

# > Enjeux expérientiels de bugs vidéoludiques

Olivier Robert

## Résumé

Allant à rebours du présupposé selon lequel tout bug se concevrait uniquement en tant qu'événement négatif au travers d'usages informatiques, cet article tâchera de montrer qu'il est possible de penser la présence de certains bugs d'une toute autre manière. À ce titre, il s'agira de prendre en considération une forme de bug relevant des jeux vidéo et qui, en ne bloquant d'aucune manière l'expérience dans laquelle elle survient, se perçoit à l'horizon d'étonnantes singularités. Nous questionnerons ainsi cette possibilité qu'un bug puisse être autre chose qu'une anomalie contrevenant à tout fonctionnement informatique en général. Dans cette mesure, il nous faudra mettre au jour en quel sens de tels bugs excèdent l'attendu logique des réalités virtuelles de jeux vidéo, jusqu'à pouvoir se comprendre comme autant de libres beautés d'inspiration kantienne. Car, en étant présents pour rien et sans aucune raison dans les jeux vidéo, ces bugs se laisseraient alors expressément entendre en termes de « finalité sans fin » ; en contradiction ontologique, pour ainsi dire, avec ce que doit normalement être l'événementialité de telle ou telle réalité virtuelle.

## Plan

- L'événement vidéoludique du bug non-bloquant
- Savoir exploiter ce qu'un bug cause dans une réalité virtuelle
- La beauté possible des bugs vidéoludiques

## Auteur

Actuellement en doctorat d'Arts plastiques, esthétique et science de l'art à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Olivier Robert écrit une thèse intitulée Phénoménologie de l'expérience vidéoludique sous la direction de Mme Isabelle Rieusset-Lemarié.

Contact mail: [olivier.robert.2.0@gmail.com](mailto:olivier.robert.2.0@gmail.com)

Le bug dont nous allons nous enquérir dans cet article n'est pas celui pour lequel il est question de dysfonctionnement total au cours d'un processus informatique. Il ne s'agit donc pas de ce bug dont la négativité absolue est telle que plus rien ne fonctionne à cause de lui. Or, cette représentation du bug comme étant ce par quoi se *bloque* un certain processus informatique semble pourtant déterminer, en général, l'entente et la crainte que l'on en a. Dans cette optique, et compte tenu de l'informatisation quasi métaphysique du monde dans lequel nous vivons et travaillons, le bug serait même la chose la plus contreproductive qui soit. Ainsi, relativement à cette entreprise encyclopédique symbolisant ce monde informatisé, à savoir Wikipédia, le «bug» se définirait en tant qu'«anomalie dans un programme informatique l'empêchant de fonctionner correctement». Et quel que soit le niveau de scientificité que l'on accorde à cette encyclopédie nouvelle, cette définition semble bel et bien en mesure de circonscrire toute la négativité du bug. Or, n'y a-t-il pas un autre genre de bug qui, altérant par définition le cours d'un processus informatique, ne le bloque pourtant pas tout en se phénoménalisant en une singulière présence? Si un programme informatique ne fonctionne plus correctement, c'est-à-dire tel qu'il a été voulu qu'il s'effectue au bout du compte, ne reste-t-il possiblement pas quelque chose à voir quand ce qui l'altère ne l'anéantit pas? Aussi est-ce au-devant de cette possibilité que nous allons tâcher de mettre au jour ce qu'il y a à penser d'une telle présence *non-bloquante* d'un bug, eu égard à ce qui se joue de sens au temps de son apparition.

