

## Squelettes et bases de données

Mathieu Arsenault

Numéro 308, été 2015

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/77947ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Collectif Liberté

ISSN

0024-2020 (imprimé)

1923-0915 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Arsenault, M. (2015). Squelettes et bases de données. *Liberté*, (308), 15–16.

MATHIEU ARSENAULT

DOCTORAK, GO !

# Squelettes et bases de données

Poétique du jeu vidéo.

**C**ONTRAIREMENT à beaucoup de gens, je ne me suis jamais désintéressé des jeux vidéo. La plupart considèrent normale cette petite trahison de l'enfance qui leur fait trouver ridicule la sensibilité qu'ils ont pu avoir à huit ou neuf ans, même si, le plus souvent, celle qu'ils ont à quarante ans est complètement dégénérée, déconnectée de l'intensité, de la fascination pour la matérialité brute du monde sensible qui aurait pu les sauver de la misère esthétique à laquelle ils sont condamnés, errant du dernier best-seller au prochain blockbuster. Parce qu'ils ont coupé les ponts avec leur passé, ils ont perdu la chance de faire évoluer cette sensibilité originelle, de lui donner la chance de se développer.

Mon intérêt pour les jeux vidéo n'a rien d'un blocage nostalgique pour une époque où tout était supposément plus simple et plus beau. Il s'est développé, à partir d'une compulsion pratiquement malade, vers un intérêt beaucoup plus sain pour la conception et le fonctionnement des jeux. À quinze ans, mes parents m'avaient donné l'argent nécessaire pour que j'achète un logiciel de programmation spécialement orienté pour la conception de jeux de plateformes. Mais je m'intéressais alors nettement plus à dessiner des personnages et des décors qu'à autre chose et, découragé par les pages et les pages de codes des démos fournis avec l'environnement de programmation, je n'ai pas eu à ce moment-là la patience de plonger sérieusement dans la substance logique qui constitue les entrailles du jeu vidéo. Manifestement, je devais être moins intelligent à quinze ans que maintenant, parce que ce n'est que très récemment que j'ai compris comment me repérer minimalement dans le code informatique et compris de quoi est constituée la

matière brute d'un jeu. Après cette découverte, un cap dans ma sensibilité a été franchi, faisant en sorte que la plupart des jeux m'apparaissent maintenant d'une banalité creuse. En revanche, je peux maintenant percevoir les moments d'inspiration de certains concepteurs. Une manière par exemple d'anticiper exactement les réactions spontanées que le joueur devra combattre en lui-même pour maîtriser *Castlevania 3*, ces petits détails de rythme difficiles à saisir qui rendent une série comme *King of Fighters* difficile à maîtriser, mais à laquelle il est néanmoins toujours plaisant de jouer, ou encore cette sublime mathématique des motifs de projectiles de la série de jeux indépendants *Touhou*, dont la beauté n'appartient qu'au domaine du jeu vidéo. Quiconque est sensible à la substance narrative ne peut qu'être fasciné par la notion de base de données.

La base de données est en quelque sorte la matrice temporelle de tout jeu. Elle lie le joueur au récit par un tableau de variables qui, à mesure qu'il se remplit, permet à l'histoire de progresser. Au plus simple, on pourrait donner l'exemple de la clé. Au sein de la base de données se trouve la variable clé  $I$ . Avant de trouver la clé qui permet de passer la porte entre le niveau  $I$  et le niveau  $2$ , la variable clé  $I = 0$ . Si le joueur est devant la porte  $I =$  fermée et que clé  $I = 1$ , alors porte  $I =$  ouverte et le joueur peut passer. La temporalité du personnage incarné par le joueur dépend entièrement de cette grille de données qui détermine où il se trouve dans l'espace et dans le déroulement du récit, dans quel état, etc. Plus un jeu est narratif, plus la base de données est élaborée comme support du récit.

La base de données est devenue le fondement de notre rapport aux autres.

Il y a quelque chose de fâchant dans ces jeux narratifs. Alors que le roman et le film se déroulent comme des spectacles, l'implication du joueur dans la progression du récit ne lui permet pourtant pas d'en avoir une expérience singulière. Il est paradoxalement central à l'expérience d'un récit qui refuse de considérer sa singularité. Car les jeux qu'on termine ne nous fournissent que l'expérience narrative prévue par le récit. Elle est pratiquement identique pour nous tous qui l'avons traversée. Rien ne nous appartient en propre dans le récit que nous avons contribué à mener jusqu'au bout, nous n'en avons été que l'agent. Et pourtant de petits moments peuvent se dégager, par exemple quand il est possible de choisir le nom d'un personnage ou lorsque, par pure frivolité, il arrive que nous nous attachions inutilement à un personnage secondaire, cherchant à le protéger à tout prix, mais sachant que cet attachement n'aura aucune influence sur le déroulement du jeu. Peu de gens peuvent comprendre les soins attentionnés qu'on peut

petit à petit se mettre à porter à certains de ses Pokémons. Ô toi, Aron, que j'avais nommé « PAULRICŒUR », combien de fois n'ai-je fermé mon Gameboy Advance pour revenir à ma sauvegarde précédente et t'éviter ainsi de subir les souffrances de la défaite... C'est à travers ces moments seulement qu'un peu de notre singularité peut être restaurée et elle n'engage alors que notre rapport à nous-mêmes, que notre capacité à investir affectivement ce qui autrement n'apparaît que comme une suite de variables dans une base de données.

