

Playtime

Les Pérégrines: un mot au féminin pluriel pour évoquer nos féminismes; un nom en hommage au roman éponyme de Jeanne Bourin, grand-mère et figure d'inspiration d'Aude Chevillon, la directrice de la maison.

Notre ambition: vous proposer un voyage intellectuel en publiant des textes toujours pertinents, souvent impertinents, qui, par des voix fortes et hardies, des plumes belles et singulières, observent le monde par différentes fenêtres, nous amènent à faire un pas de côté, nous poussent à mieux appréhender l'autre, l'étrangeté, la diversité, nous livrent des trajectoires inspirantes pour dessiner une société plus humaine.

Couverture: Élodie Campo
Mise en page: Audrey Desanti
© Éditions Les Pérégrines, 2022
Tous droits réservés

Éditions Les Pérégrines
21, rue Trousseau 75011 Paris
www.editionslesperegrines.fr

Aurélien Fouillet

Playtime

Comment le jeu transforme le monde



Éditions Les Pérégrines

Du même auteur :

La vie des objets. Les métiers d'art, une écologie pratique. Ontonautes I,

Éditions Ateliers d'art de France, 2022

Noé Duchaufour-Laurance, Dis voir, 2021

Détours vers le futur. Des muses et des zombies, Liber, 2019

*L'empire ludique. Comment le monde devient (enfin) un jeu, Éditions
François Bourin, 2014*

*Pour Mademoiselle A.,
ludonaute initiale,
à nos plaisirs et nos joies.*

*La réalité, prétendument extérieure,
n'est qu'un pur produit de notre imagination.*
J. G. Ballard

L'imaginaire, terrain propice à une inextinguible guérilla.
Michel Leiris

Ce qui est ne suffit pas.
Paul Valéry

Le Grand Jeu est irrémédiable; il ne se joue qu'une fois. Nous voulons le jouer à tous les instants de notre vie. C'est encore à « qui perd gagne ». Car il s'agit de se perdre. Nous voulons gagner. Or, le Grand Jeu est un jeu de hasard, c'est-à-dire d'adresse, ou mieux de « grâce ».

Avoir la grâce est une question d'attitude et de talisman. Rechercher l'attitude favorable est notre but. Car nous croyons à tous les miracles. [...] De là notre tendance idéale à remettre tout en question dans tous les instants. [...] Une immense poussée d'innocence a fait craquer pour nous tous les cadres des contraintes qu'un être social a coutume d'accepter. Nous n'acceptons pas parce que nous ne comprenons plus. [...] Face à ces cadavres, nous augurons peu à peu une éthique nouvelle qui se construira dans ces pages. [...] Nous sommes des comédiens sincères. Quand nous marchons, il y a en nous des hommes qui se regardent, qui s'emboîtent le pas, qui rampent au-dessous, volent au-dessus, se devancent, se fuient, s'acclament, se huent et se regardent impassibles. [...]

Pourquoi écrivons-nous? Nous ne voulons pas écrire, nous nous laissons écrire. C'est aussi pour nous reconnaître nous-mêmes et les uns les autres: je me regarde chaque matin dans un miroir pour me composer une figure humaine douée d'une identité dans la durée. Faute de miroirs j'aurais les faces des bêtes changeantes de mes désirs et, certains jours, où le miracle me touche, je n'aurais plus de face. [...]

Nous nous donnerons toujours de toutes nos forces à toutes les révolutions nouvelles. [...] Nous, nous attachons à l'acte même de révolte une puissance capable de bien des miracles.

Aussi bien nous ne sommes pas individualistes: au lieu de nous enfermer dans notre passé, nous marchons unis tous ensemble, chacun emportant son propre cadavre sur son dos.

Car nous, nous ne formons pas un groupe littéraire, mais une union d'hommes liés à la même recherche.

Roger Gilbert-Lecomte, extraits de l'avant-propos du *Grand Jeu*

Avant-propos

There is no alternative?