Dans cette perspective, cette possibilité d'un bug non-bloquant se juxtaposant inopinément à un programme informatique, nous en trouvons la trace la plus évidente dans les jeux vidéo. En effet, en partant du principe que les jeux vidéo s'utilisent essentiellement afin d'être joués, leur finalité ludique ne saurait être mise à mal à cause d'un bug qui ne bloquerait pas définitivement leur fonctionnement. En ce sens, la contre-productivité du bug ne saurait être de mise dans le cas du jeu vidéo, si tant est que jouer ne se travaille pas, pour ainsi dire. Aussi, et compte tenu de la phénoménalité propre aux jeux vidéo, il va nous falloir

prendre garde à ce qu'il en est pour de tels bugs d'apparaître au cours d'une expérience vidéoludique qui, s'altérant de cette présence, n'en demeurerait pas moins *extraordinairement* jouable et jouante à bien des égards. En ce sens, les réalités virtuelles des jeux vidéo, en tant qu'elles sont constitutives d'une certaine effectivité prédéterminée et telle que celle-ci conditionne l'objectivité ontologique du «virtuel», se verraient donc remises tant en question qu'en cause dès lors qu'un bug non-bloquant y surgit. Et s'indéterminant de cette irruption de prime abord insensée, ces réalités virtuelles de jeux vidéo s'exposeraient alors à pouvoir être repensées suivant l'altération se découvrant par là. Aussi, au regard de ce qui peut survenir dans ces réalités virtuelles à cause de bugs non-bloquants, nous allons pouvoir comprendre dans quelle mesure un certain *espace de jeu* s'inaugure au gré de cette imprévisibilité essentielle pour laquelle un jeu vidéo ne se jouerait alors plus dans le même sens. Autrement dit: qu'advient du jeu se jouant dans un jeu vidéo dès lors qu'un bug en change plus ou moins radicalement la donne?

Chemin faisant, au-devant de cet excès de présence vidéoludique survenant sans aucune raison puisque personne ne saurait en être sciemment l'auteur, il devient envisageable de réfléchir à une sorte d'outre-mesure informatique s'insinuant entre les lignes de code et prenant à rebours les prétentions techniques de l'informaticien. Attendu que cette événementialité du bug relèverait ainsi d'une certaine causalité exogène, dont la science serait formellement immaîtrisable. En effet, n'étant pas causé par l'informaticien, n'y a-t-il alors pas lieu de se demander si le bug peut être pensé autrement qu'en tant qu'«erreur humaine», pour autant qu'il contredise l'omniscience

mathématique prévalant dans l'épistémologie informatique? En ce sens, un bug n'est-il pas naturellement irréductible à ce que sait informatiquement faire l'homme dès lors que sa causalité s'avère nécessairement imprévisible? Autrement dit, bien que l'on puisse toujours réparer les conséquences d'un bug *a posteriori*, on ne saurait en aucun cas en prévoir les effets *a priori*. Métaphoriquement alors, tout bug n'a-t-il pas à voir avec une certaine « nature » reprenant « ses droits » au milieu de toute construction humaine, de la même manière qu'une fleur peut fleurir, malgré tout, au travers de l'asphalte?

Aussi est-ce dans cette mesure qu'il nous faut revenir à ce qu'est le bug dès lors qu'il apparaît comme n'ayant aucun sens d'après tout ce qui s'est logiquement passé avant lui. A plus forte raison, au regard de l'objectivité relevant de la compréhension de la réalité des réalités virtuelles de jeux vidéo, l'apparition d'un bug sous forme d'une altération manifeste du virtuel problématise ainsi l'inconcevabilité d'une singularité expressément hors de propos. Or, parce que quelque chose a lieu dans le virtuel à cause d'un bug, une possibilité de sens se libère dans cette mesure où, ontologiquement parlant, il y va du dépassement de toute logique préalable. Autrement dit, la vérité de ce qu'est tel ou tel jeu vidéo se verrait ainsi totalement remise en question suivant ce qui se laisse penser ou non suivant ce qu'advient du virtuel quand un bug *hasarde* son objectivité. A cet égard, que reste-il à dire de ce qu'il se passe dans un jeu vidéo? Dans quelle mesure se pense la singularité d'un tel événement? En quoi peut-il alors être question de ce

que Kant définissait, face à l'objet beau, de « libre-jeu de l'imagination »? Car, c'est en parvenant à délivrer le bug de n'être qu'un « bug » qu'il devient possible de le penser dans la singularité de sa présence altérante et, partant, de le nommer différemment. Attendu que de tels bugs puissent relever d'une « pure nomination », au sens où Heidegger déclare que « dans la pure nomination, je laisse ce qui est présent être ce qu'il est. » [1]