Mais l'investissement affectif déborde largement le domaine du jeu vidéo. Car au fondement de son récit, la base de données est aussi devenue le fondement de notre rapport aux autres. Hors de ce cercle fait des quelques relations intimes que nous entretenons avec nos proches se trouve un océan d'environ deux milliards d'inconnus connectés sur les réseaux sociaux qui nous environnent. La médiation de la communication informatisée a permis de rendre sensible cette incommensurable étendue des vies humaines qui excèdent le cercle restreint de chacune, mais ces vies ne nous apparaissent jamais que sur le mode impersonnel de la base de données individuelle, remplie d'un amalgame infiniment recomposable d'intérêts, d'opinions, de petits tropes de vie, de tout petits événements qui peuvent se produire dans la vie de tous et qui en cela n'appartiennent en propre à personne, variables sans singularité condensées dans un nom, quelques phrases, la photo d'un visage. Nous ne pouvons pas faire autrement l'expérience de ces étrangers qui forment l'essentiel de la périphérie de toute existence. Jusqu'à très récemment, ils ne sont toujours apparus qu'abstraitement dans des concepts vagues de foule, de peuples, de races, de groupes. La démocratisation des moyens de communication a permis de faire apparaître une expérience différente de cette multiplicité. Ils apparaissent aujourd'hui par la médiation de variables déposées dans des grilles comme des embruns de données, vapeur impersonnelle dont seule notre sensibilité peut arriver à détacher une singularité. La vie de chacun d'entre ces étrangers ne s'adresse à personne, elle apparaît, impersonnelle, au milieu d'innombrables autres vies au sein d'une base de données qui, loin de la réduire, en fait ressortir le grain qui demeure tout de même insaisissable. D'où l'importance peut-être de cultiver cette capacité à investir affectivement non pas les individus, mais les données elles-mêmes, de rester réceptif à leur flot continu, car c'est uniquement à partir de leur amalgame que peut apparaître peu à peu

la singularité des individus qu'elles circonscrivent. Et c'est peut-être aussi seulement à cette condition qu'il devient possible de survivre à l'épreuve de désingularisation de soi que nous impose la médiatisation des bases de données. Pour qu'une expérience singulière puisse être retirée de ce récit interactif comprenant près de deux milliards de personnages.

Je repensais ce matin à l'histoire de celui qui a conçu en 2013 *Flappy Bird*, un jeu pour téléphone. Deux ou trois jours à peine ont suffi à cet étudiant en informatique pour concevoir le jeu, le coder et le rendre disponible sur la boutique d'applications en ligne d'Apple. À peine six mois plus tard, il générait 50 000 \$ par jour en revenus publicitaires. Je me suis intéressé tout l'après-midi à l'environnement openFrameworks basé sur le langage C++, une plateforme de conception de jeux similaire à celle utilisée pour coder

*Flappy Bird*. C'est gratuit, il est possible de l'installer et de tout de suite commencer à écrire du code. J'ai passé l'après-midi à lire des tutoriels pour voir comment ça fonctionnait. À ce qu'il paraît, le concepteur de *Flappy Bird* s'est soudainement senti coupable que son jeu génère une compulsion incontrôlable chez les enfants. Emporté par l'angoisse et les responsabilités que lui donnait cette soudaine visibilité et qui l'éloignaient de la vie frugale qu'il appréciait tant, il a du jour au lendemain retiré son jeu de la vente. Si une telle chose m'arrivait, je ne céderais pas sous la pression, oh non. Je prendrais tout l'argent et je ferais plaquer en or chacun des os de mon corps. Ça demanderait plusieurs opérations pour m'ouvrir, plaquer chaque os et

me refermer. Évidemment, je ne pourrais montrer l'or de mes os à personne, à moins que je me blesse sérieusement, que je subisse une grosse fracture ou une coupure profonde, comme la fois où j'avais essayé d'arrêter la lame de mon bras-mélangeur avec mon doigt. Et peut-être que plus tard mon corps rejeterait le métal, je tomberais sérieusement malade et on devrait me retirer tout mon squelette. Il ne resterait ensuite de moi qu'une flaque de chair et d'organes, un tas grouillant de muscles connectés sur rien. Je serais étalé par terre juste à côté de mon squelette d'or et je ne pourrais absolument plus rien faire sinon me dire : waaa, ça valait vraiment la peine. **L**



JULIEN CASTANIÉ

**Mathieu Arsenault** est auteur et critique. Il anime le blogue *Doctorak Go!* depuis novembre 2008. Son dernier livre, *La vie littéraire*, est paru au Quartanier en avril 2014.