

# “Bref, le joueur a toujours tort”: sur les méfaits réels et virtuels

10ème congrès de la SoPhA (Université de Nantes)

Louis Rouillé

FNRS / Liège

1er juillet 2025



# Plan

Introduction

Le paradoxe du joueur

La philosophie des jeux

Reflexions sur l'ingénierie sociale

# Plan

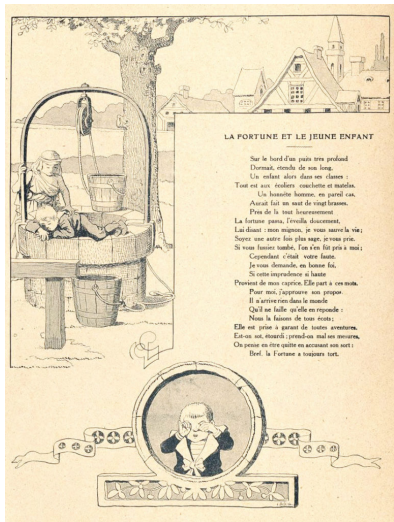
## Introduction

Le paradoxe du joueur

La philosophie des jeux

Reflexions sur l'ingénierie sociale

## La Fontaine (V, 11)



### LA FORTUNE ET LE JEUNE ENFANT

Sur le bord d'un puits très profond  
Dormait, étendu de son long.  
Un enfant alors dans ses classes :  
Tout est aux "règles" - c'est l'histoire et l'histoire.  
Un bonnet homme, en pareil cas,  
Aurait fait un sort de vingt brasses.  
Pria de la tout levement  
La fortune piana, l'événement.  
Lui disant : mon nigou, je vous salue la vie ;  
Soyez une autre fois plus sage, je vous prie.  
Si vous laissez tomber, l'un s'en fait pris à moi ;  
Cependant c'était votre faute.  
Je vous demande, en bonne foi,  
Si cette imprudence si haute  
Provient de mon caprice. Elle part à ces mots.  
Pour moi, l'aperture non propos.  
Il se retire en dans le monde  
Qu'il se lève qu'elle en repousse :  
Nous la faisons de tous côtés ;  
Elle est prise à garant de toutes aventures.  
Est-on sot, étourdi ; prend-on mal ses mesures.  
On pense en être quitte en accusant son sort :  
Bref, la Fortune a toujours tort.

- La Fontaine nous montre que l'on est prompt à condamner sans réfléchir.
- Lorsqu'il s'agit de jeux vidéos violents, la situation est paradoxale:
  - des fois, on ne condamne pas;
  - des fois, on a tendance à condamner moralement *le joueur*.
- Et si l'on devait plutôt condamner *le jeu*, i.e. sa conception (et donc ses concepteurs)?

# Plan

Introduction

**Le paradoxe du joueur**

La philosophie des jeux

Reflexions sur l'ingénierie sociale

## Le “dilemme du joueur”

- ▶ Il est possible, dans *GTA5*, de perpétrer des meutres gratuits:
  - ▶ le meutre est *virtuel*;
  - ▶ i.e. il n’y a pas de victime *réelle*;
  - ∴ Donc, aucun problème moral.
    - ▶ *Principe tacite*: “No victim, no crime”.
- ▶ **Pb**: ce type d’argument est trop fort.
- ▶ Il existe un jeu video, *RapeLay*, dont le but est de traquer, puis violer une mère et ses deux filles mineures:
  - ▶ le viol est *virtuel*;
  - ▶ i.e. il n’y a pas de victime *réelle*;
  - ?! Donc, aucun problème moral.
- ▶ Nos *intuitions morales* semblent clairement diverger sur ces deux cas.