[1] M. Heidegger, *Questions III et IV*, Paris, Gallimard, 1976, p.417

## L'événement vidéoludique du bug non-bloquant

Selon toute vraisemblance, savoir qu'un bug non-bloquant a lieu dans la réalité virtuelle du jeu vidéo auquel on joue, suppose de se rendre compte que quelque chose ne va pas comme prévu et ce, relativement à ce qui s'est logiquement passé jusque là. En d'autres termes, la connaissance que l'on avait du fonctionnement théorique de cette réalité virtuelle est contredite par ce qui survient alors à cause d'un tel bug. Il faut donc déjà avoir une certaine connaissance de ce en quoi consiste telle ou telle réalité virtuelle de jeu vidéo pour prendre conscience qu'il y a un bug, alors même que celui ne bloque pas l'expérience vidéoludique que l'on est en train de faire. C'est en cela que sa perception se problématise, puisqu'il n'a rien à voir avec la logique de sens qui, jusqu'alors, allait de soi. En somme, l'événement d'un tel bug *détonne* du fait de son inconcevabilité fondamentale qui, comme telle, va à contresens de tout ce qu'il était possible de penser du jeu vidéo dans lequel il survient. Et c'est en cela qu'il peut décisivement être question d'une altération d'ordre phénoménologique au sein d'une expérience vidéoludique, dès lors que l'apparition de ce genre de bug a nécessairement aucun sens par rapport à la totalité significative de la réalité virtuelle qui la précède. Ce faisant, ce qui se trouve alors altéré par le bug ne saurait donc s'énoncer comme s'énonce logiquement ladite totalité significative qu'il exacerbe et ce, précisément parce qu'il remet en cause sa logique particulière. Par exemple, dans *Red Dead Redemption* [2], quand les carrioles présentes dans la réalité virtuelle de ce jeu vidéo se mettent à bouger toutes seules, il va sans dire que ces carrioles ne sont plus les mêmes « carrioles » qu'auparavant; puisque leur objectivité préalable

[2] *Red Dead Redemption*, Rockstar Games, Rockstar San Diego, 2010

s'effondre dans ce qu'a de perceptiblement bouleversant un tel bug. Aussi est-ce dans l'épreuve de cet écart de sens causé par l'apparition d'un bug que l'expérience vidéoludique ne peut alors plus continuer comme si de rien n'était.

Se percevant comme ne devant logiquement pas avoir lieu, le bug nonbloquant des jeux vidéo se découvre ainsi dans son intrusion phénoménale là où tout semblait pourtant aller de soi, objectivement parlant. A cet égard, le sens d'une réalité virtuelle *surprise d'assaut* par un tel bug se retrouverait donc à *découvert*, pour ainsi dire, tant que ce dernier neutralise son événementialité. En outre, en défaisant la compréhension logique constitutive de telle ou telle réalité virtuelle de jeu vidéo,

ces bugs questionnent la disposition du joueur à les surmonter, tant d'un point de vue phénoménologique qu'herméneutique. Car, n'étant pas rien, ils sollicitent alors un certain recul quant à la possibilité de continuer l'expérience vidéoludique qui avait lieu jusqu'à présent en acceptant l'altération ainsi causée. Autrement dit: qu'en est-il à présent du jeu vidéo auquel je joue quand je ne comprends pas pourquoi ces « carrioles » se mettent à bouger toutes seules? Comment aller outre cet illogisme en lui trouvant un sens malgré tout, lors même que ce sens n'aurait objectivement aucun sens?

