la réalité ? L'effort de transposition dans le domaine des mots de concepts mathématiques de Claude Berge (OuLiPo, 1973 : 50) est un premier exemple d'un tel cas

7 « To play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity. »

8 « [...] playing a game is the voluntary effort to overcome unnecessary obstacles. »

de simulation. Mais la question s'étend plus largement, et le langage est lui-même envisageable comme une simulation abstraite et imparfaite de la réalité.

La définition mobilise également la notion d'interactivité. Or, comme le montrent Salen et Zimmerman : « l'interactivité est l'un de ces mots qui peuvent signifier tout et rien à la fois »⁹ (2004 : 58). En s'en tenant à la définition de Chris Crawford lui-même, qui voit l'interactivité comme un dialogue, « un processus cyclique dans lequel deux acteurs écoutent, pensent et parlent alternativement »¹⁰ (2004 : 59), alors il est difficile de considérer que la contrainte soit un lieu d'interaction. Cependant, une autre définition, donnée par le théoricien Andy Cameron, nous dit :

L'interactivité signifie la capacité d'intervenir de manière significative *dans la représentation elle-même*, et non de la lire différemment. Ainsi, l'interactivité en musique signifie la capacité de changer le son, l'interactivité en peinture de changer les couleurs [...].¹¹ (Salen et Zimmerman, 2004 : 59)

Selon cette définition de l'interactivité, l'activité oulipienne est éminemment interactive et la structure même créée par la contrainte est à l'origine de l'interaction, particulièrement dans le cas de l'anoulipisme. En ce qui concerne le pôle du lecteur, la version informatisée des *Cent Mille Milliards de Poèmes* offre un exemple parlant d'interactivité. Dans celle-ci, le lecteur se voit proposer quatorze fois de choisir entre dix alexandrins par un ordinateur, pour former son nouveau sonnet. Sous cette forme, la définition de Crawford est respectée ; mais la version papier originellement conçue par Queneau ne peut être qualifiée de strictement interactive, car, contrairement à la version informatisée, le système ne se reconfigure pas en réponse aux actions du lecteur. Il s'agit cependant de ce qu'Espen Aarseth nomme de la *littérature ergodique*, soit un type de texte pour lequel « un effort non trivial est nécessaire pour permettre au lecteur de [le] traverser » (1997 : 1). En d'autres termes, le lecteur doit faire des choix s'il veut pouvoir actualiser l'œuvre. Or, bien que ce type de texte ne soit pas toujours qualifiable d'*interactif*, il se situe ordinairement à la frontière de cette notion (Aarseth. : 48-51).

Les deux dernières caractéristiques de Crawford sont liées l'une à l'autre, à savoir la situation de conflit et l'expérimentation dans un espace sûr. Cette nécessité d'espace sécurisé est le résultat de la situation de conflit, qu'il définit comme le fait de devoir atteindre un objectif en surpassant des obstacles ; ce que Jean Lescure défendait, en affirmant « rendre à [l'homme] la liberté vraie qui consiste, en exerçant “son goût passionné de l'obstacle”, à trouver dans le monde même le tremplin de son action ». (OuLiPo, 1973 : 38). »

9 « Interactivity is one of those words that can mean everything and nothing at once. »

10 « a cyclical process in which two actors alternately listen, think and speak. »

11 « Interactivity means the ability to intervene in a meaningful way *within the representation itself*, not to read it differently. Thus, interactivity in music would mean the ability to change the sound, interactivity in painting to change colors [...] » L'auteur souligne.

Brian Sutton-Smith, dans l'ouvrage *The Study of Games* co-édité avec Elliott Avedon, définit le jeu comme « [...] un exercice de systèmes de contrôle volontaire, dans lequel il y a une compétition entre des pouvoirs, limitée par des règles afin de produire un résultat déséquilibré »¹² (Avedon et Sutton-Smith, 1971 : 405). Dans sa définition, Sutton-Smith tente de définir non pas le fait de jouer, mais plutôt ce qui serait un objet-jeu. Dans sa tentative, il ne prend en compte que ce que Parlett nommait des *formal games*, et laisse de côté un vaste ensemble d'objets qui se voient généralement revêtir l'étiquette de « jeux ».

Enfin, Salen et Zimmerman, dans leur ouvrage *Rules of Play*, cherchent à définir le jeu en distinguant le *game* du *play*, sur base d'une compilation des auteurs que nous venons d'aborder. Ils commencent par le pôle du *game*, qu'ils définissent comme « un système dans lequel des joueurs s'engagent dans un conflit artificiel, défini par des règles, qui aboutit à un résultat quantifiable »¹³ (Salen et Zimmerman, 2004 : 80). Selon eux, le *game* est avant tout une structure formelle régie par des règles.

Avant de donner une définition du *play*, les deux auteurs estiment qu'il est nécessaire d'en distinguer plusieurs sortes. En effet, que ce soit en anglais ou en français, le terme *play*/jeu peut être entendu d'une multitude de manières, dans les contextes les plus variés. On peut jouer à un jeu comme les échecs ou le football ; on peut jouer avec des billes, ou avec un bout de bois, jouer d'un instrument, jouer une pièce de théâtre ; on peut jouer sur les mots, jouer avec les sentiments de quelqu'un, etc.

Parmi toutes ces formes de « jeu », Salen et Zimmerman proposent une typologie comprenant trois « niveaux ». Le premier, le plus restrictif, reprend les formes de *play* liés aux *games* ; en d'autres termes, les cas où l'action de jouer est une composante du *jeu* en tant que structure : « En plus des règles et de la culture, le jouer est une composante essentielle des jeux, une facette du phénomène plus large des jeux [...] »¹⁴ (Salen et Zimmerman, 2004 : 303). Ils nomment cette catégorie *Game Play* — ce que l'on pourrait traduire par « jouer à un jeu ».

Le deuxième niveau, plus large, que Salen et Zimmerman nomment les *Ludic Activities* – ou activités ludiques – s'étend à la fois aux jeux et à des structures moins formelles dans lesquelles on joue plus librement, comme un enfant jouant avec un jouet, un animal avec sa queue ou encore deux personnes qui se lancent une balle pendant qu'elles discutent, sans réelles règles ni objectif. Là où le niveau précédent considérait le *play* comme subordonné au *game*, celui-ci fait du *game*, des jeux,

12 « [...] an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequilibrium outcome. »

13 « [...] a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome. »

14 « In addition to rules and culture, play is an essential component of games, a facet of the larger phenomenon of games [...] »

une sous-catégorie du *play*, une activité ludique parmi d'autres, ayant pour particularité de se voir plus structurée par des règles et des objectifs.

Enfin, le troisième niveau, le plus englobant, reprend l'ensemble des activités effectuées avec une attitude ludique, ce qu'ils appellent *being playful*. Cette dernière catégorie comprend les activités considérées comme ludiques en elles-mêmes ainsi que toutes les autres activités non ludiques que l'on peut effectuer en adoptant cette même attitude ludique. Ainsi, le dialogue n'est pas intrinsèquement une activité ludique, mais l'un des participants peut décider de prendre cette activité comme un jeu, comme on peut jouer sur et avec les mots. Comme les deux niveaux précédents, celui-ci se distingue par la rigidité de sa structure, moins importante encore que dans le niveau précédent (Salen et Zimmerman, 2004 : 303).

Cette typologie établie, Salen et Zimmerman, en repartant des propositions de Huizinga et Caillois, proposent que « le *play* est un mouvement libre à l'intérieur d'une structure plus rigide »¹⁵ (2004 : 304).

Si l'ensemble de ces définitions propose une série de pistes pour analyser le rapport entre jeu et contrainte oulipienne (comme les notions de règles, de liberté ou de volonté), elles ont un défaut commun qui est celui de l'essentialisation du jeu : toutes excluent une grande part d'objets ludiques en raison de leur non-respects de certains critères. Ainsi, une maison de poupées, qui est bel et bien un objet-jeu, ne peut être considérée comme une structure réglementée, ne débouche pas sur un résultat quantifiable et ne fait pas intervenir plusieurs joueurs en situation de conflit.

1.3.2. *L'attitude ludique de Henriot*

Jacques Henriot, dans son ouvrage *Le Jeu*, tente lui aussi d'en donner une définition. Avant cela, il lui importe de revenir sur un écueil qu'ont eu ses prédécesseurs, à savoir une tendance à considérer que tout est jeu ou que rien ne l'est. Ces deux pôles sont représentés d'abord par Huizinga, à qui il reproche de partir du principe que toutes les activités culturelles humaines viendraient du jeu, et que donc tout serait jeu ; or, si tout relève du jeu, la notion même perd son intérêt puisqu'elle ne permet plus d'envisager de distinction entre ce qui en relèverait ou n'en relèverait pas. (Henriot, 1969 : 6-11). De l'autre côté, il ne faut pas tomber dans le piège de la psychologie, qui, en adoptant un principe déterministe, nie le caractère libre de l'activité ludique, et par là refuse la notion même de jeu (1969 : 11-12).

Ces considérations prises en compte, Henriot présente une distinction entre *ce à quoi* celui qui joue joue — un système de règle plus ou moins nécessairement codifié — et *ce que fait* celui qui joue

15 « Play is free movement within a more rigid structure. »

— l'acte de jouer —, soit une façon de différencier entre le *game* et le *play*. Enfin, il envisage *ce qui fait que le joueur joue*, en proposant une réflexion sur l'être intrasubjectif du joueur, que nous laisserons de côté dans ce travail pour nous focaliser sur les deux premiers points de son analyse.

D'après Henriot, les jeux peuvent être décrits comme des comportements mais aussi comme des « choses » au sens de Durkheim, des réalités sociales institutionnalisées. (1969 : 19-20). En écho avec ce qu'affirment les théoriciens que nous avons envisagés ci-dessus, il explique que les jeux en tant que choses peuvent être appréhendés comme des systèmes de règles qui peuvent exister et se transmettre indépendamment des joueurs et de leur jouer : que l'on y joue ou non, il est possible d'expliquer quelles sont les règles du football, des échecs ou du poker (1969 : 20). Ces structures de règles peuvent fonctionner selon deux modalités, soit que l'on entende le terme de « règle » dans un sens large, soit dans une acceptation restreinte. Pour reprendre l'exemple de la maison de poupées, un tel jeu est codifié, répond à un ensemble de principe que l'enfant explicitera plus ou moins, et respectera plus ou moins impérativement ; si l'on ne peut énoncer clairement une liste de lois régissant la maison de poupée, l'on peut distinguer un comportement *a minima* partiellement régulé. De l'autre côté, les échecs forment « un système clos où toutes les éventualités sont également prévues », ce que Henriot définit comme un « jeu de règles » (1969 : 24-25). Ainsi un jeu est ses règles : il n'est rien en dehors d'elles et les modifier rend le jeu différent (1969 : 25).

Cependant, le fait de constituer un ensemble structuré de règles ne fait pas d'une chose un jeu ; l'employé qui remplit une feuille de comptabilité respecte bien un ensemble de règles structurées, pour autant l'on n'affirme pas qu'il joue. De même, les échecs et le football ne sont pas des jeux en eux-mêmes, dans leur essence, mais ce sont les individus qui confèrent à de telles structures réglées le statut de jeu (1969 : 20). Ce fait invite à considérer le jeu selon sa deuxième acceptation, à savoir qu'il est avant tout un comportement : « jouer, c'est faire quelque chose » (1969 : 47). Et cette chose faite s'envisage de deux manières, à la fois comme une suite d'actions réalisées — le comportement extérieur du joueur — et en même temps comme « le fait qu'il fasse ce qu'il fait, l'intention qui anime sa conduite et lui confère un sens » (1969 : 47), son attitude.

Selon Henriot, le jeu en son sens de *play* est donc avant tout une *attitude ludique*. Celle-ci est caractérisée par trois éléments, ce qu'il appelle l'incertitude, la duplicité et l'illusion. Le premier élément se retrouve également chez Caillois et Huizinga : le résultat d'un jeu doit toujours être dans une certaine mesure incertain, au moins aux yeux du joueur. (Henriot, 1969 : 75). À la différence du travail, qui demande de réduire au maximum l'incertitude, le joueur, s'il peut tenter de la minimiser, cherche toujours à la conserver en partie : pour qu'il y ait jeu, un maître des échecs affrontera quelqu'un de son niveau plutôt qu'un débutant contre qui il n'aurait aucune chance de perdre (1969 : 60). Cette question de l'incertitude renvoie inévitablement à la question du contrôle exercé

par le joueur dans le cadre du jeu ; le joueur, pour jouer, doit pouvoir exercer une forme d'influence sur le résultat, tout en restant en deçà de la victoire assurée. Henriot le présente sur base du « jeu » de hasard qu'est le pile ou face, en considérant que celui-ci ne peut être considéré comme ludique dès lors que le joueur n'a aucune influence sur le résultat (1969 : 69). L'incertitude doit donc être influençable — au moins dans l'esprit du joueur — mais non nullifiable.

La deuxième caractéristique de l'attitude ludique est ce que Henriot nomme la *duplicité*. Lorsqu'il joue, le joueur se décolle de son action, pour passer d'actant à acteur : il doit avoir conscience que les actes qu'il pose se déroulent dans le cadre du jeu (1969 : 76-77).

Troisièmement, « l'attitude ludique se prend, elle se comprend » (1969 : 77). Le joueur doit avant tout poser qu'il joue, comprendre qu'il entre dans le domaine du jeu, c'est *l'illusion*. Au principe de l'acte ludique, il y a une intention d'illusion dans le jeu (1969 : 77-82). Ces deux dernières caractéristiques entraînent un double principe complémentaire : d'une part, le joueur doit entrer dans le jeu et s'illusionner pour jouer, mais s'il le fait trop, il risque de perdre la distinction entre le jeu et le sérieux, et donc ne plus jouer ; d'autre part, il doit conserver sa conscience de n'être que dans un jeu, mais trop focaliser son esprit sur ce détachement entraîne également une perte de l'attitude ludique. Celle-ci se situe donc à la frontière entre les deux principes de duplicité et d'illusion, à la fois opposés et complémentaires.

1.3.3. La jouabilité de la langue

Selon la définition de Henriot, la langue pourrait être prise comme jeu dès lors que ceux qui décident de la pratiquer adoptent ce faisant une attitude ludique. Cependant, lorsque l'on parle de jeu, si les notions de « jeux de mots » ou « jouer sur les mots » viennent à l'esprit, peu qualifient instinctivement la littérature comme « un jeu ». C'est que, comme l'explique Genvo, certains objets qui ne sont pas considérés comme des jeux à une époque peuvent voir leur statut évoluer dans l'esprit du public (2013 : 2).

« Le jeu, le jouet peuvent être définis de façon générale comme étant ce qui se prête au jeu » (Henriot, 1969 : 73), mais tous les objets ne se prêtent pas d'égale manière au fait de jouer avec. Une situation peut présenter une plus ou moins grande *jouabilité*, ce que Henriot définit comme « [...] ce qui, sur le plan purement structural, fait d'une situation un jeu potentiel » (Henriot, 1989 : 217). De même, certains objets sont conçus pour avoir une structure plus propice à l'attitude ludique que d'autres, des structures de jeux comportant une plus importante jouabilité (Genvo, 2013 : 5).

Cependant, comment déterminer qu'un objet détient plus ou moins cette notion ? Comme l'ensemble des théoriciens s'accorde à le dire, un jeu pris dans le sens de *game* se définit avant tout par ses règles. « Jouer à un jeu c'est suivre ses règles »¹⁶, disent Salen et Zimmerman (2004 : 117). Ceux-ci proposent un ensemble de caractéristiques qui seraient spécifiques aux règles de ce qu'Henriot nomme les « jeux de règles ». Si leur définition est essentialiste, il nous semble cependant possible de mettre leur proposition à contribution dans notre analyse ; les caractéristiques ainsi listées nous apparaissent comme un moyen efficace de déterminer si la langue et les contraintes oulipiennes peuvent être considérées ou non comme dotées d'une certaine jouabilité. En effet, les oulipiens réfléchissent avant tout en termes de règle, de même que les théoriciens du jeu envisagés ici. Si ces derniers tentent de définir un ensemble de caractéristiques propres aux jeux, donc à des objets dotés d'une importante jouabilité, alors il n'est pas inenvisageable de considérer que langue et littérature — qui se définissent avant tout comme un ensemble de règles, aux yeux des Oulipiens — seront elles aussi jouables dans le cas où elles répondent aux critères proposés par Salen et Zimmerman.

En premier lieu, les règles de jeu *limitent les actions du joueur*, elles restreignent ses possibilités. Ensuite, elles doivent être *explicites et sans ambiguïté*, c'est-à-dire qu'elles doivent être clairement définies et complètes, donc prendre en compte tous les cas possibles — du moins doivent-elles tendre vers cet objectif. Les règles doivent être *partagées par tous les joueurs*, sans quoi un conflit d'interprétation pourrait entraîner une impossibilité de continuer la partie. Les règles sont *fixes*, elles ne doivent pas changer au cours d'une même partie (cependant, elles peuvent évoluer dans le temps, entre les parties). Les règles sont *contraignantes*, c'est-à-dire qu'elles contiennent leur propre autorité, qu'elles forcent les joueurs — dans une certaine mesure — à leur obéir. Enfin, les règles sont *répétables*, elles peuvent être réemployées telles quelles d'une partie à l'autre, d'un groupe de joueurs à l'autre (Salen et Zimmerman, 2004 : 122-123.).

Nous l'avons vu, les oulipiens considèrent les règles de la grammaire comme faisant partie de ce qu'ils nomment *contraintes* (OuLiPo, 1973 : 20). Notre analyse se focalisera donc sur les règles de celle-ci pour évaluer l'applicabilité des caractéristiques de Salen et Zimmerman aux contraintes. Comme précédemment, nous entendons ici ce terme dans sa définition extensive, à savoir l'« ensemble de règles conventionnelles qui déterminent un emploi correct de la langue parlée et de la langue écrite »¹⁷.

Tout d'abord, la grammaire limite bien les actions des locuteurs, en ce qu'elle détermine quels usages sont autorisés et lesquels sont prohibés. Ses règles tendent à être explicites et dépourvues d'ambiguïté, mais force est de constater qu'elles ne les sont toujours. Cependant, l'affirmation de

16 « To play a game is to follow its rules ».

17 « Grammaire », CNRTL, URL : <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/grammaire> (23/02/2020).

Salen et Zimmerman semble elle-même trop catégorique. Dans une partie de pierre-papier-ciseaux, dont les règles semblent de prime abord évidentes, un certain nombre de zones d'ombres doivent être éclaircies avant de pouvoir jouer : combien de manches faut-il remporter pour gagner une partie ? Les poings doivent-ils être agités dans le dos ou face à face ? Les règles réduisent l'ambiguïté mais n'y parviennent pas totalement, et c'est le propre du jeu d'apparaître dans les marges de leur structure. Les règles se veulent ensuite partagées par tous les joueurs. Ici aussi, la grammaire vise ce but, mais d'une part l'ensemble des locuteurs n'ont pas accès au même niveau de maîtrise de la langue, et d'autre part certaines règles peuvent faire l'objet de désaccords entre différents locuteurs. Il en va cependant de même dans le cadre des jeux : le joueur d'échecs débutant ne découvrira généralement le mouvement du roque qu'au moment où un joueur expérimenté l'emploiera devant lui.

Les règles d'un jeu sont fixes lors d'une même partie, celles de la langue font l'objet d'une tentative de fixation dans les grammaires normatives et les dictionnaires. Cependant, même dans un état de langue donnée, en un temps et lieu, les normes linguistiques sont soumises à la variation. Salen et Zimmerman présentent la notion de *transformative play*, soit le fait de voir la structure de règle surpassée et modifiée par l'action du joueur : le *play* modifie la structure du *game* par son action (2004 : 305). Ainsi, lorsqu'un joueur trouve une stratégie trop avantageuse, ou qu'une règle est jugée trop contraignante par les joueurs, il arrive que ceux-ci en viennent à modifier la structure du jeu. Si cette modification peut arriver au niveau d'un groupe, il arrive aussi que les règles officielles d'un jeu soient modifiées avec le temps, que ce soit par l'action d'une figure d'auctorialité ou par celle des joueurs. Cette modification de la structure par le jouer est largement visible dans le cas de la grammaire : que l'on pense aux néologismes, aux modifications des règles de grammaire ou de l'orthographe suite à un changement général dans les usages, ou à l'introduction d'expressions dans le dictionnaire, toutes ces formes constituent des modifications de la structure rigide qu'est la langue dues aux usages des locuteurs, à l'instar de joueurs modifiant les règles de leur jeu.

Cinquièmement, les règles sont *contraignantes*, entendu comme le fait de contenir leur propre autorité en elles-mêmes. Cette contrainte des règles peut aussi être manifestée par l'intermédiaire d'un tiers, comme un arbitre dans le jeu. Il en va de même pour la langue, avec des figures comme le professeur, le grammairien, ou l'académicien. Mais la notion de *transformative play* met en évidence la relativité de cette autorité. Enfin, les règles de la langue sont réemployables dans tout un ensemble de contextes et par tout locuteur de celle-ci.

Ainsi, les caractéristiques postulées comme propres aux règles constitutives des jeux de règles qu'envisageaient Salen et Zimmerman peuvent être appliquées à la grammaire. Cela revient à mettre en évidence la jouabilité de la langue, son acceptation comme un objet propice à faire office

de *game*. Il en va de même pour les contraintes proprement oulipiennes, qui sont envisagées comme restrictives, les plus explicites et univoques possibles, fixes, contraignantes, partageables et répétables.

Il se dégage de cette analyse que les contraintes de l'OuLiPo consistent à considérer une première structure de règle qu'est la langue, dotée d'une certaine jouabilité et que nous pouvons donc apparenter à une première forme de *game* ; les oulipiens formulent une seconde structure de règles, elles aussi pourvue de jouabilité, qu'ils superposent à la première, entraînant une reconfiguration de celle-ci, à l'instar d'une forme de *transformative play* tel que défini précédemment. Autrement formulé, la contrainte oulipienne est une forme de *play*, qui consiste en l'addition d'une surcouche de *game* par-dessus le *game* initial. Nous proposons donc comme définition de ce que nous nommerons la *contrainte ludique* :

La *contrainte ludique* est une forme de jeu (*play*) qui consiste en l'addition d'une structure de règles supplémentaire (*sur-game*) à une structure de jeu (*game*) initiale.

Cette définition permet notamment de souligner la distinction que nous avons mise en avant dans l'étude de la typologie de Claude Berges, à savoir que les méthodes de transformation automatique de textes sont à distinguer de la contrainte générale de l'OuLiPo en ce qu'elles ne sont pas des *contraintes ludiques* ; en effet, ces méthodes restreignent la liberté de choix de celui qui a à les appliquer, au point de nier toute possibilité de mouvement à l'intérieur des règles. Or cette possibilité de mouvement est la condition même de l'existence d'un *play*. Ainsi, bien qu'il soit possible de formuler une telle règle en adoptant une attitude ludique, son application ne laisse plus de place à la liberté — et donc au jeu — une fois celle-ci mise en place. En conclusion, si la contrainte (ou deuxième niveau de *game*) à appliquer en vient à retirer au joueur sa liberté de mouvement, elle peut lui faire quitter l'état de jeu et autodisqualifier son côté *ludique*.

2. De l'OuLiPo au jeu vidéo

Comme nous venons de le voir, la *contrainte ludique* pourrait s'appliquer à tous les domaines relevant du jeu, ou au moins se comportant comme tel — notamment les domaines pourvus d'une grammaire structurante. Ce point a pour but de montrer pourquoi privilégier le jeu vidéo à un autre domaine d'étude, sans pour autant rejeter l'intérêt de futures études sur les *contraintes ludiques* dans ces domaines.

2.1. La formalisation par ordinateur

Dans leur étude de la potentialité de la littérature, les oulipiens se sont rapidement rendus compte des possibilités qu'offrait l'informatique pour leurs créations. En 1975, apparaît une version informatisée des *Cent Mille Milliards de Poèmes*, où l'ordinateur permet de faciliter l'actualisation des sonnets potentiels. Peu après suit l'adaptation du *Conte à votre façon* de Raymond Queneau, qui prend une apparence assez similaire à un « Livre dont vous êtes le héros » : un premier texte apparaît à l'écran, qui termine par une question, à laquelle le lecteur peut répondre par oui ou par non ; l'ordinateur choisit alors la suite du texte parmi un arbre de possibilités (OuliPo, 1988 : 297-306). Cette fiction interactive n'est pas sans rappeler les premiers jeux d'aventure textuelle tels que *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976).

Les oulipiens se mettent donc à employer l'informatique pour proposer une lecture facilitée de leurs œuvres, mais ils ne se limitent pas à un rapport allant de l'œuvre au lecteur en passant par l'ordinateur. Cherchant à employer au mieux les différentes possibilités de l'informatique, ils tentent également de créer des œuvres à l'aide de l'informatique, comme le montrent les exercices d'anti-combinatoire d'Italo Calvino, où la machine sert à ramener un nombre trop important de possibilités à un nombre humainement gérable (OuliPo, 1988 : 319-331). Naissent aussi des exemples d'œuvres où l'ordinateur assiste l'auteur dans sa création, avant d'assister le lecteur dans sa lecture ; il en va ainsi dans une œuvre de Jacques Roubaud, que celui-ci rédige avec l'aide de l'ordinateur et où le lecteur doit également se servir de la machine afin de la lire en résolvant une série d'énigmes (OuliPo, 1988 : 300-301). Les possibilités de médiation de l'informatique sont multiples, et l'on voit se dessiner une première forme d'œuvres vidéoludiques chez les oulipiens.

Il est aussi intéressant de noter que, parmi les premiers oulipiens à travailler avec l'informatique, se trouve Paul Braffort, à l'origine de la version informatisée des *Cent Mille Milliards de Poèmes*. Logicien, informaticien et écrivain, membre éminent de l'OuliPo, il est l'un des pionniers du jeu vidéo et de l'informatique en général en France. L'historien du jeu vidéo Alexis Blanchet le

présente comme l'auteur de la première application ludique opérant avec une intelligence artificielle en France, avec une simulation de *Go-Bang* en 1960 (Blanchet, 2015 : 176).

Un premier lien se dessine entre le jeu vidéo — dans les formes de ses débuts — et l'OuLiPo, notamment par la figure de Paul Braffort. Si l'on ne peut parler d'une volonté de créer du jeu vidéo (puisque le médium n'existait pas encore à proprement parler), se profile cependant chez les oulipiens un intérêt pour les structures potentielles que permet de mettre en place l'informatique. Nous reviendrons ci-après sur cet intérêt particulier de la structure vidéoludique pour notre étude.

2.2.OuBaPo et OuJeViPo

Dans sa lignée directe, l'Ouvroir de Littérature Potentielle a donné naissance à une série de courants dans les domaines les plus variés. Parmi ceux-ci, on peut citer l'OuMuPo pour la musique et l'OuPeinPo pour la peinture (OuBaPo, 1997 : 6-10). Un troisième courant — dont les créateurs mêmes s'étonnent de la création tardive — voit le jour en 1992, à savoir l'OuBaPo, ou Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle (OuBaPo, 1997 : 10). En font partie, entre autres, les fondateurs de *l'Association* que sont Lewis Trondheim et Jean-Christophe Menu, mais aussi l'éminent historien et théoricien de la bande dessinée Thierry Groensteen.

Si les différents ouvroirs travaillent eux aussi sur la contrainte et peuvent donc nous aider à la définir — comme nous l'avons déjà vu avec les réflexions de Groensteen — nous ne nous focaliserons pas sur une étude approfondie de la *contrainte ludique* dans ces différents domaines au cours de notre travail, mais nous concentrerons plutôt sur le domaine du jeu vidéo.

En effet, ces différents groupes devraient nous amener naturellement à considérer un Ouvroir de Jeu Vidéo Potentiel, un OuJeViPo. Cependant, si l'on trouve un site dénommé *OuJeViPo*¹⁸, force est de constater qu'il n'existe pas réellement de groupe qui constituerait à proprement parler cet Ouvroir de Jeu Vidéo Potentiel. L'auteur de ce site, Pierre Corbinais, se présente non pas comme un théoricien de la contrainte, ni même comme un auteur de jeux sous contraintes à proprement parler, mais plutôt comme un critique de jeux alternatifs (Corbinais, 2017). Si son inspiration principale réside bien dans l'OuLiPo et l'OuBaPo (Corbinais, 2019), ce n'est pas à proprement parler une reprise du concept d'Ouvroir.

L'absence d'un OuJeViPo n'est toutefois pas la seule raison pour laquelle nous ne nous attarderons pas sur cette création de jeux vidéo sous contrainte. D'une part, s'il existe bien ce que l'on appelle des « langages de programmation », constitués d'un ensemble de termes et d'une certaine forme de

18 *OuJeViPo.fr*, URL : <https://oujevipo.fr/> (11/07/2020).

syntaxe, ils ne peuvent être considérés à proprement parler comme une grammaire. Il n'est pas possible de dresser un ensemble de mots à partir de ces différents langages et il semble difficile de d'envisager l'un d'entre eux comme *la* grammaire vidéoludique. D'autre part, il nous semble tout aussi difficile de créer une grammaire vidéoludique générale, avec un ensemble d'images, de sons ou de mécaniques qui seraient autorisées ou interdites, considérable comme un « bon usage » du jeu vidéo.

D'un autre côté, il existe bien, dans le domaine du jeu vidéo, une infinité de règles structurantes. Chaque jeu est un ensemble structurant de règles dans lequel le joueur peut exercer un mouvement libre. Notre objet ne sera donc pas la création de jeux vidéo sous contrainte, mais la contrainte à l'intérieur des jeux vidéo. Nous proposons donc de déplacer la perspective d'un pôle de création à un pôle de réception, en passant de l'écriture sous contrainte au jeu sous contrainte.

2.3.Création et réception

Comme nous venons de le voir, en étudiant la contrainte à l'intérieur du jeu vidéo comme suite logique de la contrainte oulipienne, nous proposons de déplacer la perspective d'un pôle de création à un pôle de réception. Cependant, il nous semble erroné de considérer l'auteur oulipien comme appartenant purement au premier pôle et le joueur comme relevant uniquement du second.

En premier lieu, il est à mettre en évidence que l'OuLiPo, dans nombre de ses travaux, affiche une volonté de reprendre la littérature antérieure pour la modifier. D'une part, la totalité des contraintes relevant de l'anoulipisme se base sur la réception d'une œuvre pour en créer une ou plusieurs nouvelle(s). De l'autre, le synthoulipisme témoigne lui aussi de cette réception de la littérature antérieure, puisque, pour proposer un nouvel inventaire de formes inédites, il faut de toute évidence connaître les formes et structures ayant déjà connu une édition.

Dans un deuxième lieu, il semble aussi évident que la volonté d'instauration d'une frontière nette entre auteur et lecteur/récepteur n'est plus d'actualité depuis un certain temps déjà. Le principe d'horizon d'attente de Jauss (1978 : 54) démontre le fait que le lecteur — et de manière plus générale le récepteur d'une œuvre — participe à la construction de son sens effectif. Ayant pour rôle d'actualiser ou non le sens potentiel ancré dans celle-ci, le lecteur est toujours situé à l'interstice entre la réception et la création ;, il est un lecteur actif.

Cette posture active du lecteur est, de plus, particulièrement encouragée dans les travaux de l'OuLiPo. D'une part, la vocation même de la contrainte oulipienne est de fournir aux auteurs futurs qui la reçoivent de nouvelles structures dans lesquelles exercer leur volonté créatrice (OuLiPo,

1973 : 38). D'autre part, les oulipiens aiment à charger leurs textes de potentialité, c'est-à-dire de sens multiples qui nécessitent un effort de la part du lecteur pour se voir actualisés. L'analyse que Jacques Bens fait du *Pierrot mon ami* de Queneau, où il montre que celui-ci pourrait être lu comme un roman policier par « tout lecteur un tant soit peu perspicace » (OuLiPo, 1988 : 27), exemplifie cette volonté d'action de la part du lecteur.

Nous l'avons montré : la posture des auteurs oulipiens, ainsi que de ceux qui reprendront leurs contraintes, est à la fois une posture de créateurs et de récepteurs. De même, dans le jeu vidéo, le joueur adopte lui aussi ces deux postures. D'abord, reprenant l'horizon d'attente de Jauss, il est évident que ce qui s'applique au lecteur fonctionne pareillement avec le joueur, nouvelle figure de réception, qui va d'autant plus actualiser le sens d'une œuvre qu'il est généralement amené à faire des choix dans celle-ci, choix qui détermineront souvent une part de l'intrigue. On peut penser à l'ensemble des jeux présentant ce que l'on nomme généralement une « bonne » et une « mauvaise » fin, ou plus généralement des fins alternatives, mais aussi au concept de narration émergente, où l'histoire n'est pas écrite au préalable, mais résulte de l'interaction du joueur avec le monde généré par le jeu (Jenkins, 2002).

Enfin, le *play* en lui-même constitue une activité de réception-création. En effet, le *play* exige de la part du joueur une compréhension de la structure dans laquelle il évolue pour pouvoir s'y mouvoir. Cette réception va donner un acte de création, à savoir le jeu concret du joueur, son action. Dans le cas de la contrainte, en particulier, le *play* du joueur consiste à créer une nouvelle structure, de nouvelles règles à ajouter par-dessus la structure préexistante, à savoir la création d'un nouveau jeu dans le jeu. Que ce soit dans la littérature, par l'action des oulipiens, ou par un joueur établissant une nouvelle règle à l'intérieur de son jeu, il s'agit bien d'une création d'un nouveau jeu, dérivé du premier. Nous le verrons par la suite, la *contrainte ludique* a pour vocation à être actualisée une première fois par un joueur/auteur, avant d'être reçue par de nouveaux joueurs/lecteurs, qui eux-mêmes seront invités à jouer selon cette contrainte, voire à transformer à nouveau la contrainte même, prenant alors à leur tour la fonction de créateur.

Mais ce concept de jeu comme création ne se limite pas à la contrainte, le phénomène du *play* tout entier est intrinsèquement lié à un acte créatif. Reprenant les théories de Winnicott (1971 : 91), Genvo affirme que « le jeu pour pouvoir exister doit permettre l'expression de la créativité de l'individu. » (Genvo, 2008a : 8). Les jeux, plus encore que les autres types de productions culturelles, encouragent le joueur à interpréter, s'appropriier et détourner l'œuvre qu'il reçoit et qu'il actualise. (Barnabé, 2017 : 47). Comme l'affirme Barnabé : « jouer, c'est toujours plus ou moins s'appropriier — et, de ce fait, transformer — une part de l'œuvre qui n'existe qu'en puissance. » (2017 : 47)

2.4. Jeu ou jeu vidéo – la frontière du *game*, du *play* et de la triche

Nous venons de voir pourquoi le jeu vidéo était à la fois lié, au moins en partie, à l’OuLiPo, mais surtout en quoi il est un bon cas d’étude pour la *contrainte ludique*. Ce choix du jeu vidéo plutôt que du jeu en général vient du caractère plus contraignant des règles du premier. Salen et Zimmerman postulent que les règles contiennent leur propre autorité et que le joueur est en quelque sorte forcé de s’y plier et se voit dans l’impossibilité de tricher (Salen et Zimmerman, 2004 : 123). Cependant, dans le cadre d’un jeu analogique, cette autorité des règles est toute relative et la triche est un phénomène courant. De même, cette autorité relative des règles du jeu analogique fait qu’il est aisé de les modifier, du moment que tous les participants sont d’accord, parfois même sans que cette modification soit volontaire. Au *Uno* (Robbins, 1985) par exemple, il n’est pas permis de jouer une carte +2 par-dessus une carte +4, mais la plupart des joueurs ignorent cette règle — à la fois dans le sens où ils n’en tiennent pas compte et dans le sens où ils ne sont pas au fait de son existence. Ce caractère faussement contraignant des règles est un potentiel obstacle à une étude des *contraintes ludiques*, en permettant possiblement l’apparition d’un ensemble de cas limites complexes à traiter. De l’autre côté, les règles du jeu vidéo sont, elles, véritablement contraignantes : dans une version informatisée du *Uno*¹⁹, la règle stipulant qu’il n’est pas permis de jouer une carte +2 par-dessus une carte +4 se manifeste par l’absence de cette possibilité pour le joueur — c’est-à-dire qu’il ne se verra pas offrir la possibilité de jouer une carte +2 s’il en possède une. Ainsi, même si, au début de la partie, le joueur n’est pas au fait de l’existence de cette règle, il n’aura d’autre choix que de s’y plier. De même, pour tricher, il lui faudra modifier préalablement le code du jeu, altérant dès lors sa structure même, faisant de sa tricherie une règle à part entière. On voit aisément la force de contrainte qu’exercent les règles du jeu vidéo sur les joueurs.