- Sur la base de cette asymétrie peu rationnelle Luck (2009) propose un dilemme:

*Une fois que l'on a introduit les cas qui nous intéressent, on peut se concentrer sur un dilemme que doivent affronter les joueurs qui commettent régulièrement des meurtres virtuels. À moins que ces joueurs n'identifient une distinction moralement pertinente pour séparer le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle, ils doivent accepter soit que la pédophilie virtuelle est moralement acceptable, soit qu'ils ont commis eux-mêmes des actes moralement répréhensibles. Ceci n'est évidemment pas un dilemme pour les joueurs qui n'ont aucune objection contre la pédophilie virtuelle étant donné que, tout comme le meurtre virtuel, personne n'a subi de mal. En revanche, pour les joueurs qui ne sont pas prêts à accepter cela, il ne leur reste qu'une solution s'ils souhaitent continuer à jouer à ces jeux avec la conscience tranquille. Ils doivent donner un argument qui permette de distinguer moralement ces actes.*

(p. 32)

# Le paradoxe du joueur

- ▶ Le problème est désormais discuté sous la forme d'un paradoxe (Luck 2018):
  - (1) Le meurtre virtuel n'est pas moralement condamnable.
  - (2) Il n'y a pas de différence morale pertinente entre un meurtre virtuel et un viol virtuel.
  - (3) Le viol virtuel est moralement condamnable.
- ▶ Le gros de la littérature s'est concentré sur (2):
  - ▶ Bartel (2012) défend une condamnation morale intrinsèque, sur la base de l'identification d'un viol virtuel à de la (pédo)pronographie.
  - ▶ Il existe de nombreuses solutions conséquentialistes:
    - ▶ Patridge (2011) défend qu'il y a une (longue) chaîne de conséquences entre jouer à violer et les victimes réelles;
    - ▶ Bartel (2020) propose une solution dans le cadre de l'éthique des vertus: ce genre de jeu serait nuisible *pour le joueur*, quand bien même il n'y a pas de victime réelle.



- ▶ Il existe aussi des travaux qui tentent de remettre en cause (1) et (3):
  - ▶ Ali (2015), par exemple, défend que l’acceptation de la violence dépend d’une typologie des jeux vidéo;
  - ▶ j’ai défendu que (3) est *stricto sensu* faux (*No victim, no crime!*)
    - ▶ mais que notre condamnation morale s’explique systématiquement par un mécanisme psychologique que j’appelle “résistance ludique” (Rouillé 2024).

## Généralisation du problème

- ▶ Dans la littérature, se sont opérées 2 généralisations du problème:
  - ▶ On peut faire varier le *type de représentation* (Ali 2022):
    - ▶ est-ce que les intuitions changent lorsque l'on considère un jeu de plateau, un jeu non-interactif, un jeu multi-joueurs, etc.?
  - ▶ on peut faire varier le *type de méfait* (Luck 2022):
    - ▶ est-ce que les intuitions varient lorsque l'on considère des actes virtuels racistes, homophobes, spécistes, etc.?
- ▶ Finalement, la base empirique du problème concerne la variabilité de nos *intuitions morales*, dans un contexte *réel* ou *virtuel*:
  - ▶ étrangement, le contexte virtuel transforme certains méfaits réels en actes innocents:
    - ▶ ex: le meurtre, la séquestration, le vol flagrant...
  - ▶ mais certains méfaits gardent leur caractère condamnable dans un contexte virtuel:
    - ▶ ex: le viol d'enfant, un féminicide, un crime homophobe...
- ▶ Ces généralisations pointent vers notre propension (mesurable) à blamer les joueurs!

# Plan

Introduction

Le paradoxe du joueur

La philosophie des jeux

Reflexions sur l'ingénierie sociale

## Quelques jalons

- ▶ La philosophie des jeux s'intéresse à de nombreuses questions sur la définition des jeux, leur fonctionnement formel, social et affectif, ou encore leur propriétés esthétiques.
  - ▶ Johan Huizinga (1938) est l'introducteur de la notion de “cercle magique”, pour désigner le caractère *séparé* des actions ludiques et des actions réelles.
    - ▶ Il s'intéresse principalement à l'idée que la pratique du jeu est une condition nécessaire à toute une série d'institutions sociales (la religion, le droit, la guerre, l'art)
  - ▶ Roger Caillois (1958) critique l'approche monolytique de Huizinga et propose une classification des jeux; il avance par ailleurs l'idée d'un mécanisme de *corruption* qui explique comment l'action ludique peut contaminer l'espace social réel.
    - ▶ Outre une classification analytique des jeux, Caillois étudie aussi la pratique ludique chez les animaux non-humains.
  - ▶ Bernard Suits (1978) s'engage dans une réfutation socratique de l'approche anti-définatoire du 2nd Wittgenstein, pour aboutir à une définition philosophique abstraite de l'activité ludique.
    - ▶ Le livre est un composé comme un dialogue entre la Sauterelle et ses disciples, avec des illustrations remarquables; il explore les ramifications existentielles de sa définition.