Compte tenu de la manière dont ces bugs non-bloquants altèrent la réalité d'une réalité virtuelle, se ferait alors possiblement jour un horizon tant de sens que d'actions à partir duquel *faire avec* ce qui se cause par là. Ainsi, bien que détournant en apparence la compréhension que l'on se faisait d'un jeu vidéo dans ce qu'il avait de logique, ces bugs seraient pourtant en mesure de participer en propre à l'expérience vidéoludique dans laquelle ils surviennent et ce, en tant qu'ils seraient malgré tout jouables d'une certaine manière. Or, encore faut-il savoir quoi en faire. Aussi est-ce dans cette mesure que s'interroge un certain usage vidéoludique de ces bugs, pour lequel il est concevable de s'assurer d'un certain avantage en jeu suivant ce qui se retrouve facilité pour gagner *grâce à* ces bugs. En effet, puisqu'il s'agit de pouvoir continuer à jouer, si ce que le bug altère d'une réalité virtuelle s'avère profitable d'une manière ou d'une autre, pourquoi ne pas s'en servir afin d'optimiser un certain gain? Attendu que l'effet de ces bugs pourrait ainsi convenir aux raisons ludiques gouvernant tel ou tel jeu vidéo, et en raison desquelles il s'agit principalement de jouer pour gagner à la fin.

### Savoir exploiter ce qu'un bug cause dans une réalité virtuelle

Sans entrer dans le détail de toutes les façons de gagner dans les jeux vidéo, compte tenu de la perspective téléologique mobilisant ce gain ludique, il est essentiel de comprendre à présent dans quelle mesure le fait d'être non-bloquant peut découvrir une certaine utilité en jeu à certains bugs. A cet effet, certains bugs se révèlent possiblement avantageux dans la manière dont ils altèrent une réalité virtuelle, en étant tout particulièrement *bienvenus* relativement à ce qu'ils permettent exceptionnellement de faire. Typiquement alors, un bug utile est un bug facilitant ce qu'il faut faire pour gagner dans tel ou tel jeu vidéo. Un exemple parmi d'autres: dans *Super Mario 64* [3], un bug (*endless stairs glitch*) permet d'accéder directement au dernier niveau du jeu en altérant la légalité physique de cette réalité virtuelle, en tant qu'il devient possible de passer à travers un escalier; ce qui n'a de prime abord aucun sens. L'apparition de tels bugs rend ainsi compte d'une opportunité d'en user à bon escient, au regard de ce qui se trouve alors défait et, par là même, rendu dorénavant possible. Aussi est-ce en vertu de cette utilité que ces bugs sont en mesure de faire sens, pour autant qu'ils s'inscrivent alors à l'horizon d'un gain final facilité; tant et si

[3] *Super Mario 64*, Nintendo, 1996

bien qu'ils participent ainsi à la raison ludique de tel ou tel jeu vidéo et ce, d'autant plus quand on sait comment ils se causent en jeu. Attendu que leur imprévisibilité fondamentale peut alors être méthodiquement répétée, une fois que l'on sait dans quelle mesure en reproduire forcément l'effet.

S'esquisserait ainsi le principe même d'une « exploitation » de ces bugs utiles, dès lors qu'ils s'avèrent méthodiquement reproductibles une fois passée leur insoupçonnable première fois. Et c'est en ce sens qu'il faut alors comprendre le terme anglo-saxon d'*exploit bug*, tel qu'il détermine cette appropriation utile d'un bug dans le jeu vidéo où il survient. Rationnalisés de la sorte, la présence de ces bugs exploitables s'épuiserait donc dans l'utilité à laquelle ceux-ci conviennent ou non. Car, de ce point de vue, le bug non-bloquant n'aurait de sens qu'en étant utilisable d'une manière ou d'une autre. Autrement dit, il faut que cela serve à quelque chose, compte tenu de ce qu'il y a à faire en jeu. Aussi est-ce dans cette mesure qu'il devient sensé de cataloguer tous ces bugs pour l'utilité à laquelle ils conviennent en jeu, et relevant ainsi d'un certain fonds informationnel de « trucs et astuces » propres aux jeux vidéo. A cet effet, l'utilité ludique de ces bugs serait constitutive de connaissances vidéoludiques, en tant qu'ils se concevraient adéquatement comme autant de « moyens » de gagner en faisant ainsi partie de ce qu'il est possible de faire dans tel ou tel jeu vidéo, au secret de leur découverte. Ces bugs seraient ainsi expressément jouables si tant est que leur effet s'applique à faciliter la tâche de gagner.