*J'aurais pu appeler ça « le temps des loisirs » mais j'ai préféré prendre Playtime. Dans cette vie moderne parisienne, il est très chic d'employer des mots anglais pour vendre une certaine marchandise : on range des voitures dans des « parkings », les ménagères vont faire leurs courses au « supermarket », il y a un « drugstore », le soir au « night-club » on vend les liqueurs « on the rocks », on déjeune dans des « snacks » et quand on est très pressés dans des « Quick ».
Je n'ai pas trouvé de titre en français.
Jacques Tati*

Playtime, c'est le temps des loisirs, nous dit Tati. Mais pour moi, il s'agit plutôt du temps du *jouer*. Se la jouer, jouer le jeu, faire le jeu, jouer au plus fin, jouer au con, jouer encore et toujours. Playtime, c'est faire du monde un jeu ou même jouer au monde. En anglais, le *play* se différencie du *game*. C'est le fait de jouer, et non le jouet ou le jeu. C'est un verbe, une action, un mouvement. Mais il se décline aussi en

screenplay (scénario), en *plug and play* (brancher et utiliser), en *player* (joueur). Le *play*, ne l'oublions pas, c'est aussi la pièce de théâtre. Le playtime, c'est un peu tout cela, un *theatrum mundi*, le monde comme théâtre, le monde comme scénario, le monde dans lequel on joue et qui, peut-être, se joue de nous. C'est, aussi, se jouer du temps et réinvestir le présent. Temps de l'*otium*, de la culture et de l'invention de récits collectifs. Et c'est, enfin, le temps du « playsir », le temps où, dans le jeu, c'est le plaisir et la joie qui reprennent le dessus.

Le roman de Luke Rhinehart *L'Homme-dé* (1971), dans lequel un psychiatre décide de jouer chacun de ses choix de vie au dé, est un récit fondateur des contre-cultures états-uniennes des années soixante-dix. En multipliant les centres d'initiation à cette pratique, le héros du livre met en danger l'institution fédérale des États-Unis et le mode de vie de la société de consommation. Il sera finalement arrêté par la CIA. Roman prophétique, il marque l'importance du jeu comme dynamique de construction d'alternatives à nos modèles de vie et suggère que, si la sécession est risquée, l'autonomisation est sans doute envisageable et, surtout, souhaitable. À sa manière, il décrit une possibilité de déploiement du playtime.

Les Furtifs (2019), roman de l'auteur français de science-fiction Alain Damasio, décrit bien comment, de-ci de-là, pourraient s'installer des communautés aux modes de vie autonomes vis-à-vis de la société de consommation. Sans affrontement, sans logique d'imposition d'un modèle, il s'agit simplement d'offrir la possibilité d'un interstice dans lequel vivre comme on l'entend – ce que j'appellerai un laps. Le héros du roman navigue alors entre les différents modèles de vie, participant du modèle privatisé à outrance, dans lequel le nom des villes est lui-même devenu une propriété, ou se réfugiant

sur des îles du Rhône investies par des communautés autonomes, hybrides et créoles. L'avenir décrit ici est peut-être celui du jeu, c'est-à-dire celui de l'espace nécessaire au mouvement entre deux pièces articulées. La dynamique ludique, c'est sans doute la multiplication des interstices.

Les fictions ludiques ne sont pas nouvelles et, ne l'oublions pas, ne sont pas toujours positives ou joyeuses. Le roman de Stephen King *Running Man* (1982) en est une illustration. Après un effondrement économique mondial, les États-Unis sont devenus une dictature totalitaire. Un policier est arrêté pour avoir refusé de tirer sur une foule affamée et se retrouve dans un jeu télévisé où il doit échapper, en direct, à des tueurs lancés à ses trousses. S'il réussit, il sera acquitté. On pense aussi aux romans et films *Hunger Games* dans les années 2000-2010, ou encore au succès de la série sud-coréenne *Squid Game* en 2021, qui sont des variations dystopiques autour du jeu comme ressort totalitaire et autoritaire. Ces exemples nous rappellent que le jeu n'est ni un simple divertissement, ni une pratique purement enfantine. Il peut être violent et destructeur. Et, dans tous les cas, il fait et façonne. Sa puissance de subversion, ou de contrôle, n'est pas à négliger. Cela est d'autant plus remarquable dans nos sociétés, où le jeu est omniprésent. Le playtime, c'est à la fois le temps de la subversion, du renouvellement, de la création, mais aussi celui du contrôle, de la violence et de la réaction.

