



HAL
open science

Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique

Thomas Morisset

► **To cite this version:**

Thomas Morisset. Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique. Sciences du jeu, 2019, 11, 10.4000/sdj.1801 . halshs-03126617

HAL Id: halshs-03126617

<https://shs.hal.science/halshs-03126617>

Submitted on 29 Mar 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

11 | 2019

Que dit la philosophie des jeux vidéo ?

Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique

Between Violin Making and Video Games : Conceiving a Technical Judgement of Taste

Thomas Morisset



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1801>

DOI : 10.4000/sdj.1801

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Thomas Morisset, « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 18 avril 2019, consulté le 27 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1801> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.1801>

Ce document a été généré automatiquement le 27 mars 2021.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique

Between Violin Making and Video Games : Conceiving a Technical Judgement of Taste

Thomas Morisset

- 1 Il est traditionnel de faire remonter les débuts de la philosophie esthétique, soit la branche de la philosophie qui s'intéresse au beau comme plaisir sensible, au XVIII^e siècle et aux écrits de Baumgarten et de Kant. L'une des principales intuitions de ce dernier pour séparer le jugement sur la beauté d'autres jugements sensibles est son caractère désintéressé (Kant, 1995, p. 182-183), caractère qui reste, dans la littérature esthétique actuelle, un marqueur décisif de l'expérience esthétique. Sous des angles différents, on retrouve avec le concept de « dépragmatisation » (Schaeffer, 2015, p. 205) ou l'analyse des dynamiques donnant à cette expérience un caractère « suspensif » (Massin, 2013, p. 38-43) l'idée d'une distance nécessaire à l'égard des tâches et des habitudes perceptuelles quotidiennes pour que l'expérience de la beauté puisse advenir. Ce cadre théorique permet alors de lier, par le plaisir sensible et par la structure de l'expérience, des expériences aussi diverses que la promenade à flanc d'oued (Schaeffer, 2015, p. 47-48) ou la réception d'œuvres d'art contemporain aussi différentes que la *Ballad of Sexual Dependancy* de Nan Goldin (1985) ou les brouillards colorés de *Blue, Red and Yellow* d'Ann Veronica Janssen (2001) (Massin, 2013).
- 2 De cette liste, il n'y aurait *a priori* aucune raison d'exclure les jeux vidéo. Cependant, le traitement de ceux-ci par les outils de la philosophie esthétique est encore relativement rare. La tentative la plus remarquable à cet égard est sans doute le *Aesthetic Theory and the Video Game* de Graeme Kirkpatrick qui repartait directement des théories kantienne. Ce dernier, pourtant, retenant principalement du philosophe de Königsberg la notion de forme et la liant à la question de la création de sens (*meaning*) oriente son analyse dans une direction qui s'apparente davantage à de la philosophie de l'art qu'à de l'esthétique¹ (Kirkpatrick, 2011, p. 23-31). Plus récemment, Olivier Caïra a

proposé, dans un article de cette même revue, une intéressante classification des « effets esthétiques » propres aux jeux en s'appuyant en partie sur la conception kantienne du sublime (Caïra, 2016). Les termes qu'il dégage – le « sublime », le « subtil » ou encore le « merveilleux » – semblent alors devenir de véritables catégories du jugement de goût, au sens où elles rendent compte d'un type de plaisir sensible spécifique aux jeux.