Néanmoins, cette exploitation avantageuse de bugs prend une toute autre tournure dès lors qu'elle concerne les jeux vidéo se jouant à plusieurs. En effet, si la possibilité de mieux gagner contre la machine ne relève que de la volonté d'un joueur d'utiliser ou non le moyen d'un bug pour parvenir à ses fins; contre d'autres joueurs il va sans dire que tout *exploit bug* s'avère de droit condamnable. A supposer qu'un déséquilibre structurel résulte du fait que certains savent exploiter ces bugs et d'autres non. Aussi est-ce en ce sens que cet usage des bugs peut s'entendre en termes de tricherie, pour autant que jouer ensemble ne soit plus équitable. A plus forte raison, cette tricherie suppose alors pour être effective, non seulement que l'autre ignore la présence de tels bugs en jeu, mais également qu'il ne sache pas qu'il a affaire à quelqu'un les exploitant à son encontre. Car, s'il s'en aperçoit, ce dernier aurait donc toutes les raisons de se plaindre auprès de l'éditeur du jeu, jusqu'à ce que ces bugs soient corrigés et que leurs effets finissent par être supprimés. L'exploitation de ces bugs dans les jeux vidéo multi-joueurs relève donc d'une certaine urgence, pour autant qu'ils ne restent pas effectifs longtemps suivant le temps de réaction de l'éditeur du jeu. Le profit qu'ils permettent seraient ainsi, de manière générale, de courte durée et ce, relativement à l'avantage plus ou moins conséquent qu'ils donnent.

En définitive, ce renversement conceptuel du bug pour lequel, de dysfonctionnant, il devient alors possiblement utile en jeu, rend alors compte d'un premier dépassement de sa définition habituelle. Participant à la positivité d'une certaine raison ludique, il fait ainsi sens en tant moyen de gagner de manière

extraordinairement efficace et ce, dès lors que l'on sait utiliser les effets qu'il cause dans une réalité virtuelle. Aussi est-ce dans cette mesure que nous pouvons comprendre en quoi un bug peut augmenter la jouabilité de tel ou tel jeu vidéo, en permettant de faire ce qui, logiquement, était impossible sans son irruption opportune. Or, le fait que certains bugs non-bloquants soient utiles dialectise une inutilité pour laquelle d'autres bugs, en tant qu'ils ne s'exploitent d'aucune manière, seraient alors simplement là *pour rien*. Dans cette mesure, en n'étant ni bloquants ni utiles, certains bugs se présentent au gré d'une singularité telle qu'elle ne saurait se rationaliser d'aucune manière. Attendu que le bug serait irréductiblement là sans qu'aucune raison parvienne à généraliser la singularité d'une

telle présence. Apparaissant en une pure manifestation de ce qu'il est, à la manière de ces carrioles possédées par on ne sait quel démon virtuel, le bug se laisse alors penser et dire en sa propre vérité. Autrement dit, il se tient là, dans une réalité virtuelle, de lui-même, étant une *chose* absolument inattendue et possiblement belle en ce qu'elle est.