Ce contraste entre la force de contrainte des règles des objets vidéoludiques, par opposition à celles des jeux analogiques, correspond à la différence que Parker (2008) présente entre *règles fixes* et *règles implicites*. Les premières sont « un ensemble de règles de base qui ne peuvent être déplacées, pliées ou changée de quelque manière que ce soit depuis l’intérieur du jeu »²⁰ (2008 : 3). Parker envisage ce type de règle que le joueur ne peut refuser comme la caractéristique la plus singulière des jeux vidéo. Par opposition, les règles qu’il nomme *implicites* (ou *implied rules*) sont « suggérées ou indiquées par le jeu, et comprises par les joueurs, mais ne sont pas rendues rigides par le code »²¹ (2008 : 3). Selon lui, les jeux analogiques ne peuvent présenter que des règles de ce deuxième type, à l’exception de quelques objets tels le *Rubik’s Cube* dont la matérialité constitue une forme de « code » fixe. À l’inverse, le jeu vidéo en présente généralement les deux sortes, et la liberté du

19 Nous laisserons ici de côté le débat de savoir si un portage d’un jeu déjà existant sur un support informatique constitue ou non une forme de jeu vidéo, cet exemple permettant d’expliquer clairement au lecteur notre propos.

20 « [...] a core set of rules which cannot be moved, bent or changed in any way from within the game. »

21 « [...] suggested or indicated by the game, and are understood by the players, but are not made rigid by code. »

joueur d'imposer lui-même ses propres règles se manifestera par rapport aux règles implicites (2008 : 4).

Notons enfin que le terme « implicite » ne signifie pas que le joueur n'a pas connaissance de celles-ci ou qu'elles ne lui sont pas forcément précisées, mais plutôt qu'il est libre de les contourner et de les modifier. En réalité, les règles fixes peuvent prendre une forme beaucoup plus implicite — dans l'acceptation première de ce terme — en ce que le joueur d'un jeu vidéo n'est pas obligé de connaître l'ensemble des règles qui régissent les actions de la machine et en partie les siennes. Dans une partie de jeu de rôle papier, les joueurs doivent calculer manuellement les dégâts qu'ils infligent à un monstre en cas d'attaque, et sont donc obligés de maîtriser les règles régissant cette action ; à l'inverse, dans un jeu de rôle sur ordinateur, le joueur pourra se contenter d'effectuer l'action d'attaquer un monstre et la machine déterminera elle-même les dégâts reçus par la créature, sans que le joueur n'ait besoin de prendre connaissance de l'algorithme appliqué.

C'est donc par souci méthodologique que nous restreindrons principalement cette étude au seul domaine du jeu vidéo, tout en nous autorisant quelques fois un détour par d'autres formes plus traditionnelles de jeu afin d'illustrer un propos. Aussi, il nous semble intéressant d'envisager dès à présent une nouvelle étude (ou une série d'études) sur la *contrainte ludique* dans le jeu en général, une fois les bases de cet objet posées dans ce premier travail.

3. La contrainte vidéoludique

Dans ce chapitre, nous aborderons à nouveau la définition de la contrainte, cette fois en nous appuyant sur le jeu vidéo pour donner une définition précise de la *contrainte ludique*. Pour ce faire, nous commencerons par revenir sur une série de caractéristiques de la contrainte oulipienne et oubapienne, à savoir qu'elle se compose de règles par-dessus des règles, qui rendent le jeu plus difficile, volontairement imposées, et constituant une forme réflexive de jeu – nous permettant de présenter la première étude mentionnant une forme de *pré-contrainte ludique*.

Nous envisagerons ensuite trois cas limites que sont le *modding*, le *speedrun* et les modifications de périphériques, afin de délimiter précisément le corpus que regroupe la *contrainte ludique* telle que nous la définissons. Nous chercherons également, dans le même esprit, à déterminer quels sont les éléments minimaux de la contrainte et dans quels types de jeux elle peut ou non s'appliquer, en nous référant à la typologie de Veli-Matti Karhulahti (2013a).

Nous poursuivrons notre effort de définition en revenant sur la distinction effectuée par les oulipiens entre règle et contrainte, c'est-à-dire sur la question de l'institutionnalisation. Nous tenterons alors de déterminer par quels niveaux d'institutionnalisation une contrainte peut passer et quels sont les acteurs qui peuvent favoriser ou ralentir ce phénomène. Enfin, nous terminerons ce chapitre en proposant une première typologie des contraintes qui nous permettra d'analyser une série de cas pratique dans la deuxième partie de ce travail. Dans cette optique, nous envisagerons la méthode de classification des contraintes en bande dessinée proposées par Groensteen (OuBaPo, 1997 : 17) ainsi que la théorie des *ludèmes* de Hansen (2019) afin de déterminer comment composer notre typologie.

3.1. Définir la contrainte vidéoludique

« La *contrainte ludique* est une forme de jeu (*play*) qui consiste en l'addition d'une structure de règles supplémentaire (*sur-game*) à une structure de jeu (*game*) initiale ». Telle est la définition que nous avons donnée précédemment de la contrainte. Il n'est cependant pas inintéressant de la préciser plus avant. Nous partirons une nouvelle fois de l'étude de la contrainte oulipienne, pour dégager les implications particulières qu'entraîne le jeu vidéo.

3.1.1. Des règles par-dessus les règles

Ce point n'a pas pour vocation de définir ce qu'est une contrainte, mais plutôt ce qu'elle n'est pas. La contrainte est donc une addition de règle par-dessus celles déjà existantes dans le jeu. Aussi n'est-elle ni une soustraction ni une modification.

Il faut, d'une part, mettre en évidence que la contrainte n'équivaut pas à retirer une règle au jeu ou à la structure envisagée. Ainsi, pour reprendre l'exemple du *Uno*, la règle interdisant de jouer une carte +2 sur une carte +4 ne peut être supprimée. Cette affirmation ne signifie pas qu'une contrainte ne peut pas supprimer virtuellement une possibilité de jeu : un joueur peut très bien s'imposer de ne jamais employer la règle qui stipule que l'on peut jouer un 9 rouge sur un 9 bleu ; la règle ne sera ainsi pas supprimée, la possibilité existera toujours dans les règles fixes, mais le joueur s'interdira de l'employer. Il y a donc bien addition d'une règle par-dessus une autre. En conséquence, on peut poser que la contrainte autorise une réduction des possibilités du joueur et interdit l'augmentation de celles-ci.

Pour donner un second exemple illustrant les implications de ce principe, prenons un jeu d'échecs classique. Dans celui-ci, le joueur peut s'imposer comme contrainte de ne pas jouer avec ses cavaliers. Il s'ensuit que le cavalier restera immobile jusqu'à ce que l'adversaire vienne le prendre. Par là même, le joueur se verra dans l'impossibilité d'employer le *roque*, un mouvement permettant de modifier les places du roi et d'une tour selon certaines conditions, l'une d'entre elles étant qu'aucun pion ne se trouve entre le roi et ladite tour. Une telle pratique est nettement différente du fait d'ôter purement le cavalier du plateau de jeu en début de partie, qui constituerait une suppression de règle, à savoir le fait que les deux joueurs commencent avec deux cavaliers à une place définie. Dans la version informatisée des échecs, il est d'ailleurs impossible, sans passer par le code, de supprimer les cavaliers avant le début de la partie, alors qu'il est possible de ne jamais jouer avec son cavalier (sauf dans le cas d'une situation d'échec au roi).

D'autre part, la contrainte telle que nous tentons de la définir n'est nullement une « modification » des règles existantes. Dans le cadre du jeu vidéo, cette proposition est plus aisément envisageable que dans le cadre du jeu analogique, en considérant que le joueur ne peut généralement pas accéder directement au code des jeux vidéo²². Cela entraîne que, s'il est possible d'ajouter une règle implicite, il est impossible d'introduire un nouvel élément ou une nouvelle mécanique au jeu — une nouvelle règle fixe — sans modifier radicalement l'œuvre. Reprenant l'exemple des échecs, un

22 Il est à noter qu'il n'en a pas toujours été ainsi : les premiers jeux vidéo issus des milieux universitaire et plus amplement ceux créés lors de la période des *listings* en BASIC offraient aux joueurs un accès direct à leur code et les invitaient même à y apporter leurs propres modifications. Ce n'est qu'à partir des années 1970, avec l'avènement de l'industrie, que le code sera rendu inaccessible aux utilisateurs. Pour plus d'informations à ce sujet, voir Hurel, Pierre-Yves, 2020, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, Liège, Université de Liège, p. 47-62.

joueur ne peut ajouter un troisième cavalier à son armée ni un nouveau type de pièce, tout comme il ne peut autoriser sa reine à se déplacer comme un cavalier. Une telle pratique d'ajouts d'éléments ou de modification des règles fixes peut relever soit du *modding*, que nous envisagerons plus loin, soit des éditeurs de niveaux présents dans un certain nombre d'œuvres. Dans ce dernier cas, la pratique de l'ajout d'éléments au jeu fait alors partie intégrante du jeu lui-même, elle est prévue et encadrée, souhaitée même, au point de pouvoir constituer l'ensemble de l'intérêt du titre comme c'est le cas dans *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015).

3.1.2. *Rendre plus difficile*

Nous l'avons vu dans notre définition de la contrainte oulipienne (et oubapienne), une règle, pour être contrainte, ne peut être la voie la plus efficace pour atteindre un objectif. Cette affirmation pose cependant une question essentielle dans notre étude de la contrainte vidéoludique : qu'est-ce que la voie la plus efficace et comment s'en détourner ? Autrement dit, comment rendre le jeu plus difficile ?

Nous avons vu que tout jeu de règle contient un ou plusieurs objectifs, qui, selon Crawford, nécessitent de dépasser des obstacles. Ceux-ci peuvent être passifs (ou statiques) ou actifs (ou dynamiques) (Crawford, 1984). Nous définirons ici un obstacle comme étant tout élément éloignant un joueur d'une condition de victoire du jeu ou le rapprochant d'une condition de défaite. À l'inverse, un bonus est un élément rapprochant le joueur d'une condition de victoire, l'éloignant d'une condition de défaite ou lui conférant un avantage pour atteindre son objectif. Il faut aussi noter que tout jeu contient un système de récompenses et de punitions, indiquant au joueur ce que le jeu souhaite le voir accomplir comme tâches. En prenant l'exemple du jeu *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), on peut constater que la condition de victoire d'un niveau consiste à atteindre le drapeau à la fin de celui-ci, tandis que la condition de défaite consiste à mourir et perdre une vie. Si un *goomba*²³ touche Mario — l'avatar du joueur —, celui-ci meurt ; le *goomba* constitue donc un obstacle. À l'inverse, si Mario attrape un champignon, il grandit et peut être touché une fois de plus avant de mourir : le champignon est donc un bonus. De même, Mario peut ramasser des pièces, qui lui donneront une vie supplémentaire s'il en prend suffisamment : les pièces sont donc des bonus.

Cela étant dit, nous devons aussi déterminer dans quel but nous cherchons à définir « rendre plus difficile ». Il ne s'agit pas ici de définir si un jeu est difficile ou non, de traiter de son accessibilité, mais uniquement de montrer comment mesurer si une règle rend le jeu plus complexe. Ainsi, une

23 Le *goomba* est généralement le premier ennemi rencontré par Mario dans les différents opus de la série de jeu. Leur forme caractéristique de champignon et leur déplacement unidirectionnel invite le joueur à sauter sur leur tête pour les éliminer.

augmentation de la difficulté, même infime, reste une augmentation de la difficulté, et le niveau de compétence du joueur ne nous intéresse pas. Pour prendre un exemple : dans le premier niveau de *Super Mario Bros*, un premier obstacle se présente sous la forme d'un *goomba* ; en ajouter un second signifierait ajouter un obstacle, une possibilité supplémentaire de perdre la partie, et bien que cette difficulté puisse sembler minime, il s'agit tout de même d'une augmentation de la difficulté.

De là, nous pouvons déterminer que s'obliger à réaliser une action qui entraînera une récompense n'est pas une contrainte, puisqu'elle consiste seulement à suivre ce que le jeu encourage à faire. Deux éléments sont cependant à considérer. D'abord, se donner l'obligation de prendre tous les bonus peut-il être envisagé comme une contrainte ? Un bonus est-il toujours souhaitable ? Dans le jeu *Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1988), plusieurs bonus du même type existent : notamment la « fleur de feu », qui permet à Mario d'attaquer à distance, et la « super feuille », qui lui permet d'attaquer au corps-à-corps et de voler sur une courte distance. Ces deux bonus ont des intérêts différents et il est plus souhaitable d'avoir l'un ou l'autre en fonction de la situation. S'obliger à prendre systématiquement tout bonus croisé retire au joueur la possibilité de choisir lequel il activera en fonction de la situation, ce qui le désavantage. Forcer un joueur à prendre un bonus peut dès lors se révéler être une contrainte dans certaines situations.

Ce questionnement sur l'intérêt systématique ou non des bonus amène à interroger les obstacles, plus précisément la manière dont le joueur peut s'en débarrasser et les comportements que le jeu encourage à leur égard. Le jeu *Dark Souls* (From Software, 2011) donne un bon exemple de ce problème : dans ce cas, les obstacles prennent la forme d'ennemis qui cherchent à tuer le joueur (il s'agit donc d'obstacles actifs et dynamiques). Si certains obstacles sont obligatoires (comme certains boss²⁴), d'autres sont facultatifs et nombre d'ennemis peuvent être évités. Se forcer à tuer systématiquement tous les ennemis, plutôt que de les éviter, relève-t-il de la contrainte ? Affronter un ennemi entraîne un risque de défaite — ou *a minima* de perdre une partie de sa vie, ce qui n'est pas souhaitable car rapprochant de la condition de défaite — ce qui porte à croire que le jeu décourage d'affronter les ennemis. Cependant, vaincre un ennemi rapporte au joueur des *âmes*, qui lui permettent d'améliorer les compétences de son personnage et donc d'être plus efficace ; ainsi, le jeu encourage à éliminer les ennemis, et s'efforcer de les tuer tous ne peut être considéré comme de la contrainte, vu qu'il s'agit précisément de ce qu'il demande de faire. À l'inverse, n'en éliminer aucun serait contre-productif, car cela reviendrait à se priver des récompenses de leur élimination.

Par contre, si une action n'entraîne aucune récompense, s'efforcer de la réaliser est potentiellement de la contrainte : affronter un ennemi facultatif qui n'offrirait aucune récompense utile au joueur

²⁴ Un *boss* est un ennemi particulièrement difficile, généralement unique, qui peut parfois demander que le joueur entreprenne une action spéciale pour le vaincre.

peut-il être considéré comme « ce que le jeu demande au joueur de faire » ? Dans le jeu *Cuphead* (Studio MDHR, 2017), *King Dice*, l'avant-dernier boss, possède dix phases, et le joueur peut le vaincre en n'affrontant que quatre d'entre elles ; se forcer à vaincre les dix phases d'un seul coup constitue une contrainte, car la majorité de ces phases n'offrent aucun avantage au joueur en cas de victoire. Ce point peut se discuter dans le cas où le jeu récompense le joueur par un élément qui ne l'aide pas à atteindre un objectif plus grand. C'est par exemple le cas du système de succès de la plateforme *Steam*, où les développeurs peuvent récompenser un joueur pour avoir accompli une certaine action (défaire tel ennemi puissant, venir à bout d'un niveau, etc.) sans lui donner le moindre avantage à l'intérieur du jeu ; il en va de même pour une récompense purement cosmétique, qui n'avantage pas le joueur. Nous reviendrons sur ces cas plus tard dans ce travail, lorsque nous parlerons de l'institutionnalisation de la contrainte.

Nous l'avons montré : en envisageant le fait de retirer au joueur le choix de ses bonus, le joueur peut être contraint en affectant ses possibilités d'actions. Aux objectifs et obstacles de Crawford, il nous faut aussi considérer que le jeu est une affaire de ce que David Parlett nommait des « moyens », à savoir des équipements manipulables par le joueur pour atteindre une condition de victoire (ou repousser une condition de défaite ; Parlett, 1999 : 3). En d'autres termes, augmenter la difficulté d'un jeu peut aussi consister à amoindrir les moyens laissés au joueur. Cependant, toute réduction de ces moyens ne peut être considérée comme de la contrainte. Dans le jeu *Borderlands* (Gearbox Software, 2009), le joueur peut vaincre ses ennemis à l'aide d'armes, plus ou moins puissantes selon leur niveau et leur rareté (blanche, verte, bleue, violette, légendaire/orange et nacrée). Nous l'avons vu avec Groensteen : pour être contrainte, une règle doit restreindre un élément essentiel, doit porter sur une stratégie efficace. De ce fait, si un joueur se pose comme règle de ne jamais employer d'arme de qualité blanche, il ne restreindra pas réellement ses possibilités, puisque l'emploi de ce type d'équipement constitue l'une des stratégies les moins efficaces ; à l'inverse, le fait de s'interdire d'employer des armes de qualité orange ou nacrée serait véritablement une contrainte, car elles ont objectivement de meilleures capacités que leurs homologues blanches et sont donc des équipements optimaux pour atteindre les objectifs du jeu. En somme, une réduction des possibilités d'action du joueur n'est une contrainte que lorsque ladite possibilité constitue une stratégie optimale.

3.1.3. Consciemment établie

Nous l'avons envisagé avec la contrainte oulipienne, pour être considéré comme contrainte, le second niveau de règle imposé doit l'être volontairement et consciemment. Par exemple, de la

même façon qu'un lipogramme involontaire n'est pas une contrainte, le fait de se passer inconsciemment de ses cavaliers aux échecs ne peut être considéré comme en étant une : un joueur d'échecs qui se passerait d'une pièce simplement parce qu'il n'y pense pas ou n'en voit pas l'utilité ne s'impose nullement une règle.

Pour expliciter plus avant ce point, prenons l'exemple d'un jeu de tir possédant au moins trois types d'armes (en général : le fusil de précision, le fusil à pompe et le fusil d'assaut). Un joueur peut très bien choisir d'employer exclusivement un seul de ces types d'armes, plus ou moins consciemment, parce qu'il lui semble plus simple d'utilisation ou plus efficace. En plus du fait que ce choix s'apparente à une stratégie optimale personnelle, il est impossible de le considérer comme une contrainte, car le joueur ne va pas consciemment s'interdire d'employer les autres types d'armes, mais simplement les délaissés plus ou moins involontairement en les considérant comme moins efficaces.

3.1.4. Une forme de métajeu

Bernard Perron propose d'instaurer une nouvelle terminologie différenciant *player*, *gamer* et *gameplayer*, dans laquelle il définissait ce dernier comme « un méta-joueur qui fera littéralement du jeu son propre jeu » (2003 : 252). Le *gameplayer* est donc un joueur qui « emploie une grande quantité d'effort, de compétence ou d'ingéniosité pour gagner un challenge qu'il s'est lui-même imposé par sa propre volonté » (2003 : 253). Si cette définition semble englober la notion de *contrainte ludique*, qui est elle aussi un challenge auto-imposé, la contrainte apparaît comme beaucoup plus restreinte dans son extension. Par exemple, le fait de se déplacer librement en dehors des missions d'un jeu comme *Grand Theft Auto III* ²⁵(Rockstar North, 2000) est considéré par Perron comme relevant du *gameplayer* (2003 : 252).

Si les deux définitions ne sont pas identiques, l'article de Perron permet de mettre en évidence le statut de métajeu que revêt la *contrainte ludique*. À ce terme peuvent s'appliquer deux définitions. La première, à l'instar de la métalangue — soit la langue qui parle de la langue —, indique que les métajeux sont des jeux qui parlent de jeux (Boluk et Liemieux, 2017 : 16) : elle renvoie donc à une forme de référentialité entre les œuvres. La deuxième définition du métajeu correspond à « comment un jeu interface au-delà de lui-même » (2017 : 14), soit tout ce qu'un joueur amène ou retire du jeu, tout ce qui se déroule entre les parties et tout ce qui se déroule au cours d'une partie, mais qui ne fait pas directement partie du jeu. Ainsi, l'ouvrage *Metagaming : playing, competing*,

²⁵ *Grand Theft Auto* (généralement abrégé en *GTA*) est un jeu de tir à la troisième personne dans lequel le joueur incarne un gangster. Il y est possible d'explorer librement une vaste carte, dans laquelle le joueur pourra, s'il le désire, accomplir une série de missions et défis.

spectating, cheating, trading, making and breaking videogames reprend une vaste série d'itération différentes du métajeu, parmi lesquelles est très rapidement mentionnée « l'addition de contraintes optionnelles, comme un simple *timer* »²⁶ (2017 : 15). Le caractère ponctuel de cette mention est cohérent avec la quasi-absence d'études menées à l'heure actuelle sur le sujet et, précisément, sur ce que nous définissons comme la *contrainte ludique*. En effet, l'apport de règles amenées par le joueur par-dessus le jeu original n'a fait l'objet que de très peu de travaux, si l'on omet les cas du *modding* et du *speedrun* que nous allons dès à présent aborder.

3.2.Cas limites

Afin de préciser les contours de la notion de contrainte, il nous semble important d'aborder une série de pratiques de joueurs qui se situent à la limite de notre objet. Nous aborderons d'abord rapidement la pratique du *modding*, avant d'envisager la question du *speedrun*, pour terminer avec les limitations que l'on peut imposer aux périphériques de jeu.

3.2.1.Le *modding*

La première pratique à la frontière de la *contrainte ludique* est celle du *modding*. Le *modding* est défini comme une pratique de production, de distribution et de consommation de contenu créé par des joueurs, qui consiste en la modification ou l'ajout de contenu à un jeu officiellement publié (Gallagher *et al.*, 2017 ; Laukkanen, 2005 ; Moody, 2014).

Si la pratique peut être considérée comme une forme d'ajout de règles à une structure de règles préexistante, elle n'implique pas toujours la création de contenu rendant le jeu plus difficile ; on peut, par exemple, mentionner des *mods* modifiant uniquement les graphismes ou les musiques d'un jeu. De plus, dans le cas où la difficulté du jeu originel viendrait à être augmentée par les *mods* produits, ceux-ci relèveraient non pas du *play* mais d'une modification directe du *game*. Ce cas illustre l'intérêt de l'étude du jeu vidéo comme base de l'étude de la contrainte, en permettant la mise en évidence du pôle affecté par la pratique. Il s'agit ici précisément d'une modification du code du jeu, de la structure constitutive même de celui-ci, et donc de ses règles fixes, qui apparaît plus nettement dans le cadre d'un programme informatique que dans un jeu de plateau ou un sport comme le football.

26 « [...] the addition of optional constraints, like a simple timer [...] »

Cette pratique ne relevant donc pas de la contrainte telle que nous l'envisageons, elle ne fera pas ici l'objet d'un traitement plus approfondi. Cependant, elle constitue un élément intéressant à conserver en tête, car elle permet aisément d'évaluer le respect ou non des critères constitutifs de la *contrainte ludique* dans le cadre de formes de jeu qui ne relèveraient pas du jeu vidéo : si un ajout de règles pose question quant à son positionnement entre le pôle du *play* et le pôle du *game*, on peut se représenter la même altération des règles dans le cadre d'un jeu vidéo. Pour prendre un exemple évident, ajouter un douzième joueur dans l'équipe adverse, dans le cadre d'un match de football, constituerait bien une augmentation de la difficulté pour au moins l'une des deux équipes ; cependant, pour appliquer cette règle supplémentaire dans un jeu vidéo tel que la série des *FIFA* (Electronic Arts, 1993), il faudrait obligatoirement passer par le code du jeu et donc recourir au *modding*. Ce fait posé, il est aisé de voir qu'il ne s'agirait pas de contrainte, du moins selon notre définition.

3.2.2. *Le speedrun*

Un deuxième cas limite est celui du *speedrun*, que Scully-Blaker définit comme « le processus de terminer un jeu aussi rapidement que possible sans recourir à la triche ou à des dispositifs de triche »²⁷ (Scully-Blaker, 2014). Le *speedrun* est généralement considéré comme une activité difficile, demandant un haut niveau d'habileté et une connaissance parfaite du jeu sur lequel le praticien s'exerce. De plus, la pratique s'apparente au jeu sous contrainte, puisque tous deux présupposent, au premier abord, l'ajout de nouvelles règles plus complexes à un jeu. Plusieurs points nous semblent cependant intéressants à approfondir avant de déterminer s'ils entrent où non dans le domaine de la *contrainte ludique* telle que nous l'envisageons.

Tout d'abord, il est important de noter qu'il existe deux manières de rendre le jeu plus difficile, deux types de règles qui peuvent être affectées. Le premier type est celui des *moyens* dont parle Parlett (1999 : 3), c'est-à-dire des règles qui régissent les possibilités d'action qu'a le joueur pour atteindre un objectif, et celles qui régissent ses obstacles – c'est-à-dire les moyens de son adversaire, ici l'ordinateur. Le second type est celui des *objectifs*, soit la ou les règles qui déterminent à la fois les conditions de victoire d'un jeu et ses conditions de défaite.

Le *speedrun* est un type de contrainte qui porte sur une règle d'objectif, ce qui diffère du reste des contraintes que nous allons étudier. Jusqu'à présent, nous avons considéré des contraintes qui augmentaient la difficulté pour atteindre un objectif pré-déterminé par le jeu. Or le *speedrun* se

27 « [...] the process of completing a game as quickly as possible without the use of cheats or cheat devices [...] »

propose d'augmenter la difficulté de l'objectif même. Pour évaluer les implications de cette différence, il nous faut observer les *speedruns* de différents jeux vidéo.

Si l'on prend le cas de *Super Mario Bros*, deux types de *speedruns* sont possibles —et peuvent d'ailleurs alterner dans une même itération. Le premier se déroule à l'intérieur des niveaux, le second peut être considérée comme partiellement extérieur. Dans la partie interne, il s'agit simplement de terminer le niveau le plus rapidement possible, en maîtrisant parfaitement le timing de chaque saut. Dans le cas d'un jeu comme *Super Mario Bros*, cette manière de jouer n'implique cependant pas d'augmentation de la difficulté : les niveaux sont originellement créés avec un compteur de temps, qui punit le joueur qui ne parviendrait pas à terminer le niveau dans le temps imparti et qui récompense la rapidité d'exécution par des points supplémentaires. Dès lors, terminer le plus rapidement possible fait partie de ce que le jeu encourage à faire et ne peut être considéré comme du jeu sous contrainte. La seconde partie d'un *speedrun* de *Super Mario Bros* consiste non pas à terminer rapidement des niveaux, mais à en omettre certains complètement. Il est en effet possible d'exploiter la conception du jeu pour passer de certains niveaux à d'autres sans avoir à affronter ceux qui les séparent normalement. Ici, à nouveau, il ne s'agit pas d'une contrainte, bien au contraire : le joueur diminue drastiquement le nombre d'obstacles que contient son parcours.

Cet exemple d'omission d'une partie d'un jeu peut se présenter de manière plus poussée encore : il existe, par exemple, un *speedrun* de *Pokémon Jaune* (Game Freak, 1999) où le joueur manipule le jeu de sorte qu'il peut atteindre la séquence de victoire sans avoir jamais eu à combattre le moindre adversaire (Scully-Blaker, 2014). Ici, il ne se confronte plus à aucun obstacle ni même aucun *moyen* n'est employé, et ce type de *speedrun* en viendrait presque à faire perdre à *Pokémon* son statut de jeu, tant cette itération nie le *game*.

Cependant, dans un jeu ne possédant originellement pas de condition de défaite ou de victoire liée au temps, en ajouter une comme le fait le *speedrun* peut-il être considéré comme une contrainte ? En premier lieu, il est important de distinguer deux types de temps dans le jeu vidéo, à savoir le temps comme un facteur de performance et le temps comme un cadre de performance (Karhulathi, 2013a). En d'autres termes, le temps peut être un *timing* dans lequel une action doit être effectuée pour parvenir à accomplir un but (sauter au bon moment dans *Super Mario* pour éviter un *goomba*), mais il peut aussi être une condition de victoire ou de défaite (terminer le niveau dans un temps imparti).

Dans le jeu *Dark Souls*, le joueur doit affronter une série de monstres titanesques dans des combats demandant une grande précision au niveau des *timings* pour réaliser ses attaques comme ses parades et esquives, soit un jeu où le temps comme facteur de performance est particulièrement important. Il n'est cependant pas un cadre de performance, puisque *Dark Souls* ne possède pas de limite de

temps, et que le fait d'aller vite n'est pas nécessaire à la victoire du joueur. Comment se manifeste donc un *speedrun* de *Dark Souls* et que demande-t-il au joueur ? Premièrement, le joueur se doit de ne pas mourir — car cela lui ferait perdre du temps — et d'éliminer les ennemis rapidement, voire de passer à côté d'eux sans les combattre. Un autre élément important à mettre en évidence est que le joueur ne prendra pas le temps d'allumer les feux de camp répartis dans les niveaux, qui constituent des points de sauvegarde et un moyen de regagner de la vie. Or, ne pas mourir n'est pas contraignant : c'est évidemment ce que le jeu demande au joueur de faire. D'un autre côté, le fait de tuer un ennemi est encouragé par le jeu, puisqu'il rapporte des âmes — sortes de points d'expériences — qui permettent d'améliorer son personnage ; de même, interagir avec un feu de camp est bénéfique, puisqu'il éloigne les conditions de défaite et permet de sauvegarder sa progression, donc de ne pas devoir recommencer le jeu du début si l'avatar venait à mourir.

Si le fait d'éviter ce type d'aide ludique rend bien le jeu plus difficile, de tels choix ne sont pas consciemment et volontairement imposés dans le but de rendre la tâche plus ardue : ils ne sont que le résultat de la volonté initiale d'aller vite, et constituent donc des stratégies optimales de jeu dans ce cadre. C'est ce que Thierry Groensteen précisait en abordant la *Vache qui regardait passer un train* de Caran d'Ache, qui ne se contraignait pas à reprendre sept fois la même vignette quasiment à l'identique, puisque cette reprise servait son propos et constituait une stratégie optimale pour transmettre celui-ci (OuBaPo, 1997 : 25). De même, dans le *speedrun* de *Dark Souls*, le fait de n'allumer aucun feu de camp n'est pas imposé *a priori*, mais constitue la stratégie optimale pour atteindre un idéal de vitesse. Ainsi le *speedrun* ne renforce pas la difficulté de la structure de jeu, mais il reconfigure l'utilité des éléments le composant, et ce qui constitue une stratégie optimale diverge d'une itération classique du jeu, sans pour autant que cette reconfiguration soit considérable comme une contrainte.

Dans le cas d'un jeu où le temps n'est pas un facteur de performance, comme un jeu d'énigme tel *Professeur Layton et l'étrange village* (Level-5, 2007), le *speedrun* n'apparaît pas non plus comme une contrainte. À nouveau, l'impératif de vitesse du *speedrun* n'exige pas de résoudre les énigmes rapidement, en ce que la pratique n'implique en aucun cas qu'il faille les résoudre : comme Karhulahti le précise, résoudre une énigme n'équivaut pas à énoncer sa solution (Karhulahti, 2013b). Le *speedrun* ne se déroule jamais dans une première partie, et le *speedrunner* aura tout le temps d'apprendre à l'avance les réponses des différentes énigmes auxquelles il devra faire face pour pouvoir entrer leur solution le plus rapidement possible. Une nouvelle fois, le *speedrun* n'est pas contraignant, car il n'augmente pas la difficulté du jeu. Il a cependant pour effet de transformer le jeu d'énigme en un jeu de réflexe, car l'effort de précision et de rapidité demandé pour entrer les solutions des différents puzzles est rendu non-trivial par l'impératif de vitesse (Karhulahti, 2013a).

Ces différentes remarques n'impliquent pas qu'imposer une limite de temps à un jeu où le temps n'est pas un critère de performance n'est pas une contrainte. Ainsi, imposer une limite de temps pour la résolution d'une énigme — dont le joueur ne connaîtrait pas la solution à l'avance, comme dans une première partie de *Professeur Layton* — pourrait être considéré comme la rendre plus difficile, puisqu'une nouvelle condition de défaite apparaît. Cependant, l'énigme en elle-même n'a pas changé, de même que les moyens offerts au joueur pour la résoudre. Le joueur doit certes délivrer une meilleure performance, être plus efficace, mais sa tâche n'est pas rendue plus ardue : il s'agit ici d'ajouter une règle d'objectif supplémentaire, plutôt que d'influer sur les règles de moyens ; le jeu qui en résulte est radicalement différent, le joueur ne joue plus au même jeu avec des moyens réduits, mais il joue avec les mêmes moyens à un jeu plus difficile. Si ce type de pratique mérite d'être étudié, pour lui-même ou en relation avec notre objet, les modifications de règles d'objectif ne seront donc pas considérées ici comme relevant du domaine de la *contrainte ludique*.

Pour autant, il est malgré tout possible d'envisager le temps comme un médium de création de contraintes, notamment par l'effet inverse, à savoir l'attente. Dans le jeu de stratégie au tour par tour *Advance War : Dark Conflict* (Intelligent System, 2008), le joueur affronte un ordinateur, chacun devant détruire la base adverse. Pour ce faire, il leur faut se disputer l'accès à des ressources qui leur permettent de créer des unités. Un exemple de contrainte mobilisant le temps consisterait non pas à jouer le plus rapidement possible (ce qui constitue une stratégie valable, voire encouragée dans ce genre de jeux), mais plutôt de ne pas jouer pendant un certain nombre de tours — d'attendre, donc. Ainsi, l'ordinateur (ou l'adversaire de manière générale) se voit offrir du temps pour obtenir un avantage supplémentaire, que le joueur devra pallier.

En conclusion, il faut d'abord mettre en évidence qu'il est préférable de parler de *speedruns* au pluriel. En effet, si la pratique semble répondre au même impératif de vitesse dans son ensemble, il en résulte des comportements différents selon les types de structures de règles qui les régissent. Nous avons vu que les effets qui résultent de cet ensemble de pratique ne peuvent être considérés comme des contraintes, bien qu'ils puissent se comporter d'une manière similaire, en raison de leur caractère accidentel, de leur imposition involontaire. Ensuite, nous avons pu déterminer que la modification des règles d'objectifs, en créant un jeu différenciant plutôt qu'en augmentant la difficulté de la structure initiale — et contrairement à l'addition de règles de moyen — ne relève pas de la *contrainte ludique* telle que nous la définissons. Enfin, nous avons, malgré tout, pu mettre en évidence qu'il est possible d'imposer des contraintes liées au temps, comme l'exemple d'*Advance War* l'a illustré.

3.2.3. Modifier les périphériques

Ce dernier point visera à réfléchir sur les règles applicables quant à l'utilisation des périphériques d'interaction. Par périphériques d'interaction, nous entendons les manettes, claviers, souris, ou encore les dispositifs reproduisant les mouvements corporels à l'écran, à savoir les instruments qui permettent au joueur d'interagir avec le jeu – par le biais ou non d'un avatar (Delbouille, 2019 : 68).

En effet, des joueurs tentent parfois de terminer des jeux vidéo avec des périphériques qui ne leur correspondent pas ; certains en font même leur spécialité. C'est par exemple le cas lorsqu'un joueur termine le jeu *Dark Souls 3* en utilisant la guitare de *Guitar Hero* (A Twerking Yoshi, 2019) comme contrôleur. Objectivement, le jeu devient de fait plus difficile, car celui-ci n'a pas été pensé pour un tel périphérique : le nombre de touches est moindre sur la guitare que sur une manette de Xbox classique et leur disposition est différente, aussi bien entre elles que par rapport au corps du joueur. De plus, ce changement de périphérique est librement imposé. Ce cas diffère cependant de ceux envisagés jusqu'à présent car n'y a pas de superposition des cadres de règles mais remplacement de celles-ci ; le joueur supprime un périphérique pour le remplacer par un nouveau. Cette différence de fonctionnement nous invite à considérer la modification des périphériques comme une altération du *game* plutôt que du *play*. La structure de jeu se retrouve modifiée et les règles brisées.

Pour en donner un exemple clair — et en sortant du cadre du jeu vidéo —, envisageons un match de boxe anglaise. Lors de celui-ci, les gants sont strictement réglementés, au niveau de leur matière, de leur poids et même de leur état d'usure. Modifier les gants revient à enfreindre les règles de la boxe, induisant qu'une variation du périphérique entraîne une modification des règles, du *game*, et non pas du *play*²⁸.

Cependant, si le joueur décide non pas de modifier sa manette, mais de ne plus s'en servir qu'à une main, ou de jouer en fermant les yeux, s'agit-il toujours d'une modification du *game* et non du *play* ? En effet, si le périphérique peut clairement être identifié au *game*, le corps est l'élément qui fait véritablement la liaison entre le *game* et le *play* ; il est nécessaire à la structure de jeu et est généralement envisagé, au moins de manière implicite, dans les règles, mais il est aussi l'élément central du *play*, celui qui va actualiser la posture de jeu. Le corps entretient un double rapport avec le monde (et donc au jeu), à la fois sujet et objet : à la fois un objet que l'on peut toucher et qui fait partie des règles, et un objet pouvant toucher, donc interagir avec le jeu, et il est alors le *play*, celui qui permet le fait de jouer (Delbouille, 2019 : 71). Ainsi, il semble difficilement possible de rattacher clairement le corps — et par extension les modifications qui y sont apportées — à un pôle plutôt qu'à l'autre. Cette question se situe à la limite du spectre des contraintes telles que nous les

²⁸ Nous noterons au passage qu'il en va de même pour les périphériques audio et vidéo (l'écran et les enceintes ou le casque), qui permettent de recevoir le son et l'image nécessaire au jeu : se priver d'enceinte ou d'écran revient à supprimer une part du *game*, ce qui ne relève pas de la contrainte.

envisageons et mériterait un traitement à part, à travers lequel le rôle médiateur du corps du joueur dans l'activité ludique pourrait être pleinement mis au jour. Dès lors, ce travail se focalisera sur les éléments identifiables comme relevant du *play*. Pour les mêmes raisons, ne seront pas envisagées ici les contraintes potentielles touchant aux jeux en réalité virtuelle, ou à des jeux comme *Just Dance* (Ubisoft, 2009) sur *Wii*, le corps du joueur et le contrôleur se mélangeant trop que pour permettre une distinction nette entre les sphères du *play* et du *game*.