- 3 Mais l'article laisse de côté un enjeu important. Ces effets esthétiques, Caïra les lie à la notion de beauté, mais déclare, à propos des échecs artistiques, que « la beauté d'un problème est toujours résultante de son élucidation », sans interroger davantage cette notion. Or, lier « beauté » et « élucidation » signifie que la beauté d'un problème n'apparaît qu'à travers un effort orienté explicitement vers la résolution de celui-ci. L'expérience est donc intéressée à une fin précise, par opposition à l'expérience esthétique qui, si elle n'est pas sans effort, voire pas sans épreuve, se caractérise bien davantage comme une « quête » (Massin, 2013) dont l'objet reste en partie indéterminé. Partant, s'il y a bien plaisir sensible et beauté face aux échecs artistiques, ces termes ne peuvent être entendus dans le même sens que celui retenu par la tradition esthétique, parce que le type d'expérience qui y préside s'organise différemment dans son mécanisme attentionnel. En conséquence, et parce que, comme Caïra, je pense qu'il y a quelque chose comme de la beauté dans ses exemples, mon objectif, dans cet article, sera double : proposer un modèle théorique permettant de penser ce type d'expérience qui semble de prime abord spécifique aux jeux et voir dans quelle mesure le cadre plus traditionnel de la philosophie esthétique reste pertinent pour penser les expériences de jeu.
- 4 En repartant directement de la pensée kantienne, j'aimerais prouver que son concept de « jugement désintéressé », s'il reste pertinent pour expliquer le plaisir pris à certaines phases de jeu, ne saurait rendre compte de toutes les formes que prend le jugement de goût, car certaines expériences du jeu vidéo ne peuvent être appréciées sans un intérêt pris à l'objet. Après avoir analysé pourquoi la solution kantienne du jugement de goût appliqué ne peut pas rendre compte de cette spécificité, je me tournerai vers le domaine de la technique afin de montrer que ce type spécifique de jugement de goût, s'il est visible et prépondérant dans les jeux, est applicable à l'ensemble des objets techniques. Enfin, j'examinerai en quoi les jeux vidéo constituent un terrain privilégié pour penser et enrichir pareils jugements.

Jeux vidéo et jeu désintéressé

- 5 L'intérêt de repartir directement de la pensée kantienne, plutôt que de théories plus récentes et rompues aux pratiques esthétiques contemporaines, est que celle-ci est directement en prise avec l'idée de jeu et avec les pratiques ludiques. Chez Kant en effet, la beauté n'est pas une propriété de l'objet, mais l'expression d'un rapport plaisant et sensible à un objet, d'où son caractère subjectif. Le plaisir esthétique à propos duquel un jugement de goût est émis est la conséquence du jeu des facultés, c'est-à-dire d'un accord, libre et non réglé, entre l'entendement et l'imagination (Kant, 1995, pp. 195-198). Si reprendre telle quelle cette idée serait problématique, à cause de toutes ses implications métaphysiques sur les facultés humaines, il me semble cependant intéressant d'explorer les implications du principe selon lequel l'expérience esthétique est produite par un jeu intérieur. « Jeu » est ici entendu en un sens

spécifiquement kantien, dérivé par « catachrèse » (Duflo, 1997, p. 88-89) de la pratique des jeux et désigne un accord dynamique entre deux éléments, accord vécu comme vivifiant par le sujet qui en fait l'expérience.

- 6 Ainsi, un jeu de cartes (Kant a vraisemblablement en tête un jeu à plis traditionnel comme la manille ou le tarot) est l'occasion d'un drame miniature qui fait alterner « la crainte et l'espoir » (Kant, 1993, p. 190) : à l'espoir de remporter le pli grâce à un as succède la crainte qu'il ne soit coupé par un adversaire, avant que l'espoir de gagner la partie ne renaisse, une fois le pli ramassé. Les deux termes n'agissent ainsi pas comme des éléments antagonistes créant un malaise, mais s'accordent intérieurement dans leur alternance afin de composer le plaisir ludique spécifique à ces jeux. Les jeux de cartes comme les objets esthétiques (de la fleur à l'œuvre d'art) provoquent donc un jeu intérieur, même si ce jeu n'est pas le même dans les deux cas. Plus généralement, le jeu comme accord dynamique vivifiant, au-delà du concept spécifiquement kantien de « jeu des facultés », reste, à mon sens, un outil pertinent pour penser le lien entre les différentes directions et tendances constituant cette expérience composite qu'est l'expérience esthétique, expérience qui ne saurait se limiter dans le temps au simple moment de la rencontre avec l'œuvre, mais implique des retours, des pratiques de réflexions ou d'écriture et donc une distance variable à l'objet esthétisé (Massin, 2013).
- 7 Il faut néanmoins noter une difficulté philosophique d'importance pour importer ce concept de jeu kantien dans l'étude des jeux vidéo, indépendamment de la distance historique entre Kant et l'objet vidéoludique : bien que ce concept s'élabore à partir des jeux, ces derniers sont en même temps exclus du champ de l'esthétique comme des expériences étant intéressées et impropres à porter une valeur culturelle forte, car la vertu de ceux-ci est avant tout de faire passer le temps (Kant, 1993, p. 192). Cela présuppose que les jeux ont pour but le divertissement et que, partant, l'expérience qui en est faite, étant orientée par une fin unique et déterminée, est homogène. Or, si l'hétérogénéité de l'expérience vidéoludique, quant à ses fins (Bogost, 2011), à ses régimes d'attention (Schaeffer, 2015, p. 63-73) ou à « l'engagement » avec ses différentes composantes (Calleja, 2011) a déjà été largement étayée, cela ne répond que partiellement au problème : peut-on jouer de manière désintéressée, c'est-à-dire en se désintéressant de toute tâche ludique pour entretenir un rapport plus libre et proprement esthétique avec les éléments d'un jeu vidéo ?
- 8 Cette posture apparemment paradoxale n'a pourtant rien de fantaisiste, ni d'accidentel, notamment dans le rapport à l'espace des jeux vidéo. À propos des mondes en lignes, Marie-Laure Ryan écrivait en effet :