## La beauté possible des bugs vidéoludiques

S'il est un bug vidéoludique dont la perspective ontologique excède la réalité virtuelle dans laquelle il survient, alors n'y a-t-il pas lieu de se demander comment il se donne à être pensé? Car, étant par définition voulu par personne, ce bug serait quelque chose qui, bien que ressortissant au domaine informatique, n'aurait rien à voir avec les objets qui s'y conçoivent en général. S'enracinant entre les lignes de codes d'un programme informatique, sa provenance est à chaque fois mystérieuse, en tant qu'il se montre sans avoir d'autre fin que lui-même dans les réalités virtuelles de jeux vidéo. Aussi est-ce en étant là pour rien que le bug peut se découvrir en tant que finalité sans fin au cœur des systèmes informatiques dont il relève. Et cette possibilité de penser le bug en tant que « finalité sans fin », il faut la comprendre d'après Kant écrivant dans la *Critique de la faculté de juger*: « La finalité peut donc être sans fin, dans la mesure où nous ne posons pas les causes de cette forme en une volonté; bien que nous ne puissions obtenir une explication compréhensible de sa possibilité, qu'en dérivant celle-ci d'une volonté. » [4] Ce à quoi répond alors Derrida, au sujet de l'exemplaire tulipe kantienne: « "Finalité sans fin", la locution est aussi fanée que "plaisir désintéressé", elle n'en reste pas moins énigmatique. Elle semble vouloir dire ceci: tout dans la tulipe, dans sa forme, semble organisé en vue d'une fin. Tout y semble finalisé, comme pour répondre à un dessein (selon le mode analogique du *comme si* qui régit tout ce discours sur la nature et sur l'art), et pourtant à cette visée d'un but, le bout manque. » [5] Dans cette mesure, le bug est bel et bien en mesure d'être pensé comme étant sans raison et à travers cette absence de raison, il apparaît dans toute la simplicité de sa présence qui, comme telle, ne revient à rien d'autre qu'elle-même dans sa propre possibilité ontologique. Contrevenant aux logiques informatiques qu'il excède, ce bug s'éprouve ainsi pour toute l'inconcevabilité de sa présence, dès lors qu'aucune raison est en mesure de le supposer tout autant que le déterminer. Telle serait donc toute la liberté de pensée à laquelle conduit l'expérience d'un tel bug vidéoludique. Et c'est pour cette liberté qu'il peut alors être question de la beauté de ce bug qui, en son genre, n'a plus rien à voir avec la beauté possible de la réalité virtuelle qu'il déborde de sa propre présence. De la même manière que la fleur poussant au milieu de l'asphalte ne rend pas plus belle la route, mais se pose dans la question de sa seule beauté. Aussi pouvons-nous encore lire chez Derrida ceci que « la finalité n'est pas belle, l'absence de but non plus [...]. C'est la finalité-sans-fin qui est dite belle. C'est donc le *sans* qui compte pour la beauté, ni la finalité ni la fin, ni le but qui manque ni le manque de but mais la bordure en sans de la coupure pure, le *sans* de la finalité-sans-fin. La tulipe est exemplaire du *sans* de la coupure pure. [...] sur ce *sans* qui n'est pas un manque, la science n'a rien à dire. » [6] Le bug est *sans fin*, il est là *parce qu'il est là*, formellement indéterminable d'après la réalité virtuelle où il a lieu. Il est malgré toute logique qui le précède, en une vérité qui lui appartient dans sa choséité extraordinaire.

Chemin faisant, cela serait donc en vertu de ce manquement à toute raison d'être que le bug peut prétendre à sa propre beauté qui, d'un point de vue kantien, serait alors de l'ordre d'une « libre » beauté. Ainsi, « dans l'appréciation d'une libre beauté (simplement suivant la forme), le jugement de goût est pur. On ne suppose pas le concept de quelque fin pour laquelle

[4] E. Kant, *Critique de la faculté de juger*, trad. A. Philonenko, Paris, Vrin, 1993, §.10, p.85