3.3.Éléments minimaux de la contrainte

3.3.1.Trois types de challenges

Nous avons vu ci-dessus les divers éléments sur lesquels pouvaient porter une contrainte, à savoir les obstacles que l'on peut renforcer d'un côté, et les bonus et équipements que l'on peut restreindre de l'autre. Cependant, nous nous sommes jusqu'à présent focalisé sur des jeux d'action, d'aventure, de plateforme, ce que l'on nomme généralement des jeux à challenge kinesthésiques (Karhulahti, 2013a). Or, ceux-ci ne sont pas les seuls types de challenges possibles.

Dans son article *Puzzle is not a game! Basic structures of challenge* (2013a), Veli-Matti Karhulahti présente une typologie dans laquelle elle divise les jeux entre les jeux à challenge kinesthésique, ceux à challenge stratégique, et enfin les puzzles²⁹, qu'elle différencie des jeux. Dans le cadre de ce travail, nous considérerons que les puzzles rentrent dans la catégorie des jeux (au sens de *game*), en raison, d'une part, du débat toujours en cours entre les théoriciens (2013a) et, d'autre part, du fait qu'il est généralement considéré que des œuvres comme la série des *Professeurs Layton*, *The Witness* (Thekla Inc, 2016) ou *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) sont des jeux vidéo de puzzle. Il reste cependant bon de présenter ici la distinction opérée par Karhulahti.

Une première distinction peut être faite entre les challenges dits *non-kinesthésiques* et les challenges *kinesthésiques*. Si l'on considère que tout jeu demande une part d'effort cognitif et une part d'effort psychomoteur, ce dernier peut être trivial — c'est-à-dire qu'il ne rend pas le résultat du jeu incertain. Ainsi, dans les échecs, la capacité d'un joueur à déplacer les pièces rapidement et adroitement ne risque pas de compromettre ses chances de victoires. S'il est admis que les challenges kinesthésiques demandent toujours au moins une part d'effort cognitif non trivial, les challenges non-kinesthésiques sont considérés comme ne nécessitant qu'un effort psychomoteur trivial, c'est-à-dire que les capacités psychomotrices du joueur n'entrent pas en compte dans le jeu (Karhulahti, 2013b).

²⁹ Nous entendons ici le terme *puzzle* dans sa forme générale, à ne pas confondre avec le cas particulier de ce que les anglophones nomment *jigsaw*.

À l'intérieur de la catégorie des jeux à challenge non-kinesthésique, Karhulahti différencie les puzzles et les challenges stratégiques. Elle postule que les puzzles, qu'elle nomme *structures à challenge statique* sont des systèmes statiques dans lesquels les résultats des actions du joueur sont déterminés. Cela signifie que, d'une part, les actions du joueur auront toujours le même impact sur le système, et d'autre part que le joueur est le seul à influencer l'état du système (Karhulahti, 2013a). L'on peut illustrer cette affirmation sur base des sudokus, où un seul joueur affecte l'état du système et où chaque action du joueur a un résultat déterminé à l'avance (dans chaque case, un seul numéro résultera en une victoire ; dans le cas où la première case en haut à gauche demande un 9, si le joueur inscrit le chiffre 9 à l'intérieur, il se rapproche de la victoire, tandis que tout autre chiffre entraîne un échec du puzzle). Il en va de même avec le jeu *Professeur Layton et l'étrange village*, un jeu constitué d'énigmes : chaque énigme possède une ou plusieurs solutions valides, et l'action ou les actions pour y parvenir sont toujours les mêmes ; le joueur est le seul à influencer sur l'état du système, et ses actions ont toujours le même résultat (la résolution ou l'échec du puzzle).

De leurs côtés, les challenges stratégiques peuvent être constitués de systèmes statiques à actions indéterminées, des systèmes dynamiques à actions déterminées ou bien des systèmes dynamiques à actions indéterminées. Le premier cas est illustré par les jeux de dés solitaires ou les machines à sous (Karhulahti, 2013a) : dans un jeu comme la roulette, le système ne change pas, et aucun autre joueur n'a d'influence sur celui-ci (une bille qui tombe sur le 1 rouge résultera toujours en la victoire de celui qui aurait parié sur « impair » ou sur « rouge » et la défaite de celui qui aurait parié « pair » ou « noir ») ; mais le résultat des actions du joueur sont indéterminées, en ce qu'il ignore s'il va gagner ou perdre en misant sur telle ou telle possibilité. Le plus célèbre représentant du deuxième cas est le jeu d'échecs, dans lequel le résultat des actions du joueur est déterminé — il peut à tout moment de la partie savoir ce que ses actions peuvent entraîner comme résultat — mais où le système est dynamique en raison de la présence d'un autre joueur, qui influe également sur le cours de la partie. Enfin, un jeu de stratégie en temps réel comme *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), où deux joueurs s'affrontent en créant des unités sur base des ressources à récolter dans la carte, relève des systèmes dynamiques à actions indéterminées : lorsque le premier joueur choisit les unités qu'il souhaite générer et où il veut les mobiliser, il ignore le résultat de son action (est-ce un bon choix ? Remportera-t-il la prochaine bataille ?) et le second joueur influence également le système.

Une question découle naturellement de cette typologie : nous avons vu que la contrainte peut s'appliquer aisément dans les challenges kinesthésiques, mais est-il possible de contraindre un challenge non-kinesthésique et, plus particulièrement, un puzzle ?

3.3.2. Challenges stratégiques

D'après Thomas Apperley, jouer de manière « stratégique » consiste en « une combinaison entre une connaissance des différentes options disponibles et la capacité à les évaluer correctement dans le contexte du jeu » (2006 : 13). Cette affirmation met en évidence les deux éléments principaux qui constituent un challenge stratégique, à savoir d'une part les possibilités d'actions du joueur, les éléments à sa disposition, et d'autre part les informations dont il dispose.

Nous avons déjà pris une première fois l'exemple de la restriction de l'emploi des cavaliers dans une partie d'échecs. En effet, s'efforcer de jouer sans un type de pièce est bien une contrainte, et il en va de même pour la privation d'un mouvement tel que le *roque*. De même, un jeu vidéo comme *Age of Empires* offre au joueur la possibilité de créer une multitude d'unités et de bâtiments, de rassembler une série de ressources, éléments qu'il est possible de contraindre.

La deuxième possibilité de contrainte porte sur la gestion de l'information. Par information, nous n'entendons pas ici la connaissance des règles, qui sont supposées connues de tous les joueurs pour être valables (Salen et Zimmerman, 2004 : 122). Il s'agit plutôt de savoir s'il est possible de contraindre la connaissance de l'état de la partie.

Si l'on prend à nouveau un jeu d'échec classique, les deux joueurs se trouvent en face à face, devant un plateau où toutes les pièces sont visibles. Aucune information n'est inconnue de l'un ou l'autre joueur, et il n'est donc pas possible d'y poser des contraintes. Cette observation revient à dire que certains jeux de stratégies n'offrent pas de liberté quant au niveau de connaissance de l'état du jeu. Cependant, un certain nombre de jeux restreignent naturellement des informations : combien d'unités possède mon adversaire ? De quelles natures sont-elles ? Où se trouvent-elles sur la carte ? Ainsi, le brouillard de guerre présent dans certains jeux vidéo masque la présence des unités ennemies ; au *Stratego* (Mogendorff, 1947), chaque pièce possède une face cachée ne permettant pas à l'adversaire de connaître la valeur de l'unité qu'il souhaite attaquer. Dans la majorité des cas, si une information peut être cachée à un joueur, il lui est offert la possibilité d'obtenir ladite information. *Age of Empire II* (Ensemble Studios, 1999) permet par exemple d'activer la technologie « espion » qui révèle les mouvements de toutes les unités ennemies. Il est dès lors possible de contraindre l'information en se privant des actions qui permettraient de l'obtenir, ce qui revient à l'équivalent du premier point, à savoir que toute option non indispensable dans un challenge stratégique peut faire l'objet d'une contrainte potentielle.

3.3.3. *Puzzles et Walking Simulators*

Notre analyse se focalisera ici sur des œuvres dont le statut de jeu et l'inclusion au sein de la culture vidéoludique ne font pas consensus au sein des communautés de joueurs. Nous l'avons vu avec Henriot, un objet peut être reconnu (ou non) comme jeu à certains moments, dans certaines communautés, et voir ce statut refuser dans d'autres groupes et temporalités (Henriot, 1969 : 20-21). Nous envisagerons ici ces œuvres du point de vue structurel, afin de déterminer si oui ou non ils peuvent faire l'objet de nouvelles règles répondant à notre définition de la *contrainte ludique*, afin d'en déterminer une nouvelle fois les limites et les éléments minimaux nécessaires à la libre création de contraintes.

Selon la définition de Karhulahti, le *sudoku* est un des exemples typiques du puzzle, comme il a été montré précédemment. Un sudoku prend la forme d'une grille de neuf cases sur neuf, divisée en neuf carrés plus petits de trois par trois, où le but est de remplir chaque case avec un chiffre allant de 1 à 9 en veillant à ce qu'il n'y ait qu'un seul exemple de chaque chiffre dans une même colonne, une même ligne et un même carré. Ces règles en tête, l'on peut poser que la condition de victoire est atteinte une fois l'entièreté de la grille correctement remplie, et qu'une erreur dans une case (donc une grille incorrectement remplie) constitue une condition de défaite. Il y est par exemple possible de s'imposer comme règle supplémentaire de remplir en premier lieu tous les 1, puis tous les 2, et ainsi de suite ; le joueur peut encore choisir de remplir une case devant contenir un 1, puis une autre contenant un 2, ce jusqu'à remplir une case à l'aide d'un 9, pour ensuite repartir sur une case nécessitant un 1. De telles restrictions rendraient en effet le jeu plus difficile, car la stratégie optimale du sudoku consiste à remplir dès que possible toutes les cases dont le joueur est certain de la réponse, afin de gagner des informations qui lui permettront de s'assurer du chiffre devant apparaître dans les cases suivantes. Il s'agit ici d'une forme de rétention d'information, comme dans les challenges stratégiques.

Si le puzzle qu'est le sudoku peut être contraint, il n'en va pas de même pour tous les puzzles. Pour le montrer, nous prendrons l'exemple du jeu *Professeur Layton*, déjà mentionné plus haut. Celui-ci peut être décomposé en deux types d'énigmes selon les possibilités d'action laissées au joueur. La première énigme envisagée demande au joueur de sélectionner, sur un plan contenant cinq villages reliés par des routes, celui qui est isolé de tout autre village.



Figure 1 — Première énigme du jeu Professeur Layton et l'Étrange village.

Ici, seules deux possibilités sont offertes au joueur : soit il choisit le village correct, et dans ce cas il gagne, soit il sélectionne un autre village et il perd. Dans cette énigme, il ne semble pas possible de créer une nouvelle contrainte, il n'y a simplement pas assez de possibilités laissées au joueur. Impossible ici de restreindre une information sans compromettre assurément la solvabilité de l'énigme (en dehors d'un choix au hasard). Contrairement au sudoku qui possédait plusieurs possibilités de réponse pour chaque case, il s'agit ici d'un choix binaire pour chaque village : sélectionné ou non. Enfin, une seule action demande d'être effectuée, alors qu'une grille de sudoku peut exiger un maximum de quatre-vingt-une actions.

Un deuxième type d'énigme peut être rencontré dans *Professeur Layton et l'étrange village*, et la vingt-troisième épreuve du jeu en donne un bon exemple. Dans celle-ci, le joueur possède trois récipients, d'une contenance de huit, cinq et trois litres, celui de huit litres étant plein. Le but est ici de diviser le liquide contenu dans le premier récipient en deux parts égales, soit deux fois quatre litres. Dans ce cas-ci, le jeu proposera en sus au joueur de résoudre l'énigme à l'aide du minimum de mouvement possible, sans pour autant imposer de maximum au nombre d'actions permises. L'on pourrait penser qu'il s'agirait d'une contrainte que de tenter de résoudre l'énigme en un nombre minimal de coups ; cependant, cet impératif ne rend pas vraiment le jeu plus difficile car le joueur ne va pas contre le jeu : si le jeu ne récompense pas un petit nombre d'actions, il n'en punit pas non plus un nombre important, et restreindre le nombre de ses coups ne rapprocherait pas le joueur d'une condition de défaite. Et pour cause, cette énigme n'a pas réellement de condition de défaite. En effet, le jeu *Professeur Layton* contient un système de score comptabilisé en ce qu'il nomme des

« picarats » (des sortes de pièces) ; chaque énigme vaut un certain nombre de picarats en fonction de sa difficulté, et échouer dans une énigme — donc donner une mauvaise réponse — diminue le nombre de picarats que le joueur peut remporter en réussissant celle-ci. Or, dans le cas de l'énigme numéro 23, il est impossible de perdre des picarats. Ainsi, le joueur peut ne pas réussir l'énigme, et choisir de la résoudre plus tard, mais il ne peut pas ici réellement perdre.

Enfin, pour chaque énigme, y compris celles du premier type, il est possible de se voir fournir par le jeu une série d'indices, en échange de pièces trouvables dans les différents tableaux du jeu. Il s'agit ici d'un bonus, conçu pour rendre le jeu plus facile³⁰, donc potentiellement contraignable. Ainsi, un puzzle originellement dépourvu de possibilités de contrainte s'en voit pourvu dès lors qu'un bonus lui est ajouté dans les règles initiales du *game*.

La question de la condition de défaite joue ici un rôle essentiel, dans la mesure où sa présence influence la possibilité même de la contrainte. Si l'on reprend l'ensemble des définitions du jeu que nous avons présenté jusqu'à présent, celles-ci ne précisent pas forcément qu'un jeu doit avoir une condition de défaite. À l'inverse, il est tout à fait possible d'avoir des jeux sans condition de victoire, à l'instar d'un titre comme *Tetris* (Pajitnov, 1984). Celui-ci ne possède pas de réelle condition de victoire, en ce sens qu'il continue indéfiniment en devenant de plus en plus difficile et que son intérêt réside non pas dans le fait de savoir quand on va gagner, mais plutôt combien de temps l'on peut tenir avant de perdre. Or il est tout à fait possible de contraindre *Tetris*, par exemple en s'interdisant de faire pivoter les « tetrominos ».

Peut-on alors contraindre un jeu qui ne possède pas de condition de défaite ? Dans le jeu *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), un *walking simulator*³¹ développé par Giant Sparrow, le joueur ne se voit pas offrir la possibilité de perdre. En effet, du début à la fin du jeu, il peut seulement suivre une voie unique, et chaque embranchement dans son chemin le ramènera au même point (c'est-à-dire que si deux routes peuvent le mener à une maison, elles seront toutes deux dépourvues d'obstacles et atteindront en définitive le même endroit). *What Remains of Edith Finch* ne possède ainsi qu'une seule fin, donc une seule condition de victoire, aucune condition de défaite, et très peu voire aucun choix du tout ; une seule possibilité est offerte au joueur : avancer, à son propre rythme. Puisque le joueur ne peut pas perdre et ne peut déclencher qu'une seule fin, qu'il atteindra quoiqu'il advienne, il ne semble pas possible de contraindre *What Remains of Edith Finch*.

30 Rappelons ici que nous ne nous attachons pas ici à savoir à quel point les indices rendent le jeu plus facile ni s'ils aideront effectivement chaque joueur ; que seul le fait qu'une énigme pourvue d'indice est objectivement plus facile que cette même énigme dépourvue d'indice, indépendamment des capacités de réflexion du joueur qui s'y voit confronté.

31 Le *walking simulator* est un genre vidéoludique caractérisé par une faible possibilité d'interaction, les possibilités d'action du joueur se limitant majoritairement à la marche (parfois la course). La suite de ce point le présentera de manière plus approfondie du point de vue structurel.

Cependant, dans le cas où plusieurs fins seraient possibles, pourrait-on contraindre le jeu ? *The Stanley Parable* est lui aussi un *walking simulator*, où le joueur se voit proposer une série de choix binaires entre plusieurs couloirs d'un bureau. Un narrateur est présent pour encourager un choix plutôt qu'un autre, et commenter chaque action du joueur. Ici, contrairement à *What Remains of Edith Finch*, chaque choix effectué par le joueur influencera la narration, et entraînera une fin différente. Or, la seule action possible dans ce jeu est le choix entre deux voies. En imaginant que le joueur s'impose comme règle de suivre systématiquement la première possibilité — que cela revienne à obéir au narrateur ou non — il atteindra une fin. Il en va de même s'il décide d'alterner entre première et seconde possibilités. Puisque toutes les actions du joueur mèneront inmanquablement à une victoire, il est impossible de les contraindre.

Enfin, il est important d'apporter une différence entre une condition d'échec et ce que Juul nomme la *punition* liée à l'échec, qui est le résultat de celui-ci (2013 : 71). Dans son article sur les puzzles, Karhulahti proposait de considérer le jeu *Prince of Persia : les Sables du temps* (Ubisoft Montréal, 2011) comme faisant partie de cette catégorie (Karhulahti, 2013a). Il est vrai que celui-ci contient plusieurs phases de jeu au cours desquelles le joueur est amené à résoudre des énigmes, mais un autre élément intéressant apparaît dans ce jeu : le Prince de Perse ne peut pas mourir. Cet avatar n'est pas immortel au sens propre, mais la principale mécanique du jeu consiste en le pouvoir de remonter le temps. Or, à chaque fois que le joueur échoue, le temps remonte et il se voit offrir une nouvelle chance (le même phénomène apparaît également dans le jeu *Braid*, Number None, 2008). Si ce mécanisme pourrait apparaître comme une absence de condition de défaite, il semble plus judicieux de le considérer comme une condition de défaite accompagnée d'une (quasi-)absence de punition. En effet, le joueur possède bien une barre de vie, élément classique indiquant la proximité du joueur avec la condition de défaite. Ainsi, il est possible d'imposer une ou plusieurs contraintes au jeu *Prince of Persia*, par exemple de ne pas activer les éléments permettant d'augmenter la taille de la barre de vie.

Ce dernier point invite à la réflexion quant à la vingt-troisième énigme de *Professeur Layton : l'étrange village* abordée ci-dessus. Si l'on se réfère à la distinction entre défaite et punition, ne pourrait-on pas considérer qu'abandonner cette énigme constitue une défaite dépourvue de punition ? Ici, contrairement à la barre de vie de *Prince of Persia*, qui indique au joueur qu'il aurait dû se trouver dans une position d'échec mais ne s'en voit pas puni par le jeu, aucun élément n'indique que le système de jeu reconnaisse l'abandon d'une énigme comme une défaite. Cette absence de marqueur nous empêche d'étudier ce type de cas.

En conclusion, il semblerait qu'un jeu ne possédant aucune condition de défaite ne puisse être rendu plus difficile, et ne soit donc pas propice à la contrainte. De même, un jeu pourvu d'une condition

de défaite, mais ne possédant qu'une unique alternative binaire (comme la première énigme de *Professeur Layton*) ne peut pas se voir ajouter de nouvelles contraintes. Enfin, s'il est pourvu d'une condition de défaite, un jeu ne doit pas nécessairement être doté d'une condition de victoire pour pouvoir être contraint.

3.3.4. *Sandbox*

Nous avons vu qu'un jeu pouvait être dépourvu de condition de victoire mais se prêter à la contrainte, en prenant l'exemple de *Tetris*. Cependant, si le jeu *Tetris* ne possède pas de victoire définitive, il contient quand même un objectif : celui de battre son propre record ou celui d'un autre, record manifesté par un compteur de score. Mais que se passe-t-il si un jeu comprend une condition de défaite, mais pas d'objectif ? Ces jeux dépourvus d'objectif, où le joueur se voit offrir une importante liberté dans l'univers proposé par l'œuvre — donc dans sa structure de règles — sont communément appelés *sandbox* ou *bacs à sable* (Lecomte, 2012). Cette catégorie de jeux « sans objectifs » contient plusieurs cas qui diffèrent au moins en partie les uns des autres, aussi nous en analyserons trois afin d'y étudier la pertinence de la contrainte : *Minecraft* (Mojang, 2008), *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) (généralement abrégé en *GTA V*) et *Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2006).

Dans le jeu *Minecraft*, le joueur doit — ou plutôt peut — récolter des ressources pour construire ce qu'il souhaite (à la manière d'une boîte de *legos*) affronter des monstres, créer des potions, etc. Le joueur est doté d'une barre de vie et d'une barre de faim, la seconde se vidant progressivement s'il ne mange pas régulièrement ; si la barre de faim se vide entièrement, le joueur subira des dégâts jusqu'à conserver un unique point de vie. Il existe donc bien, dans *Minecraft*, une condition de défaite, la mort, qui se déclenche lorsque la barre de vie tombe à zéro. On pourrait estimer que le joueur peut se contraindre dès lors qu'il se refuse la possibilité de s'alimenter, ce qui le rapproche de la condition de défaite ; de même, il peut s'interdire d'utiliser des épées, qui constituent un bonus pour terrasser les monstres, principaux obstacles du jeu. Si le jeu ne propose pas d'objectif par lui-même (au moins jusqu'à la version 1.0.0 où apparaît l'Ender Dragon, dont la défaite déclenche un générique de fin), il « encourage » cependant certaines actions : d'une part, le système de *looting* (le fait pour un monstre de générer un objet lorsqu'il est vaincu) indique au joueur qu'il est bénéfique de tuer les monstres, de même que l'expérience engrangée, qui déblocuera la possibilité d'enchanter son équipement pour vaincre plus aisément des monstres ou récolter plus facilement des ressources. Le jeu indique donc au joueur qu'il est dans son intérêt de terrasser les créatures hostiles, et cela équivaut à se contraindre que de renoncer à le faire. Cependant, il existe un mode de difficulté

« paisible », où aucun monstre n'est généré par l'ordinateur. La présence de ce mode de jeu apparaît comme un contre-argument affirmant que le jeu n'encourage pas forcément le combat. Enfin, si le jeu peut certes être rendu plus difficile (en se privant des éléments éloignant la condition de défaite), quel objectif est plus difficile à atteindre ? Le jeu *Minecraft*, s'il est dépourvu d'objectif *prédéfini*, n'en est pas moins pourvu d'une infinité d'objectifs *potentiels* : tuer l'Ender Dragon, construire un palais, amasser un millier d'items de chaque type, etc. Ainsi, nous considérerons que la contrainte est possible dans *Minecraft*, à la condition d'y ajouter au préalable une « règle d'objectif », une condition de victoire supplémentaire.

Le jeu *GTA V* est généralement considéré comme ayant une dimension de bac à sable ; c'est ainsi qu'il est perçu par la communauté des joueurs, en témoigne le système de « tags » de la plateforme *Steam*, qui permet de laisser les joueurs définir le(s) genre(s) d'un jeu. Cette dimension de bac à sable n'est pourtant pas équivalente à celle de *Minecraft* puisque *GTA V* possède à la fois un mode histoire très complet, pourvu de nombreuses missions et donc d'objectifs tout aussi nombreux, et une série de mini-jeux eux-aussi dotés d'objectifs, de conditions de défaite et de victoire. Cependant, *GTA V* est aussi propice à la création de jeux à l'intérieur de lui-même, soit que les joueurs se livrent librement dans les rues de *Los Santos* aux activités créées de telle manière, soient qu'ils les formalisent dans des mini-jeux à part entière officiellement intégrés dans le mode en ligne. En d'autres termes, les joueurs créent des systèmes de règles ayant pour origine le système de *GTA V* (son moteur graphique, sa physique, les objets et mécaniques déjà à la disposition du joueur), en formalisant à la fois un nouvel ensemble d'objectifs et de règles.

Cet ensemble de règles constitue ce que Parker appelle *expansive gameplay*, c'est-à-dire une série de règles imposées par les joueurs par-dessus celles du jeu original (2011 : 2-3). Cette définition semble à première vue similaire à notre définition de la contrainte ; cependant, une différence majeure sépare ce concept de la contrainte : les règles proposées par Parker ne rendent pas le jeu plus difficile.

En effet, les joueurs de *GTA V* qui se livrent, par exemple, à une course de voiture improvisée créent un objectif nouveau et choisissent d'ignorer totalement le reste du jeu et ses éventuels objectifs initiaux. Il ne s'agit plus de jouer à *GTA V* avec des règles en plus, mais plutôt de jouer *dans GTA V* avec d'autres règles. Le titre originel est ici vu non pas comme un jeu, mais comme un moteur, qui offre la possibilité de créer une série de nouveaux jeux, à l'image d'un jeu de cartes : un deck traditionnel de cartes à jouer n'est en lui-même pas un jeu, il est une série d'éléments qui fonctionnent ensemble pour créer de multiples jeux, ce que Salen et Zimmerman appellent un *game system* (ou *système de jeu* en français ; 2004 : 546). Les activités de ce type, dont *GTA V* permet la création, ne relèvent donc pas de la contrainte, car elles ne forment pas réellement un *game* établi

par-dessus un autre *game* par l'intermédiaire du *play*, mais plutôt un *game* établi sur base d'un *game system*.

Cette proposition nous amène au dernier exemple de bac à sable : *Garry's Mod*. Celui-ci, bien qu'il soit parfois considéré comme un jeu — catégorisé donc comme un bac à sable — revient plutôt à ce que nous venons d'illustrer avec *GTA V*, c'est-à-dire un *game system*, sur base duquel les « joueurs » pourront créer leurs propres modes de jeu. Le logiciel utilise le moteur *Source* du développeur Valve, dans lequel les utilisateurs peuvent faire apparaître et manier des personnages, des équipements et différents objets, afin de créer des mini-jeux à l'intérieur du système qu'est *Garry's Mod*. À la différence de *GTA V*, il n'y a ici pas de mode histoire ou de mini-jeux déjà proposés de base en son sein. Ainsi, contrairement aux bacs à sable précédemment analysés, il n'y a ici ni condition de victoire, ni objectif, ni condition de défaite, et le « jeu » se rapproche plus d'un programme de création de jeux vidéo tel que la série des *RPG Maker* (ASCII, 1997). Aussi n'est-il pas possible de contraindre *Garry's Mod* en lui-même, bien qu'il soit évidemment possible de créer, en son sein, des jeux qui pourront éventuellement être contraints par la suite.

En conclusion, nous avons pu constater qu'il était possible de contraindre aussi bien des challenges kinesthésiques que des challenges stratégiques et des puzzles. Pour ce faire, une liberté de choix minimale est cependant nécessaire. Ainsi, une énigme comme la première du jeu *Professeur Layton et l'étrange village*, qui ne présente qu'un choix binaire, ne peut être contrainte. Ce phénomène se résorbe dès lors que le jeu introduit des bonus que le joueur pourra choisir de limiter, comme c'est le cas pour les *picarats* de ce même jeu. Nous avons également pu mettre en évidence qu'une condition de victoire n'est pas strictement obligatoire — comme dans le cas de *Tetris* —, mais que la contrainte nécessite malgré tout la présence d'un objectif apparent, ce qu'ont permis de démontrer les *sandbox*. Enfin, une condition de défaite se révèle indispensable, même si elle peut ne pas être accompagnée de punition.

3.4. L'institutionnalisation de la contrainte

Nous l'avons vu avec la définition de la contrainte oulipienne, une contrainte peut se voir naturaliser en règle. Un tel cas de figure advient lorsqu'elle s'institutionnalise, elle rentre dans les usages d'un nombre croissant d'acteurs, jusqu'à voir son statut modifié et devenir une règle. En d'autres termes, le *play* devient *game*, ce que Salen et Zimmerman appellent *transformative play* (2004 : 350), le moment où le *play* surpasse la structure dans laquelle il advient et la modifie. Cette intégration de la contrainte aux règles préexistantes n'est cependant pas une action immédiate, mais plutôt une transition d'une durée plus ou moins longue selon le cas.

Avant tout, il est important de préciser qu'une contrainte peut être considérée comme naturalisée (ou institutionnalisée) ou non selon deux points de vue. Une première possibilité est d'envisager le moment où un certain public, en nombre suffisant, a pris connaissance de la contrainte et/ou l'a appliquée. C'est ce dont Jacques Roubaud parle lorsqu'il dit qu'une contrainte peut s'être vue érigée en règle dans le cercle des oulipiens alors qu'elle n'est encore qu'une contrainte pour le reste du monde (Reggiani, 2014 : 66). Dans le cas des œuvres oulipiennes, l'on pourrait déjà considérer qu'elles font alors partie de ce *game* qu'est la littérature, cet ensemble de règles préexistantes au jeu ultérieur potentiel. Mais dans le cas du jeu vidéo, suffit-il de prendre connaissance d'une nouvelle proposition de règle pour qu'elle soit intégrée au jeu ?

Selon notre définition, la contrainte perd son statut de contrainte à partir du moment où elle a été codée dans le jeu³². C'est le second point de vue possible, à savoir le moment où la contrainte passe pleinement de la sphère du *play* à celle du *game*. Cependant, deux instances peuvent choisir de l'intégrer au code, invitant à considérer une double possibilité de reconnaissance, à savoir celle des joueurs ou celle des développeurs. Une reconnaissance par les développeurs d'un jeu pourrait apparaître nécessaire pour considérer une contrainte intégrée au dit jeu comme institutionnalisée. Toutefois, dès lors qu'elle a intégré le code d'un *fan-game*³³, la contrainte a déjà dépassé son statut pour devenir partie intégrante des règles. Enfin, une contrainte dans un jeu peut influencer d'autres productions, qu'elles appartiennent au domaines amateur ou professionnel ; la contrainte se verrait alors institutionnalisée en dehors du jeu qui l'a vu naître. Il nous semble que ces différents exemples sont tous des cas d'institutionnalisation différents, intéressants à analyser, mais qu'il ne faut pas considérer l'un comme *plus* institutionnalisé que l'autre, mais plutôt comme *différemment* institutionnalisés.

3.4.1. Contrainte non institutionnalisée

La remarque peut sembler triviale, mais il n'est pas inutile de le rappeler : une contrainte peut très bien être envisagée par un joueur sans jamais se voir institutionnalisée. Plusieurs éléments rentrent en jeu dans ce processus, mais le plus important semble d'abord être le partage de cette contrainte. Nous l'avons vu, le propre de la contrainte est qu'elle tend à être partagée, à l'image de la volonté oulipienne de nourrir l'inspiration des poètes. C'est d'ailleurs l'un des éléments de la définition du *game* selon Salen et Zimmerman, à savoir qu'une règle doit être répétable. L'un des intérêts des défis que l'on se lance réside bien souvent dans l'appréciation que pourra en faire un public, qu'il

32 C'est ce qui fait que le modding n'est pas (ou, ici, n'est plus) de la contrainte.

33 Un *fan-game* est un jeu créé par un fan, en se basant amplement sur un jeu commercialisé pré-existant, et n'étant généralement pas destiné à la vente puisque la licence appartient à l'éditeur du jeu original.

soit connu ou nom (l'on pensera, pour illustration, au jeu *Les Sims 4* [Maxis, 2001] dont la communauté très active se plaît à se lancer des défis et les partager ; Meeshelby, 2016).

Toutefois, il n'est pas impossible qu'une contrainte ne soit jamais partagée. Un joueur peut très bien décider de se l'imposer pour le plaisir de se dépasser ou de relancer l'intérêt personnel qu'il éprouve pour un jeu, sans jamais en parler à personne. Dans ce cas, la contrainte produite ne se verra jamais institutionnalisée puisque jamais diffusée.

Il est aussi possible qu'une contrainte se répande dans un petit groupe, soit qu'elle ait été partagée par son auteur, soit qu'elle ait été composée à plusieurs. Cette (re)connaissance peut atteindre un groupe de plus en plus large, sans pour autant que l'on puisse la considérer comme naturalisée. En effet, pour le jeu vidéo, il est assez aisé de déterminer qu'une contrainte ne devient une véritable règle qu'au moment où quelqu'un la code dans le jeu.

Cependant, il serait plus malaisé de trancher dans le cadre du jeu de société. Dans le jeu *Uno*, nous l'avons déjà mentionné, les règles du jeu stipulent qu'il est interdit de poser une carte +4 sur une carte +2. Dans les faits, une série d'articles parus sur internet ont récemment démontré qu'un nombre important de joueurs ignorait cette règle, et continuait de jouer sans l'appliquer³⁴. Il ne s'agit pas tant d'une contrainte à proprement parler que d'une modification des règles, mais cet exemple suffit à montrer qu'il serait difficile de rétorquer qu'une contrainte qui se manifesterait de la même façon — moment où la règle des joueurs devient la norme par-dessus les règles officielles — serait difficile à définir comme non institutionnalisée.

3.4.2. *Contrainte proposée*

Si la contrainte se définit par l'auto-imposition volontaire d'une règle supplémentaire au jeu par le joueur, il n'est pas nécessaire que cette règle soit issue de sa propre imagination. Il va sans dire que nombre de joueurs répètent les défis proposés par d'autres, en témoignent les forums où les défis sont proposés et partagés. Il peut également arriver qu'une contrainte soit proposée par les développeurs eux-mêmes, sans pour autant faire partie des règles.

Dans les jeux de la franchise *Borderlands*, maintenir enfoncée la touche pour ramasser une arme a pour conséquence de l'équiper directement sur l'avatar ; l'un des écrans de chargement de *Borderlands 3* (Gearbox Software, 2019) propose aux joueurs de maintenir systématiquement cette touche appuyée afin de se donner un nouveau challenge (le joueur ne peut plus choisir le type

³⁴ GomeWars, 7 mai 2019, « UNO : les règles officielles sont claires, il est impossible de mettre un +4 sur un +4 (ou un +2 sur un +2) », *hitek.fr*, URL : https://hitek.fr/42/uno-regles-claires-plus-4-sur-plus-4-impossible_6699 (11/08/2020).

d'arme qu'il préfère ni choisir de conserver une arme aux caractéristiques avantageuses). La contrainte est ici proposée directement par les développeurs, mais ce n'est pas une règle à proprement parler. En effet, aucun mode de jeu, aucune option, ne permet au joueur de le faire automatiquement. Il faut noter que le joueur ne recevra aucune récompense s'il choisit de s'imposer cette nouvelle règle.

Un second cas plus prononcé de cette contrainte *proposée* est celui du défi *Total War* que l'on peut retrouver dans le jeu *Total War : Rome II* (The Creative Assembly, 2013). Dans ce jeu, l'un des succès, nommé en français « Ceci est Total War » sur la plateforme *Steam*, consiste à « remporter la partie en déclarant la guerre à chaque faction dès que vous la rencontrez, ainsi qu'en ne négociant aucun traité de paix. (Steam, s.d.) » Si l'on cherche à faire la généalogie de ce succès, l'on peut voir qu'il est déjà présent dans le jeu *Total War : Napoléon* (The Creative Assembly, 2010), sous le nom « Le médaillon du psychopathe impérial (Steam, s.d.) ». Dans les deux cas, il s'agit d'une proposition des développeurs de s'imposer deux contraintes, afin de remporter un succès³⁵. Contrairement au conseil de *Borderlands 3*, s'imposer ces contraintes permet donc au joueur de remporter une récompense, mais il s'agit d'un élément extérieur au jeu ; en effet, les succès *Steam* ne donnent aucun avantage à l'intérieur des parties du jeu auquel ils se rapportent. On voit ici qu'il s'agit bien de contraintes et non de règles, car aucune option dans le jeu ne permet d'appliquer automatiquement cette attaque et cette suppression des traités de paix. Celles-ci ne sont pas réellement institutionnalisées, elles ne sont pas intégrées au jeu proprement dit, mais elles sont reconnues dans son paratexte.

3.4.3. Institutionnalisation dans les fan-games

Nous en avons parlé en introduction de ce point, une étape plus concrète d'institutionnalisation consiste en l'intégration d'une contrainte aux règles d'un *fan-game*. Le jeu *Pokémon version rubis* (Game Freak, 2002) a vu la naissance d'une contrainte intitulée *Nuzlocke Challenge*, qui consiste en deux règles ajoutées au jeu de base : premièrement, tout pokémon mis K.O. doit être relâché ; deuxièmement, seul le premier pokémon rencontré dans chaque zone du jeu peut être capturé. Ce défi, initialement nommé *Pokemon : hard mode*, a rapidement vu sa popularité croître depuis sa diffusion au travers d'une série de bandes dessinées illustrant l'aventure suivant ces règles, du créateur original de la contrainte (Franco, s.d.). Cette influence a donné naissance à un phénomène très particulier au sein de la communauté des joueurs de *Pokémon*, plus précisément pour les créateurs de *fan-games*. En effet, dans beaucoup d'entre eux, l'on peut retrouver, en début de partie,

35 Un succès (ou *achievement*) est un badge qui apparaît sur le compte *Steam* d'un joueur lorsque celui-ci accomplit un défi proposé par les développeur dans un jeu.

la possibilité d'activer le *Nuzlocke Challenge*, à tel point que cet élément est presque devenu une convention du genre.