Alors que la quête est une recherche axée sur un but spécifique, la flânerie est une dérive ouverte aux rencontres inattendues et aux découvertes fortuites. Pour le joueur engagé dans une quête, l'espace n'existe que pour être traversé, ce qui signifie nié ; pour le flâneur, au contraire, le mouvement dans l'espace devient sa propre fin, et fait l'objet d'un plaisir esthétique (Ryan, 2014).
- 9 Si l'idée de négation de l'espace dans une traversée motivée par les règles serait, à mon sens, à nuancer, cet aspect de « flânerie » est bien une part importante de l'expérience vidéoludique, si l'on en croit, du moins, l'attention que peuvent y porter certains designers de jeu. Ainsi, l'intégration dans *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013), par exemple, d'un véritable appareil photo numérique montre bien que, pour les *game designers* eux-mêmes, le monde ludique n'est pas qu'un terrain de jeu fonctionnel, mais

un espace dans lequel le simple fait d'être présent peut être riche d'expériences sensibles, par la promenade seule ou par le cadrage photographique.

- 10 Davantage, au lieu d'être un élément optionnel ou secondaire de l'expérience globale, cette appréciation esthétique de l'espace peut être l'élément principal de l'expérience de jeu, dans le genre des simulateurs de marche (*walking simulators*) ou dans un jeu comme *Monument Valley* (Ustwo Games, 2014). Ce dernier est un jeu d'énigme, pour appareils tactiles, dans lequel il faut diriger la jeune Ida à travers une succession de lieux proposant des constructions géométriques paradoxales. L'appréciation esthétique de ces lieux peut se faire, au moins, sous deux formes. La première consiste simplement à regarder ces décors, et à les prendre éventuellement en photo, selon l'angle et le niveau de zoom qui paraît le meilleur, à l'aide d'une fonction de photographie intégrée au jeu. La seconde est liée à l'acte de manipulation même du jeu, lorsque cet acte est détaché de la résolution d'une difficulté ludique, et est particulièrement sensible dans le niveau intitulé « La boîte ».

Illustration 1



Capture d'écran d'un état du niveau « La boîte »

- 11 Ce niveau présente une structure qui est à la fois un château et une boîte. Selon la face dépliée, une pièce différente apparaît, contenant des énigmes. Une fois celles-ci résolues, le niveau entre dans sa dernière phase : la boîte se déploie de manière plus ample, en suivant la marche d'Ida d'un interrupteur à l'autre, marche déclenchée par les appuis du joueur sur l'écran. Cette marche d'un interrupteur à un autre est dénuée de tout péril et s'apparente pleinement à une promenade de l'avatar, permettant à l'attention du joueur de se tourner sans crainte vers l'évolution de la structure du niveau, qui défie, à la manière du sac de Mary Poppins, les lois de la physique. La beauté de *Monument Valley* joint alors ces qualités visuelles et tactiles, en évoquant deux types

de sensations enfantines : les mains qui écartent les battant d'une maison de poupée, découvrant un intérieur riche, et, en même temps, les mains qui remontent une boîte à musique pour offrir aux yeux son ballet mécanisé. En se faisant presque jouet, le jeu vidéo fait ainsi jouer entre elles ces qualités visuelles et tactiles, chargeant le toucher de l'écran d'une épaisseur sensible dont on tente de rendre compte à la fois par le jugement d'appréciation et par la description des symptômes sensibles éprouvés, conjonction qui signale le jugement de goût.