# L’art de l’agentivité

- ▶ Thi Nguyen (2020), à la suite de Suits, déploie une esthétique du jeu selon laquelle le jeu est un “art de l’agentivité”.
  - ▶ C’est ce travail qui va nous permettre de rediriger notre attention depuis le joueur vers le jeu, et son design.
- ▶ Ce qui intéresse Nguyen (2020), c’est la “structure motivationnelle complexe” des jeux:
  - ▶ *En bref*: un jeu est une invitation à incarner une agentivité *temporelle* et *enchâssée*;
  - ▶ il contraste l’agent “interne” et “externe”, l’agentivité “ludique” et “pleine”.

# Les joueurs laborieux

- ▶ Pour exhiber cette structure, il analyse deux types de joueurs: les “performants” et les “laborieux”.<sup>1</sup>
  - ▶ Les performants sont ceux dont le seul but est de gagner:
    - ▶ ce qu’ils veulent *dans le jeu* s’aligne avec ce qu’ils veulent *dans la vie*;
  - ▶ les laborieux sont ceux qui ne veulent pas *uniquement* gagner:
    - ▶ il ne s’agit pas des joueurs qui ont un rapport instrumental au fait de gagner (visant en réalité l’argent, la gloire, l’aptitude, l’éducation, ...);
    - ▶ ni de ceux qui s’embêtent de gagner (*ex*: jouer contre un enfant);
    - ▶ mais ceux qui refusent une *victoire facile*.
- ▶ Au §2, Nguyen défend longuement la possibilité du jeu laborieux contre les sceptiques, en considérant des cas d’étude:
  - ▶ *le maître d’échec*: on sait qu’on va perdre, mais on veut jouer;
  - ▶ *l’âme sœur*: on cherche un “bon” concurrent;
  - ▶ *les jeux stupides*: les jeux sans condition de victoire (*ex*: Twister, jeux à boire, ...)

---

<sup>1</sup>En anglais: *achievement vs. striving players*.

# La “fluidité agentive”

## ► Un joueur laborieux

*cultive, pour un temps, son intérêt à gagner pour l'effort que la victoire requiert. Ainsi, un jeu laborieux implique une inversion de l'ordre motivationnel de la vie ordinaire. Dans la pratique quotidienne, on ajuste les moyens en fonction des fins. Mais dans le jeu laborieux, on se donne une fin en fonction des moyens. On se donne un but de façon à pouvoir faire l'effort d'atteindre ce but. (p. 9)*

## ► En d'autres termes:

- Dans la vie ordinaire, on a des objectifs de long terme et on ajuste les moyens pour les atteindre;
  - **csq**: la recherche d'efficacité est rationnelle, et tentante.
- dans l'activité ludique, on établit des règles<sup>2</sup> et un objectif de court terme, afin d'apprécier l'effort;
  - **csq**: la recherche d'efficacité n'est pas pertinente.

---

<sup>2</sup>Suits les appelle des “obstacles non-nécessaires”.

# L’auto-manipulation et l’agentivité stratifiée

## ► On obtient donc une agentivité dédoublée et enchâssée:

*Dans le contexte d’un jeu laborieux, la strate interne consiste à vouloir gagner selon le jeu – à gagner en faisant ce que le jeu spécifie comme le but. La strate externe contient les motivations qui nous ont amenés à choisir le jeu – et un intérêt pour l’esthétique, le divertissement, la forme physique, ou quoi que ce soit d’autre.*

*[...] Ces motivations de la strate interne sont justifiées par les motivations de la strate externe, mais cette justification n’est pas active phénoménologiquement parlant pendant le jeu. Nous ne maintenons pas ces deux strates devant notre conscience. Nous nous cachons à nous-mêmes les raisons externes pour un temps. (p. 56)*

## ► En somme:

*Le jeu laborieux s’accompagne d’un processus complexe de stratification agentive, pendant lequel les joueurs créent et déploient une agentivité temporaire, emboîtée dans leur agentivité primaire, qui contient ses buts spécifiques et sa propre pratique. Et il est important de concevoir cela comme une agentivité stratifiée, plutôt que comme une agentivité déplacée, car l’agentivité temporaire est toujours sous le regard de l’agentivité générale. (p. 69)*



# Plan

Introduction

Le paradoxe du joueur

La philosophie des jeux

Reflexions sur l’ingénierie sociale

# La communication agentive

- ▶ Du point de vue de la création,
  - ▶ inventer un jeu consiste donc à imaginer et construire une agentivité,
  - ▶ afin qu'elle soit occupée par les joueurs.
- ▶ Nguyen parle ainsi des jeux comme un moyen de *communiquer* une agentivité:
  - ▶ il s'intéresse tout particulièrement à l'ingénierie sociale inhérente à la création de jeu.