Il y a vingt ans, les candidats de télé-réalité et les téléspectateurs découvraient *Loft Story* et *Star Academy*. Les dystopies télévisuelles décrites précédemment prenaient vie. Filmés vingt-quatre heures sur vingt-quatre, les participants de ces jeux allaient changer notre regard sur la vie privée, la réussite, le travail ou la célébrité.

Aujourd'hui, les candidats d'émissions similaires, comme *Koh Lanta* ou *Les Marseillais*, sont nés avec ces jeux et ce rapport particulier à la réalité. Cela peut devenir une vocation, un rêve, de gagner l'épreuve « mythique » des poteaux de *Koh Lanta*. Comme certains rêvent de prix Nobel ou de Coupe du monde... Ce qui était une découverte, une naïveté, une surprise est devenu une stratégie, voire un job : influenceur, c'est-à-dire faire de sa vie une télé-réalité, devenue télé-vie – on est bien loin du surréaliste *Téléchat* de mon enfance.

Jenifer, Nabila, Julien Doré, Nolwenn Leroy, Moundir et tant d'autres représentent ces transformations qui ont été véhiculées, et peut-être même permises, par la télé-réalité. Comme un écho ou un prolongement révélateur du même genre de subversion, on pourrait citer Bilal Hassani, qui nous montre comment la fiction et le stéréotype peuvent devenir des références artistiques contemporaines, ou Orelsan, qui raconte l'intégralité de son parcours dans un documentaire réalisé par son frère dont l'intimité et le sentiment de proximité brouillent les frontières entre privé et public. Dernier exemple : Paul Pogba, qui, lui aussi, se donne à voir sur les réseaux sociaux ou dans sa série documentaire *Pogmentary* (2022) ; star des sponsors, il interroge les codes de la réussite d'un joueur de football bien au-delà de sa performance sportive – même s'il faut bien avouer que c'est un régal de voir l'élégance de Pogba lorsqu'il danse sur un terrain.

Le jeu a ouvert des possibilités, des interstices, des laps, dans lesquels va avoir lieu un grand carnaval ontologique, où tous les repères, les frontières et les valeurs seront remis à plat, hybridés, déstructurés, reformulés.

Cela fait plus de dix ans que je travaille sur les jeux, les univers ludiques, les imaginaires que dessinent et esquissent les

sociétés, ce que j'appellerai plus loin les *enromancements*. Au commencement de ce voyage, il y avait un étonnement, celui de voir une société tiraillée entre, d'un côté, un discours qui prône le travail, le plein emploi, l'accomplissement dans un métier – ne m'a-t-on pas répété toute mon enfance de passer mon bac pour avoir un travail? –, et, de l'autre, des pratiques quotidiennes partagées par le plus grand nombre et où le jeu avait l'air d'être omniprésent. Y avait-il deux sociétés, deux mondes, qui se faisaient face?

Le propos de ce livre est simple: l'omniprésence du jeu dans nos pratiques quotidiennes est la manifestation d'une transformation. Je ne parlerai pas tant du résultat de la transformation que de cette dynamique métamorphique qui se donne à voir dans les multiples formes du jeu. Ce qui structurerait nos vies (famille, travail, idéologie, religion...) est chahuté, déconstruit, interrogé et n'est, la plupart du temps, pas encore remplacé.

Le jeu est cet espace dans lequel nous apprenons collectivement à vivre autrement. Il est cette façon que nous avons d'envisager les choses différemment. Il est un carnaval, une grande fête dans laquelle nous expérimentons de nouveaux codes. Contrairement à ce que l'on croit depuis Margaret Thatcher et à ce que l'on nous répète à longueur de temps: *there are many alternatives!*

Les multiples adjectifs que l'on associe au mot « crise » – environnementale, politique, économique, géostratégique, démocratique, sociale, climatique, énergétique – sont pour moi autant de points de vue sur le jeu. J'envisage celui-ci comme un espace d'expérimentation et de multiplication des façons de comprendre et de vivre le monde. Ces adjectifs nous disent sur quoi le jeu joue, ce qu'il travaille et transforme.