Il s'agit d'un cas très particulier d'institutionnalisation. D'un côté, beaucoup de reprises du jeu sont dotées de ce challenge si populaire³⁶, mais la politique de fermeture de *Nintendo* quant à ses œuvres fait qu'il n'a jamais été repris au sein des jeux officiels de la licence. Ainsi, la contrainte du *Nuzlocke* a bien été naturalisée par la communauté des fans, d'une part par l'importance qu'elle y a acquise, d'autre part car elle a été intégrée au code même de nombreux jeux. De même, cet exemple vient confirmer ce que dit Jacques Roubaud de la contrainte en littérature (OuLiPo, 1973 : 62), à savoir que la contrainte tend à l'impérialisme, c'est-à-dire qu'elle tend à se répéter et dominer la production de son temps. Le *Nuzlocke Challenge* est en effet devenu dominant dans la communauté des fans de *Pokémon*³⁷, qui dotent souvent leurs reprises amateurs d'un mode Nuzlocke.

En parallèle, il existe un blocage au niveau de l'éditeur, qui lui refuse le droit à l'institutionnalisation, d'un côté en supprimant systématiquement les *fan-games* dont il a vent, de l'autre en n'intégrant pas ce mode aux jeux de la franchise. Le *Nuzlocke* n'est donc pas pleinement naturalisé, dans le sens où il n'est pas absolument dominant, car l'éditeur le prive d'une notoriété plus grande encore en refusant de l'intégrer à ses jeux. Un phénomène similaire apparaît dans la grammaire et en partie la littérature, à savoir qu'un organisme, sous certaines conditions, peut faire barrage à la naturalisation d'une contrainte, de la même manière qu'une institution comme l'Académie française peut faire barrage à un changement dans la grammaire ou condamner un genre ou un style.

3.4.4. Contrainte intégrée

Le cas de la contrainte *intégrée* est l'étape suivante dans l'institutionnalisation d'une contrainte, à savoir que l'ensemble de règles originellement pensées par les joueurs deviennent un élément à part entière du jeu. Dans ce cas, le phénomène de reconnaissance est complet, à l'instar de l'institutionnalisation du sonnet comme forme littéraire reconnue de tous, il s'agit ici du cas où la contrainte prend une telle ampleur dans la communauté des fans qu'elle se voit érigée en règle par les développeurs du jeu.

Nous n'avons pas pu identifier de tels cas de contrainte intégrée au cours de nos recherches, aussi celui-ci restera-t-il un modèle hypothétique dans l'attente de la documentation d'un exemple

36 C'est notamment le cas des *Pokémon Gemme* (Angi-MK, 2013) chez les francophones et *Pokemon Uranium* (JV et InvoluntaryTwitch, 2016) chez les anglophones.

37 En témoignent les quelques seize-mille œuvres produites sur base du défi que reprend le site dédié *Nuzlockeforums.com*.

concret à venir. Des phénomènes d'institutionnalisation similaires sont cependant plus présents dans la sphère du *modding*³⁸, nous autorisant à penser qu'un tel déroulement pourrait apparaître dans le cadre de la contrainte.

3.4.5. Contrainte édifiée

Il se peut aussi qu'une contrainte s'institutionnalise complètement dans une production différente de l'originale. Le processus de naturalisation n'entraîne donc pas la mise à jour d'un jeu, ou même la reprise d'une contrainte apparue dans un premier opus pour être intégrée à l'opus suivant d'une franchise, mais plutôt de la création d'un nouveau jeu basé sur cette contrainte. En omettant la différence entre production amateur et production professionnelle, la reprise du *Nuzlocke Challenge* dans les différents fan-games de *Pokémon* est considérable comme une forme de contrainte édifiée.

Un cas plus parlant, cependant, semble nécessaire à l'illustration de cette forme d'institutionnalisation. Une contrainte assez répandue dans les jeux vidéo pourvus d'ennemis consiste à jouer au jeu de manière « pacifiste », c'est-à-dire en éliminant le moins d'ennemis possible, voire aucun si cela est faisable. Or, cette contrainte se retrouve désormais formellement dans un grand nombre de jeux vidéo, intégrée de plusieurs manières différentes. Dans *Metal Gear Solid 3* (Konami, 2004), le joueur peut se voir conférer un rang spécial après chaque mission pour n'avoir tué aucun ennemi, et, si un certain nombre d'objets et de mécaniques sont mis à la disposition du joueur pour réussir ce défi, il est toujours plus ardu que d'avancer en s'autorisant à tuer. Il en va de même pour le jeu *Dishonored* (Arkane Studio, 2012), à la différence près que le nombre de meurtres commis par le joueur influencera l'état du jeu dans les niveaux suivants. Enfin, le jeu *Undertale* (Toby Fox, 2015) comprend, outre la manière classique de jouer, une aventure radicalement différente dans le cas où le joueur viendrait à s'imposer de ne tuer aucun monstre ou à l'inverse de les tuer tous de manière systématique.

Une contrainte, lorsque pleinement institutionnalisée, peut donner naissance à un double mécanisme de déploiement : d'un côté, elle peut engendrer un courant entier de jeux, officialiser une nouvelle mécanique, une manière inédite de concevoir des jeux (*Cuphead*, Studio MDHR, sorti en 2017, propose secrètement au joueur de réussir certains niveaux de manière pacifique afin de gagner un filtre noir et blanc) ; de l'autre, ces jeux qui prévoient dans leurs règles mêmes la possibilité de

38 C'est par exemple le cas de l'intégration des chevaux au jeu *Minecraft* (Mojang, 2008), qui fut longtemps un *mod* populaire créé par la communauté des joueurs avant d'être repris et intégré au jeu officiel par les développeurs.

jouer selon cette contrainte tendent à la populariser, et donc à inciter les joueurs à la reproduire dans d'autres productions dans lesquelles elle n'a pas été intégrée.

3.4.6. Contrainte anticipée

Hades (Supergiant Games, 2018) est un *rogue-like*³⁹ en cours de développement, grandement axé sur la narration. Les *rogue-likes* ont une tendance générale à la rejouabilité, et plusieurs techniques sont souvent employées pour l'augmenter (de nouvelles armes ou personnages à débloquent, des défis, etc.). Dans *Hades*, le principal vecteur de rejouabilité est sa narration : on rencontre une série de personnages au cours des parties, avec lesquels le héros, Zagreus, va discuter chaque fois ; pour découvrir tous les dialogues, il faut relancer un grand nombre de parties. Cependant, outre l'envie de découvrir les nouveaux dialogues, il est aussi important de donner au joueur l'envie de jouer par le gameplay. La plupart des *rogue-likes* sont des jeux exigeants en termes de dextérité, mais dont la difficulté n'est pas adaptative ; c'est-à-dire qu'elle fonctionne par paliers, et qu'une fois un palier atteint en termes de maîtrise, le jeu peut devenir trop facile et ne plus offrir de défi.

Ce genre de jeu est particulièrement propice à la contrainte : il est hautement possible d'avoir maîtrisé le jeu avant d'avoir débloquent tous les dialogues, encourageant ainsi le joueur à se lancer lui-même des défis pour ne pas s'ennuyer dans ses parties futures. Là où le jeu *Hades* est original, c'est qu'il anticipe ce phénomène. Dès que le joueur réussit à vaincre une première fois le dernier boss du jeu, il débloquent le *Pact of Punishment*, une option qui permet au joueur de se compliquer la tâche afin de gagner des récompenses. Parmi ces options, l'une propose au joueur de réduire ses possibilités de choix parmi les bénédictions qu'il gagne lors de chaque partie, et une autre de limiter le nombre de bonus qu'il peut équiper avant d'entrer dans le donjon. Les contraintes que le joueur aurait pu décider de s'imposer ont ainsi été anticipées par le jeu. Il faut cependant noter qu'à la différence de la contrainte *proposée* présentée dans *Borderlands 3* ou *Total War : Napoleon*, le fait d'activer le *Pact of Punishment* permettra au joueur de recevoir des récompenses. L'on pourrait dire alors que ce n'est plus véritablement de la contrainte, puisque ces récompenses facilitent le jeu. Il faut ici considérer que les récompenses sont de deux types : l'une est une augmentation des points de *darkness*, à savoir un élément qui permet de débloquent des bonus ; l'autre consiste en l'apparition de trois grandes statues de Skelly — un personnage faisant office de *comic relief*⁴⁰ et de mascotte du jeu *Hades* — qui n'apportent aucun avantage au joueur dans ses parties, seulement un

39 Un *rogue-like* est un jeu dont chaque partie se déroule dans un nouvel environnement généré de manière procédurale, dans lequel la mort est permanente.

40 Un *comic relief* est un personnage ou une scène à caractère humoristique qui permet de relâcher la tension dans une œuvre généralement sérieuse (en l'occurrence, le personnage de Skelly dédramatise la mort répétée de Zagreus dans sa quête de retrouver sa mère disparue).

élément purement décoratif. En considérant que l'une des contraintes proposées par le jeu est précisément de limiter le *darkness* que le joueur peut investir dans l'acquisition de bonus, l'avantage apporté par le *Pact of Punishment* apparaît comme moindre que la difficulté qu'il ajoute, voire même nul dans certains cas⁴¹.

De plus, par son anticipation, le jeu permet au joueur de s'imposer une contrainte par addition, ce que le joueur ne pourrait normalement pas obtenir sans modifier le code (nous développerons ce point ultérieurement). En effet, le *Pact of Punishment* propose au joueur d'augmenter la vitesse des ennemis, leurs dégâts ou encore leur nombre. Il est important de noter que ce phénomène ne relève plus réellement de la contrainte, sinon de la règle, puisque ces augmentations sont directement effectuées dans le *game* par les développeurs, mais le phénomène reste très similaire, à savoir une règle non obligatoire, volontairement auto-imposée, amplifiant la difficulté du jeu.

Ce cas met en évidence un phénomène particulier en termes d'institutionnalisation : la contrainte n'a pas originellement été formulée par les joueurs, mais a plutôt été anticipée par les développeurs, sautant ainsi toutes les étapes de diffusion que demande généralement un processus de naturalisation. Il nous semble néanmoins possible de regarder ce processus d'une autre manière : si ces contraintes n'ont pas eu le temps d'être formulées par les joueurs dans le jeu *Hades*, par l'intervention au préalable du studio *Supergiant Games*, c'est bien que les développeurs avaient déjà conscience de la possibilité de telles contraintes. On peut supposer que ces contraintes sont devenues des classiques dans d'autres jeux, et qu'elles ont donc pu être anticipées par les développeurs. Un processus d'institutionnalisation silencieux est ici à l'œuvre, dans lequel les contraintes déjà bien ancrées dans l'esprit des développeurs n'ont plus besoin d'être formulées une nouvelle fois par les joueurs pour être directement intégrées dans le code.

3.5. Vers une classification des contraintes

3.5.1. Quelle typologie adopter ?

Il est désormais temps de proposer une typologie des contraintes ludiques, qui permettra de donner des pistes d'analyses pour celles-ci. Notre première approche consistera à reprendre la méthode de classement des contraintes que proposent les oulipiens dans leurs travaux.

Dans l'*Atlas de littérature potentielle*, Raymond Queneau effectue, en 1974, une classification des contraintes selon deux axes. D'un côté, le niveau de l'élément sur lequel la contrainte va porter (une

⁴¹ Une récente refonte du système du *Pact of Punishment* le rend désormais nécessaire pour acquérir certains éléments du jeu ; cependant, cette refonte n'invalide pas ce que l'on peut dégager de la version où il ne récompensait le joueur que par plus de points de *darkness*.

lettre, une syllabe, un mot, un paragraphe, etc.), de l'autre le caractère de cet élément qui sera affecté (la longueur, le nombre, l'ordre et la nature). Ainsi, il effectue une classification allant du plus petit au plus grand, en partant d'un élément minimal littéraire (OuLiPo, 1988 : 74-77). Si son tableau part de la lettre ou du signe typographique comme plus petite unité, ce tableau pourrait également être développé pour débiter au phonème, puis au morphème, et ainsi de suite jusqu'à arriver au texte, voire plus haut : comme il est illustré au sujet de la boule de neige, les oulipiens envisagent que leurs contraintes peuvent aussi toucher des œuvres ou des collections entières (1988 : 202).

Pour réaliser une typologie similaire, il nous faut d'abord voir s'il est possible de subdiviser les jeux vidéo en unités plus petites qui serviront à former des ensembles, à l'image des morphèmes qui formeront les mots puis les phrases. Cette question de l'établissement d'une structure du jeu vidéo a déjà fait l'objet de nombreux travaux et tentatives, que l'on peut faire remonter jusqu'à Chris Crawford en 2005 (Hansen, 2019 : 15). Dans le cadre de notre travail, nous nous focaliserons sur les théories de Damien Hansen, qui, après avoir effectué un tour d'horizon des différentes propositions précédentes sur le sujet, tente de donner une définition du *ludème*, une unité minimale de jeu (2019 : 48).

Selon Hansen, le ludème est un élément combinant un graphème (une forme visuelle), un acoustème (un son associé) et un mécanème (une propriété mécanique régissant l'interaction que le joueur peut avoir avec l'élément ainsi que ses usages potentiels ; 2019 : 51). De telle manière, le saut de Mario dans *Super Mario* est caractérisé par une apparence graphique (l'animation de saut), un son associé et enfin un fonctionnement mécanique (le fait d'appuyer plus ou moins intensément sur le bouton B), de même qu'un *goomba* possède un graphème, un acoustème, et un mécanème (son contact blesse Mario et sauter dessus le fait disparaître). De là, Hansen propose de considérer que le niveau supérieur, qui équivaldrait à une phrase dans la langue ou à un énoncé, pourrait être un niveau, une carte ou une salle dans un jeu, soit un ensemble fermé composé d'un assemblage de ludèmes (2019 : 63).

Si cette approche semble fonctionnelle, elle soulève cependant de nombreuses questions. Prenons le cas d'une arme à feu dans un jeu de tir : celle-ci est composée d'une apparence, d'une mécanique (tirer, recharger) et d'un son, et l'on pourrait la considérer comme un ludème. Cependant, cette arme pourrait être décomposée en l'action de tirer — qui est elle-même dotée d'une apparence physique, d'un son et d'une mécanique — et celle de recharger ; un chargeur ou une munition pourrait constituer un nouveau ludème. Dans ce cas, l'arme elle-même ne serait pas véritablement un ludème, mais bien une unité de niveau supérieur. Ensuite, comment classer ces ludèmes, les

catégoriser ? Ces questions sont déjà posées dans le travail de Hansen, sans pour autant trouver de réponse claire (Hansen, 2019 : 57-61).

Si une structure du jeu vidéo est en cours de construction, celle-ci demande à être développée par de futurs travaux, et il nous semble encore trop tôt pour que ce premier travail de classement de la *contrainte ludique* se base dessus. Un deuxième point entrave une telle approche dans le cadre de ce travail, à savoir la pertinence même d'une typologie ainsi organisée. En effet, notre but premier sera d'analyser les effets que la contrainte produit sur le jeu et sur le joueur, et l'on pourrait se demander si cet effet n'est pas tant produit par le niveau de l'élément sur lequel porte la contrainte que sur le type d'opération qu'effectue la contrainte sur cet élément. Si l'on prend l'exemple d'une contrainte dans le jeu *Borderlands*, qui se manifesterait par le fait de n'utiliser que des fusils de précision comme arme, l'important est-il le fait de restreindre une arme en particulier, ou l'intérêt de cette contrainte se porte-t-il plus sur la restriction en elle-même ?

Un raisonnement similaire apparaît sous la plume de Thierry Groensteen lorsqu'il tente d'effectuer un premier recensement des contraintes de l'OuBaPo. Se voyant dans l'impossibilité de produire une typologie basée sur l'unité affectée par la contrainte ou sur le paramètre ciblé, celui-ci propose de classer les contraintes applicables à la bande dessinée selon « la nature des *opérations* affectées, en spécifiant, autant qu'il paraîtra nécessaire, les différents effets qu'on peut attendre selon les unités ou paramètres élus (OuBaPo, 1997 : 17) ». Nous nous inspirerons donc la méthode de classification de Groensteen afin de proposer une première typologie des contraintes ludiques dans le jeu vidéo. Pour ce faire, nous présenterons d'abord les différents types d'opérations que peuvent revêtir les contraintes, avant de nous attacher à une analyse plus poussée des effets dégagés par celles-ci dans la seconde partie de ce travail.

3.5.2.Élément ou mécanique

Bien que nous ayons estimé qu'une différenciation entre les niveaux sur lesquels porte la contrainte ne soit pas ici pertinente, il reste une différence qui semble nécessaire à notre typologie, à savoir que la contrainte peut soit porter sur des éléments de jeu, soit sur des mécaniques.

Plusieurs travaux ont déjà tenté de donner une définition de ce qu'est une mécanique de jeu. Dans son article *Defining Game Mechanics*, Miguel Sicart propose que les mécaniques sont des « méthodes invoquées par des agents, conçues pour l'interaction avec l'état de jeu (Sicart, 2008) ». Pour exemple, la mécanique de saut dans le jeu *Super Mario* consiste à appuyer sur le bouton B plus ou moins intensément ; un agent (le joueur) invoque une méthode (l'input associé à l'action) pour influencer l'état du jeu (Mario saute). Pour reprendre la métaphore grammaticale que Järvinen

et Crawford employaient, les mécaniques pourraient être décrites comme des verbes, tels que sauter, tirer, courir, parler, etc. (Järvinen, 2007 : 263 ; Crawford, 2004 : 91-92)

Par opposition à ces verbes, l'on retrouve ce que l'on nommera ici les « éléments de jeu », que Crawford proposait de considérer comme des noms (2004 : 91-92). Ces éléments sont donc ce avec quoi le joueur interagit à travers les mécaniques. Pour reprendre l'exemple de *Super Mario*, le joueur, par la mécanique du saut, peut interagir avec des *goombas* ou avec des briques, de même qu'il pourra ramasser des pièces, des champignons, etc., autant d'éléments avec lesquels interagir.

Une contrainte peut donc affecter une mécanique (restreindre le saut de Mario) ou un élément (ne pas sauter sur des *goombas*), ce qui constituera la première différenciation fondamentale de notre typologie.

3.5.3. *Suppression et interdiction*

La seconde différenciation que présentera notre typologie concernera ce que l'on pourrait appeler une contrainte positive ou une contrainte négative, c'est-à-dire qu'on ajoute un élément ou qu'on favorise une mécanique, par opposition à la restriction d'un élément ou d'une mécanique.

La première opération envisagée ici consiste donc en la restriction d'un élément de jeu, ce que nous nommerons une contrainte par *suppression*. Son pendant, à savoir la restriction d'une mécanique de jeu, sera nommé contrainte par *interdiction*. Cette distinction permet de séparer une contrainte comme le fait de s'interdire d'employer un fusil de précision, par opposition au fait de s'interdire de viser avec celui-ci (le fusil de précision se caractérise généralement par l'apparition d'une lunette à l'écran, beaucoup plus précise que les viseurs classiques, mais laissant le joueur qui l'emploie exposé à cause d'un angle mort beaucoup plus important). La première contrainte peut être considérée comme une suppression artificielle de toute arme de type fusil de précision, alors que la seconde est une interdiction de l'action de viser. Ce type d'arme se caractérise par les dégâts dévastateurs de chaque tir, couplé au fait de pouvoir atteindre une cible lointaine sans que celle-ci puisse riposter. Dans le premier cas de contrainte, il s'agit de se passer totalement d'une arme particulièrement puissante, tandis que le second cas refuse la facilité de visée qu'entraîne la lunette ; si les fusils de précision sont extrêmement puissants, ils sont souvent dotés d'une faible précision lorsqu'il s'agit d'employer le « tir à la hanche » (soit le fait de tirer sans recourir à la mécanique de visée), et le fait de se forcer à ne pas employer la visée revient à se permettre de bénéficier des hauts dommages de l'arme tout en demandant un effort méritoire ; chaque tir atteignant sa cible peut dès lors entraîner une satisfaction plus importante, en raison de la difficulté accrue.

3.5.4. *Addition, obligation et imposition*

Les contraintes positives sont elles aussi réparties entre éléments et mécaniques. Ainsi, une contrainte consistant en l'ajout d'un élément de jeu sera nommée contrainte par *addition*. L'on pourrait penser à l'ajout d'une nouvelle arme plus faible, qui rendrait un jeu plus complexe. Cependant, force est de constater que pour ajouter un tel élément au jeu, il faudrait passer par le code de celui-ci, et donc modifier le *game* lui-même et non pas le *play*. Or, ce passage par le *game* entraînerait une perte du statut de contrainte, et l'on rentrerait dans le cas du *modding*. Dès lors, la contrainte par *addition* semble difficilement possible. Ce phénomène comporte, cependant, une exception potentiel, dans une pratique qui consiste à conserver un élément venu d'une autre zone du jeu dans l'ensemble du jeu. C'est par exemple le cas lorsqu'un joueur, dans le jeu *Portal* (Valve Corporation, 2007), s'efforce de conserver avec lui le *companion cube*⁴² dans les niveaux suivants alors que celui-ci devrait normalement être détruit, malgré toutes les difficultés qu'il posera par la suite pour la résolution des futures énigmes. Nonobstant, ce type de phénomène repose sur l'exploitation de défauts de conception du programme qui ne saurait être présent dans un jeu analogique, aussi cette particularité apparaît-elle comme typique du jeu vidéo.

De l'autre côté, nous nommerons contraintes par *obligation* celles qui reposent sur un renforcement positif d'une mécanique de jeu. Pour illustration, se forcer à équiper toutes les armes générées par les ennemis dans *Borderlands* constitue une obligation : le joueur s'oblige à employer systématiquement une mécanique dans un certain contexte. Ce type de contrainte entraîne principalement deux effets opposés. D'une part, se forcer à employer la mécanique d'équipement automatique de *Borderlands* rend impossible l'établissement d'une stratégie optimale sur le long terme ; en effet, le jeu *Borderlands* possède différentes classes de personnage, chacune ayant des affinités initiales avec certains types d'armes, et se voyant offrir la possibilité de renforcer ces affinités à l'aide de points de compétences. Dans le cas de cette contrainte par obligation, la pertinence de cette amélioration des compétences — et donc des spécialisations qu'elle encourage — est remise en question : le choix du style de jeu ne sera plus laissé au joueur, et il devient inefficace de pousser à l'extrême les dégâts des fusils de précision au détriment des armes de poings puisque le joueur va potentiellement passer autant de temps avec les uns qu'avec les autres.

D'autre part, il est aussi possible d'imaginer une contrainte par obligation qui donnera la préférence à une mécanique sur une autre. Dans le cadre du challenge *Total War* de la série éponyme, le joueur se retrouve obligé de favoriser la déclaration de guerre à l'accord de paix. Il peut ici prévoir une

⁴² Le *companion cube* est un cube métallique servant à exercer une pression sur un interrupteur au sol, qui se différencie des autres cubes du jeu par un cœur dessiné sur sa paroi et que l'antagoniste, *Glados*, présente au joueur comme son ami.

stratégie sur le long terme, dans laquelle il devra composer sans les éléments et mécaniques auxquels la contrainte le force à renoncer. Ici, il ne pourra augmenter ses revenus par le commerce, et il lui sera nécessaire d'instaurer une politique d'invasion constante afin d'augmenter constamment les revenus liés aux territoires possédés, s'il veut pouvoir continuer d'accroître le nombre de ses troupes.

Cette obligation d'utiliser une mécanique peut aussi devenir une obligation d'emploi d'un élément plutôt qu'un autre. En effet, une contrainte appliquée à *New Super Mario Bros* (Nintendo, 2006) pourrait imposer d'utiliser en priorité un « mini champignon » (qui permet à Mario de sauter très haut, mais réduit ses dégâts et le nombre de fois qu'il peut être touché avant de mourir) plutôt qu'une feuille (qui lui permet de voler) ou une fleur de feu (qui lui offre la capacité d'attaquer à distance). Ce type de contrainte qui consiste à renforcer un élément de jeu plutôt qu'une mécanique sera nommé contrainte par *imposition*.

Enfin, il convient de revenir sur un dernier point de cette différenciation, à savoir qu'obligation et interdiction peuvent parfois se confondre, ou du moins avoir une limite floue. En effet, si plusieurs possibilités sont offertes au même moment au joueur, il peut être difficile de déterminer s'il en interdit une ou s'il rend l'autre obligatoire. Cette distinction devra généralement s'effectuer au cas par cas, mais il est déjà possible de poser un principe général à ce sujet, en partant d'un exemple. Dans la contrainte *Total War* que nous avons déjà explicitée, le joueur se voit obligé de déclarer la guerre à toute faction qu'il rencontre. Cette contrainte peut être vue de deux façons : soit qu'elle rende le choix de la déclaration de guerre obligatoire, soit qu'elle interdise toutes les autres options de négociation, ainsi que le fait de ne pas entreprendre d'action. C'est la traditionnelle équivalence entre soustraction et addition, qui stipule que soustraire un nombre revient à additionner un nombre négatif. On en appellera cependant ici à la solution la plus économique ; c'est-à-dire, dans les cas de notre exemple, qu'il est plus facile – et donc plus logique – de décréter que la contrainte oblige à déclarer la guerre plutôt que d'énumérer les interdictions qui ne laisseraient en définitive pour seule possibilité que la déclaration de guerre.

3.5.5. Niveau de complétude

La dernière différenciation que nous proposons se situe au niveau du degré de complétude de la contrainte, c'est-à-dire à quel point elle affecte l'élément visé. Pour présenter ces niveaux, nous partirons de la contrainte par suppression.

En prenant toujours l'exemple de *Borderlands*, nous avons vu qu'il était possible de supprimer totalement l'emploi des fusils de précision, ce que nous avons présenté comme une contrainte par

suppression. Dans ce cas, elle sera qualifiée de *totale*, car à aucun moment le fusil de précision ne pourra être utilisé. Un joueur pourrait très bien décider de n'autoriser l'emploi du fusil de précision que lorsqu'un ennemi est à proximité, ce qui reste désavantageux puisque ce type d'arme est avant tout pensé pour éliminer les cibles à distance. Ce cas de figure, qui ne bannirait que partiellement un élément de jeu, sera nommé contrainte *partielle*. Il en va de même pour les autres types de contraintes, et l'on peut formuler des contraintes par obligation totale (déclarer la guerre à toute faction rencontrée dans *Total War*) ou partielle (déclarer la guerre à toute faction germanique dans *Total War*, mais s'autoriser à laisser le groupe grec en paix), et ainsi de suite pour toutes les catégories de cette typologie.

Le niveau de complétude d'une contrainte peut cependant varier selon la focalisation selon laquelle on l'observe. Dans le cas de la suppression du fusil de précision, cette contrainte pourrait aussi bien être considérée comme une suppression totale de l'arme que comme une suppression partielle des armes à feu du jeu. Il existe en effet d'autres moyens d'éliminer les ennemis de *Borderlands* (grenades, corps-à-corps, véhicules, etc.), et il est possible — bien que très difficile — d'y supprimer totalement les armes à distance. En poussant le raisonnement plus loin, l'on peut encore considérer que cette contrainte n'est qu'une forme partielle d'une contrainte totale consistant à n'éliminer aucun ennemi non nécessaire (nombre de jeux ne permettent en effet pas de gagner sans défaire au moins quelques « boss »). Comme pour la distinction entre contrainte par obligation et contrainte par interdiction, il faudra déterminer au cas par cas la focalisation la plus pertinente afin de caractériser efficacement les contraintes étudiées.

Enfin, certaines contraintes peuvent n'affecter que partiellement un élément ou une mécanique, sans que l'on puisse déterminer précisément leur niveau de complétude. Dans le dernier exemple que nous venons de donner, à savoir n'éliminer que les ennemis strictement nécessaires à la complétion du jeu, l'on pourrait déterminer, dans *New Super Mario Bros*, le nombre précis d'ennemis à vaincre (il suffirait de compter le nombre de boss et de mini-boss du jeu). Cependant, mettons que le joueur souhaite restreindre la mécanique de saut de Mario ; il ne peut l'interdire complètement, le jeu deviendrait impossible à gagner et le joueur perdrait en boucle face au premier *goomba* venu. Il ne peut non plus compter précisément le nombre exact de sauts qu'il faudra pour passer tous les ennemis, trous et boss du jeu. Il est malgré tout possible de tendre vers un idéal de dépouillement, qui transformerait le jeu de réflexe et d'action qu'est *New Super Mario Bros* en un jeu de réflexion, où le joueur tenterait d'identifier la meilleure façon d'évoluer à l'intérieur des niveaux pour diminuer au plus bas le nombre requis de saut, en calculant patiemment chaque action et chaque déplacement dans un but d'optimisation. Cette contrainte par interdiction apparaît donc comme

floue, en ce sens qu'elle tente de se rapprocher d'une contrainte totale sans précisément savoir quel est le nombre maximum d'inputs à imposer pour y parvenir.

3.5.6. *Contrainte simple et contrainte complexe*

Si l'on se réfère aux opérations revenant souvent dans les typologies littéraires, on remarque que la permutation est parmi les plus récurrentes. Une contrainte par permutation est-elle envisageable dans le jeu vidéo, soit une contrainte inversant deux éléments ou deux mécaniques ? En repartant de l'exemple du fusil de précision de *Borderlands*, nous avons déjà montré qu'il favorisait, par définition, le tir sur des cibles distantes ; à l'inverse, les armes de type fusil à pompe sont dotées d'une puissance de feu équivalente à celle des fusils de précision, mais dont la dispersion entraîne une perte d'efficacité si l'ennemi est trop loin. Une permutation possible serait de poser que le joueur ne peut utiliser un fusil de précision que dans les conditions d'utilisations logiques d'un fusil à pompe, et inversement, soit que l'arme à longue portée ne peut être utilisée que pour des ennemis proches, et l'arme à courte portée pour des adversaires lointains. Il s'agit en effet d'une permutation, mais il est possible de traduire différemment cette contrainte — ou plutôt *ces* contraintes.

Une première contrainte par suppression partielle stipule que le fusil de précision n'est pas autorisé pour les ennemis à plus de x mètres de distance. Une seconde suppression partielle affirme que le fusil à pompe n'est pas autorisé pour les ennemis en deçà de cette même distance. Une première imposition partielle exige d'éliminer les ennemis proches à l'aide d'un fusil de précision. Enfin, une seconde imposition partielle ordonne d'attaquer les ennemis lointains à l'aide d'un fusil à pompe. Ainsi, ce qui se présente comme une contrainte par permutation peut aussi être décrit comme une somme de plusieurs contraintes de suppression et d'imposition. Cet exemple révèle, nous semble-t-il, que la typologie fondée sur les quatre types que nous avons présentés, à savoir la suppression, l'interdiction, l'imposition et l'obligation (cinq en comptant l'addition qui est mineure) permet de caractériser l'ensemble des formes que la *contrainte ludique* peut potentiellement adopter ; ces quatre opérations constituent ce que nous nommerons les *contraintes simples*. La deuxième conclusion que cette évaluation de la permutation met en évidence est que, sur base de ces contraintes simples, des contraintes complexes peuvent naître, par une addition de contraintes simples formant un système de règles riches de combinaisons et d'effets potentiels.

La seconde partie de ce travail se concentrera principalement sur l'étude d'une série de cas de contraintes complexes, que nous présenterons et analyserons plus en détail, afin de dégager la multitude d'effets que la contrainte peut entraîner.

Partie pratique

4. Nuzlocke Challenge : les marqueurs de l'institutionnalisation

Nous en avons déjà parlé, lorsque les différents degrés possibles d'institutionnalisation d'une contrainte ont été abordés, le *Nuzlocke Challenge* est une contrainte originellement liée à la série de jeux *Pokémon* qui consiste en l'ajout de deux règles simples. La première stipule que le joueur peut uniquement capturer le premier pokémon rencontré dans chaque zone (la route 1, la Forêt de Jade, le Mont Sélénite, etc.) ; la seconde exige que tout pokémon vaincu au cours d'un combat soit considéré comme mort et soit donc relâché.

La création du *Nuzlocke Challenge* remonte à Nick Franco, dessinateur de bandes dessinées sur internet, lorsqu'il décide en 2010 de s'imposer ces deux règles pour rendre une partie de *Pokémon version rubis* plus intéressante, la répétitivité et le manque de difficulté du jeu original l'ayant lassé⁴³. Il décide alors de réaliser une bande dessinée sur base de son aventure, qu'il nomme *Pokemon : Hard-Mode*. Celle-ci fait intervenir un « Nuzleaf » (en français « Pifeuil ») que l'auteur représente occasionnellement sous les traits du personnage John Locke de la série *Lost* (Abrams *et alii*, 2004) ; les internautes découvrant son travail vont rapidement renommer le challenge en *Nuzlocke Challenge* en référence à ce dessin.

Dans ce chapitre, nous analyserons d'abord formellement le cas de contrainte complexe qu'est le *Nuzlocke Challenge* tel qu'originellement présenté par Nick Franco, afin de mettre en évidence ses effets premiers à l'intérieur du jeu. Nous envisagerons ensuite les marqueurs de l'institutionnalisation croissante de la contrainte, en étudiant les différentes formes artistiques qui se manifestent sur base du *Nuzlocke Challenge*, en tant que formes de détournements. Nous verrons alors comment une communauté de joueurs et une famille de pratiques peuvent se former à partir d'une contrainte, ainsi que la multitude de variations qu'elle peut engendrer. Parmi ces variantes, certaines permettront d'illustrer comment la contrainte peut dialoguer avec le *modding*. Enfin nous aborderons rapidement le jeu *Kindred Fates* (Skymill Studio, s.d.), qui se présente comme un jeu similaire à *Pokémon* dont les règles rappellent fortement celles du *Nuzlocke Challenge*.

43 Franco, Nick, s.d., « about », *Nuzlock.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/about/> (23/03/2020).

4.1. Analyse formelle

Le *Nuzlocke Challenge* est un cas de ce que nous avons nommé une *contrainte complexe* c'est-à-dire un ensemble de contraintes simples fonctionnant ensemble. Chacune des règles composant ce système va donc provoquer des effets sur la structure de jeu, mais la combinaison de celles-ci aura aussi un impact que les différentes règles n'auraient pas données l'une sans l'autre. Dans ce point, nous analyserons en premier lieu les effets provoqués par chaque contrainte simple prise individuellement, avant d'évaluer les résultats donnés par l'union des deux.

La première règle constitutive du *Nuzlocke Challenge* prend la forme d'une interdiction partielle, à savoir le fait de ne pouvoir capturer que le premier pokémon de chaque zone. Il s'agit d'une interdiction, d'abord, car son objectif est de restreindre une mécanique de jeu — la capture — et non pas un élément tel que la « pokéball »⁴⁴ ; elle est partielle, ensuite, car la possibilité d'action est au moins en partie laissée au joueur, là où l'on peut envisager une contrainte totale exigeant de ne capturer aucun pokémon (la première créature obtenue, communément appelée *starter*, est offerte au joueur par un personnage non-joueur). Cette première règle va engendrer une série de modifications dans les possibilités d'action du joueur, qui peuvent varier selon les versions du jeu (*Rouge Feu, Rubis, Diamant, etc.*)

D'abord, les stratégies optimales vont se retrouver bouleversées car soumises à l'aléatoire. En effet, le jeu *Pokémon*, dans ses différentes versions, propose au joueur de capturer le plus de créatures possibles et de choisir parmi elles une équipe de six membres afin de trouver la combinaison la plus efficace. Or, ici, le choix offert se retrouve drastiquement réduit, puisque bon nombre de pokémons ne seront jamais attrapés. La règle impose alors au joueur de sélectionner la meilleure équipe envisageable sur base du peu de possibilités offertes, entraînant par la même l'utilisation de monstres généralement délaissés par les joueurs, comme l'explique Nick Franco⁴⁵.

La conséquence la plus visible concernant le choix des membres d'une équipe est l'absence de pokémon légendaire⁴⁶. L'apparente impossibilité de capturer ces créatures (situation illustrée par Franco dans sa bande dessinée lorsqu'il rencontre le dieu de la terre « Groudon »⁴⁷) est cependant parfois résolue par les joueurs, qui adoptent alors une stratégie de contournement de la règle du Nuzlocke : en employant l'objet « repousse », il est possible de ne pas rencontrer de pokémon sauvage avant d'arriver à certains légendaires, qui apparaissent alors comme les premiers monstres

44 Objet utilisables par le joueurs afin de capturer un pokémon.

45 Franco, Nick, s.d., « about », *Nuzlock.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/about/> (23/03/2020).

46 Un pokémon légendaire est une espèce ne pouvant être capturée qu'une seule fois et ne pouvant pas se reproduire, généralement plus puissante que la moyenne et donc souvent privilégiée par les dresseurs dans la composition de leur équipe.