[5] J. Derrida, *La vérité en peinture*, Paris, Flammarion, 1978, p.97

[6] *Ibid.*, p.101

[7] E. Kant, *op. cit.*, §.16, p.97-98

[8] J. Derrida, *op. cit.*, p.118

serviraient les divers éléments de l'objet donné et que celui-ci devrait ainsi représenter, de telle sorte que par cette fin la liberté de l'imagination, qui joue en quelque sorte dans la contemplation de la figure, ne saurait qu'être limitée.» [7] De toute évidence, c'est dans cette mesure pour laquelle sa beauté possible participe à sa libération ontologique dans telle ou telle réalité virtuelle que le bug s'ouvre sur un sens interminable, comme ces carrioles de *Red Dead Redemption* qui n'en finissent pas de s'imaginer être *comme si*. Ici aussi, le bug se joue mais le jeu dont il relève désormais ne concerne que son indétermination essentielle. Comme Derrida en répond encore de Kant: «La détermination conceptuelle de la fin limite le jeu libre de l'imagination. Le *sans* ouvre le jeu dans la beauté.» [8] Et revenant ainsi à cette «pure nomination» heideggérienne que nous annonçons dans l'introduction, n'y a-t-il alors pas lieu de voir dans cette imagination d'un sens qui se joue sans fin cette *première fois* à partir de laquelle quelque chose se nomme, en tant qu'on la *laisse être* tout ce qu'elle peut être? Indéterminable mais pensable malgré tout, le bug peut être beau dès lors que l'on se ravit de sa présence extraordinaire, pour tout le mystère ontologique dont il est à chaque fois l'épreuve. Étant là pour rien dans telle ou telle réalité virtuelle, et l'excédant *de trop*, le bug, tel que nous l'avons abordé ici, se tient dans sa propre différence informatique d'où, paradoxalement, le savoir-faire de l'informaticien est exclu. En conséquence de quoi, il ne s'agit plus de réduire le bug à quelque négativité contre-productive, mais bien plutôt de s'étonner qu'il puisse y avoir de véritables libres beautés au cœur de constructions informatiques dont les réalités virtuelles seraient alors le support phénoménologique.

Si nous avons choisi d'intituler cet article «Enjeux expérientiels de bugs vidéoludiques» c'est bel et bien pour tâcher de mettre au jour ce pour quoi certains bugs ne sont pas que des «bugs». En ce sens, en se découvrant d'une présence non-bloquante dans les réalités virtuelles de jeux vidéo, ce qui tient lieu de «bug» se laisse possiblement penser plus loin que sa détermination d'anomalie dysfonctionnante. Ainsi, cette présence imprévue de tels bugs dans des jeux vidéo, au regard de ce qu'ils altèrent, tend d'abord à vouloir se surmonter en s'arraisonnant au jeu qui s'y gagne, pour la raison ludique qui en mobilise toute l'action. Et en cela, le bug trouve un sens, pour l'utilité à laquelle il doit se tenir alors. Autrement dit, ses effets sont en mesure d'être exploités dès lors qu'ils peuvent servir à mieux gagner. Toutefois, parce que tous les bugs vidéoludiques non-bloquants ne permettent pas d'en faire quelque chose d'utile, en étant alors là pour rien, leur présence a pu être pensée à travers la notion kantienne de «finalité sans fin», pour laquelle il devient question d'une libre beauté possible de quelque chose. Et si nous voulions aller encore plus loin pour penser ces bugs, nous pourrions même y voir l'improbable trace d'une certaine «nature» s'insinuant alors au cœur des systèmes informatiques en s'y épanouissant d'elle-même. Une nature qu'il nous faut même comprendre au sens grec de *physis* (φύσις), et telle que peut alors en parler Heidegger écrivant: «Que dit le mot φύσις? Il dit ce qui s'épanouit de soi-même (par ex. l'épanouissement d'une rose), le fait de se déployer en s'ouvrant et, dans un tel déploiement, de faire son apparition, de se tenir dans cet apparaître et d'y demeurer, bref il dit la perdominance perdurant dans un s'épanouir.» [9] Dès lors, libérant l'imagination hors de la logique prévalant dans telle ou telle réalité virtuelle, ce bug non-bloquant découvre cette marge immaîtrisable d'excédent ontologique relevant de cette époque informatique du monde.

[9] M. Heidegger, *Introduction à la métaphysique*, trad. G. Kahn, Paris, Gallimard, 1967, p.26