Il y a dix ans, le monde devenait (enfin) un jeu¹. Aujourd'hui, notre regard est transformé. Sans entrer dans les débats sur l'effondrement, le basculement, le grand *reset*, les anciens astronautes ou la stratégie du choc, un constat s'impose : il y a quelque chose qui bouge dans le corps social, comme en chacun de nous, quelque chose qui se transforme et qui essaye d'advenir à travers les multiples pratiques ludiques contemporaines.

L'opposition qui s'affiche entre travail et jeu montre que nous ne nous représentons pas le monde de la manière la plus ajustée, en collant au plus près du vécu – et non pas de la réalité. Le mérite, l'effort, la carrière ne sont plus au cœur de l'expérience et des imaginaires du travail. Le modèle hacker revêt les valeurs de l'artisanat, du bel ouvrage, du travail envisagé comme un jeu et un plaisir, comme une œuvre d'art. Il ne s'agit pas simplement de façonner le monde numérique à coups de hache, mais de faire de son activité une œuvre. On retrouve cela aussi, dans une certaine mesure, au sein de la classe créative (designers, architectes, etc.), qui a transformé les référents du travail pour beaucoup d'entre nous : open spaces, mobilité, convivialité en sont les conséquences. Mais si le jeu a parasité le travail, la logique managériale a aussi parasité le jeu. Une certaine hégémonie du cool, comme dans les fameux bureaux de Google, où l'on trouve restaurants et toboggans, est utilisée à des fins productivistes. Le jeu est à double tranchant. La partie dépendra des joueurs et de leurs stratégies.

Les crises évoquées plus haut sont aussi les signes d'un défaut de conception – au sens du *design* et du *disegno* : le

1. Comme l'indiquait le titre de mon ouvrage paru aux Éditions François Bourin en 2014 : *L'empire ludique. Comment le monde devient (enfin) un jeu.*

dessin et le dessein, le plan et le projet –, d'un défaut de compréhension et de représentation. Ce qui frotte entre le discours de nos institutions, de nos politiques, et ce que nous vivons quotidiennement est d'abord le fruit d'un conflit de représentations, d'une bataille des imaginaires. Emmanuel Macron et Extinction Rebellion ne s'affrontent pas simplement sur des mesures ou des actions politiques. Ils ne partagent tout simplement pas la même représentation du monde. Ils ne vivent pas, n'agissent pas, ne pensent pas dans le même monde.

Voilà le cœur de notre affaire. Voilà la place du jeu dans nos sociétés. Voilà ce que révèle le paradoxe d'une société qui se joue en ne parlant que du travail et du plein emploi, qui se dit dans le travail et se déploie pourtant dans le jeu. Il s'y invente de nouveaux possibles. C'est la preuve qu'un modèle de société se meurt et qu'une infinité d'autres se testent. Il y a un espace, un laps, un jeu qui s'est ouvert entre nous tous.

Il existe bien un seul monde, mais celui-ci nous est accessible par plusieurs représentations. Nous manquons de traductions – comme de traducteurs –, de passerelles, d'anamorphoses, de métaphores, d'analogies pour nous comprendre les uns les autres, pour dessiner des zones communes et des zones-frontières de représentation. Parler chinois à un Guatémaltèque n'a pas grand sens. De la même manière, utiliser la représentation du monde de Donald Trump pour expliquer à Greta Thunberg qu'il faut continuer le développement des gaz de schiste est voué à l'échec, c'est même une manifestation de l'absurdité de notre époque, et surtout de sa violence. Au mépris de classe s'est substitué le mépris de représentation.

L'absurdité, justement. Si ce livre a un message à faire passer, c'est, d'une certaine manière, celui que portait le dadaïsme en son temps. Il y a, dans l'absurde de notre époque, l'expression d'un besoin de destruction métaphysique. Mais je dirais qu'à la différence de dada il ne s'agit pas tant de détruire la métaphysique occidentale que de comprendre qu'elle n'est ni universelle ni la seule possible, vraie, acceptable. Le jeu est un dadaïsme dont la vocation est de démontrer que d'autres mondes existent, que d'autres métaphysiques peuvent être inventées ou réactivées.