47 Franco, Nick, s.d. « Pokemon : Hard-Mode page 58 », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/58/> (23/03/2020).

rencontrés dans une certaine zone. Cette manière d'exploiter les règles relève de ce que Salen et Zimmerman nomment les *dedicated players* (ou *joueurs engagés*), qui font usage de *degenerate strategies*. Ces joueurs particulièrement zélés n'hésitent pas à employer des méthodes initialement non anticipées par ceux qui ont créé les règles mais que ces règles permettent d'actualiser (Salen et Zimmerman, 2004 : 269-273). À l'intérieur du challenge initialement prévu pour augmenter la difficulté du jeu et modifier les équipes traditionnellement employées, il est donc possible de moduler cette difficulté et de lutter contre les règles afin de conserver partiellement les équipes optimales que le jeu permet originellement de former.

Ensuite, le fait de ne pouvoir capturer des pokémons qu'en quantité limitée et relativement aléatoirement induit une possibilité de ne pas obtenir certains types de créatures : chaque pokémon peut apprendre une série de capacités, parmi lesquelles certaines permettent d'interagir avec le monde en dehors des combats (où elles sont principalement mobilisées). Il en va ainsi pour les capacités dénommées « surf » et « vol », la première ne pouvant être maîtrisée que par certaines créatures capables de nager, la seconde de voler. Or il est possible que, par l'effet du hasard, le joueur ne soit pas en mesure de capturer de monstre adéquat en temps voulu ; la capacité *surf* est nécessaire à la poursuite de la trame narrative des jeux, mais il est possible qu'un joueur malchanceux arrive au moment fatidique de sa nécessité sans pouvoir l'employer. Cette possibilité a été pensée par les joueurs, et il est généralement admis qu'une dérogation est réservée à ce cas, avec la possibilité de capturer un pokémon spécifiquement pour employer *surf*, sans pouvoir mobiliser la créature en combat⁴⁸. Un problème se pose néanmoins lorsque les règles du *Nuzlocke Challenge* sont directement intégrées dans des *fan-games*, où cette situation fait virtuellement office de *game over*, l'aventure ne pouvant se poursuivre. Il en va de même pour la capacité *vol*, qui est l'équivalent d'une fonction « voyage rapide » permettant de se déplacer instantanément d'une ville à une autre sans avoir à parcourir le chemin les reliant — et donc d'éviter une série de confrontations potentiellement dangereuses et répétitives.

Enfin, si cette première contrainte peut entraîner des changements majeurs volontaires et d'autres collatéraux, elle peut aussi créer une série d'effets mineurs. Parmi ceux-ci, et dans deux versions en particulier — *Pokémon vert feuille* et *Pokémon rouge feu* (Game Freak, 2004) — certains objets ne sont accessibles qu'une fois que le joueur a capturé un certain nombre de monstres différents. Si ceux-ci ne sont pas indispensables à la complétion du jeu, ils donnent des avantages parfois considérables pour la progression du joueur. Si nous ne relèverons pas ici l'ensemble des éléments modifiés par l'imposition de cette première règle en apparence très simple, nous avons pu mettre en évidence la variété des effets qui en découlent déjà au niveau purement formel.

48 « Nuzlocke Challenge », *Bulbapedia.bulbagarden.net*, URL : https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nuzlocke_Challenge#Trivia (23/03/2020).

La seconde contrainte simple concerne les pokémons mis K.O. au cours d'un combat ou à cause de l'effet du statut « poison » dans les premières versions du jeu. Dans les jeux originaux, une créature mise hors-combat ne peut plus participer aux affrontements avant d'avoir été emmenée dans un « centre pokémon », réanimée par l'utilisation de l'objet « rappel » ou encore par l'action de certains personnages non-joueurs ; à noter que le fait d'être K.O. n'empêche pas la créature d'employer certaines capacités en dehors du combat, tels *surf* et *vol* précédemment citées. Le *Nuzlocke Challenge*, dans sa version originale, exige que tout pokémon K.O. soit considéré comme mort et donc aussitôt relâché (certaines variantes proposent de stocker ledit monstre sur un PC sans pouvoir jamais le remettre dans son équipe). Il s'agit ici d'une contrainte par obligation totale : obligation car le joueur se voit forcé d'employer une mécanique dans un certain contexte, à savoir le fait de relâcher une créature⁴⁹ ; totale ici car elle s'applique à chaque occurrence de la situation donnée.

Cette contrainte induit principalement un changement d'importance de certains éléments à l'intérieur des combats, et potentiellement une prudence accrue, car la punition liée à la condition de défaite qu'est le K.O. devient beaucoup plus grande. Ainsi, et comme l'illustre la BD de Nick Franco, les coups critiques (qui augmentent aléatoirement les dégâts causés par une attaque) deviennent des éléments extrêmement redoutables, qui peuvent changer du tout au tout une aventure⁵⁰. De même, dans les premières versions de la série de jeux, l'effet du statut poison, par le fait qu'il réduit progressivement la vie d'un pokémon jusqu'à le terrasser et ce en dehors même des combats, devient d'autant plus à craindre que manquer d'« antidote » peut causer la mort définitive d'un membre de l'équipe.

Certains objets présents dans le jeu sont rendus inutiles par l'ajout de cette règle. Il en va ainsi pour le « rappel » et le « rappel max », qui ont pour effet de remettre sur pied un pokémon K.O. avec tous ou une partie de ses points de vie. Certaines tactiques voient elles aussi leur viabilité diminuer, comme le fait de sacrifier un pokémon faible le temps de soigner une créature plus puissante : les combats se déroulant au tour par tour, si un joueur utilise un objet de soin sur un monstre en train de combattre, celui-ci risque de subir de nouveaux des dégâts juste après avoir été soigné ; une tactique commune consiste en le fait d'envoyer sur le terrain un pokémon avec un faible potentiel, le temps de soigner l'autre, ce qui résulte généralement en le sacrifice du premier. Or, ici, une telle stratégie constitue un suicide irrémédiable de la créature utilisée comme bouclier, conséquence qui rend un

49 La variante citée ci-dessus peut être envisagée comme une interdiction d'employer un pokémon K.O., mais nous nous focaliserons ici sur la version originelle du *Nuzlocke Challenge* de Nick Franco, en raison de sa plus grande cohérence avec la bande dessinée issue de celui-ci.

50 Franco, Nick, s.d. « Pokemon : Hard-Mode page 58 », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/67/> (23/03/2020).

tel mouvement moins viable. De même, une capacité comme « auto-destruction », dont la puissance dévastatrice a pour prix le K.O. du monstre qui l'emploie, se retrouve aussi peu envisageable.

Les derniers effets envisagés ici voient leur impact redoubler lors de l'application conjointes des deux règles constitutives du *Nuzlocke Challenge* : la disparition d'un pokémon est d'autant plus punitive lorsque ceux-ci ne sont disponibles qu'en quantité limitée dans une même partie. De ce phénomène découle un autre, également lié aux conditions de défaite mais dans une perspective plus globale. Si nous avons ainsi nommé le fait de voir sa créature tomber K.O., la véritable condition de défaite du jeu survient lorsque les six membres de l'équipe d'un joueur se retrouvent simultanément hors de combat. La punition normalement liée à cet événement consiste en la téléportation du joueur au dernier « centre pokémon » qu'il a visité et par la perte d'une partie de son argent. Dans le cadre du *Nuzlocke Challenge*, deux possibilités sont à considérer : soit le joueur estime que la partie prend fin dès lors que son équipe a été entièrement vaincue, soit il prend aussi en compte les pokémons restant potentiellement dans le stockage du PC. Dans les deux cas, il arrive un moment où la partie ne peut plus continuer et la sauvegarde doit être effacée pour reprendre une nouvelle aventure. Le *Nuzlocke Challenge* produit l'apparition d'une défaite absolue, d'une punition totale, qui demande de recommencer le jeu en perdant toute la progression acquise jusqu'alors, cas qui ne survient pas dans le jeu d'origine.

Cette nouvelle condition de défaite générée par la contrainte change à nos yeux — au moins partiel — le genre de la série de RPG que sont les *Pokémons*. Par l'addition d'un système de *permadeath* (ou *mort permanente*), soit une condition de défaite dont la punition équivaut à la perte de toute progression dans la partie, le jeu voit ses caractéristiques se rapprocher de celles du *rogue-like*, un genre vidéoludique dont les principales caractéristiques sont la génération procédurale des niveaux, la mort permanente du personnage et la sauvegarde unique (ce dernier élément étant déjà présent dans la série des *Pokémon* ; Bazile, 2018). Certes, ce changement ne suffit pas à faire basculer le genre de *Pokémon*, mais il permet de mettre à jour une possibilité sur laquelle nous reviendrons dans notre étude, celle du passage d'un genre à l'autre par l'intermédiaire de la contrainte.

4.2. Contrainte et détournement

Une particularité du *Nuzlocke Challenge* en tant que contrainte est qu'il a été initialement présenté par l'intermédiaire d'une bande-dessinée, une production artistique dérivée de l'œuvre première qu'est *Pokémon*. Ce type de production relève du *détournement*, ce que Guy Debord (2006 : 989) définit comme « le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants ». Dans son

acception extensive, la notion de détournement « englob[e] les deux modalités classées par Gérard Genette sous les termes d'intertextualité (“présence effective d'un texte dans un autre”) et d'hypertextualité (dérive “d'un texte antérieur par transformation”) » (James, 2012 : 61-62). Ces deux définitions ne suffisent cependant pas à déterminer à partir de quand une pratique ludique peut être envisagée comme relevant du détournement.

Pour ce faire, Barnabé propose de concevoir un joueur modèle — équivalent vidéoludique du lecteur modèle d'Eco — qui serait construit par l'objet-jeu (2017 : 33). « Toute œuvre ludique, comme tout texte, postule donc (et construit) une “compétence grammaticale” (Eco, 1985 : 62) et une compétence encyclopédique que le destinataire doit posséder (ou acquérir) pour aider ce texte à fonctionner » (Barnabé, 2017 ; 34). Premièrement, les jeux vidéo présupposent un joueur *agissant*, ce qui ne se manifeste pas uniquement par une actualisation de l'énoncé mais par une coproduction de sens par l'interaction du joueur et de la machine. Deuxièmement, Barnabé montre que les tutoriels sont des indicateurs clairs du *play* modèle que le jeu postule, en mettant en évidence ce qui est attendu du joueur.

Elle présente alors la notion d'*écart*, qui permettrait de distinguer le *play* modèle de ces variations. Ce concept a toutefois le défaut de renvoyer à l'idée d'une pratique déviante, exceptionnelle et fautive. Or, le fait de s'écarter du joueur modèle constitue une manière classique de jouer (Barnabé, 2017 : 42-44). Ainsi, il est préférable de parler d'*effet d'écart* produit par les œuvres dérivées, qui peuvent se distancier plus ou moins de ce que le jeu postule comme *play* modèle (2017 : 49).

Afin de définir la contrainte vidéoludique, nous avons proposé de considérer ce que le jeu encourageait le joueur à accomplir ou à éviter, sur base des conditions de victoire, de défaite, des bonus et des obstacles (cf. point 3.1.2). La contrainte se caractérise donc, selon notre conception de celle-ci, comme un écart volontaire par rapport à la voie la plus efficace pour atteindre les objectifs d'un jeu ; de ce fait, elle consiste en une différenciation du *play* modèle que postule le jeu, puisqu'il s'agit précisément d'aller à l'encontre de ses indications. Toutefois, la *contrainte ludique* est une forme de détournement qui ne laisse pas obligatoirement de trace de l'action du joueur. Or Barnabé met en évidence que le jeu, étant toujours transformatif, ne peut être clairement distingué en lui-même du détournement (2017 : 49) ; afin de pallier cette impossibilité de différenciation nette, elle propose de considérer « la production d'une œuvre comme marqueur *a minima* du détournement » (Barnabé, 2017 : 49). De même, ce point de notre analyse prendra pour base les productions résultant du *Nuzlocke Challenge*, à commencer par la bande dessinée de Nick Franco. Si cette contrainte n'est pas systématiquement documentée par la création d'œuvres, elle est tout de même

dotée d'un important potentiel créateur, en témoigne les plus de seize-mille bandes-dessinées, *fan-fictions*⁵¹ et vidéos présentées sur le site *Nuzlockeforums.com*⁵².

Les effets d'écart qui caractérisent le détournement apparaissent comme des *saillances*, des reliefs par rapport au reste de l'énoncé, reconnaissables car exemplaires et dotées d'une fonction communicative (Barnabé, 2017 : 55-60). En tant que reprise et réorganisation des éléments d'une œuvre, le détournement constitue un discours sur celle-ci (2017 : 10) et les effets d'écart mettent en évidence ses codes. Pour ce faire, les saillances peuvent les contredire, mais ils peuvent aussi les révéler en les soulignant, en les renforçant (2017 : 60).

Nous l'avons présenté dans le point précédent, la capture d'un pokémon légendaire est généralement impossible dans le cadre d'un *Nuzlocke Challenge*, ce qui le différencie du *play* modèle du titre original, où de telles créatures sont hautement valorisées. Cet écart est mis en évidence dans la bande dessinée de Nick Franco lorsque Groudon demande à Ruby — le héros de l'histoire — ce qu'il attend pour le capturer, ce à quoi ce dernier répond que « ce serait briser les règles »⁵³. La surprise du pokémon, comprenant qu'il va être exécuté — ce qui diffère nettement du destin qui l'attend généralement dans le jeu original — narrativise l'écart entre le joueur modèle et le *Nuzlocke Challenge*, en faisant de Groudon un personnage qui va souffrir de règles qui ne lui sont pas compréhensibles car extérieures à la logique interne du jeu. En parallèle, le fait que le personnage de Ruby mentionne les règles que le joueur s'est imposé crée une seconde saillance dans la narration, qui produit un double effet : le premier tient de l'écart entre le détournement et le *play* modèle de *Pokémon*, tandis que le second relève d'une forme de *médiation* (Barnabé, 2017 : 73) entre les deux niveaux de détournement actualisés par Nick Franco, à savoir le détournement par le *play* qu'est la contrainte et celui par le *game* qui consiste en la réalisation d'une bande-dessinée (2017 : 19).

51 « Les fanfictions sont des récits textuels écrits par des “fans”, des amateurs, sur la base d'univers fictionnels préexistants ». (Barnabé, 2017 : 12).

52 « Fan Challenge Runs », *Nuzlockeforums.com*, URL : <https://nuzlockeforums.com/forum/index.php?forums/fan-challenge-runs.53/> (23/03/2020).

53 Franco, Nick, s.d. « Pokemon : Hard-Mode page 58 », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/58/> (23/03/2020).



Figure 2 — Pokemon Hard-Mode, Ruby refuse de capturer « Groudon ».

Lors d'une partie en mode *Nuzlocke Challenge*, le joueur doit relâcher un pokémon lorsque celui-ci est défait en combat. Cet écart par rapport au jeu original est resémantisé par la bande-dessinée sous la forme de la mort de la créature. Le détournement met ici en évidence une incohérence présente dans l'œuvre d'origine, à savoir la disproportion entre les attaques que peuvent subir les créatures et le résultat de celles-ci. Ainsi, une attaque comme « hurle-temps » — capacité propre au dieu du temps « Dialga » — a pour description : « Le lanceur frappe si fort qu'il affecte le cours du temps. »⁵⁴ Le simple évanouissement temporaire de la cible d'une telle attaque peut paraître illogique ; le changement entraîné par la narration de *Pokemon : Hard-Mode* corrige cette dissonance en proposant une version plus réaliste de l'univers présenté par le jeu.

Suite à la parution de la bande dessinée de Nick Franco, un important engouement de la part de la communauté de fans de la série a entraîné un grand nombre d'actualisation de la contrainte proposée par l'auteur, conduisant également la création d'œuvres. Certains de ces détournements reprennent la forme proposée par *Pokemon : Hard-Mode*, mais beaucoup adoptent des modalités différentes. Ainsi le site *Nuzlocke Forum*⁵⁵ répertorie également des récits écrits et des *let's play*⁵⁶, mais la forme la plus fréquemment employée consiste en une succession de captures d'écrans

54 2019, 14 décembre. « Hurle-temps », *pokepedia.fr*, URL : <https://www.pokepedia.fr/Hurle-Temps> (23/03/2020).
 55 « Completed/Incomplete Runs », *tapatalk.com*, URL :, https://www.tapatalk.com/groups/nuzlocke_forum/completed-incomplete-runs-f62/ (23/03/2020).
 56 « Le *let's play* est une captation vidéo faite par un joueur d'une session de jeu. » (Barnabé, 2017 : 111)

accompagnées de textes brefs⁵⁷, format qui permet de se passer des descriptions écrites tout en ne nécessitant pas de compétence en dessin.

Une partie importante de ces œuvres présentent en introduction une liste des règles qui régissent les parties de *Pokémon* dont elles s'inspirent, et donc les conditions qui engendrent la fiction produite⁵⁸. Si les deux contraintes constitutives du *Nuzlocke Challenge* forment le socle de ces détournements, elles peuvent être altérées ou se voir adjoindre de nouvelles règles. La bande dessinée *Manic's full circle* du dessinateur éponyme présente ainsi une série de six règles principales⁵⁹. À la première règle du *Nuzlocke Challenge*, il ajoute deux closes : la première stipule qu'un pokémon échangé ou donné par un personnage non-joueur est considéré comme l'unique pokémon capturable de sa zone ; la seconde, nommée « dupe clause », autorise le joueur à ne pas tenir compte de la première créature rencontrée dans une zone si un autre monstre de la même espèce a déjà été capturé. La règle suivante précise que tout membre de l'équipe décédé doit se voir offrir un enterrement digne de ce nom ; cette remarque produit une saillance par rapport à l'œuvre de Nick Franco, en obligeant l'auteur à renforcer la narration lors de l'événement que constitue la mort d'un pokémon. De même, l'obligation de nommer ses créatures pour entretenir un lien plus fort avec elles est thématifiée par Manic, soulignant une règle tacite du *Nuzlocke Challenge* original. Enfin, le joueur est obligé de conserver en continu le *starter*⁶⁰ dans son équipe, et la mort de celui-ci entraîne instantanément un échec de la partie. Le site *Bulbapedia*⁶¹ (une encyclopédie participative sur *Pokémon*) recense une série de règles applicables pour compléter la contrainte originelle, en les divisant en trois catégories : les règles de base décrite par Nick Franco lui-même, les règles « quasi-universellement utilisées » et les règles optionnelles que certains joueurs ajoutent à leur pratique pour la complexifier d'avantage⁶².

Bulbapedia et l'œuvre de Manic mettent en évidence deux marques d'institutionnalisation de la contrainte issues de ses détournements : la première est la naissance d'une communauté basée sur la pratique du *Nuzlocke*, qui engendre l'apparition d'un canon forgé sur base de le bande-dessinée de Franco ; les règles « quasi-universellement utilisées », que le site présente comme un « consensus général »⁶³, n'ont pas été citées par le créateur du défi et ne doivent pas nécessairement apparaître

57 Ce format constitue en fait la forme originale du *let's play* avant que le format vidéo ne se popularise. (Barnabé, 2017 : 115).

58 Manic, 2015. « [COMPLETED] Manic's Full Circle », *tapatalk.com*, URL : https://www.tapatalk.com/groups/nuzlocke_forum/completed-manic-39-s-full-circle-t25329.html (20/03/2020).

59 *Ibid.*

60 Le *starter* est le nom donné au pokémon choisi en début de partie parmi les trois possibilités offerte par chaque jeu de la série.

61 « Welcome to Bulbapedia », *Bulbapedia.bulbagarden.net*, URL : https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Main_Page (23/03/2020).

62 « Nuzlocke Challenge », *Bulbapedia.bulbagarden.net*, URL : https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nuzlocke_Challenge#Trivia (23/03/2020).

63 *Ibid.*

dans une œuvre pour que celle-ci soit considérée comme relevant du *Nuzlocke Challenge*, mais une majorité de praticiens les ont adoptées comme allant de soi, marquant le passage d'un phénomène culturel à un phénomène envisagé comme naturel. Les règles optionnelles constituent la seconde marque d'institutionnalisation, en ce qu'elles sont la manifestation d'un détournement du détournement original. Le défi initial de *Pokemon : Hard-Mode* définit un nouveau *play* modèle, qui se voit lui-même détourné par l'ajout d'une série de contraintes supplémentaires, comme le bannissement des objets de soin ou l'obligation de conserver le *starter* dans l'équipe. Ces deux marques d'institutionnalisation mettent également en évidence la mise en place d'un processus de dialogue entre la pratique de jeu et l'écriture et le partage d'œuvres au sein d'une communauté, dans lequel le jeu va influencer la construction des récits, qui vont à leur tour, par leurs processus de narrativisation et de resémantisation des éléments de la pratique ludique, influencer le jeu par la production de règles nouvelles.

Remarquons enfin que le détournement du *game* qu'est la création d'œuvres basées sur le *Nuzlocke Challenge* constitue en lui-même une contrainte tel qu'entendu par les oulipiens ; en effet, les auteurs posent comme règle préalable à la production de leurs récits de respecter le schéma narratif défini par leur pratique ludique. De même que la tragédie classique se pose une contrainte d'ordre sémantique en s'imposant de respecter la règle des trois unités — limitant *a priori* les possibilités narratives de l'auteur — les auteurs de détournements se privent partiellement de la liberté de choisir les personnages qui composeront leur histoire (les pokémons figurant dans l'équipe du héros sont déterminés par leur partie) et se forcent, dans une certaine mesure, à suivre un fil conducteur dicté en premier lieu par l'éditeur de la franchise plutôt que par eux-mêmes.

4.3. Contrainte et *modding*

Parmi les pratiques de détournement populaires sur *Pokémon*, l'une d'elle consiste à introduire de l'aléatoire en grande quantité dans le jeu. Ce phénomène est généralement appelé le *randomizer*⁶⁴. Il s'agit d'un *mod*, donc d'une modification du *game* d'une version de *Pokémon*, qui permet de rendre aléatoire les créatures rencontrées dans une zone, mais aussi leurs types, leurs capacités, ou encore leurs évolutions⁶⁵. À titre d'exemple, le premier monstre rencontré sur la Route 1 de *Pokémon vert feuille* est généralement un « Roucool » ; dans une version aléatoire, la première créature pourra être « Taupiqueur », une créature vivant normalement dans une grotte précise. Ce « Taupiqueur »

64 « Universal Pokemon Game Randomizer », *pokehacks.dabomstew.com*, URL : <https://pokehacks.dabomstew.com/randomizer/index.php> (23/03/2020).

65 Les pokémons possèdent des types qui définissent leurs résistances et leurs points faibles face aux différentes attaques, elles-mêmes pourvues des mêmes types. En devenant plus fort (donc en montant de niveau), la plupart des créatures peuvent évoluer en une autre forme plus puissante.

pourra être de type « feu » (dans le jeu original il est de type « sol »), il utilisera des attaques comme « laser glace » et « balle ombre » (ce qu'il ne peut normalement pas employer) et évoluera en « Flagadoss » au lieu de devenir un « Triopikeur ».

Le *randomizer* rend le jeu totalement imprévisible et perturbe la compétence encyclopédique (Barnabé, 2017 : 34) que le joueur a acquise de l'œuvre originale et qui lui permet normalement de penser des tactiques et des stratégies. Ce *mod* figure comme une antithèse du *Nuzlocke Challenge*, qui demande quant à lui au joueur de maîtriser parfaitement le jeu afin de réduire au maximum les dangers qui pourraient aisément coûter la vie des membres de son équipe. Pourtant, ces deux pratiques en apparence incompatibles sont parfois unies dans une même partie par certains joueurs. Un exemple en est donné par le *Pokemon Emerald X-treme Randomizer* par Uberle, œuvre composée de captures d'écran commentées⁶⁶. Dans celle-ci, la surprise résultant de l'écart entre les deux pratiques est rapidement mise en évidence lorsque le « Exploud » adverse (en français « Brouhabam ») emploie « Megahorn » (« Mégacorne »), qui est super-efficace⁶⁷ contre le type hasardeux du pokémon du héros ; « Mega-WHAT ?! » dit le commentaire suivant la capture d'écran, montrant l'étonnement du joueur, qui aurait déjà échoué dans son *Nuzlocke Challenge* s'il n'avait pas pris la précaution d'entraîner sa créature avant de se présenter face à son premier adversaire.

66 Uberle, 2017. « [FINISHED][COMPLETED] Pokemon Emerald X-treme Randomizer », *tapatalk.com*, URL : https://www.tapatalk.com/groups/nuzlocke_forum/finished-completed-pokemon-emerald-x-treme-randomizer-25321.html (21/03/2020).

67 Une attaque « super-efficace » double les dégâts infligés au pokémon adverse.

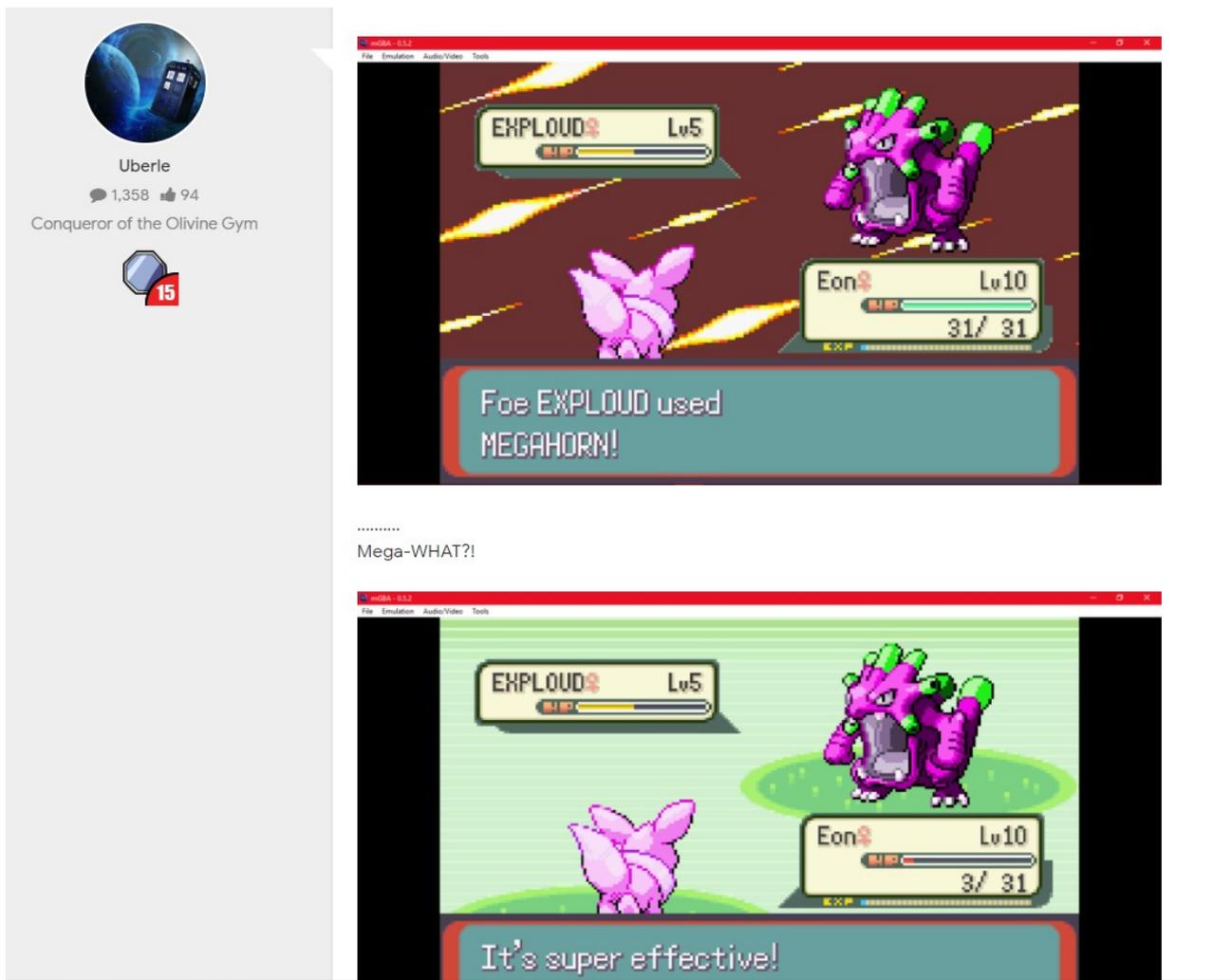


Figure 3 — Combat entre « Exploud » et le « Eon » du héros de Pokémon Emerald X-treme
Randimozzer

La rencontre entre le *randomizer* et le *Nuzlocke Challenge* établit une nouvelle marque de l’institutionnalisation de la contrainte, en illustrant l’apparition de croisements entre des pratiques d’ordres différents ; d’un côté un *mod* modifie le *game* de *Pokémon version émeraude* pour donner un jeu différent de l’œuvre officielle, de l’autre la contrainte, qui est appliquée dans un contexte différent de celui prévu dans sa première apparition sous la plume de Nick Franco. Nous avons déjà présenté le détournement du *Nuzlocke Challenge* par l’ajout de contrainte supplémentaire, or, dans ce cas-ci, la contrainte de Nick Franco vient s’additionner à la pratique du *randomizer*.

Enfin, ce type d’interaction souligne la possibilité de dialogue entre la contrainte et les autres pratiques affectant les règles du *game* sous des modalités différentes, ici le *modding*. Si notre analyse se focalise sur la contrainte, elle ne vise pas à faire oublier que cette pratique se situe sur un continuum et dialogue avec d’autres types de détournements pour donner une importante richesse de possibilités et d’effets – parmi lesquels l’improbable dualité du *random Nuzlocke* alliant aléatoire et peur du hasard.

4.4. Une institutionnalisation croissante

Nous avons précédemment proposé de nommer *contrainte édifiée* la reprise d'une contrainte comme mécanique directement intégrée à un nouveau jeu, qu'il soit issu du domaine amateur ou professionnel. Ainsi, des *fans-games* tel que *Pokémon Gemme* (Angi-MK, 2013) et *Pokemon Uranium* (JV et InvoluntaryTwitch, 2016) proposent dès le début de la partie d'activer le *Nuzlocke Challenge*, intégré directement dans le *game*.

Du côté des jeux officiellement publiés (les créateurs de *Pokémon Gemme* et *Pokemon Uranium* ne possédant pas les droits de la licence de GameFreak, leurs jeux sont considérés comme illégaux), une nouvelle œuvre similaire à la série des *Pokémon* est actuellement en préparation. *Kindred Fates* (Skymill Studio, s.d.), un jeu issu du financement participatif encore en développement, promet de proposer ce que certains nomment déjà un *Pokémon-like*⁶⁸, dans lequel un système de mort permanente des créatures vaincues en combat sera intégré directement dans le *game*. Cette mécanique est identique à la deuxième règle du *Nuzlocke Challenge* et, si les développeurs ne font pas mention d'une inspiration de la bande dessinée de Nick Franco, un certain nombre de commentaires sur des forums et d'articles sur internet envisagent déjà une parenté entre les deux titres. Ainsi, l'article intitulé *Pokémon may have new competition, and that's a good thing* rapproche la mécanique de *permadeath* (ou mort permanente) avec celle instaurée par les fans dans le *Nuzlocke Challenge*⁶⁹. Un commentaire sur la page de la plateforme de financement participatif *Kickstarter*⁷⁰ liée au développement de *Kindred Fates* mentionne également « un jeu de type Pokémon-like explorant le concept du Nuzlocke »⁷¹. S'il est impossible d'affirmer que le studio développant *Kindred Fates* se soit inspiré directement du *Nuzlocke* pour créer son jeu, ce même commentaire a reçu une réponse directe des créateurs du jeu, attestant de leur connaissance de son existence et de leur volonté d'instaurer une ambiance similaire à celle qui résulte de la contrainte. La contrainte se naturalise ici dans une production officielle, marquant une nouvelle fois son institutionnalisation croissante.

En conclusion, le *Nuzlocke Challenge* a permis de mettre en évidence une série de marques de l'institutionnalisation d'une contrainte. En premier lieu, le nombre de détournements présentés sur

68 La particule « -like » accolée au nom d'un jeu indique la cristallisation d'un nouveau genre basé sur les mécaniques ou l'esthétique d'un titre emblématique. Ainsi les *Doom-like* ont forgé le genre du *First Person Shooter*, les *GTA-like* une certaine forme de *sandbox* et le terme *Pokémon-like* commence à fleurir sur internet.

69 Dickson, Kesley, 23 mars 2020. « Pokémon may have new competition, and that's a good thing », *CBR.com*, URL : <https://www.cbr.com/pokemon-competition-temtem-kindred-fates/> (14/07/2020).

70 *Kickstarter*, URL : <https://www.kickstarter.com/> (14/07/2020).

71 « [...] a Pokemon-like game exploring the Nuzlocke Concept », *kickstarter.com*, Patrakos, 28 janvier 2020 à 16:37. « Kindred Fates—An Open World Monster Battling RPG », *kickstarter.com*, URL : <https://www.kickstarter.com/projects/kindredfates/kindred-fates-an-open-world-monster-battling-rpg/comments?comment=Q29tbWVudC0yNzA3MzEwMg%3D%3D&reply=Q29tbWVudC0yNzA3MzI5Nw%3D%3D> (14/07/2020).

les forums dédiés au *Nuzlocke* témoigne de l'importante diffusion de la contrainte. La reprise sous différents formats, les règles décrites comme « quasi-universelles » et l'ajout de contraintes supplémentaires par-dessus le *Nuzlocke Challenge* ont présenté celui-ci comme une nouvelle œuvre de base dotée d'un fort potentiel de détournement. Le *mod randomizer*, en deuxième lieu, révèle que la *Nuzlocke Challenge* acquiert aussi la capacité de contraindre d'autres pratiques, notamment des variations du *play* modèle original de *Pokémon*. En dernier lieu, l'intégration de la contrainte au code même de *fan-game* ainsi que son apparition annoncée dans les règles fixes de *Kindred Fates* marquent l'étape ultime de l'institutionnalisation : l'édification en une règle réutilisable dans la production d'œuvres nouvelles.

5. La contrainte idéologique

Si nous avons vu que Barnabé concevait le détournement comme un prolongement du jeu, le concept de détournement artistique, tel que défini originellement par Guy Debord, accueille également une dimension politique (Debord et Wolman, 2006 : 225). Cette pratique du détournement en un sens plus restreint consiste en l'appropriation subversive d'un texte, « une appropriation violente, critique et engagée du détournement, qui ne se bornerait pas à un registre comique, plaisant, mais élaborerait un “parodique-sérieux” à même de renverser les idéologies et de changer la société. » (Barnabé, 2017 : 8). Ce type de pratique est un cas particulier, mais il illustre la possibilité qu'a le détournement d'être chargé idéologiquement.

La *contrainte ludique* entre, nous l'avons vu, dans la catégorie des détournements vidéoludiques tels que définis par Barnabé ; il semblerait logique qu'elle puisse également revêtir une telle portée revendicatrice. Dans ce chapitre, nous envisagerons le cas du jouer végétarien présenté par Michelle Westerlaken ; pour ce faire, nous analyserons sa partie de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) du point de vue formel, pour dégager les effets de la contrainte sur le jeu. Nous étudierons ensuite ce que la contrainte idéologique fait aux représentations conventionnelles du jeu vidéo, en nous basant sur le concept de *masculinité militarisée* développé par Kline (2003). Enfin nous envisagerons la contrainte pacifiste, un défi relativement répandu qui consiste à tuer le moins d'ennemis possible, une forme de jeu chargée idéologiquement, mais que les joueurs adoptent parfois dans le seul but de complexifier une partie.

5.1. Analyse formelle du jouer végétarien

Dans son article *Self-Fashioning in Action: Zelda's Breath of the Wild Vegan Run*, Michelle Westerlaken (2017) propose une *vegan-run* (2017 : 4), une partie jouée en s'imposant de respecter un code éthique végétarien et que l'on peut formuler comme une contrainte complexe. Dans une narration similaire à une *fan-fiction*, elle explique, par l'intermédiaire de son avatar *Link* (le héros du jeu) :

Cela ne signifie pas seulement que je refuse de manger des produits animaux. En fait, j'essaie d'éviter tous les aspects du spécisme que je rencontre durant mes aventures. Je ne tue ni ne malmène d'autres créatures, je n'achète pas de vêtement en cuir ou en laine, je ne ramasse pas d'arme faite d'os, et je n'apprivoise pas ni ne monte de chevaux. D'autre part, je mange

beaucoup de légumes et je fais de mon mieux pour combattre l'esprit maléfique de Ganon (⁷².
(Wersterlaken, 2017 : 1)

Cette contrainte complexe prend ainsi la forme d'une série de suppression et d'interdictions totales : suppression de beaucoup d'éléments permettant de regagner de la vie, suppression d'un grand nombre d'armes et d'armures, interdiction d'utiliser les chevaux et interdiction de tuer la majorité des créatures hostiles (à l'exception des quelques rares ennemis indispensables à la complétion du jeu, par exemple le boss final *Ganon*).