- 12 Cet exemple montre ainsi que l'expérience esthétique, dans son acception traditionnelle, est un mode ordinaire de l'expérience vidéoludique et qu'un jeu vidéo, en tant que produit culturel proposant une expérience de réception composite, peut être pensé pour faire apparaître chez son joueur de telles expériences. S'il appert à présent que jouer de manière désintéressée est possible, nous retrouvons néanmoins notre problème principal : comment rendre compte de l'intuition selon laquelle les moments de jeu durant lesquels le joueur est intéressé à la réalisation de la tâche ludique sont beaux, si la beauté est nécessairement désintéressée ?

Beauté ou ingéniosité ? L'exemple de *Magic : The Gathering*

- 13 L'hypothèse de cet article est que la beauté des moments de jeux intéressés renvoie à un concept légèrement différent de la beauté kantienne et, en passant avant tout par l'appréciation d'un effort réglé, met en lumière un autre aspect du domaine sensible. Une intuition proche est défendue par le designer en chef de *Magic : The Gathering* (Wizards of the Coast, 1993), Mark Rosewater, dans un article consacré à la beauté des cartes *Magic* intitulé « Vorthos and Mel » (Rosewater, 2015). Cet exemple présente alors pour nous un grand intérêt : au-delà de la discussion qu'en propose Rosewater, l'aspect même des cartes, dans leur version physique comme dans leur version numérique, sépare visuellement les éléments appartenant aux règles des éléments graphiques traditionnellement propices à l'expérience esthétique. Cela permet d'isoler plus facilement que dans un jeu vidéo² les éléments réglés qui sont spécifiquement l'objet de cette appréciation intéressée et donc les mécanismes de celle-ci.
- 14 Rappelons alors brièvement les règles de *Magic* : il s'agit d'amener le ou les autres joueurs à perdre tous leurs points de vie, vingt en règle générale. La manière la plus commune de parvenir à cette fin est de poser des cartes de créature sur la table (le « champ de bataille ») pour les envoyer attaquer l'adversaire. Ces créatures, si elles viennent à être tuées, vont dans une autre zone de jeu, le « cimetière », qui est comparable à une pile de défausse. La grande majorité des cartes se rattache à l'une des cinq couleurs du jeu (blanc, bleu, noir, rouge et vert) et il est important de noter que chacune de ces couleurs dispose d'une identité mécanique précise, avec ses forces et ses faiblesses, contrairement au jeu de cartes européen traditionnel où les mêmes figures et valeurs se retrouvent à pique, carreau, trèfle et cœur.
- 15 Rosewater avance dans son article l'idée selon laquelle deux éléments sont la source du plaisir esthétique pris à l'appréciation des cartes *Magic* : la « saveur » (*flavour*) de la carte et ses mécaniques, avec l'idée que ces deux aspects renvoient à une expérience de même type, mais ne valorisant pas les mêmes éléments. L'exemple qu'il mobilise pour illustrer son propos et montrer comment ce double rapport est possible à propos d'une

même carte est le sort éphémère (ce qui signifie qu'il est à usage unique et qu'il va immédiatement au cimetière, contrairement à une créature) « Sauvetage dans le Monde souterrain » dont le texte de règles est le suivant :

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Sauvetage dans le Monde souterrain, sacrifiez une créature.

Choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Renvoyez cette carte et la carte sacrifiée sur le champ de bataille au début de votre prochain entretien.

Exilez le Sauvetage dans le Monde souterrain.

- 16 La carte constitue une adaptation mécanique du mythe d'Orphée, rendant ainsi sensible la capacité des règles du jeu à pouvoir être en même temps un support narratif. Le voyage aux Enfers est rendu par la nécessité de « sacrifier une créature » et par le fait qu'il se passe du temps entre ce premier effet et le deuxième. Eurydice est évoquée par le fait de choisir une deuxième créature qui pourra quitter le cimetière pour retourner sur le champ de bataille, c'est-à-dire parmi les cartes actives, en plus de la carte initialement sacrifiée, comme si les deux créatures accomplissaient ensemble le voyage de retour. Cette interprétation est renforcée par l'illustration de la carte qui représente des ombres au bord d'un fleuve souterrain, l'une d'entre elles jouant clairement le rôle du nautonnier Charon.