Ce qui participe à la remise en question du modèle occidental, c'est sa volonté de constamment universaliser. C'est-à-dire, d'abord, de classer et catégoriser les choses pour les faire rentrer dans un système unique et, par suite, de les réduire à une seule entité. De la même manière qu'il est absurde de parler de l'Amérique ou de l'Afrique comme s'il s'agissait d'unités abstraites, il est absurde de réduire nos sociétés à une civilisation du cocon, du poisson rouge, de l'addiction, etc. Le monde est bien unique, mais ses manifestations sont multiples. Il y a *un* monde, et une infinité de grammaires pour le dire, le comprendre, le percevoir, le vivre. Le jeu, c'est l'espace dans lequel nous faisons l'expérience de cette multiplicité de grammaires. C'est l'espace dans lequel nous tissons nos grammaires.

On peut parler de communautarisme, de sécession, de complotisme ou de conspiration, peu importe. La fragmentation que suggèrent tous ces termes montre simplement que c'est l'universel qui se fissure et se craquèle. C'est là que se trouve sa limite: s'il peut penser et nommer le fragment, la dislocation, le «remplacement», il ne sait ni imaginer ni décrire le multiple. C'est bien ce que le jeu nous révèle et nous

met sous les yeux : la fin de l'universel et le début du pluriel – amours plurielles, fluidité des genres, mondes divers, zones alternatives...

Voici venu le temps du carnaval ontologique, dans lequel nous faisons l'expérience que d'autres mondes, d'autres vies, d'autres actions existent et sont possibles. Voici venu le temps du jeu. *Playtime!*

Introduction

Fin d'un monde ou début de partie ?

À la manière d'un journal d'exploration, je vous propose un voyage dans les mutations ludiques de notre époque. Celles-ci imposent trois constats :

1. Le jeu remplace le travail comme dynamique sociale et culturelle. À l'inverse de ce que les discours institutionnels répètent sans vraiment y croire, la dignité humaine ne semble plus passer par le travail. Car le travail n'œuvre plus et n'est plus digne. Le jeu offre une échappatoire, un ensemble de mondes où tout devient possible et dans lesquels on retisse ce qui fait œuvre commune.

2. Le jeu est le symptôme de la fin des sociétés modernes. Les valeurs de travail, de liberté, de démocratie, d'émancipation, d'individualisme, de rationalité, de vérité, d'universalisme sont remises en question et redéfinies. L'unique cède la place aux pluriels.

3. C'est dans ses multiples formes et expressions (jeux vidéo, complotisme, fanatisme, jeux de société, fiction, réalité augmentée, mondes virtuels, nudge, storytelling, makers...) que se forment les mondes à venir.

Mais qu'est-ce que le jeu? C'est un espace où se créent les alternatives à venir. Le temps des ludonautes (les voyageurs du jeu), qui a commencé il y a plus de vingt ans, s'achève et laisse place aux ontonautes – les voyageurs de l'être. Il ne s'agit plus simplement de se rendre compte que d'autres mondes sont possibles. Il faut maintenant explorer les multiples formes de l'être pour refaçonner le réel. Les ontonautes inventent, hybrident, documentent, traduisent nos représentations et nos ontologies pour produire de nombreux mondes communs. Mais pour saisir cela, il nous faut revenir en arrière et comprendre comment le jeu a façonné la possibilité de faire des mondes.

Nos sociétés sont celles d'une forme de simultanéité, de co-présence, du physique et du numérique, de l'ici et de l'ailleurs, du présent et de l'avenir. Notre attention, loin de se multiplier, s'en trouve divisée, éparpillée. Nous sommes divertis, comme diffractés.

Se divertir, donc. Mais se divertir de quoi? Avec quoi? Avec qui? Pourquoi? Pour quoi? Pour qui? Est-ce une façon de regarder ailleurs pendant que notre voisin de métro se fait casser la gueule? Une manière de baisser la tête pour ne pas voir la réalité, pour ne pas affronter ses angoisses? Car, ne l'oublions pas, le divertissement, ce n'est pas seulement regarder Disney+ ou jouer à un jeu vidéo. Le divertissement, c'est un détournement de notre attention, c'est une diversion, souvent une fuite. L'e-sport nous divertit du travail, les mondes virtuels de l'avenir de la réalité, les jeux de société de l'individu, les télérealités du politique...

Je suis né le 7 avril 1982, la même année que *Tron* et *E.T.* Autant dire que j'étais prédestiné, comme toute ma génération, à vivre dans un jeu vidéo, influencé par des théories