Les effets de ces restrictions ne s'arrêtent cependant pas là, car les éléments et les mécaniques du jeu sont hautement interdépendants, et de multiples réactions en chaîne vont augmenter plus ou moins intensément la difficulté de la partie. Si un certain nombre de pièces d'équipement ne peuvent pas être employées par le joueur, d'autres, comme le « masque de Bokoblin »⁷³, ne tombent pas sous l'effet direct des interdictions. Le masque en question permet au joueur de se dissimuler dans la tribu éponyme⁷⁴, le protégeant des agressions, ce qui facilite en principe un mode de jeu non violent. Cependant, la seule façon de l'obtenir est de l'acheter auprès d'un marchand en échange de « mon », une monnaie qui ne peut être gagnée qu'en tuant des créatures. Apparaît dès lors une chaîne menant de l'interdiction de tuer des monstres à l'impossibilité de récupérer certains équipements.

Au cours de sa partie, le joueur peut être amené à rencontrer une multitude de personnages, proposant parfois des quêtes qui lui offriront une récompense. Parmi celles-ci, certaines consistent à éliminer des groupes de monstres, ce que la contrainte interdit formellement. Dans son article, Westerlaken introduit une raison supplémentaire de refuser d'accomplir une quête : lorsqu'un villageois lui demande de récupérer des poulets qui se sont échappés de leur enclos, elle refuse de le faire et, la nuit venue, libère les poulets qui ne s'étaient pas enfuis (2017 : 6). Cet acte répond à l'impératif de « ne pas malmenier d'autres créatures » et entre en écho avec le refus de monter à cheval, supposant que le joueur n'a ici pas le droit d'exploiter les animaux de quelque manière que ce soit. Cette contrainte semble plus floue qu'une interdiction de « capturer des poulets », car la notion de « malmenier » n'est pas identique dans l'esprit de tous : l'équitation peut apparaître ou non comme relevant de cette interdiction. En ce sens, elle diffère de la clarté de « ne pas tuer d'autres créatures » ; cependant, même cette dernière règle, qui semble explicite, soulève ici des interrogations, des doutes : qu'est-ce qui est considéré comme une « créature » ? *The Legend of*

72 « This does not only mean that I refuse to eat animal products. In fact, I try to avoid all aspects of speciesism that I encounter during my adventures. I don't kill or bully other creatures, I don't buy any leather or wool clothing items, I don't pick up weapons made of bones, and I don't tame or ride horses. On the other hand, I eat a lot of veggies and I do my best to fight the evil spirit of Ganon. »

73 2017, 18 septembre. « Bokoblin Mask », *zelda.fandom.fr*, URL : https://zelda.fandom.com/wiki/Bokoblin_Mask (20/04/2020).

74 Les *Bokoblins* sont des monstres inspirés des gobelins.

Zelda : Breath of the Wild possède un certain nombre d'ennemis qui sont des robots, les affronter constitue-t-il une transgression des contraintes ?

Westerlaken postule que sa performance « demande une exploration et une volonté constante de réinventer ce que signifie être végane dans le monde du jeu spécifique qui est présenté au joueur.⁷⁵ » (2017 : 5.) En réalité, si sa fiction écrite laisse comprendre les règles que nous avons formulées précédemment, elle-même considère le véganisme comme « une idéologie générale et interprétable, pas un ensemble strict de règles. »⁷⁶ (2017 : 5) Son jeu ne serait donc pas similaire à une *pacifist-run* où le joueur s'interdit de tuer, mais plutôt une pratique de négociation continue des règles selon un système de valeurs. Selon nous, la différence n'est pas aussi claire, et le comportement d'une *pacifist-run* (un système de règles prédéfinies) et celui d'une partie végane ne diffèrent pas tant dans leur fonctionnement que dans leur niveau de codification. De même que pour les doutes de Westerlaken, le jouer pacifiste ne va pas de soi, et la contrainte évolue progressivement d'une proposition initiale, « ne tuer aucun ennemi », à une forme augmentée sur base de la rencontre de moments problématiques (« ne tuer aucun ennemi *non nécessaire* »), ajoutant à l'interdiction de base une série d'exceptions. En tentant de définir un jouer végane, la chercheuse se retrouve confrontée à des interrogations qu'elle ne pouvait avoir prises en compte au moment de commencer sa partie, la forçant à négocier les règles régissant son aventure. Il ne s'agit pas d'un cas différent, mais plutôt d'un témoignage de la construction d'une contrainte complexe, une étape de *crystallisation* qui va donner naissance à une première liste de règles définissant la partie végane de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*.

La négociation des règles est un processus constant dans l'évolution et la naturalisation de la contrainte, dont elle est un témoin, comme nous l'avons exposé dans le chapitre précédent. En s'emparant du *Nuzlocke Challenge* de Nick Franco, les joueurs ont ajouté une série d'exception aux deux règles initiales, illustrant que ces processus sont un phénomène inhérent au développement des contraintes complexes. En résumé, l'introduction d'une contrainte complexe nouvelle dans le jeu induit des réactions en chaîne le complexifiant davantage, mais invite également ici à questionner son univers fictionnel, à envisager différemment les relations du joueur et de son avatar avec le reste de ce monde.

75 « [...] it requires a constant exploration and willingness to reinvent what it means to be vegan within the specific game-world that is presented to the player. »

76 « [...] a general and interpretable ideology, not a strict set of rules. »

5.2.Modifier la signification du jeu

Dans son article, Westerlaken propose que l'*expansive gameplay* (Parker, 2011) — dont les contraintes telles que définies dans ce travail sont une sous-catégorie — permet de se façonner, en produisant « un espace d'autonomisation sécurisé permettant de négocier des décisions politiques qui sont peut-être impossible à négocier dans la vie réelle »⁷⁷. (Westerlaken, 2017 : 5-6). Par cette pratique, le jeu offrirait « un espace *supplémentaire* imaginaire qui façonne [sa] relation au pouvoir dans la vie réelle ».⁷⁸ (2017 : 7).

La contrainte, vectrice d'une idéologie, permet au joueur de penser sa relation au monde et donc, en s'influençant lui-même, de faire advenir un changement dans celui-ci. Cette possibilité transparait dans la proposition de l'organisation non gouvernementale PETA de fournir un guide végane pour le jeu *Animal Crossing : New Horizons* (Nintendo, 2020). Dans celui-ci, le joueur incarne un avatar achetant une maison sur une petite île, où il pourra travailler pour rembourser son prêt, collectionner des insectes et animaux marins, mais surtout personnaliser son île et ses habitants. En exposant une série de manières de moduler son jeu, l'ONG invite également le lecteur du guide à repenser ses actions dans le monde réel face aux différentes problématiques soulevées⁷⁹. *Animal Crossing* fait office de monde simplifié, où une idéologie telle que l'anti-spécisme et les décisions qu'elle demande de prendre s'envisagent plus aisément que dans la vie quotidienne, facilitant une première étape d'auto-façonnement (Westerlaken, 2017 : 5).

La partie végane de *Zelda : Breath of the Wild* et le jouer anti-spéciste d'*Animal Crossing : New Horizons* entrent tous deux dans un réseau idéologique, comprenant également — et comme l'illustre la partie de Westerlaken — le pacifisme et le féminisme, que la chercheuse rapproche. Reprenant les travaux de Carol J. Adams, elle présente la consommation de viande comme relevant de la sphère masculine dans un système patriarcal, là où le véganisme est associable aux femmes ; l'anti-spécisme et le pacifisme sont également reliés au véganisme, entrant de ce fait en relation avec le féminisme (Westerlaken, 2017 : 5).

Dans son ouvrage *Digital Play : The interaction of technology, culture and marketing*, Kline (2003) expose le concept de *masculinité militarisée*, une tendance hégémonique à la représentation de conflits et de scénarios de guerre dans les jeux vidéo, fortement genrée (*ibid* : 247), que Genvo résume comme « un réseau sémiotique partagé tournant autour de sujets de guerre, de conquête et combat » (2008b : 43, citant Kline, 2003 : 255).

77 « [...] an empowering safe-space of negotiating political decisions that are perhaps impossible to negotiate with in real life. »

78 « [...] an *extra* imaginary space that shapes my relation to power in real life ». L'auteur souligne.

79 PETA, 2020. « PETA's Vegan Guide to 'Animal Crossing: New Horizons' », *peta.org*, URL : <https://www.peta.org/features/animal-crossing-new-horizons-vegan/> (20/04/2020).

Genvo explique la domination de l'industrie vidéoludique par la masculinité militarisée d'après trois causes principales. Tout d'abord un facteur technologique, lié à la naissance du médium dans les laboratoires du MIT. Né dans un contexte de guerre froide sur des machines conçues pour simuler des conflits armés, le jeu vidéo aurait une tendance naturelle à représenter de telles situations (2008b : 44). Une deuxième raison se trouve dans le marketing lié au médium : dès le milieu des années 1980, SEGA, voulant faire concurrence à l'hégémonie de Nintendo sur le marché, désire viser un public plus « mature » ; pour ce faire, l'éditeur entreprend d'intensifier cette représentation d'une violence virile, tant dans ses jeux que dans sa communication (2008b : 45). Le dernier facteur avancé par Genvo vient du médium lui-même et de son impératif d'action. Il postule que la majorité des jeux vidéo demandent au joueur d'agir et, pour ce faire, créent un conflit l'enjoignant à atteindre un objectif, à entrer plus ou moins directement en opposition *a minima* avec la machine elle-même (2008b : 47).

À ces trois facteurs, Kline en ajoutait également un quatrième : le constat que la violence est simplement plus facile à écrire et ne requiert qu'un effort minimal à concevoir et mettre en scène. Dans sa *Théorie de la fiction panier*, l'ethnologue et auteure de science-fiction Ursula K. Le Guin (1986) oppose deux types de fictions. La première, historiquement dominante, « provenant de et élaborée sur l'utilisation d'objets longs et durs pour planter, frapper et tuer »⁸⁰ (Le Guin, 1986), considère l'homme comme le centre de la culture – et de la fiction – en écartant la femme ; la seconde, qu'elle propose d'appeler la *fiction panier* (*the carrier bag fiction*), considérerait que le premier objet associé à l'humain et donc à la culture est le panier, le récipient ; la narration de tels récits ne serait alors plus centrée sur une figure virile et militaire, et la délaisserait au profit des minorités oubliées par la première culture hégémonique. Ces histoires sont plus difficiles à rendre attractives (Le Guin, 1986), mais elles produisent un renversement idéologique de la structure classique de la fiction.

La contrainte idéologique, notamment sous la forme de la partie végétarienne de *Westerlaken*, opère ainsi une bascule des codes du jeu dans lequel elle prend place. Elle invite le joueur à questionner le monde qui lui est présenté et l'influence qu'il peut exercer dessus. En estimant que les monstres n'ont pas moins le droit de vivre que les humains ou les animaux, une nouvelle relation apparaît entre eux et le joueur ; bien qu'ils restent des antagonistes, ils deviennent un peuple qu'il peut observer par curiosité plus que par besoin d'information militaire ou laisser vivre indépendamment de ses propres actions. De même, la contrainte remet ici en question la dimension guerrière de l'avatar qu'est le héros *Link*. En interdisant la violence et en cherchant des solutions alternatives aux

80 « [...] originating from and elaborating upon the use of long, hard objects for sticking, bashing, and killing [...] »

obstacles proposés par le jeu, celui-ci apparaît plutôt comme un explorateur résolvant des énigmes pour progresser dans sa quête.

Ce changement des codes vidéoludiques peut également affecter les structures sous-jacentes du jeu : le guide de PETA met en évidence la possibilité de s'opposer à l'impératif d'action. En effet, adopter un comportement anti-spéciste sur base de la proposition de l'ONG consiste à refuser la pêche, la capture d'insectes et de crustacés, ainsi que la fabrication d'un certain nombre de vêtements nécessitant des matériaux d'origine animale ; l'ensemble de ces interdictions réduit drastiquement le nombre d'activités que le joueur peut effectuer sur son île. Le guide PETA propose donc au joueur de ne pas influencer la faune sauvage, de ne pas agir. Cette limitation de l'action peut affecter le jeu plus avant encore : *Animal Crossing : New Horizons* demande au joueur de capturer un nombre minimal d'animaux pour accéder à la majeure partie des quêtes et activités disponibles dans le jeu ; respecter dès le début de la partie une contrainte végétarienne et anti-spéciste empêche le joueur de poursuivre la partie plus avant. Le jeu sous contrainte, dans cette forme idéologique, consiste en un non-jeu (Cayatte, 2018), un refus — au moins partiel — du jeu.

5.3.Pacifist Run : idéologie (in)volontaire

Westerlaken rapprochait la partie végétarienne d'une *pacifist run*, ces pratiques relevant toutes deux de l'*expansive gameplay* et de la *contrainte ludique* tout en les différenciant sur le plan du fonctionnement et sur leur portée idéologique. Ce point s'attardera sur le jouer pacifiste, qui se rapproche effectivement du jouer végétarienne tout en s'en différenciant sur une série d'éléments, ce qui nous permettra de développer certains aspects de la contrainte idéologique.

Une *pacifist run* consiste, comme nous l'avons déjà dit rapidement, à s'efforcer de ne tuer aucun ennemi dans un jeu où le combat est recommandé. Ce principe de base, traduisible par une contrainte par interdiction de tuer, connaît plusieurs variations dans ses modalités. Le joueur peut ainsi choisir de ne blesser personne (ce qui diffère de blesser sans achever), de ne pas éliminer lui-même et directement les adversaires (auquel cas il autorise les morts indirectes, en laissant des personnages non joueurs se charger des antagonistes à sa place ou, parfois, en rusant avec la gravité et les pièges contenus dans le jeu) ou de s'autoriser à éliminer certains ennemis qu'il ne considérerait pas comme vivants à proprement parler, ou purement maléfiques. Ces variations possibles naissent d'une première différence avec le jouer végétarienne : les parties pacifistes sont parfois dépourvues d'intention idéologique et les joueurs peuvent s'y adonner dans le seul but d'augmenter la difficulté originelle d'un jeu.

Cependant, l'idéologie sous-tendant ce type de jeu n'est pas systématiquement exclue ou mise de côté. Au contraire, les formes institutionnalisées de cette contrainte, édifiées en règles par les développeurs de certaines œuvres, revêtent souvent cette dimension politique assumée. La deuxième différence entre la partie végétarienne de *Westerglaci* et le jeu pacifiste relève donc du niveau d'institutionnalisation de la pratique ; afin de pousser plus avant l'analyse de cette dernière, nous nous intéresserons brièvement ici non plus à des contraintes, donc, mais à des règles, en ce que le jeu non-violent est prévu par les jeux que nous allons envisager ; cependant, elles relèvent des règles implicites de Parker (2008), le choix de les respecter ou non y est offert au joueur. Elles entrent donc dans la lignée directe des contraintes, dont elles sont l'évolution.

Nous avons déjà illustré la contrainte pacifiste édictée en règle (point 3.4.5) en mobilisant les jeux *Dishonored* (Arkane Studio, 2012), *Metal Gear Solid 3 : Snake eater* (Konami, 2004) et *Undertale* (Toby Fox, 2015). *Dishonored*, en premier lieu, montre que cette volonté de ne pas tuer les ennemis est généralement justifiée par la narration : le joueur y incarne Corvo Attano, protecteur royal de l'impératrice Jessamine Kaldwin ; accusé à tort d'avoir assassiné cette dernière, il lui faut remettre sa fille sur le trône et défaire une série d'usurpateurs. Cependant, les ennemis qu'il rencontrera principalement sur son chemin sont des gardes qui ne font que leur travail, sans rien savoir des machinations qui se jouent au-dessus d'eux. Bien que s'interdire tuer rende la tâche plus ardue — un garde endormi ou assommé peut être réveillé par un autre et l'obstacle n'est donc jamais complètement évincé — le joueur se voit justifié dans son jeu pacifiste par l'histoire.

À l'inverse, *Metal Gear Solid 3* et *Undertale* présentent, de prime abord, des protagonistes qui n'ont aucune raison de ne pas éliminer leurs ennemis : *Snake*, le héros du premier, est un soldat américain envoyé assassiner un agent russe dans le contexte de la guerre froide, tandis que le personnage principal du second (dont le nom change en fonction des actes du joueur) se trouve perdu dans un monde peuplé par des monstres qui l'attaquent dès qu'il les rencontre. *Metal Gear Solid* démystifie cependant la figure du soldat. S'il est au premier abord un avatar de la masculinité militarisée, *Snake* se fait le vecteur de l'idéologie du jeu, en refusant le rôle d'un héros. Par la place importante laissée à un jeu pacifiste, la ruse, la discrétion et la volonté de ne pas tuer inutilement sont placées au centre de l'œuvre, détournant les codes et les messages des jeux de guerre. De l'autre côté, *Undertale* propose une figure radicalement différente du militaire viril : le joueur y incarne un enfant asexué, perdu dans un monde inconnu. Si le jeu propose une série de parcours différents, influencés par les choix du joueur d'éliminer ou non les monstres, la narration encourage et récompense particulièrement la *True Pacifist Route*⁸¹. *Undertale* joue abondamment sur les codes

81 2020, 6 mars. « True Pacifist Route », *undertale.fandom.com*, URL : https://undertale.fandom.com/wiki/True_Pacifist_Route (20/04/2020).

traditionnels du JRPG⁸² (Barnabé, 2017 : 37-39), où le joueur se voit habituellement encouragé à éliminer les adversaires qui apparaissent régulièrement sur son chemin pour gagner des points d'expérience, généralement abrégés en « EXP », qui le rendent plus fort. Ici, l'abréviation « EXP » est détournée pour devenir le diminutif de « execution points »⁸³, fait qui n'est révélé que tard dans la partie. Le joueur peut dès lors comprendre qu'il était invité à épargner les monstres sur son parcours et à mettre fin aux combats en tentant de les comprendre, en identifiant les causes de leurs agressions et en se liant d'amitié avec eux (ce que Toriel, un personnage faisant office de tuteuriel, préconisait déjà dans un dialogue très tôt dans le jeu)⁸⁴. La masculinité militarisée est ici nettement attaquée, le joueur se voyant proposer de résoudre les conflits par le dialogue et par des actions non violentes telles que rire aux blagues d'une créature ou remonter le moral d'un fantôme⁸⁵.

Cuphead (Studio MDHR, 2017), enfin, propose un exemple de contrainte pacifiste ciblé sur une partie très réduite du jeu. En effet, le titre est essentiellement constitué de combats de boss — où chaque niveau demande d'affronter un adversaire toujours plus puissant et résistant que le précédent — et requiert, pour atteindre l'adversaire final (le Diable), de vaincre en combat tous les boss sans exception. Le jeu comprend cependant un personnage dénommé *Tully* qui propose aux protagonistes d'envisager de devenir non-violents, au moins le temps de quelques niveaux :

Les garçons, vous pensez que votre situation est un bazar multicolore, n'est-ce pas ? Et si je vous disais qu'il y a un moyen de la voir en nuances de gris ? Un moyen que seul un plateformeur pacifiste serait capable de percevoir ? Me croiriez-vous, violentes petites tasses, si je vous disais ça ? Je me le demande.⁸⁶

Pour être considéré comme un « pacifiste », le joueur devra réussir à terminer trois niveaux qui diffèrent du reste des combats, en ce qu'ils consistent en des niveaux de jeu de plateforme remplis de petits ennemis à éliminer ou éviter, sans tuer aucun d'entre eux. Une certaine ironie se dégage de ce challenge, où le joueur peut être déclaré non-violent tout en éliminant une trentaine de boss dans sa quête. Cependant, ce décalage souligne le code sous-jacent des jeux de plateforme, également pointé par *Tully*, qui doute de la capacité du joueur d'envisager un autre mode de jeu, et qualifie ses

82 Le JRPG ou Japanese Role-Playing Game (jeu de rôle japonais) est un genre vidéoludique où le joueur incarne un personnage dont les capacités évoluent au fil de la partie en accomplissant des quêtes et en éliminant des monstres.

83 2020, 25 janvier. « Stats », *undertale.fandom.com*, URL : <https://undertale.fandom.com/wiki/Stats> (20/04/2020).

84 2020, 19 mars. « Toriel », *undertale.fandom.com*, URL : <https://undertale.fandom.com/wiki/Toriel> (20/04/2020). « She encourages the protagonist to deal with monster encounters by talking to them, as opposed to acting violently. »

85 2019, 17 décembre. « Napstablook/In battle », *undertale.fandom.com*, URL : https://undertale.fandom.com/wiki/Napstablook/In_Battle (20/04/2020).

86 « You boys think your situation is a multicolor mess, don't you? But what if I told you there was a way to see it in shades of gray? A way that only a pacifist platformer would be able to perceive? Would you violent little mugs believe me if I told you that? I wonder. »

2020, 18 avril. « Tully », *cuphead.fandom.com*, URL : <https://cuphead.fandom.com/wiki/Tully> (20/04/2020). Le personnage se réfère aux héros en les appelant « violent little mugs » car *Cuphead* et *Mugman* sont des tasses anthropomorphes.

avatars de violents petits garçons. La dissonance apparaît ici avec la confrontation entre l’atmosphère joviale du titre — qui n’est pas sans rappeler le coloré *Super Mario* que Nintendo pensait pour les enfants — et l’agressivité des héros qui interagissent avec le reste du monde par la violence. Pour finir, l’exemple de *Cuphead* met également en évidence l’impossibilité d’un jouer pacifiste dans un certain nombre de titres, où la violence est la seule résolution potentielle du conflit présenté, soulignant de ce fait le code hégémonique de l’industrie tout en y participant.

Cette impossibilité de réellement jouer de manière pacifiste dans un jeu comme *Cuphead* ainsi que l’altération des codes du jeu de plateforme traditionnel souligne également le lien entre la contrainte et le genre du jeu. La suppression des éléments et l’interdiction des mécaniques permettant de tuer les ennemis favorisent, d’une part, un certain genre de jeux — comme les jeux d’infiltration — et, d’autre part, modifient la structure de ceux qui n’intégraient pas initialement cette contrainte à leur *play* modèle. Ainsi, l’infiltration est un genre où le pacifisme est encouragé ou, *a minima*, des possibilités de jouer en éliminant le moins d’ennemis possible sont mises à la disposition du joueur ; ce type d’œuvres est propice à la contrainte pacifiste. De son côté, un *survival-horror*⁸⁷ comme *Silent Hill*, en interdisant toute forme de violence dispensable, se convertit en un jeu d’infiltration, où le joueur a tout intérêt à ne jamais se faire repérer par les monstres alentour, renfonçant encore la dimension horrifique du titre par l’impossibilité de se défendre.

Enfin, nous l’avons précisé en introduction de ce point, l’auteur d’une contrainte n’a pas nécessairement besoin de revendiquer la dimension idéologique de celle-ci transparaît et modifie l’œuvre. Afin d’illustrer ce propos, nous analyserons ici la partie de *SolTheCleric*, un joueur de *Dark Souls* qui se propose de terminer le jeu sans tuer aucun ennemi *lui-même*⁸⁸. Il ne proclame donc pas qu’aucun adversaire ne va mourir, mais plutôt qu’il devra s’efforcer de trouver un moyen détourné de les tuer. Ce défi n’est pas réalisé selon un principe idéologique qui le sous-tendrait, mais pour sa difficulté et pour l’accomplissement de réaliser ce qui était considéré comme impossible par le reste de la communauté ; le joueur ne revendique aucune visée politique, mais qualifie plutôt sa partie comme un « acte de pure dégénérescence »⁸⁹.

Les règles qui régissent son défi sont les suivantes :

- 1 — Tuer des ennemis, des boss ou des PNJs est interdit. Ils ne peuvent être tués que par d’autres ennemis, boss, PNJs, la gravité, eux-mêmes ou des glitches. L’utilisation d’une

87 Le *survival horror* est un genre dans lequel le joueur doit survivre à un ensemble de créatures horribles avec des moyens limités (armes peu efficaces, faible quantité de munitions, etc.).

88 SolTheCleric, 2016. « Dark Souls True Pacifist Run [1]—Undead Asylum », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=0oD5mfRRpk8&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=1> (20/04/2020).

89 « This act of pure degeneracy » (Nous traduisons ; *ibid.*).

quelconque attaque, du miracle « force », les coups de pied ou les coups de boucliers pour jeter les ennemis du haut d'une falaise ne sont pas considérés comme « meurtre par gravité » et sont interdits.

2 — Infliger des dégâts est autorisé mais les ennemis qui sont blessés par le joueur ne peuvent pas mourir avant d'être re-générés au maximum de leur santé. Le poison et/ou l'utilisation d'éléments toxiques sont interdits.

3 — Mode hors-ligne seulement. Aucun fantôme de joueur humain allié n'est autorisé.⁹⁰

En introduction de sa série, *SolTheCleric* précise aussi qu'il affrontera un maximum de boss optionnels, il ne joue donc pas de manière « pacifiste » dans le but d'éviter de tuer des ennemis.

Afin de triompher des adversaires que le jeu lui impose, le joueur alterne entre trois options qui altèrent toutes le statut de son avatar. La première consiste à s'équiper d'un bouclier et à se placer devant la créature qu'il affronte, en comptant sur le fonctionnement de l'intelligence artificielle de celle-ci pour qu'elle tombe dans un gouffre par inadvertance⁹¹. Ce n'est alors plus tant l'avatar qui a pourfendu une créature, mais la créature elle-même qui s'est malencontreusement suicidée, passant ainsi de la mobilisation de compétences de combat à de la ruse. La deuxième option consiste également à ruser, en amenant des monstres à proximité les uns des autres et à les faire s'entre-tuer par inadvertance lorsqu'ils essaient d'attaquer le joueur⁹². L'avatar incarne alors plus un leurre qu'un combattant. La dernière option est d'invoquer des personnages non joueurs alliés qui se chargeront de vaincre l'ennemi à la place du joueur ; pour ce faire, il lui est nécessaire de protéger ses compagnons durant le combat, car leur mort l'empêcherait d'en sortir victorieux⁹³. Au cours de cette opération, l'avatar perd son statut de héros, remplacé dans ce rôle par son ou ses compagnons, et se voit relégué au rang de porte-bouclier, d'adjuvant plus que de guerrier lui-même.

90 « 1 — Killing enemies, bosses or NPCs is forbidden. They can only be killed by other enemies, bosses, NPCs, gravity, themselves or glitches. Using any attack, the "force" miracle, kicks or shield pushing to throw enemies off a cliff is not considered "kill by gravity" and is forbidden.

2- Dealing damage is allowed but the enemies that are damaged by the player cannot die until they are re-spawned to full health. Poison and/or toxic use is forbidden.

3- OFFLINE only. No human player phantom coop is allowed. » (Nous traduisons ; *ibid.*)

Un *glitch* est un mal fonctionnement léger du programme employé par le joueur.

Le jeu inclut un système d'aide où le joueur invoque un second joueur humain dans sa partie, sous la forme d'un « fantôme ».

NPC ou en français *PNJ* est l'abréviation pour *Non-playable character* ou *Personnage non joueur*.

91 SolTheCleric, 2016. « Dark Souls True Pacifist Run [2]—Taurus Demon », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=3f4O7hFuTvo&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=2> [12:38] (20/04/2020).

92 SolTheCleric, 2016. « Dark Souls True Pacifist Run [7]—Asylum Demon », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9YhNF1bFlrk&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=7> [19:00 à 20:40] (20/04/2020).

93 SolTheCleric, 2016. « Dark Souls True Pacifist Run [4]—Gargoyles », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=KoeFzQ4g2B4&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=4> [5:25 à 7:15] (20/04/2020).

Par cette modification de son style de jeu, le joueur transforme involontairement le statut de son avatar et des personnages non-joueurs qui l'accompagnent, mais également le système de valeur que véhicule le jeu. En effet, s'il cause la mort de plusieurs des boss du jeu, la majorité des ennemis qu'il croise en chemin dans les niveaux qui relient ses objectifs sont épargnés par le joueur. Il les épargne, certes, mais dans le même temps il les fuit, et apparaît — dans ces moments — autant comme un chevalier pacifiste que comme un fuyard. Le système de valeur du jeu est alors involontairement remis en question, du fait que le joueur traverse les niveaux plus rapidement et en y périssant moins souvent que dans une partie classique où il aurait pris le risque d'affronter chaque créature se dressant sur sa route. D'une part, la ruse et la fuite se retrouve donc mis en avant par l'action du joueur, plutôt que la bravoure et la force, et d'autre part la nécessité d'affronter les ennemis et de collecter leurs âmes se trouve également interrogé : si le joueur peut atteindre l'objectif initial du jeu sans vaincre les adversaires mineurs que le monde met sur sa route, leur mort, même dans une partie classique, devient un massacre superflu. Par la même, le *play* modèle se trouve remis en question, car si le joueur échoue de nombreuses fois à cause de la mort de ses alliés, il semble doté de chances de survies plus élevées par sa fuite que par le combat, bien qu'il ne puisse que très peu améliorer les caractéristiques de son personnage par manque d'âmes. La pratique du SolTheCleric entraîne une remise en question de ce que le jeu demande au joueur de faire pour triompher et éviter de mourir, entre combattre et fuir. Cependant, force est de constater que l'idéologie générale du jeu ne change quant à elle pas tant dans le cas étudié ici : la quête assignée au joueur est pleinement remplie par l'élimination des principaux boss du jeu, et c'est bien son avatar qui apparaîtra dans la scène finale dans une posture héroïque⁹⁴. Nonobstant, bien que le message du jeu original ne soit pas totalement altéré par la contrainte, l'exemple de la partie de SolTheCleric permet de mettre en évidence que le joueur n'a pas besoin d'assumer ou de postuler une visée idéologique à l'origine de sa contrainte pour que celle-ci modifie — au moins partiellement — le statut de son personnage, de ses ennemis et alliés, ou encore la narration et le système de valeur du jeu.

En conclusion, nous avons vu que la contrainte peut se doter d'une portée idéologique, en exposant le jouer végane de Westerlaken et le jouer anti-spéciste de PETA. Le détournement du jeu permet au joueur de se façonner lui-même, d'exercer une forme d'influence sur le monde, mais aussi de remettre en question le code hégémonique de la fiction vidéoludique qu'est la *masculinité militarisée*, ainsi que le message d'une œuvre. Par l'analyse des différentes formes que peut prendre la contrainte pacifiste — édifiée comme *play* modèle par les développeurs d'un jeu ou ajoutée à celui-ci par le joueur — nous avons montré qu'elle ne nécessite pas d'être revendiquée pour que les

94 SolTheCleric, 2017. « Dark Souls True Pacifist Run [20 END]—Lord of Cinder », *youtube.com*, URL : https://www.youtube.com/watch?v=IvFTGZbb0_4&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=20 [16:05 à 16:45] (15/07/2020).

changements idéologiques qui l'accompagnent s'actualisent ; les développeurs peuvent revendiquer un tel déplacement des codes en créant une œuvre, mais les effets de la contrainte se présentent indépendamment de leur volonté. De même, le joueur influence toujours le titre par son jeu, qu'il le thématise ou non. Cependant, les aspects remis en question par sa pratique peuvent varier d'une œuvre à l'autre, ainsi qu'en fonction de l'intention – ou de la non-intention – du joueur, en ce que son jouer peut n'affecter que partiellement l'œuvre d'origine, comme l'a montré l'exemple de la série « pacifiste » de SolTheCleric.

6. La contrainte matrice de production d'œuvres

Afin de distinguer le jeu du détournement, Barnabé proposait de considérer la production d'une œuvre comme marqueur *a minima* de celui-ci (Barnabé, 2017 : 49). Suivant son exemple, nous sommes partis de bandes-dessinées pour analyser le cas du *Nuzlocke Challenge*, grâce auxquelles nous avons déjà pu montrer le jeu des différents niveaux de contrainte dans la production des *fan-fictions* : un premier ensemble de règles est appliqué au jeu, dont découle une partie rendue plus ardue ; le joueur-auteur s'impose ensuite une contrainte plus proprement oulipienne — en ce qu'elle ne rend pas la création réellement plus ardue, mais limite ses possibilités — pour créer une œuvre (la *fan-fiction*) qui s'oblige à suivre le déroulement de la partie comme base narrative.

Afin d'analyser la contrainte idéologique, nous sommes également partis de détournements qui donnaient à voir une trace du jeu, à savoir une *fan-fiction* écrite et des vidéos. Si une contrainte ne produit pas nécessairement un témoignage (un joueur peut très bien ajouter ses propres règles à sa partie sans en parler à personne), les cas de création de telles œuvres sont fréquents ; c'est justement, dans l'esprit oulipien, dans le but même de la contrainte que de permettre la création d'œuvres ainsi que leur transmission — tant de l'œuvre créée que de sa contrainte d'origine (OuLiPo, 1973 : 37).

Dans ce chapitre, nous envisagerons la contrainte comme une matrice de production d'œuvres, du fait qu'elle donne naissance à des œuvres-traces, mais également parce qu'elle peut servir à générer d'autres itérations sous la direction d'autres joueurs. Pour ce faire, nous analyserons en premier lieu la vidéo *How to make a "Consumable" Only Build in Dark Souls 3*⁹⁵ du youtubeur Ymfah, qui nous permettra de montrer comment la contrainte permet la création d'une série d'œuvres successeuses. Nous étudierons ensuite la pratique du *slowrun*, à travers la vidéo de Damastès intitulée « Très lentement »⁹⁶, afin de montrer comment la contrainte peut être érigée elle-même en œuvre à visée esthétique.

6.1. Contrainte, œuvre et guide

Dans sa vidéo *How to make a "Consumable" Only Build in Dark Souls 3*, ce qu'Ymfah nomme un « Consumable only build »⁹⁷ consiste en un cas de contrainte complexe qui prend la forme d'une

95 Ymfah, 2020. « How to make a "Consumable" Only Build in Dark Souls 3 », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=v25XqsHPqHs> (09/07/2020)

96 Damastès, 2018. « Très lentement. », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=maTLccpaVMO> (09/07/2020).

97 Un *build* désigne une façon de répartir les caractéristiques de son avatar et de sélectionner son équipement de manière à favoriser un certain style de jeu. Dans notre cas, le joueur augmentera en premier lieu la caractéristique

série de contraintes par suppression totale. Ces suppressions concernent l'ensemble des armes que le joueur peut normalement équiper à son avatar, mais également les boucliers et les sortilèges. Ne reste alors à sa disposition que les *consommables*, des objets qui disparaissent de l'inventaire du joueur une fois utilisés. De ces suppressions résulte une possibilité limitée d'infliger des dégâts, qui augmente drastiquement la difficulté du jeu. Si notre analyse ne portera pas tant sur la performance en elle-même que sur la trace vidéo qui en résulte, il est néanmoins utile de préciser en quoi cette difficulté se trouve particulièrement augmentée par la limitation des dégâts possibles.

Il existe en effet trois moyens pour récupérer des consommables : en ramassant ceux qui sont dispersés dans les différentes zones du jeu, en éliminant des ennemis qui en généreront parfois à leur mort (aussi nommé *dropping*) ou en achetant auprès de certains vendeurs. Or le joueur ne peut compter sur le système de *dropping* car éliminer un ennemi requiert un nombre plus important de consommables que ce que sa mort ne peut en rapporter, et les possibilités d'achat sont limitées en raison du système économique même. En effet, le monde de *Dark Souls 3* tourne autour des *âmes* (ou *souls* en version originale) que le joueur peut collecter en tuant des ennemis ; ces âmes lui permettent de monter de niveau et donc d'améliorer ses caractéristiques (ses dégâts, ses points de vies, son endurance...), mais également d'acheter des objets. Afin de terminer le jeu selon cette contrainte, le joueur ne peut donc tuer qu'un nombre limité d'ennemis, ne gagnant ainsi que peu d'âmes pour acheter les consommables dont il a besoin, ce qui crée un cercle vicieux. Chaque objet peut dès lors se révéler indispensable à la suite de l'aventure, et la moindre erreur peut compromettre l'ensemble de la tentative : s'il meurt contre un boss, il aura perdu de précieux consommables et se retrouvera parfois incapable d'en récupérer suffisamment pour une nouvelle tentative, le condamnant à recommencer sa partie depuis le début.

Comme présenté dans l'introduction de ce chapitre, la contrainte sert ici de base à la création d'une œuvre dotée d'une apparente volonté esthétique. Ce désir de produire un contenu agréable à regarder et divertissant pour le spectateur se constate d'abord dans le montage de la vidéo. Dans la série pacifiste de SolTheCleric étudiée au chapitre précédent, l'auteur présentait une capture brute de sa partie, rythmée par la musique originale du jeu et très sobrement commentée en début de chaque vidéo ; seul un léger travail d'édition transparaissait lorsque des tentatives échouées étaient délaissées, afin de ne pas alourdir le visionnage. Le *youtubeur* Ymfah présente quant à lui une œuvre considérablement retravaillée, ce qui se perçoit en premier lieu par l'importante utilisation de musique. La bande-son du jeu est ainsi remplacée par une série de morceaux qui peuvent servir un

« force » de son avatar car elle permet d'augmenter les dégâts de ses consommables.

certain nombre d'intérêts comme rythmer l'action⁹⁸, augmenter son intensité dramatique⁹⁹ ou au contraire amener un ton humoristique par le décalage entre l'image et le son¹⁰⁰.