Illustration 2



La carte « Sauvetage dans le Monde souterrain », issue de l'extension *Theros* (2013)

- 17 La saveur d'une carte désigne donc, en définitive, sa capacité à représenter quelque chose dans l'intersection entre un élément mécanique et un élément accessoire aux règles du jeu (le mythe en lui-même et l'illustration), à établir un rapport vécu comme non-arbitraire entre eux. Si cette reprise du mythe n'est certainement pas la plus riche qui existe, sa beauté réside justement dans le fait d'évoquer une tradition si riche avec une telle économie de moyens et avec la sécheresse de termes uniquement techniques.

La carte « donne beaucoup à penser » pour reprendre une expression kantienne (Kant, 1993, p. 300).

- 18 À la suite de cela, Rosewater présente la possibilité de juger belle cette carte, non selon sa « saveur », mais selon ses mécaniques, indépendamment de ce qu'elles représentent. Pour le dire très rapidement, cette carte est une double variation sur deux mécaniques de jeu : la réanimation (le fait de faire passer une créature du cimetière au champ de bataille), qui est un effet courant dans la couleur noire et le scintillement (le fait de faire disparaître puis réapparaître une créature sur le champ de bataille), qui est un effet auquel cette même couleur n'a normalement pas accès. Ce double aspect rend la carte à la fois originale et profonde stratégiquement, tout en la singularisant parmi toutes les autres interactions réglées possibles dans la couleur. Parler de beauté à son sujet revient alors à dire la chose suivante : prendre conscience de cette imbrication de deux effets distincts amène un plaisir spécifique subjectif dans le moment où cette carte est jouée ou en s'imaginant la jouer.
- 19 Or, lorsqu'il évoque cet aspect, Rosewater commet un glissement sémantique d'importance ; il déclare soudainement qu'une telle carte est « ingénieuse » (*clever*) en semblant substituer ce terme à celui de beauté. Ce glissement m'apparaît comme l'indice d'une véritable difficulté philosophique : est-il véritablement possible de maintenir le terme de beauté dans ce cas ou bien faut-il lui préférer la notion d'ingéniosité ? Deux éléments militeraient en faveur de l'abandon du terme de beauté : l'absence de dimension sensible et l'absence de dimension désintéressée.
- 20 La première de ces difficultés n'est qu'apparente. Ce qui est jugé dans l'appréciation, ce sont les règles, non pas en tant que concepts, mais en tant qu'objectivation de gestes ludiques. Apprécier une règle n'est pas seulement la comprendre : c'est être capable d'imaginer la situation de jeu et les gestes ludiques qu'elle permet ou réclame, donc d'imaginer la forme de l'effort ludique, que cette forme soit des mouvements physiques ou des mouvements de pensée liés à une réflexion stratégique, et dont la matérialisation physique (la manipulation des cartes) serait en partie accidentelle. Or cet exercice d'imagination, lorsqu'il s'attarde sur la forme de l'effort et non sur l'efficacité de celui-ci, s'apparente à un jeu sensible, au sens kantien d'accord dynamique vivifiant, ce que je m'emploierai à montrer plus complètement dans la troisième partie de cet article.
- 21 Cependant, que le jugement ne s'attarde pas sur l'efficacité du geste ludique réglé ne signifie pas que toute considération de celle-ci soit absente. Certes, si l'on n'était préoccupé que de sa valeur pour gagner une partie, il faudrait convenir que « Sauvetage dans le Monde souterrain » n'est qu'une carte peu puissante, qui n'a, à ma connaissance, jamais brillé en tournoi. Mais, il serait bien plus difficile d'apprécier ses qualités sensibles mécaniques si, au lieu de cinq manas³, elle en coûtait huit pour être lancée, réduisant par là son efficacité parce qu'un tel coût ne serait pas justifié eu égard à la puissance de la carte et la rendrait de fait injouable. À nouveau, trouver cette carte ingénieuse ou belle, c'est toujours la considérer en situation de jeu et la juger à l'aune d'une situation ludique dont il faut triompher. Si l'efficacité de cette carte n'est pas le critère déterminant du jugement, elle en reste néanmoins un élément pris en compte, rendant bien l'appréciation en partie intéressée.
- 22 À cause de ce caractère intéressé, c'est ici que je me séparerai le plus nettement des idées de Rosewater : là où ce dernier voit deux sources différentes pour un même type de jugement de goût, il est nécessaire d'associer à chacune de ces sources un type de

jugement distinct. Il existe pourtant une lecture kantienne de cet exemple qui irait dans le sens de Rosewater : il s'agirait de considérer l'appréciation sensible des mécaniques non comme un « jugement de goût pur », mais comme un « jugement de goût appliqué » ayant affaire à une « beauté adhérente » et non à une « beauté libre » (Kant, 1995, p. 208-210), la différence entre ces deux couples conceptuels étant de degré et non de nature.