*L'urbanisme, le gouvernement, l'architecture, et le code de la route sont crucialement différents des jeux de plusieurs manières. En effet, les agentivités dont on parle dans ces exemples non ludiques sont typiquement bien plus variées. Des agents différents peuvent poursuivre des buts différents lorsqu'ils inter-agissent avec des bâtiments, des villes et des gouvernements. Pourtant, les villes, les bâtiments et les gouvernements partagent aussi clairement certaines caractéristiques avec les jeux. Dans ces conceptions agentives, les concepteurs utilisent des outils variés – des règles, des contraintes, et, parfois, des incitations – afin de donner une forme à l'activité qui émergera de l'agentivité des utilisateurs. Ainsi, les jeux font partie d'une catégorie d'artefacts très bien établis. Il se trouve que les jeux sont les cousins, dans le domaine artistique, des gouvernements, de l'architecture et de l'urbanisme – du moins tout autant qu'ils sont les cousins des œuvres fictionnelles, de la rhétorique, et de l'art conceptuel. (p. 157)*

- ▶ Par conséquent, la question des jeux vidéo (sexuellement) violent devient:
  - ▶ quelle est la (bonne) raison de communiquer une agentivité (sexuellement) violente?
  - ▶ Que cherche-t-on lorsqu'on s'auto-manipule dans le but d'incarner une agentivité (sexuellement) violente?

# References I



Ali, Rami (2015). “A new solution to the gamer’s dilemma”. In: *Ethics and Information Technology* 17.4, pp. 267–274. DOI: [10.1007/s10676-015-9381-x](https://doi.org/10.1007/s10676-015-9381-x).



— (2022). “The video gamer’s dilemmas”. In: *Ethics and Information Technology* 24.2, pp. 1–8. DOI: [10.1007/s10676-022-09638-x](https://doi.org/10.1007/s10676-022-09638-x).



Bartel, Christopher (2012). “Resolving the gamer’s dilemma”. In: *Ethics and Information Technology* 14.1, pp. 11–16. DOI: [10.1007/978-3-319-46595-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-46595-1).



— (2020). *Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy: Killing Time*. London: Bloomsbury Academic.



Caillois, Roger (1958). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Gallimard.



Huizinga, Johan (1938). *Homo Ludens*.

## References II



Luck, Morgan (2009). “The gamer’s dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia”. In: *Ethics and Information Technology* 11.1, pp. 31–36. DOI: [10.1007/s10676-008-9168-4](https://doi.org/10.1007/s10676-008-9168-4).



— (2018). “Has Ali dissolved the gamer’s dilemma?” In: *Ethics and Information Technology* 20.3, pp. 157–162.



— (2022). “The grave resolution to the Gamer’s Dilemma: An argument for a moral distinction between virtual murder and virtual child molestation”. In: *Philosophia* 50.3, pp. 1287–1308. DOI: [10.1007/s10676-018-9455-7](https://doi.org/10.1007/s10676-018-9455-7).



Nguyen, C. Thi (June 2020). *Games: Agency As Art*. Oxford University Press. DOI: [10.1093/oso/9780190052089.001.0001](https://doi.org/10.1093/oso/9780190052089.001.0001).



Patridge, Stephanie (2011). “The incorrigible social meaning of video game imagery”. In: *Ethics and Information Technology* 13, pp. 303–312. DOI: [10.1007/s10676-010-9250-6](https://doi.org/10.1007/s10676-010-9250-6).

## References III



Rouillé, Louis (2024). “Ludic resistance: a new solution to the gamer’s paradox”. In: *Ethics and Information Technology* 26.32. DOI: [10.1007/s10676-024-09772-8](https://doi.org/10.1007/s10676-024-09772-8).



Suits, Bernard (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press.