L'humour contenu dans la vidéo provient également des nombreux détournements qui accompagnent le montage, et qui sont caractérisés par un phénomène d'hyper-référentialité. En effet, l'auteur mobilise quasiment sans interruption des références à d'autres œuvres tirées de la culture populaire, principalement vidéoludique, mais pas uniquement. Apparaissent ainsi entre autres des références musicales et des onomatopées issues de la série animée *Jojo's Bizarre Adventure* (Araki, 1986)¹⁰¹, un extrait vocal emblématique du film *Avengers : Infinity Wars* (Russo 2018)¹⁰² ou encore des musiques tirées de la bande originale du jeu *Cuphead* (Studio MDHR, 2017)¹⁰³. En somme, l'intérêt de la vidéo ne se résume pas ici uniquement à la prestation du joueur, mais également à la qualité du montage, au choix des morceaux accompagnateurs et à la capacité de l'auteur à mobiliser des références partagées.

Si la prestation en elle-même est digne d'intérêt par sa difficulté et l'adresse nécessaire à son exécution, Ymfah n'hésite pas à mettre en scène son échec. Mise en scène car l'auteur de la vidéo, responsable de son montage, pourrait faire semblant de n'avoir jamais échoué, ou au moins ne pas montrer au spectateur les tentatives ratées ; l'apparition d'une série de morts de son avatar résulte donc bien d'un choix conscient. Ce phénomène permet de dégager deux points importants concernant la contrainte et sa portée génératrice d'œuvres : le rôle de guide que peut avoir l'œuvre et la temporalité de la réalisation.

Comme son titre l'indique, la vidéo *How to make a "Consumable" Only Build in Dark Souls 3* vise avant tout à servir de guide à la contrainte. En effet, il ne s'agit pas uniquement de l'exposition d'une performance, mais plutôt d'une démonstration, au cours de laquelle l'auteur explique comment vaincre chaque boss du jeu. Pour ce faire, Ymfah divise sa vidéo en parties, qui consistent chacune en l'élimination d'un boss ; pour chaque partie, il présente un tableau séparé en « need », « want » et « kill », exposant respectivement les éléments nécessaires à la réussite de l'entreprise, ceux que le joueur désirera pour augmenter ses chances de succès et réduire le nombre de consommables nécessaires, et enfin la cible à abattre. La mise en scène de l'échec précédemment citée joue également un rôle important dans le guide, car elle permet d'exposer aux spectateurs qui entreprendraient de tenter l'expérience les méthodes qui pourraient paraître fonctionnelles, mais ne

98 Ymfah, 2020. «How to make a "Consumable" Only Build in Dark Souls 3», *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=v25XqsHPqHs> [5:30 à 6:28] (09/07/2020).

99 *Ibid.* [2:14 à 2:46].

100 *Ibid.* [2:48 à 3:05].

101 *Ibid.* [0:14 à 0:25] ; [15:40 à 16:00] ; Notons également que la référence à *Jojo's Bizarre Adventure* est considéré comme un phénomène particulier sur internet, nommé *Jojo Reference*, en témoignent l'importante quantité d'images humoristiques (ou *memes*) qui fleurissent sur la toile.

102 *Ibid.* [6:50 à 7:10].

103 *Ibid.* [1:33 à 2:05].

le sont en réalité pas. Pour justifier l'importance d'une classe¹⁰⁴ particulière pour cette entreprise, l'auteur va ainsi montrer que sélectionner une classe au hasard en début de partie résulterait en l'impossibilité de passer le premier boss, justifiant la sélection d'un *chevalier*, personnage doté d'une plus grande force dès le début de la partie¹⁰⁵. Un dernier élément qui caractérise cette vidéo comme un guide est l'absence de certains boss, notamment les derniers, essentiels à la complétion du jeu. Cette absence est justifiée par leur inutilité dans l'œuvre en tant que guide, là où l'œuvre comme témoignage d'une performance les aurait requis. En effet, la fin de la vidéo présente l'acquisition d'une technique qui permet d'obtenir une quantité infinie de consommables et d'infliger une importante quantité de dégâts rapidement, ce qui rend les quelques boss restants triviaux à vaincre¹⁰⁶ ; montrer ces derniers affrontements n'est dès lors pas nécessaire dans un guide.

Ce principe du guide se retrouve abondamment dans la production oulipienne, qui s'attache à expliquer aux futurs auteurs comment réaliser leurs propres textes à contrainte. Pour n'en prendre qu'un exemple, Jean Lescure, dans *La littérature potentielle*, présente et explique sa méthode du S+7 qu'il illustre à l'aide d'une série d'exemples (OuLiPo, 1973 : 143-148) ; s'ensuit une série de contributions de Raymond Queneau à la méthode qui montre la facilité avec laquelle le lecteur pourra lui-même appliquer la méthode et ses variations aux textes qu'il désire (1973 : 149-154). Ce type de textes compose la majeure partie des ouvrages collectifs de l'OuLiPo, qui consistent en une présentation de leurs contraintes et donc un mode d'emploi pour leur réalisation et leur lecture.

En effet, comme le présente Caroline Lebec, « la transmission des contraintes est avant tout une question de modalités de lecture » (2009 : 25), que nous étendons en question de modalités de *réception*. Il s'agit plus précisément ici d'une transmission basée sur le mode de la « collaboration », à savoir le fait de « provoquer la découverte des lecteurs des procédés élaborationnels sur lesquels se fonde [l']écriture » (Wagner, 2004 : 434). Lebec met en évidence la possibilité pour l'auteur de révéler ses contraintes soit dans le texte lui-même, soit dans son paratexte (2009 : 27-28). Ce phénomène se retrouve également dans les œuvres que nous avons déjà présentées : la vidéo d'Ymfah présente ainsi une explication de sa contrainte dans son texte même, là où Uberle, dans son *Pokemon Emerald X-treme Randomizer*, expose les règles du *Nuzlocke Challenge* en préface de son *let's play*¹⁰⁷ — à l'instar d'une grande partie des œuvres réalisées sur base du *Nuzlocke Challenge*. Ces guides font alors également office de clés de lecture, qui permettront au lecteur ou au spectateur de comprendre ce qui se déroule dans l'œuvre (2009 : 30).

104 Une *classe* est un archétype de personnage possédant une série de caractéristiques de base lors de la sélection d'un avatar au moment de lancer une nouvelle partie.

105 *Ibid.* [1:29 à 2:25].

106 *Ibid.* [24:10 à 25:53].

107 Uberle, 2017. « [FINISHED][COMPLETED] Pokemon Emerald X-treme Randomizer », *tapatalk.com*, URL : https://www.tapatalk.com/groups/nuzlocke_forum/finished-completed-pokemon-emerald-x-treme-randomizer-25321.html (16/07/2020).

Sans ce discours d'escorte, le spectateur de la vidéo d'Ymfah n'aurait cessé de se demander pourquoi le joueur agit ainsi : le choix de la classe de l'avatar, son positionnement face à certains boss ou encore la nécessité de certains PNJs resteraient un mystère.

De la contrainte productrice d'une œuvre — comme c'était le cas dans les *fan-fictions* du *Nuzlocke Challenge* — on passe donc, avec la vidéo d'Ymfah, à une œuvre productrice d'autres jeux sous contrainte. Notons que ce phénomène se retrouvait déjà dans le *Nuzlocke*, du fait que son créateur original avait indiqué en amont de son œuvre les règles qui avaient codifié sa partie, offrant alors à ses lecteurs la possibilité de l'imiter. Un cercle de réception et de production peut dès lors s'instaurer, la contrainte devenant véritablement une matrice de création. À ce principe du guide s'adjoint souvent un second, de ceux que Jacques Roubaud nommait les « principes parfois respectés dans les travaux de l'OuLiPo » (OuLiPo, 1988 : 90), à savoir qu'« un texte écrit suivant une contrainte parle de cette contrainte » (1988 : 90). Les œuvres-traces du jeu sous contrainte traitent ainsi des contraintes qui les ont générées, comme nous l'avons montré lors de l'analyse du *Pokemon Hard Mode* de Nick Franco, lorsque le héros de la bande dessinée parlait de « briser les règles »¹⁰⁸.

Ce cercle de production-réception rejoint le deuxième point lié à la mise en scène de l'échec, la temporalité de la création. Quatre temps s'entremêlent autour de la contrainte, que nous nommerons le temps du jeu, le temps de l'œuvre, le temps de la diffusion et le temps du nouveau joueur. Le temps du jeu, en premier lieu¹⁰⁹, est le moment où le joueur joue selon la contrainte qu'il s'est imposée. Le temps de l'œuvre, ensuite, consiste en la phase de création sur base du jeu. Dans le cas de la *fan-fiction*, il s'agit de la création de la bande dessinée, qui est nettement séparée du temps du jeu. Cependant, cette démarcation apparaît plus poreuse dans le cadre d'une vidéo comme celle de SolTheCleric, car l'acte de jouer et l'enregistrement du jeu qui fera office d'œuvre sont simultanés. Le temps de l'œuvre peut cependant se diviser en deux phases, avec d'une part l'enregistrement du jeu et d'autre part l'étape de montage, plus ou moins conséquente. De cette dualité entre le temps du jeu et le temps de l'œuvre naît la mise en scène de l'échec, particulière au jeu vidéo. En effet, elle ne se retrouve pas dans le domaine de la littérature ou de la bande-dessinée : l'auteur de littérature sous contrainte ne publie pas une tentative ratée. Ce phénomène vient en partie, selon nous, de l'absence de démarcation entre temps du jeu et temps de l'œuvre dans le domaine littéraire. En effet, là où l'auteur d'une *fan-fiction* ou d'un *let's play*¹¹⁰ peut dissocier un échec dans sa partie de

108 Franco, Nick, s.d. « Pokemon : Hard-Mode page 58 », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/58/> (23/03/2020).

109 Bien que ces quatre étapes forment une boucle (un joueur joue selon une contrainte, crée une œuvre qui la transmet à un autre joueur qui jouera à son tour selon cette contrainte, etc.), nous choisissons ici de considérer le temps du jeu comme le premier, du fait qu'une contrainte peut être inventée/découverte spontanément au cours d'une partie.

110 « Le let's play est une captation vidéo faite par un joueur d'une session de jeu. » (Barnabé, 2017 : 111).

l'échec ou du succès de son œuvre, l'échec d'un texte comme un lipogramme équivaut à l'échec de l'œuvre.

Ce phénomène est également dû au refus culturel d'attribuer de la valeur au brouillon ou à la création ratée. Dans le cadre du jeu vidéo, l'échec peut être envisagé comme divertissant lorsqu'il est ce qui pourrait être qualifié de brouillon : Ymfah montre ainsi des tentatives avortées de sa partie sous contrainte. Il peut aussi apparaître comme une fin triste, mais appréciable ; c'est par exemple le cas du premier *Nuzlocke Challenge* de l'histoire, la première partie de Nick Franco s'achève sur la mort de l'ensemble de son équipe et sa défaite face à l'ultime dresseur du jeu¹¹¹. Enfin, l'échec de la contrainte peut être apprécié lorsqu'il advient en direct, c'est-à-dire lorsque le temps du jeu, le temps de l'œuvre et le temps de la diffusion sont simultanés. Ce troisième temps consiste en le moment où l'œuvre est mise à la disposition du spectateur ou du lecteur, soit la publication de la *fan-fiction* ou de la vidéo. Or, dans le cadre de ce dernier médium, une simultanéité de ces trois temps est possible. C'est le cas du *live streaming* (diffusion en direct) à l'aide de plateformes comme *Twitch*¹¹² ou *YouTube En Direct*¹¹³, qui permettent à tout un chacun de diffuser sa partie en cours. Le joueur-auteur ne choisit alors plus de laisser apparaître ou non ses tentatives ratées dans son œuvre, mais choisit de laisser la possibilité au spectateur de l'observer dans le cas où l'échec adviendrait (ce qui peut ne pas arriver). Ce côté appréciable de l'échec, dans le domaine du jeu, rejoint ce que Jesper Juul nomme le *paradoxe de l'échec* : bien que l'humain évite généralement l'échec et qu'il l'expérimente souvent dans les jeux, il recherche malgré tout le jeu (2013 : 2). Mais si la pratique n'est pas répandue en littérature¹¹⁴, il est néanmoins théoriquement possible d'envisager des cas d'écriture sous contrainte réalisés en direct : un auteur pourrait choisir de montrer son processus de création, réaliser son œuvre sous les yeux d'un public, avec la possibilité de le voir échouer — au moins temporairement — dans sa tentative.

Il est également possible de voir une alternance entre les trois temps, soit un temps du jeu interrompu par les temps de l'œuvre et de la diffusion, pour reprendre par la suite le temps du jeu. Ce phénomène, similaire à « l'écriture par mise à jour » caractéristique du rythme de parution des *fan-fictions* sur internet (François, 2009 : 169), se retrouve dans la série de SolTheCleric. En effet, sa partie est découpée en plusieurs segments de durées variables, et s'étend sur vingt-quatre vidéos publiées de novembre 2016 à octobre 2018. Cette alternance entre les temps se regroupe également sous une autre forme dans le phénomène de sérialité. Le vidéaste Ymfah a ainsi pu, avant de publier

111 Franco, Nick, s.d. « Pokemon : Hard-Mode page 56 », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/56/> (09/07/2020).

112 *Twitch*. URL : <https://www.twitch.tv/> (09/07/2020).

113 *YouTube En Direct*. URL : <https://www.youtube.com/live/featured> (09/07/2020).

114 Notons que ce n'est pas le cas pour toutes les formes de création. Dans le domaine musical, par exemple, la composition en direct est relativement populaire, et le fait de laisser au public la possibilité de proposer des contraintes au créateurs fait parfois partie de l'exercice.

le guide que nous venons d'envisager, présenter un *How to pacifist Dark Souls 3*¹¹⁵, un *How to make a "Bow" Only Build in Dark Souls 3*¹¹⁶, et bien d'autres encore, tous ces guides se caractérisant par le même type de montage, de références, et une forte intertextualité. Cette logique de sérialité entraîne également la révélation de la possibilité de dériver la contrainte : réaliser une partie en se limitant aux arcs fait envisager au joueur l'idée d'une partie limitée aux consommables ; le fait de jouer uniquement à l'arc dans *Dark Souls 3* laisse voir la possibilité de le faire dans d'autres jeux, etc.

Cette possibilité de reprise de la contrainte et de ses variations, c'est proprement le dernier temps du cycle, à savoir le temps du nouveau joueur, qui n'est pas à proprement parler un temps, mais plutôt le renouvellement du processus. Autrement dit, il s'agit du moment où, après avoir été récepteur d'une œuvre créée sur base de la contrainte et destinée au moins partiellement à faire office de guide, une nouvelle personne va devenir joueur et accéder potentiellement aux trois temps évoqués ci-dessus. Comme dans le cadre du *Nuzlocke Challenge* et de son institutionnalisation, et comme dans le principe du *Consumable Only Build* d'Ymfah, la contrainte sert de matrice de production à un nombre potentiellement important d'œuvres, qu'elles soient des guides ou simplement de nouvelles traces d'autant de parties et de joueurs.

6.2. Le *slowrun*, une contrainte hyper-esthétique

Le deuxième cas que nous étudierons dans ce chapitre est celui du *slowrun*, une pratique qu'Esteban Giner définit comme « un acte performatif visant à atteindre les objectifs fixés par le *game design* de la manière la plus lente possible sans pour autant aller à l'encontre de la réalisation de ces objectifs » (2018)¹¹⁷. Là où nous ne considérons pas le *speedrun* comme relevant de la contrainte telle que nous la définissons, le *slowrun* est bien une modification des règles de moyens et non des règles d'objectif. Dans sa vidéo *Très lentement*, Damastès joue en s'efforçant de marcher ou d'avancer au pas lorsqu'il monte à cheval, d'abord dans le jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) puis dans *Shadow of the Colossus* (SCE Japan Studio, 2006). Il y expose ainsi que le fait de ne pas s'autoriser certaines mécaniques comme la course peut rendre le jeu plus difficile, notamment lors d'interactions avec des créatures hostiles ; fuir un ennemi trop fort,

115 Ymfah, 2020. « How to Pacifist Dark Souls 3 », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gzy1GkG3EUM> (09/07/2020).

116 Ymfah, 2019. « How to make a "Bow" Only Build in Dark Souls 3 », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=t1OKRmqwaF8> (09/07/2020).

117 Les articles et vidéos d'Esteban Giner sont généralement signées sous son pseudonyme « Esteban Grine » ; afin de faciliter la compréhension, nous nous référerons systématiquement à lui selon son vrai nom, dans le texte comme dans les références.

effectuer un repli stratégique devient une action particulièrement complexe¹¹⁸. Contrairement à ce que laisserait penser l'intuition, le fait de s'efforcer à prendre son temps dans le jeu peut se révéler difficile, en témoigne le moment où le joueur brise la contrainte sous l'effet du stress que lui cause la vue d'un ennemi¹¹⁹ — soulignant par là même que les règles qu'il s'impose ne sont jamais *absolument* contraignantes. La partie en *slowrun* de Damastès se caractérise donc par une contrainte par interdiction, qui vise la mécanique de course lorsque l'avatar du joueur se déplace à pied et celle du galop lorsqu'il monte à cheval. Le joueur s'impose également, dans l'extrait présenté, de jouer de manière pacifiste, ce qui l'oblige à prendre la fuite lorsqu'il rencontre un ennemi.

Le point précédent nous a amené à envisager comment la contrainte servait de matrice de production d'œuvres construites sur la base du jeu, de l'action du joueur. Il s'agit désormais d'étudier comment le *slowrun* permet de signaler jeu au sens du *game* comme une œuvre, comment l'acte du joueur — l'imposition de la contrainte — esthétise le jeu ou subverti son esthétique. Plus largement, ce point montrera comment la lenteur modifie l'œuvre et le regard qui est porté dessus.

Dans son article « Stasis and Stillness : Moments of inaction in videogames », Scully-Blaker (2018) introduit deux notions qui décrivent parfaitement le principe du *slowrun*, à savoir le *stasis* (ou immobilisme) et le *stillness* (ou tranquillité)¹²⁰. Ces deux termes réfèrent à des moments d'*inaction*, des « moments dans lesquels un joueur n'est soit pas capable de ou choisit de ne pas s'engager dans le jeu d'une manière qui fait progresser le récit (tel qu'il peut être) » (2018 : 1). L'*immobilisme*, en premier lieu, est défini comme « l'inaction provoquée par ou à travers les mécaniques d'un jeu » (2018 : 1), là où la *tranquillité* représente « l'inaction provoquée par ou à travers l'esthétique d'un jeu » (2018 : 2). Ces deux éléments peuvent être le fruit de la volonté des développeurs, mais ils peuvent également relever d'un détournement du jeu par les joueurs (2018 : 2).

La contrainte se place du côté de l'action du joueur, dans un cas comme dans l'autre, et le *slowrun* peut relever tant de l'immobilisme que de la tranquillité. Pour exemplifier sa définition, Giner propose ainsi au joueur de *Super Mario* d'attendre que le compteur de temps arrive presque à zéro avant de terminer un niveau (2018) ; cet exemple relève de l'immobilisme, en ce qu'il prend sa source dans les mécaniques du jeu — en l'occurrence le *timer*. À l'inverse, le fait de marcher à travers les plaines du royaume d'Hyrule dans *Zelda : Breath of the Wild* comme le fait Damastès relève plutôt de la tranquillité, car elle est amenée par l'esthétique du titre plutôt que par ses mécaniques. Enfin, bien que les notions de Scully-Blaker se concentrent principalement sur

118 Damastès, 2018. « Très lentement. », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=maTLccpaVMO> [40:10 à 40:45] (09/07/2020).

119 *Ibid* [39:35 à 40:40].

120 Nous choisissons de traduire le terme de *stillness* par *tranquillité* pour deux raisons : d'une part afin d'éviter la confusion que pourrait entraîner une opposition entre *immobilisme* et *immobilité*, d'autre part car le terme anglais peut également référer à l'absence de son, au calme physique et sonore, connotation que le terme *tranquillité* nous semble plus à même de convoquer.

l'absence totale de progression dans le récit, elles nous semblent également aptes à traiter des cas où le joueur augmente largement le temps nécessaire à la progression : Damastès avance vers l'objectif, mais il s'y dirige drastiquement plus lentement que ce que le jeu lui permet, créant non pas une *inaction* au sens strict, mais une *sous-action*, un niveau d'action juste avant l'arrêt complet.

Dans son article, Scully-Blaker affirme que l'inaction est souvent motivée par un désir de « voir ce qu'il se passe » (2018 : 7), une volonté de tester le jeu dans sa conception. Les moments d'inaction injectés par le joueur permettent de révéler certains choix de design des développeurs (2018 : 7). Dans la vidéo *Le chemin se fait en marchant*, Esteban Giner postule également que « marcher permet aussi de tester les limites techniques des jeux. »¹²¹ Cette observation du comportement particulier du jeu se retrouve dans l'œuvre de Damastès, lorsqu'il se rend compte, amusé, que les attaques de certains ennemis n'atteignent pas son avatar lorsqu'il marche au lieu de courir¹²². De même, le vidéaste interroge la capacité de son avatar à fuir sans recourir à la course un combat avec un colosse¹²³ de *Shadow of the Colossus* (SCE Japan Studio, 2006)¹²⁴. Ce refus de la confrontation avec la créature et la lenteur de l'interaction imposée par le joueur amènent une mise en question de l'univers du jeu. Le vidéaste interroge la nécessité du conflit avec la créature et se rend compte que le colosse le perçoit inévitablement comme une menace, bien qu'il marche et ne brandisse pas d'arme¹²⁵ ; en parallèle, la voix du narrateur, qui se charge normalement de le guider dans sa quête, est perçue avec une inflexion différente : le cadre de la marche et l'absence d'intention de combattre font passer ses injonctions du statut de conseils à celui d'ordres¹²⁶. Se dessine alors une réponse positive aux questions de Scully-Blaker, dont l'article vise à interroger la possibilité pour le *play* de constituer « une forme de critique » (2018 : 1).

Le changement de perception de l'œuvre, avant d'être sémantique, est un changement qui s'opère au niveau du regard du joueur, en un sens très littéral : le rythme de la marche, plus lent, permet de voir le jeu avec un œil plus attentif, d'observer des détails qui échappent à celui qui court, mais qui déforme aussi ces mondes pensés pour la rapidité. Le jeu est *visuellement* différent. Dans les cas que nous avons précédemment analysés — comme le *consumable only build* d'Ymfah — ce sont la performance (au sens d'exercice complexe) et le montage qui donnent son intérêt à et font œuvre. La pratique du *slowrun*, quant à elle, centre l'attention du spectateur sur le jeu dans lequel le joueur évolue ; là où les autres contraintes faisaient œuvre du *play*, la performance (au sens de

121 Giner, Esteban, 2018. « Le chemin se fait en marchant. », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2sXu3rqgsnY> [1:12 à 1:15] (09/07/2020).

122 Damastès, 2018. « Très lentement. », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=maTLccpaVMQ> [10:35 à 11:10] (09/07/2020).

123 Dans le jeu *Shadow of the Colossus*, les colosses sont des créatures gigantesques que le joueur doit affronter et terrasser.

124 *Ibid.* [1:03:25 à 1:03:35].

125 *Ibid.* [1:02:07 à 1:02:21].

126 *Ibid.* [1:02:21 à 1:13:13].

représentation) du joueur esthétise le jeu, signale le *game* comme œuvre. Alors que le médium vidéoludique s'envisage généralement à travers le *gameplay*, la sensation physique ressentie, le *slowrun* met l'accent sur la dimension visuelle et signifie au spectateur que l'œuvre proposée par les développeurs peut également être admirée sous cet angle, à la manière d'un cadre que le joueur poserait sur une toile. La vidéo de Damastès contient, en effet, de longs passages où le commentaire s'arrête pour laisser le spectateur libre d'admirer l'univers représenté à l'écran¹²⁷ ; mais ce phénomène s'observe mieux encore dans *From the great plateau to kakariko village*¹²⁸, une seconde vidéo d'Esteban Giner où celui-ci livre simplement des extraits de son parcours pédestre dépourvus de tout commentaire.

Cette différence se manifeste également par un changement dans les temporalités, qui suivent un schéma distinct de celles des vidéos d'Ymfah. Le *Très lentement* de Damastès est représentatif d'une simultanéité entre le temps du jeu et le temps de l'œuvre. D'un côté le temps du jeu, par la lenteur de l'action, est nécessairement plus long dans le *slowrun* que dans les contraintes d'Ymfah. Comme le fait remarquer Scully-Blaker, « dans ceux-ci et bien d'autres cas de *tranquillité* induite par le joueur, ce qui est le plus frappant est le nombre d'heures qu'il leur faut investir dans leur jeu. » (2018 : 12.) De l'autre côté, le temps de l'œuvre est à la fois aussi long que celui du jeu, et en même temps nul. Égal au temps du jeu, d'abord, car le commentaire de Damastès est produit au fil de sa partie ; les deux temps sont simultanés, dans un cadre où cet acte de parole se confond presque avec l'acte de jouer. Non seulement les deux temps sont simultanés, mais plus encore ils en viennent à se confondre pour donner une autre expérience qui se perçoit dans l'œuvre finale. Nul, ensuite, car le temps de montage est à la limite de l'absent, se réduisant à quelques coupures au sein de la session de jeu. L'acte de jouer est livré de manière brute, sans retravail postérieur. Le trajet parcouru se suffit à lui-même. Cette variation dans la temporalité peut aller plus loin encore. C'est le cas du deuxième *slowrun* brièvement introduit dans ce point, *From the great plateau to kakariko village*¹²⁹, dont le sous-titre « Slowrun no commentary » prévient le spectateur de l'absence de tout commentaire de la part de son créateur. Une nouvelle fois, le montage consiste uniquement en la sélection de quelques passages intéressants au sein d'une longue session de jeu, pour un temps de l'œuvre quasiment inexistant.

Nous l'avons dit, ce n'est donc pas le montage, le retravail du jeu qui fait œuvre, mais bien l'acte de jouer lui-même, qui esthétise le jeu et fait entrer le spectateur — et le joueur — dans un état contemplatif. Cette contrainte de la marche, par les modifications qu'elle fait subir au titre dans lequel elle prend place, peut cependant également entraîner un décalage. Ce décalage se ressent

127 *Ibid.* [6:37 à 7:15].

128 Giner, Esteban, 2018. « From the great plateau to kakariko village—SLOWRUN NO COMMENTARY », *youtube.com*, URL : https://www.youtube.com/watch?v=Hcx_q-w4_Ro (09/07/2020).

129 *Ibid.*

dans le message du jeu, comme nous l'avons vu plus tôt, mais aussi dans son esthétique, dans sa manière d'être perçu visuellement — et donc dans les ressentis qu'il dégage. Damastès présente ainsi une série d'effets d'écart que sa lenteur fait advenir dans *Shadow of the Colossus*. En effet, celui-ci, comme la majorité des jeux, a été conçu pour le rythme de la course ou du galop, pour une vitesse de déplacement relativement rapide (Scully-Blaker, 2018 : 2). En parallèle, il est considéré comme un jeu très beau, admiré pour ses paysages et son ambiance qui invitent à la contemplation, mais une contemplation qui se déroulerait au rythme de la course. Or, comme le met en évidence Damastès, le mouvement de l'avatar du joueur, lorsque celui-ci adopte la marche, n'est pas naturel ; au contraire, il adopte une posture de discrétion, avançant sur la pointe des pieds, les épaules baissées, ce qui entraîne une « forme de souffrance à le regarder comme ça parce qu'on sent qu'il est très très crispé, que les muscles de ses jambes sont très tendus. »¹³⁰ L'ambiance du jeu change et la contemplation initiale laisse place à une douleur de l'observation. Regarder l'avatar se déplacer dans des paysages rendus plus tragiques qu'ils ne l'étaient déjà¹³¹ demande alors un effort, tant de la part du spectateur que de celle du joueur.

Ce dernier exemple montre, en conclusion, que si la contrainte du *slowrun* permet d'élever l'œuvre vidéoludique en un objet hyper-esthétique à contempler, elle peut également distordre le regard porté dessus et rendre douloureux un titre à l'origine attrayant. Dans les deux cas, cependant, la contrainte est également prise comme la matrice de la production d'une œuvre nouvelle, variation de celle qui avait été premièrement proposée par les créateurs du jeu.

130 Damastès, 2018. « Très lentement. », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=maTLccpaVMQ> [45:54 à 46:04] (09/07/2020).

131 *Ibid.* [59:04 à 59:10].

Conclusion

Le *Nuzlocke Challenge*, la *vegan run*, la *pacifist run*, le *slowrun*. À travers ces différents cas, nous avons pu mettre en pratique notre proposition de définition de la *contrainte ludique* et la méthode d'analyse qui en découle. Il est désormais temps de revenir sur le parcours que nous avons mené au long de cette recherche, sur les conclusions et les éclairages nouveaux que nous avons pu en dégager ainsi que sur une série de pistes de prolongement de notre travail.

Celui-ci a trouvé son origine dans un constat double. D'une part, l'existence d'une série de pratiques vidéoludiques peu étudiées, présentant des similarités importantes avec les œuvres sous contrainte de l'OuLiPo ; d'autre part, l'importance de la notion de *jeu* pour l'étude de ce courant littéraire, mais le manque de travaux permettant de dépasser la simple affirmation du caractère ludique de l'écriture oulipienne. Nous avons ainsi voulu proposer la théorisation de la *contrainte ludique*, à travers son étude dans le médium vidéoludique, et le développement d'une méthode d'analyse de celle-ci.

Pour ce faire, nous avons commencé par présenter l'Ouvroir de Littérature Potentielle, groupe littéraire ayant pour but de rechercher de manière scientifique des formes nouvelles et des structures littéraires inédites à l'aide de théories mathématiques. En nous appuyant sur les travaux collectifs des oulipiens ainsi que sur ceux de l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle, nous avons pu dégager une définition de la contrainte oulipienne : un principe limitant les possibilités d'emploi du langage, imposé à un écrivain pour rédiger son texte, posé consciemment et volontairement *a priori* de l'écriture, qui ne peut constituer la voie la plus efficace pour créer ledit texte et devant donc porter sur un élément nécessaire et signifiant. Nous avons ensuite envisagé la différence entre *contrainte* et *règle*, la seconde apparaissant comme une forme naturalisée de la première ; c'est ce que nous avons mis en évidence comme le phénomène de l'institutionnalisation. Nous avons alors exposé deux typologies des contraintes réalisées par les membres de l'OuLiPo. La première visait à ordonner les contraintes selon le niveau de l'élément sur lequel elles portent et la manière dont elles affectent cet élément, la seconde répartissait les contraintes selon le degré de liberté laissé à l'auteur.

Afin d'étudier le rapport entre l'OuLiPo et le jeu, nous avons étudié les définitions d'un certain nombre de théoriciens du jeu. Ainsi, nous avons présenté la distinction entre le *play*, l'action de jouer, et le *game*, la structure réglée dans laquelle se déroule le jeu. Après avoir envisagé les définitions de Parlett, Abt, Huizinga, Caillois, Suits, Crawford et Salen et Zimmerman, qui tombaient dans l'écueil de l'essentialisme, nous nous sommes intéressé aux théories d'Henriot. Celui-ci proposait que le jeu naît de l'attitude ludique du joueur, qu'aucun objet n'est en lui-même et de manière intrinsèque un jeu, mais qu'il existe des objets, dotés d'une certaine jouabilité, qui

sont reconnus comme jeu culturellement en un temps et un lieu donné. Cette notion de jouabilité nous a mené à interroger la jouabilité de la langue et, en prenant appui sur les théories de Salen et Zimmerman, nous avons pu mettre en évidence les points communs entre les jeux dits *de règles*, les règles de la langue et les contraintes oulipiennes. De là, nous avons défini la pratique oulipienne et plus généralement la *contrainte ludique* comme une forme de jeu (*play*) qui consiste en l'addition d'une structure de règles supplémentaire (*sur-game*) à une structure de jeu (*game*) initiale.

Avant d'analyser la *contrainte ludique* dans le jeu vidéo, le chapitre deux a permis de montrer que la relation entre OuLiPo et jeu vidéo n'est pas fortuit, que des liens pouvaient être établis entre les deux. Ainsi, nous avons mis en évidence les différents projets d'emploi de l'informatique pour favoriser la création de structures littéraires et l'actualisation des potentialités des œuvres oulipiennes. En parallèle, nous avons montré comment se dessinait une première forme d'œuvres vidéoludiques programmées par l'OuLiPo, semblables aux jeux d'aventure textuelle des débuts du médium, ainsi que la présence dans le groupe de Paul Braffort, pionnier dans le domaine du jeu vidéo en France.

Nous avons également mis en évidence, dans ce chapitre, les raisons qui nous ont poussé à envisager la *contrainte ludique* du côté d'un pôle de réception du jeu vidéo plutôt que du côté de la création d'œuvres vidéoludiques : par l'absence d'un OuJeuViPo qui assurerait la même fonction dans ce domaine que celle de l'OuLiPo en littérature ou encore de l'OuBaPo en bande dessinée, d'abord ; ensuite, en raison de la porosité de la distinction entre création et réception, aussi bien chez les oulipiens que dans le jeu vidéo. Dans les deux cas, le récepteur d'une œuvre y est vu comme éminemment actif et participant à la création même de l'œuvre par son actualisation de celle-ci. De plus, la dimension cyclique de la contrainte et de sa transmission apparaît clairement autant en littérature que dans le jeu : une première œuvre permet de dégager une contrainte, qui, actualisée, donnera lieu à une seconde œuvre, qui pourra être reçue à son tour par une nouvelle personne qui pourra reproduire la contrainte. Enfin, l'importante distinction entre règles fixes et règles implicites présente dans le jeu vidéo, au contraire du jeu analogique, nous a invité à porter notre regard en premier lieu sur domaine vidéoludique, car il permet de distinguer aisément les contraintes des structures de règles initiales dans lesquelles elles sont imposées.

La transition entre littérature et jeu vidéo effectuée, nous avons défini de manière poussée la *contrainte ludique* à travers le chapitre trois. La *contrainte ludique* est avant tout un apport de règles supplémentaires à une structure préexistante ; elle ne consiste donc ni en la modification des règles du jeu original, ni en la suppression de celles-ci — ce qui ne signifie pas que le joueur ne peut s'imposer de se passer d'un élément à sa disposition. Cela vaut également pour la littérature, dont la structure de base est la langue : l'auteur ne modifie pas les règles de la grammaire et, s'il peut

choisir de se passer d'une lettre comme le fait Perec, il ne supprime pas de règle grammaticale. Nous avons ensuite proposé une méthode permettant de déterminer si une règle rendait ou non le jeu plus difficile, en observant si elle rapprochait le joueur d'une condition de défaite ou l'éloignait d'une condition de victoire, augmentait le nombre d'obstacles ou réduisait le nombre de bonus, enfin si elle restreignait son adaptabilité aux obstacles rencontrés. Nous avons également souligné une nouvelle fois l'importance de l'établissement conscient de la contrainte, ainsi que son caractère réflexif.

Nous avons ensuite étudié trois cas limites, le *modding*, le *speedrun* et les modifications apportées aux périphériques, qui ont chacun permis de préciser les limites de notre objet d'étude. Le *modding*, en premier lieu, a été écarté de notre analyse, car il est une modification directe du *game*, de la structure de règle originelle, dont l'équivalent littéraire serait, par exemple, l'ajout d'un nouveau temps, de nouveaux mots ou la modification des terminaisons de l'imparfait. Par l'observation des différentes pratiques qui composent le phénomène du *speedrun*, nous avons mis en évidence la distinction entre l'ajout de règles de moyens, qui contraignent le jeu dans lequel évolue le joueur, et l'ajout de règles d'objectifs, qui font entrer le joueur dans un autre jeu, et que nous avons donc laissé en dehors de notre analyse. Cette distinction vaut tout aussi bien pour la littérature, où il est contraignant de s'imposer d'écrire un lipogramme, mais où le fait de viser un nombre de signes plus important ne peut être considéré, selon notre définition, comme une contrainte : passer d'un texte lipogrammatique de cinq cents à cinq mille signes ne rend pas l'écriture du texte plus difficile, mais demande d'écrire un autre texte. Pour finir, en envisageant la modification de périphériques, nous avons précisé la distinction entre le *play* et le *game*. Les périphériques faisant partie du *game*, de la structure du jeu, ils ne peuvent faire l'objet de contraintes. Ceux-ci ont cependant soulevé la question des restrictions apportées au corps, qui relie les pôles du jouer et du jeu, appartenant à la fois à l'un et à l'autre. En l'absence de possibilité de distinction nette, nous avons décidé que ce premier travail de définition et d'analyse devrait laisser ces questions en suspens.