- 23 En effet, dans le cas du jugement de goût appliqué, le jeu des facultés, au lieu d'être entièrement libre, va être restreint dans son ampleur par un concept, ce qui peut changer l'appréciation que nous portons sur un objet. Imaginons ainsi un sujet voyant, de loin, un bâtiment ancien, à la façade surchargée d'ornements architecturaux et le trouvant beau. Mais, en s'approchant du bâtiment, ce sujet, fort pieux, se rend compte qu'il s'agit d'une église et s'exclame alors que cette église est laide, parce que la surcharge architecturale va contre l'idéal de simplicité et d'élévation spirituelle qu'est censé représenter pareil lieu. Nous avons ici le cas d'une beauté, ou plutôt d'une absence de beauté, adhérant au concept d'église : le jeu donnant naissance au plaisir esthétique se trouve comme enclos dans les limites du concept, qui est capable de changer le plaisir en peine, en raison de l'intérêt pris à ce que les choses existent d'une certaine manière. En ce sens, un jugement de goût appliqué n'est qu'un cas particulier, et plus limité, du jugement de goût pur.
- 24 Cependant, cette lecture, qui crée une hiérarchie entre les types de beauté, ne me semble pas applicable à l'appréciation des mécaniques d'une carte *Magic*. Le jugement adhérent suppose que l'on puisse séparer deux opérations mentales : le jeu des facultés mené par l'imagination, qui apprécie la forme du bâtiment indépendamment de toute fonction, et sa limitation par un concept, qui ramène la forme à une fonction. Or cette séparation n'est pas possible dans le cas qui nous occupe. Si je considère les règles énoncées par « Sauvetage dans le Monde souterrain » indépendamment de leur intérêt pour le jeu, ces phrases n'ont simplement plus aucun sens. Apprécier la variation des règles, ce n'est pas apprécier le vocabulaire qui les rend intelligibles, mais apprécier les gestes, les états ludiques auxquels les mots renvoient, états qui sont nécessairement intéressés. Il est certes possible de dépasser cet état, et d'apprécier les règles pour leur « saveur » narrative, mais ce dépassement n'est pas un retour à un jeu intérieur plus libre, mais simplement le passage à un jeu qui ne considère pas un objet sous le même angle, alors qu'entre beauté libre et beauté adhérente, il y a continuité du point de vue.

Caractéristiques du jugement de goût technique

- 25 Ainsi, nous sommes bien face à deux types de jugement de goût différents dans leur nature et donc, potentiellement, à deux beautés différentes, l'une d'entre elles échappant à une caractérisation en des termes strictement esthétiques. Mais vers quel domaine se tourner pour comprendre le mécanisme intellectuel qui donne à ces jugements leur spécificité ? Plutôt que de dire qu'il y a là une spécificité du ludique, il appert que ce type d'appréciation existe déjà dans une part du domaine technique.
- 26 Commençons par un exemple. Dans l'article intitulé « De l'adresse » de l'ethnologue Baptiste Buob, consacré aux luthiers de Mirecourt, celui-ci souligne l'importance pour le luthier de pouvoir lire dans un violon achevé la trace du geste technique qui l'a produit : manière d'apprendre, cette lecture de l'instrument est aussi une manière de juger du style qui a présidé à la conception et, par là, de juger de la qualité technique de

l'instrument, qui n'est pas nécessairement en lien avec la qualité du son émis aux oreilles des musiciens (Buob, 2013, p. 86). Le même rapport existe à l'égard des gestes en train de produire et l'œil exercé peut y déceler un style, un geste qui manifeste une tradition, ou qui crée une tradition nouvelle. Sur le plan sensible alors, le « beau geste » engendre le beau violon (Buob, 2013, p. 90). La lutherie n'est ainsi pas que réglée par des principes scientifiques, mais se constitue en même temps comme une communauté de jugements subjectifs : ce qui transparaît dans l'objet est une manière de faire, un geste humain qui s'évalue par jugement et dont il est possible de discuter.