Cette dernière remarque induit la première piste de prolongement de ce travail : comment considérer les contraintes apportées au corps et comment les analyser ? Dans le domaine du jeu vidéo, ces questions soulèvent avant tout des interrogations sur le *motion gaming*, un domaine souvent considéré comme singulier, qui représente pourtant une importante part du jeu vidéo et de son avenir. Avec le développement de la réalité virtuelle, les jeux où le corps du joueur fait office — au moins partiellement — de manette prennent une place de plus en plus grande. Or, ce domaine n'a fait l'objet que de peu d'études, et la notion de *contrainte ludique* pourrait mener à des études approfondies sur cette dualité *play-game* du corps. C'est également le domaine des arts allographes qui est ici convoqué, comme la musique et le théâtre. Si la création de morceaux ou l'écriture de

pièces peuvent être contraintes, leurs performances, leurs exécutions, peuvent également l'être. Par cette nécessité d'une actualisation de l'œuvre, ils se rapprochent particulièrement du jeu vidéo tel que nous l'avons envisagé ici, et permettraient à la fois de tester l'efficacité de notre définition et la méthode d'analyse qui l'accompagne dans leurs domaines respectifs, mais également de développer la question des contraintes corporelles. Représenter pièce de théâtre en se passant de ses bras, jouer une partition en fermant volontairement les yeux sont autant de contraintes potentielles qui trouvent écho dans le jeu vidéo.

Dans notre effort de définition, nous avons également tenté de déterminer quels étaient les éléments minimaux nécessaires à la *contrainte ludique*. Nous avons ainsi pu dégager qu'une liberté du choix minimale était essentielle, sans quoi la contrainte ne pouvait apparaître. Ensuite, l'exemple de *Tetris* a mis en évidence qu'une condition de victoire ne devait pas toujours être présente, mais les jeux de type *sandbox* ont également démontré la nécessité d'un objectif clair : si *Tetris* ne se finit jamais vraiment, un objectif chiffré est toujours présent à l'écran, le joueur a pour objectif d'atteindre un certain score. Enfin, nous avons mis en évidence, avec les puzzles et les walking *simulators*, qu'une condition de défaite était nécessaire, qu'elle soit accompagnée ou non d'une punition, car son absence entraînait une impossibilité de rendre le jeu plus difficile. Il en va de même, selon notre définition, pour la contrainte en littérature, qui demande que l'auteur ait un objectif (écrire un texte de cent pages, un poème de quatorze vers, faire passer un message tel que « j'ai soif »...), qu'il puisse échouer dans son entreprise et qu'il dispose d'une liberté minimale dans le choix de ses mots. Selon cette définition, les méthodes de transformation automatique de textes telles que le *S+7* apparaissent comme ne relevant pas de la contrainte, car elles ne laissent à leur auteur aucune liberté et ne rendent pas la production de l'œuvre plus difficile.

Notre définition développée et notre objet clairement délimité, nous nous sommes attardé sur le phénomène d'institutionnalisation sur base duquel les oulipiens différenciaient les contraintes des règles. Nous en avons ainsi dressé une typologie, en mettant en évidence les acteurs qui pouvaient assurer ou ralentir l'institutionnalisation d'une contrainte, et les différents degrés que pouvait atteindre le phénomène. Elle peut, en premier lieu, ne pas être institutionnalisée du tout, où ne l'être que pour une minorité de personnes, comme c'est le cas de différentes contraintes classiques pour les oulipiens, mais inconnues ou presque du grand public. Elle peut, ensuite, être *proposée* par le développeur, dans le péri-texte d'une œuvre (sur un écran de chargement, par exemple), mais ne pas avoir été intégrée dans les règles du jeu. La contrainte peut également entrer dans les règles d'un jeu non officiel, un *fan-game*, et être donc reconnue par une certaine communauté de joueurs sans que les développeurs la reconnaissent. Cette reconnaissance des développeurs peut aussi se manifester, par l'intégration d'une contrainte créée par les joueurs à un jeu dans auquel elle avait été appliquée.

Plus largement, les développeurs d'un autre jeu peuvent choisir d'édifier une contrainte en règle dans leur propre œuvre, témoignant d'un important degré d'institutionnalisation de celle-ci. Enfin, un développeur peut anticiper une contrainte et la proposer en avance dans son jeu, comme c'est le cas du *Pact of Punishment* de *Hades*, ce que nous avons proposé de considérer comme un cas particulier de la contrainte *édifiée* : elle fait désormais partie de l'imaginaire collectif et peut être intégrée au code du jeu sans que les joueurs aient à la mentionner.

Pour terminer ce troisième chapitre, nous avons proposé une première typologie de la *contrainte ludique*, en nous appuyant sur celle présentée en bande dessinée par Thierry Groensteen de l'OuBaPo. Pour ce faire, nous avons différencié les éléments de jeu des mécaniques de jeu, les premiers correspondant à ce que Crawford considérait comme des substantifs, les seconds comme des verbes d'action. Ainsi, nous avons pu dégager la contrainte par *suppression*, qui consiste pour le joueur à se priver volontairement d'un élément de jeu, et l'*interdiction*, qui vise à ne pas employer une mécanique de jeu. De l'autre côté, nous avons dégagé les contraintes par *additions*, largement minoritaires, et qui consistent en l'ajout d'un élément de jeu dans un espace ou un temps où il ne devrait pas être, ce sans passer par le code du jeu ; les contraintes par *obligation*, ensuite, rendent obligatoire l'utilisation d'une mécanique de jeu ; enfin, les contraintes par *imposition*, qui forcent le joueur à employer un élément de jeu. Nous avons, pour terminer, différencié entre trois niveaux de complétude de la contrainte, à savoir si elle est *partielle*, *totale*, ou *floue*, qui peut donc affecter plus ou moins intensément la partie du joueur.

Ce choix de méthode de développement de notre typologie amène notre deuxième piste de prolongement, à savoir la création d'une typologie combinant celle que nous venons de présenter avec la notion de *ludèmes* de Damien Hansen. Si nous avons écarté cette possibilité dans le présent travail en raison du besoin de maturation des deux notions (aussi bien de la contrainte que des ludèmes), il nous semble que ce prolongement serait intéressant, par la suite, pour deux raisons principales. D'abord, parce qu'il rejoindrait l'effort de classification et de recensement poursuivi par Queneau dans sa propre typologie, qui permet non seulement d'organiser un vaste champ de pratiques, mais aussi d'identifier des pratiques théoriquement possibles, mais dont nous n'avons pas encore d'exemple d'itérations. Ensuite, parce qu'elles permettraient une analyse poussée que nous avons déjà entamée, basée sur une description plus précise encore des phénomènes étudiés. En développant la théorie des ludèmes pour donner une forme de grammaire des jeux vidéo et en permettant l'étude avancée des structures des jeux étudiés, une typologie de la contrainte basée sur les ludèmes permettrait d'envisager plus finement comment chaque contrainte influe sur la structure du jeu dans laquelle elle prend place, comment elle s'articule à d'autres éléments et peut les contraindre à leur tour, comment elle affecte l'œuvre et le jeu du joueur. Pour reprendre l'exemple

du jouer végan de Westerlaken dans *The Legend of Zelda*, en déterminant le niveau des monstres à ne pas tuer, des consommables à ne pas manger ou des chevaux à ne pas monter, et comment ces contraintes s'intègrent dans le réseau structurel des jeux, nous pourrions plus aisément et certainement plus précisément encore analyser les effets de chacune d'entre elles sur le jeu.

Notre définition de la *contrainte ludique* et une typologie permettant son analyse établie, nous en avons analysé une série de cas pratiques. Afin d'analyser le *Nuzlocke Challenge*, en premier lieu, nous nous sommes intéressé à la définition du détournement vidéoludique de Barnabé, qui se manifeste par la production d'œuvres dérivées du jeu du joueur, caractérisées par des effets d'écart par rapport à l'œuvre originale. L'étude du *Nuzlocke Challenge* a d'abord permis d'identifier une série de marqueurs de l'institutionnalisation d'une contrainte, à savoir les œuvres traces de détournements en nombre important, l'ajout de nouvelles contraintes par-dessus le *Nuzlocke Challenge* pour l'ériger en nouvelle base, la combinaison de la contrainte avec d'autres formes de détournement comme le *modding*, l'intégration au *game* de *fan-games* ainsi qu'à des jeux originaux. Elle a également révélé le rôle que peuvent avoir différents acteurs, les fans et des créateurs extérieurs au studio de développement appuyant l'institutionnalisation de la contrainte, et les créateurs du jeu d'origine refusant de la reconnaître voire effaçant les *fan-games* qui l'avaient intégrée à leur code. Plus généralement, nous avons, dans ce chapitre, développé une méthode d'analyse des phénomènes d'institutionnalisation de la *contrainte ludique*, applicable aussi bien au jeu vidéo qu'aux autres médiums.

Dans le cinquième chapitre, nous avons étudié la portée idéologique que peut revêtir une contrainte, sur base des théories de Debord et des situationnistes, en étudiant les formes que pouvaient revêtir le jouer végan et le jouer pacifiste. Nous avons pu mettre en évidence que, revendiquée, une contrainte chargée idéologiquement peut modifier le message d'origine d'une œuvre et inviter le joueur comme le récepteur des œuvres qui en découlent à remettre en question le monde présenté par le jeu. En nous intéressant aux formes de jeux « pacifistes », qu'elles soient érigées comme *play* modèle par les développeurs ou mobilisées par les joueurs, nous avons montré que la contrainte modifie toujours au moins partiellement le jeu dans lequel elles prennent place. Si cette modification peut se manifester par un renversement complet du message d'une œuvre ou des codes d'un genre vidéoludique, elles peuvent aussi se limiter à des parties de l'œuvre comme le statut de son héros, sa narration, ou à une remise en question du *play* modèle sans subvertir totalement son message d'origine.

Pour finir, nous avons consacré le dernier chapitre de ce travail à l'étude de la contrainte comme matrice de production d'œuvres. Nous y avons montré comment les œuvres dérivées du jeu sous contrainte, à travers les temps du jeu, de l'œuvre, de la diffusion et le temps du nouveau joueur,

pouvaient donner un cycle de production-réception d'œuvres et de contraintes nouvelles. En envisageant la pratique du guide à la contrainte, nous avons également mis en évidence cette volonté commune aux joueurs et aux oulipiens de transmettre leurs contraintes et la manière de les appliquer. Mais nous avons aussi mis en avant une différence entre les pratiques vidéoludiques et la création sur internet, d'un côté, et la littérature de l'autre, en l'acceptation ou le rejet de l'échec. Ce constat nous amène indirectement à notre troisième piste de prolongement : la contrainte apparaît comme un moteur important dans la création sur internet, ce qu'ont mis en évidence les *fan-fictions* du *Nuzlocke Challenge*, les vidéos de guide sur *youtube* ou encore les transmissions en direct de jeu et de création sous contrainte. Il nous semble intéressant d'envisager d'approfondir la question de ce cycle de production-réception des œuvres ayant pour moteur la contrainte dans les domaines de créations liés à internet.

Enfin, par l'étude du *slowrun*, nous avons souligné comment le jeu sous contrainte peut transformer l'expérience sensorielle du spectateur, en focalisant l'attention sur une dimension que le *play* modèle ne mettait pas en évidence. Ainsi, en hyper-esthétisant l'œuvre, le joueur modifie la réception de celle-ci, en révélant par la même occasion son message original et son *play* modèle.

De cet ultime chapitre centré sur la production d'œuvres à travers la contrainte découle notre dernière piste de prolongement, qui propose de mettre à contribution notre méthode d'analyse de la *contrainte ludique* pour dégager de nouvelles contraintes littéraires. Pour donner un exemple parlant, la pratique de la *pacifist run* ou de la *vegan run* laisse à penser qu'il serait possible de dégager une contrainte du même type en littérature, d'ordre sémantique ou peut-être structurel, dans le domaine littéraire. Cette proposition fait déjà écho à la philosophie d'une auteure comme Ursula Le Guin, mais des contraintes et structures innovantes pourraient tout aussi bien émerger d'une analyse du *slowrun*, ou encore, dans le champ de l'*anoulipisme*, des créations inspirées par des contraintes similaires au *Nuzlocke Challenge*.

En envisageant un croisement entre les études sur le jeu vidéo et la notion de littérature sous contrainte, nous avons donc pu mettre en évidence l'intérêt d'une étude poussée sur le jeu vidéo comme base d'étude des phénomènes littéraire. Nous avons également pu démontrer l'apport créatif que peut amener la focalisation sur un médium différent, dans un champ comme dans l'autre. Enfin, nous avons pu mettre en évidence l'intérêt des théories sur les jeux de règle en littérature pour l'étude des pratiques de détournement vidéoludique que sont les *contraintes ludiques* telles que nous les avons définies dans ce travail, et comment elles permettent d'affiner la compréhension et la distinction des différentes formes de *gameplay* expansif.

Bibliographie

Ludographie

Angi-MK, 2013. *Pokémon Gemme*.

Arkane Studio, 2012. *Dishonored*, Bethesda Softworks.

ASCII, 1997. *RPG Maker 95*.

Electronic Arts, 1993. *FIFA International Soccer*.

Ensemble Studios, 1997. *Age of Empires*, Microsoft Game Studios.

Ensemble Studios, 1999. *Age of Empires II : The Age of kings*, Microsoft Game Studios.

Facepunch Studios, 2006. *Garry's Mod*, Valve.

From Software, 2011. *Dark Souls*, Bandai Namco Entertainment.

From Software, 2016. *Dark Souls 3*, Bandai Namco Entertainment.

Galactic Cafe, 2013. *The Stanley Parable*.

Game Freak, 1999. *Pokémon Version Jaune*, Nintendo.

Game Freak, 2002. *Pokémon Version Rubis*, Nintendo.

Game Freak, 2004. *Pokémon Version Rouge Feu*, Nintendo.

Game Freak, 2004. *Pokémon Version Vert Feuille*, Nintendo.

Gearbox Software, 2009. *Borderlands*, 2K Games.

Gearbox Software, 2019. *Borderlands 3*, 2K Games.

Gearbox Software, 2001. *Halo : Combat Evolved*, Microsoft Game Studios.

Giant Sparrow, 2017. *What Remains of Edith Finch*, Annapurna Interactive.

Harmonix Music Systems, 2006. *Guitar Hero*, Activision.

Intelligent System, 2008. *Advance Wars : Dark Conflict*, Nintendo.

JV et InvoluntaryTwitch, 2016. *Pokemon Uranium*.

Konami, 1999. *Silent Hill*.

Konami, 2004. *Metal Gear Solid 3 : Snake eater*.

Level-5, 2007. *Professeur Layton et l'étrange village*.

Maxis, 2014. *Les Sims 4*, Electronic Arts.

Merle Robbins, 1985. *Uno*, Mattel.

Mogendorff, 1947. Jacques Johan, *Stratego*, Jumbo.

Mojang, 2008. *Minecraft*.

Nintendo, 1985. *Super Mario Bros*.

Nintendo, 1988. *Super Mario Bros 3*.

Nintendo, 2006. *New Super Mario Bros*.

Nintendo, 2015. *Super Mario Maker*.

Nintendo, 2017. *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*.

Nintendo, 2020. *Animal Crossing : New Horizons*.

Number None, 2008. *Braid*.

Pajitnov, Alekseï, 1984. *Tetris*, The Tetris Company LLC.

Rockstar North, 2000. *Grand Theft Auto III*, Take-Two Interactive.

Rockstar North, 2013. *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games.

Skymill Studio, s.d, *Kindred Fates*.

SCE Japan Studio, 2006. *Shadow of the Colossus*, Sony Computer Entertainment.

Studio MDHR, 2017. *Cuphead*.

Supergiant Games, 2018. (early access), *Hades*.

The Creative Assembly, 2010. *Napoleon : Total War*, SEGA.

The Creative Assembly, 2013, *Total War : Rome II*, SEGA.

Thekla Inc, 2016. *The Witness*.

Toby Fox, 2015. *Undertale*.

Ubisoft Montréal, 2001. *Prince of Persia : Les Sables du temps*.

Ubisoft Paris et Ubisoft Milan, 2009. *Just Dance*.

Valve Corporation, 2007. *Portal*.

William Crowther, 1976. *Colossal Cave Adventure*, CRL.

Filmographie

Abrams, Jeffrey., Jeffrey Lieber et Damon Lindelof, 2004. *Lost : les disparus*, Oahu, ABC Studio.

Tsuda, Naokatsu, 2012. *Jojo's Bizarre Adventure*, Tokyo, David Production.

Russo, Anthony et Joe Russo (dir.), 2018. *Avengers : Infinity war*, Fayetteville, Marvel Studio.

Bibliographie primaire

OuBaPo, 1997. *Oubapo : Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle*, Paris, L'Association.

OuLiPo, 1973. *La Littérature potentielle (créations, re-créations, récréations)*, Paris, Gallimard.

OuLiPo, 1988. *Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard.

Perec, Georges, 1969. *La disparition*, Paris, Gallimard.

Queneau, Raymond, 1961. *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard.

Bibliographie secondaire

Aarseth, Espen J., 1997. *Cybertext*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.

Abt, Clark C., 1970. *Serious Games*, New-York, Viking Press.

Apperley, Thomas H., 2006. « Genre and game studies : toward a critical approach to video game genres », in *Simulation & gaming*, vol. 37, n° 1, p. 6-23.

Aron, Paul, Denis Saint-Jacques et Alain Viala (dir.), 2010. *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Presses Universitaires de France.

Avedon, Elliott et Brian Sutton-Smith, 1971. *The Study of games*, New York, John Willey & Sons.

Barnabé, Fanny, 2017. *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas Pokémon*, Thèse de doctorat, Université de Liège.

Bazile, Julien, 2018. « Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme la mise en monde du mythe de Cthullhu », in *Sciences du jeu* [En ligne], vol. 9, URL : <https://journals.openedition.org/sdj/996> (07/03/2020).

Bénabou, Marcel, 1983. « La Règle et la contrainte », *Pratiques* 39, 1, p. 101-106.

- Blanchet, Alexis, 2015. « France », in Wolf, Mark J. P., *Video games around the world*, Londres, The MIT Press, p. 175-192.
- Boluk, Stéphanie et Patrick Lemieux, 2017. *Metagamming : playing, competing, spectating, cheating, trading, making and breaking videogames*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Caillois, Roger, 1958. *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- Crawford, Chris, 1984. *The Art of computer game design*, Berkeley, McGraw Hill/Osborne Media.
- Crawford, Chris, 2004. *Chris Crawford on interactive storytelling*, Londres, New Rider Press.
- Cayatte, Rémi, 2018. « Le “non-jeu” : une pratique à interroger », in Liège Game Lab, *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations* [En ligne], 25 octobre 2018, Université de Liège, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=JOZBrwv66bg> (15/07/2020).
- Debord, Guy, 2006 [1959]. dir., « Le détournement comme négation et comme prélude », in Debord Guy, *Œuvres* [En ligne], édité par Rançon, Jean-Louis, Paris, Gallimard, pp. 989-990, URL : http://www.mai68.org/textes/IS_Revue-Internationale-Situationniste/IS/i-situationniste.blogspot.com/2007/04/le-detournement-comme-negation-et-comme.html, (17/03/2020).
- Debord Guy et Wolman Gil J., (2006) [1956]. « Mode d’emploi du détournement », in Debord, Guy, *Œuvres*, édité par Rançon Jean-Louis, Paris, Gallimard, pp. 221-229 [en ligne]. URL : http://sami.is.fr/ee.fr/Oeuvres/debord_wolman_mode_emploi_detournement.html, (15/07/2020).
- Delbouille, Julie, 2019. *Négocier Avec Une Entité jouable : les processus d’appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, Thèse de doctorat, Université de Liège.
- François, Sébastien, 2009. « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », in *Réseaux* [en ligne], n° 153, p. 157-189, URL : <http://www.caim.info/revue-reseaux-2009-1-page-157.htm> (04/07/2020).
- Gallagher, Rob, Carolyn Jong et Kalervo A. Sinervo, 2017. « Who whrote the Elder Scroll ? : modders, developpers, and the mythology of Bethesda Softworks », in *Loading...*, vol. 10, n° 16, p. 32-52.
- Genvo, Sébastien, 2008a. « Comprendre les différentes formes de “faire soi-même” dans les jeux vidéo », in *Ludovia 2008* [En ligne], Ax-Les-Thermes, URL : https://www.academia.edu/181105/Comprendre_les_diff%C3%A9rentes_formes_de_faire_soi-m%C3%A0me_dans_les_jeux_vid%C3%A9o (11/07/2020).

- Genvo, Sébastien, 2008b.(version en ligne 2012), « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique », in *Quaderni* [En ligne], n° 16, <http://journals.openedition.org/quaderni/282> (15/04/2020).
- Genvo, Sébastien, 2013. « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », in *Sciences du jeu* [En ligne], vol. 1, URL :<https://journals.openedition.org/sdj/251#quotation> (22/02/2020).
- Giner, Esteban, 2018. « Du Slow Play au slowrunning », *Les Chroniques vidéoludiques* [En ligne], URL : <https://www.chroniquesvideoludiques.com/du-slow-play-au-slowrunning/> (09/07/2020).
- Hansen, Damien, 2019. *Morphologie du médium vidéoludique : le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*, Mémoire de maîtrise, Université de Liège.
- Henriot, Jacques, 1969. *Le Jeu*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Henriot, Jacques, 1989. *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- Huizinga, Johann, 1951. *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- James, Alison, 2012. « Citation, mythe, mémoire. Formes et fonctions du détournement oulipien », in Dupont, Nathalie et Éric Trudel, dirs., « *Tout peut servir* ». *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 59-73.
- Hurel, Pierre-Yves, 2020. *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, Liège, Université de Liège
- Järvinen, Aki, 2007. *Games without frontiers : theories and methods for game studies and design*, Thèse de doctorat, Sheffield Hallam University.
- Jauss, Hans Robert, 1978. *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard.
- Juul, Jesper, 2013. *The Art of failure : an essay on the pain of playing video games*, Cambridge, MIT Press.
- Karhulahti, Veli-Matti, 2013a. « Puzzle is not a game !: basic structures of challenge », in *Proceeding of DIGRA 2013 : DeFragging Game Studies* [En ligne], URL : https://www.academia.edu/4432576/Puzzle_Is_Not_a_Game_Basic_Structures_of_Challenge (21/11/2019).
- Karhulahti, Veli-Matti, 2013b. « A Kinesthetic Theory of videogames : time-critical challenge and aporetic rhematic », in *Games Studies* [En ligne], vol. 13, n° 1, <http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker> (25/11/2019).

- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter, 2003. *Digital Play*, Montréal & Kingston, McGill-Queen's University Press.
- Laukkanen, Tero, 2005. *Modding scenes : introduction to user-created content in computer gaming, Featuring case studies of Half-Life, The Sims & Grand Theft Auto III/Vice City modding scenes*, Tampere, University of Tampere Hypermedia Laboratory.
- Lebrec, Caroline, 2009. « Textes à contraintes : jeux et enjeux de la transmission des contraintes au lecteur », in *Interstudia*, n° 5 (*Le discours sub specie ludi*, dir. Adriana-Gertruda Romedea et Simina Mastacan), 2009, p. 24-31.
- Lecomte, Gauvain, 2012. « Théorie de la définition et jeux vidéo : règles et loi dans l'expérience vidéoludique », in *Sciences du jeu* [En ligne], vol. 11, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1662> (01/12/2019).
- Le Guin, Ursula K., 1986. « The Carrier bag theory of fiction », *Dancing at the edge of the world* [En ligne], URL : https://www.academia.edu/17313163/The_Carrier_Bag_Theory_of_Fiction_-_Ursula_K._Le_Guin (15/04/2020).
- Moody, Kyle Andrew. 2014. *Modders: changing the game through user-generated content and online communities*, Thèse de doctorat, University of Iowa.
- Parker, Felan, 2011. « The Significance of Jeep Tag : on player-imposed rules in video games », in *Loading...* [En ligne], vol. 2, n° 3, URL : <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/44/41> (17/09/2019).
- Parlett, David, 1999. *The Oxford history of board games*, New York, Oxford University Press.
- Perron, Bernard, 2003. « From Gamers to Players and Gameplayers : the example of interactive movies », in Wolf, Mark J. P et Bernard Perron, *The Video game theory reader*, New-York-Londres, Routledge, p. 237-258.
- Reggiani, Christelle, 2014. *Poétiques oulipiennes : la contrainte, le style, l'histoire*, Genève, Librairie Droz.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman, 2004. *Rules of play : game design fundamentals*, Londres, The MIT Press.
- Scully-Blaker, Rainforest, 2014. « A Practiced Practice : speedrunning through space with de Certeau and Virilio », in *Game Studies* [En ligne], vol. 14, n° 1, URL : <http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker> (25/11/2019).
- Scully-Blaker, Rainforest, 2018. « Stasis and Stillness : moments of inaction in videogames », in *Proceeding of DIGRA 2018 : The game is the message* [En ligne], URL :

<http://www.digra.org/digital-library/publications/stasis-and-stillness-moments-of-inaction-in-videogames/> (06/07/2020).

Sicart, Miguel, 2008. « Defining Game mechanics », in *Game Studies* [En ligne], volume 8, n° 2, URL : <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (25/11/2019).

Suits, Bernard, 1990. *Grasshopper : games, life and utopia*, Boston, David R. Godine.

Wagner, Frank, 2004. « Le sujet sous contrainte(s) », in *Le roman français au tournant du XXIe siècle*, dir. Bruno Blanckeman, Aline Mura-Brunel et Marc Dambre, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, p. 431-438.

Westerlaken, Michelle, 2017. « Self-fashioning in action : Zelda's Breath of the Wild vegan run », in *Philosophy of computer games conference (POCG 2017)* [En ligne], Cracovie, 28 novembre - 1^{er} décembre, URL : <https://scholar.google.com/citations?user=8u-X67oAAAAJ&hl=en> (04/04/2020).

Winnicott, Donald W., 1971. *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

Sites internet

s.d., « Grammaire », *cnrtl.fr*, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/grammaire> (13/11/2019)

2017, 18 septembre. « Bokoblin Mask », *zelda.fandom.fr*, URL : https://zelda.fandom.com/wiki/Bokoblin_Mask (20/04/2020).

2019, 14 décembre. « Hurle-temps », *pokepedia.fr*, URL : <https://www.pokepedia.fr/Hurle-Temps> (23/03/2020).

2019, 17 décembre. « Napstablook/In battle », *undertale.fandom.com*, URL : https://undertale.fandom.com/wiki/Napstablook/In_Battle (20/04/2020).

2020, 25 janvier. « Stats », *undertale.fandom.com*, URL : <https://undertale.fandom.com/wiki/Stats> (20/04/2020).

2020, 6 mars. « True Pacifist Route », *undertale.fandom.com*, URL : https://undertale.fandom.com/wiki/True_Pacifist_Route (20/04/2020).

2020, 19 mars. « Toriel », *undertale.fandom.com*, URL : <https://undertale.fandom.com/wiki/Toriel> (20/04/2020).

2020, 18 avril. « Tully », *cuphead.fandom.com*, URL : <https://cuphead.fandom.com/wiki/Tully> (20/04/2020).

- « Completed/Incomplete Runs », *tapatalk.com*, URL : https://www.tapatalk.com/groups/nuzlocke_forum/completed-incomplete-runs-f62/ (23/03/2020).
- « Fan Challenge Runs », *Nuzlockeforums.com*, URL : <https://nuzlockeforums.com/forum/index.php?forums/fan-challenge-runs.53/> (23/03/2020).
- « Nuzlocke Challenge », *Bulbapedia.bulbagarden.net*, URL : https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nuzlocke_Challenge#Trivia (23/03/2020).
- « Universal Pokemon Game Randomizer », *pokehacks.dabomstew.com*, URL : <https://pokehacks.dabomstew.com/randomizer/index.php> (23/03/2020).
- « Welcome to Bulbapedia », *Bulbapedia.bulbagarden.net*, URL : https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Main_Page (23/03/2020).
- A Twerking Yoshi, 2019. « How To Play Dark Souls with a Guitar Hero controller », *youtube.com*, URL : https://www.youtube.com/channel/UCWv7psD3TI0vPsHEgb_jYOw/videos (30/11/2019).
- Corbinais, Pierre, 2017. « About me », *pierrecorbinais.com*, URL : <https://pierrecorbinais.com/2017/05/29/about-me/> (24/11/2019).
- Corbinais, Pierre, 2019. « L'Oujevipo, fin et suite. », *oujevipo.fr*, URL : <https://oujevipo.fr/non-classe/7086-loujevipo-fin-et-suite/> (24/11/2019).
- Cultures et mondes ludiques, 2020. « AAC : Jeux et détournements (20 novembre 2020, Strasbourg) », *Cultures et mondes ludiques*, URL : <https://jeu.unistra.fr/2020/05/26/aac-jeux-et-detournements-20-novembre-2020-strasbourg/> (16/07/2020).
- Damastès, 2018. « Très lentement. », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=maTLccpaVMQ> (09/07/2020).
- Dickson, Kesley, 23 mars 2020. « Pokémon may have new competition, and that's a good thingé », URL : *CBR.com*, <https://www.cbr.com/pokemon-competition-temtem-kindred-fates/> (14/07/2020).
- Franco, Nick, s.d. « Pokemon hard mode », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/69/> (17/12/2019).
- Franco, Nick, s.d., « about », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/about/> (23/03/2020).
- Franco, Nick, s.d. « Pokemon : Hard-Mode page 56 », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/56/> (09/07/2020).
- Franco, Nick, s.d. « Pokemon : Hard-Mode page 58 », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/58/> (23/03/2020).
- Franco, Nick, s.d. « Pokemon : Hard-Mode page 67 », *Nuzlocke.com*, URL : <http://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/67/> (23/03/2020).

- Giner, Esteban, 2018. « From the great plateau to kakariko village—SLOWRUN NO COMMENTARY », *youtube.com*, URL : https://www.youtube.com/watch?v=Hcx_q-w4_Ro (09/07/2020).
- Giner, Esteban, 2018. « Le chemin se fait en marchant. », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2sXu3rqgsnY> (09/07/2020).
- GameWars, 7 mai 2019, « UNO : les règles officielles sont claires, il est impossible de mettre un +4 sur un +4 (ou un +2 sur un +2) », *hitek.fr*, URL : https://hitek.fr/42/uno-regles-claires-plus-4-sur-plus-4-impossible_6699 (11/08/2020).
- Manic, 2015. « [COMPLETED] Manic's Full Circle », *tapatalk.com*, URL : https://www.tapatalk.com/groups/nuzlocke_forum/completed-manic-39-s-full-circle-t25329.html (20/03/2020).
- Meeshelby, 2016. « Sims 4 challenge list », *forums.thesims.com*, URL : https://forums.thesims.com/EN_US/discussion/906643/sims-4-challenge-list-updated-october-16th-2019 (17/12/2019).
- Patrakos, 28 janvier 2020 à 16:37. « Kindred Fates—An Open World Monster Battling RPG », *kickstarter.com*, URL : <https://www.kickstarter.com/projects/kindredfates/kindred-fates-an-open-world-monster-battling-rpg/comments?comment=Q29tbWVudC0yNzA3MzEwMg%3D%3D&reply=Q29tbWVudC0yNzA3MzI5Nw%3D%3D> (14/07/2020).
- PETA, 2020. « PETA's Vegan Guide to 'Animal Crossing: New Horizons' », *peta.org*, URL : <https://www.peta.org/features/animal-crossing-new-horizons-vegan/> (20/04/2020).
- SolTheCleric, 2016. « Dark Souls True Pacifist Run [1]—Undead Asylum », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=0oD5mfRRpk8&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=1> (20/04/2020).
- SolTheCleric, 2016. « Dark Souls True Pacifist Run [2]—Taurus Demon », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=3f4O7hFuTvo&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=2> (20/04/2020).
- SolTheCleric, 2016. « Dark Souls True Pacifist Run [4]—Gargoyles », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=KoeFzQ4g2B4&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=4> (20/04/2020).
- SolTheCleric, 2016. « Dark Souls True Pacifist Run [7]—Asylum Demon », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9YhNF1bFlrk&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=7> (20/04/2020).
- SolTheCleric, 2017. « Dark Souls True Pacifist Run [20 END]—Lord of Cinder », *youtube.com*, URL : https://www.youtube.com/watch?v=IvFTGZbb0_4&list=PLFO2sz-beHWfdk01Lhse7a27cX6ukFvYc&index=20 (15/07/2020).

- Steam, s.d., « Total War : Rome II—Emperor edition : achievement », *steamcommunity.com*, URL : <https://steamcommunity.com/stats/214950/achievements> (17/12/2019).
- Steam, s.d., « Total War : NAPOLEON—Definitive edition : achievements », *steamcommunity.com*, URL : <https://steamcommunity.com/stats/NapoleonTotalWar/achievements> (17/12/2019).
- Uberle, 2017. « [FINISHED][COMPLETED] Pokemon Emerald X-treme Randomizer », *tapatalk.com*, URL : https://www.tapatalk.com/groups/nuzlocke_forum/finished-completed-pokemon-emerald-x-treme-randomi-t25321.html (16/07/2020).
- Ymfah, 2019. « How to make a "Bow" Only Build in Dark Souls 3 », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=t1QKRmqwaF8> (09/07/2020).
- Ymfah, 2020. « How to make a "Consumable" Only Build in Dark Souls 3 », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=v25XqsHPqHs> (09/07/2020).
- Ymfah, 2020. « How to Pacifist Dark Souls 3 », *youtube.com*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gzy1GkG3EUM> (09/07/2020).

Table des matières

Sommaire.....	1
Introduction.....	3
1.La contrainte oulipienne.....	7
1.1.Qu'est-ce que l'OuLiPo.....	7
1.2.Définir la contrainte oulipienne.....	9
1.2.1.Naturalisation de la contrainte.....	10
1.2.2. Différents types de contraintes.....	11
1.3. Le ludisme de l'OuLiPo.....	14
1.3.1. Le <i>game</i> et le <i>play</i>	16
1.3.2. L'attitude ludique de Henriot.....	21
1.3.3. La jouabilité de la langue.....	23
2.De l'OuLiPo au jeu vidéo.....	27
2.1.La formalisation par ordinateur.....	27
2.2.OuBaPo et OuJeViPo.....	28
2.3.Création et réception.....	29
2.4.Jeu ou jeu vidéo – la frontière du <i>game</i> , du <i>play</i> et de la triche.....	31
3.La contrainte vidéoludique.....	33
3.1.Définir la contrainte vidéoludique.....	33
3.1.1.Des règles par-dessus les règles.....	34
3.1.2.Rendre plus difficile.....	35
3.1.3.Consciemment établie.....	37
3.1.4.Une forme de métajeu.....	38
3.2.Cas limites.....	39
3.2.1.Le <i>modding</i>	39
3.2.2.Le <i>speedrun</i>	40
3.2.3.Modifier les périphériques.....	44
3.3.Éléments minimaux de la contrainte.....	45
3.3.1.Trois types de challenges.....	45
3.3.2.Challenges stratégiques.....	47
3.3.3.Puzzles et Walking Simulators.....	48
3.3.4.Sandbox.....	52
3.4. L'institutionnalisation de la contrainte.....	54
3.4.1.Contrainte non institutionnalisée.....	55
3.4.2.Contrainte proposée.....	56
3.4.3.Institutionnalisation dans les fan-games.....	57
3.4.4.Contrainte intégrée.....	58
3.4.5.Contrainte édiflée.....	59
3.4.6.Contrainte anticipée.....	60
3.5.Vers une classification des contraintes.....	61
3.5.1.Quelle typologie adopter ?.....	61
3.5.2.Élément ou mécanique.....	63
3.5.3.Suppression et interdiction.....	64
3.5.4.Addition, obligation et imposition.....	65
3.5.5.Niveau de complétude.....	66
3.5.6.Contrainte simple et contrainte complexe.....	68
4.Nuzlocke Challenge : les marqueurs de l'institutionnalisation.....	69
4.1.Analyse formelle.....	70
4.2.Contrainte et détournement.....	73

4.3.Contrainte et <i>modding</i>	78
4.4.Une institutionnalisation croissante.....	81
5.La contrainte idéologique.....	83
5.1.Analyse formelle du jouer végane.....	83
5.2.Modifier la signification du jeu.....	86
5.3.Pacifist Run : idéologie (in)volontaire.....	88
6.La contrainte matrice de production d'œuvres.....	95
6.1.Contrainte, œuvre et guide.....	95
6.2.Le <i>slowrun</i> , une contrainte hyper-esthétisante.....	101
Conclusion.....	107
Bibliographie.....	115
Ludographie.....	115
Filmographie.....	117
Bibliographie primaire.....	117
Bibliographie secondaire.....	117
Sites internet.....	121
Table des matières.....	125