- 27 On retrouve alors l'idée maussienne de l'acte technique comme « acte traditionnel et efficace » (Mauss, 1989, p. 374-375). Mais comment ces deux aspects s'articulent-ils dans le jugement ? Buob précise que, pour les luthiers de Mirecourt, « la maîtrise technique existe pour elle-même, presque indépendamment de la finalité ultime de l'instrument de musique » (Buob, 2013, p. 91). La finalité ultime de l'instrument est sans doute ici le fait d'être joué par un violoniste, que le luthier ne peut entièrement perdre de vue, bien qu'il ne soit pas le bon juge des qualités musicales d'un violon. Ainsi, l'effort du luthier reste toujours orienté et intéressé. Mais le geste jugé beau n'a pas pour catégorie principale l'efficacité : celle-ci est présupposée, elle est une donnée du jugement et non l'objet principal de celui-ci. L'objet qui entraîne le jugement, c'est le geste réalisé ou objectivé dans le violon, qui manifeste un savoir-faire transmissible par une tradition, comme source d'un plaisir sensible.
- 28 Cette beauté m'apparaît à la fois comme celle dont parle Rosewater à propos de la beauté mécanique des cartes et comme celle dont parle Buob à propos des violons, au sens où, dans les deux cas, c'est le geste effectué ou imaginé à partir de l'objet qui procure un plaisir sensible jugé beau. Néanmoins, il faut remarquer que les deux exemples ne sont pas exactement sur le même plan. Il existe d'abord une différence d'ampleur dans la « tradition » au sein d'un jeu et au sein d'un métier. Mais les actions possibles au sein d'une partie de *Magic* ne sont pas moins traditionnelles qu'un savoir-faire : elles dépendent de règles qui, par leur stabilité, assurent la reproductibilité des gestes d'une partie à l'autre, en détachant l'identité du jeu à la fois des moments où il est joué et des personnes qui y jouent (Chauvier, 2007, p. 21). La différence, alors, est d'échelle, au sens où l'ampleur sociale d'un jeu est moindre que celle d'un métier et d'une corporation, mais non de nature entre les deux.
- 29 Plus problématique pour mon propos est que, si le jugement porte en fait sur l'appréciation des gestes, l'objet technique qui les objective n'a pas le même statut selon l'exemple. Dans le premier cas nous apprécions les gestes auxquels la carte est destinée, alors que dans le second cas le violon est considéré comme recueil des gestes du producteur, et non du musicien à qui il est destiné. Il me semble que cette dualité dans le rapport du jugement à l'objet technique est nécessaire et normale à cause de la nature même d'un tel objet, à la fois produit et destiné à une fin. En effet, la technicité des objets, ce qui définit leur être technique, peut elle-même être envisagée sous l'angle de la production ou sous celui de la destination, si l'on suit Gilbert Simondon : celle du moteur est envisagée à travers les transferts de chaleur dans la chambre à explosion, donc en fonction de sa destination (Simondon, 2012, p. 25), tandis que celle de l'herminette exprime le bon fonctionnement de l'ensemble technique qui l'a produite (Simondon, 2012, p. 89). Reste alors à comprendre ce qui unit ces actes de production et de réception au niveau sensible.

- 30 Une intéressante piste pour penser cette continuité est un texte tardif et inachevé du même Simondon, intitulé depuis une récente édition « Réflexions sur la techno-esthétique ». Dans celui-ci, Simondon évoque le « plaisir esthétique » pris à la manipulation d'instruments et d'outils, en parlant de « gamme sensorielle » propre à chacun : le tarabiscot, le couple marteau et enclume éprouvant la dureté du métal, ou encore l'archet de la vielle mordant les cordes, tous apportent leur lot de sensations mécaniques qui ne se retrouvent jamais à l'identique dans un autre instrument, fût-il d'une famille proche (Simondon, 2014, p. 383-384). Le plaisir est alors lié à l'accomplissement de gestes qui peuvent être avant tout décrits grâce à des verbes d'action techniques. Et, justement, à propos de l'impression laissée sur le corps par la viscosité de la peinture à l'huile sentie à travers le pinceau et le geste qui trace, Simondon note que ces qualités peuvent être appréciées « à la manière d'un sport » (Simondon, 2014, p. 384). Par là est entendu que cette qualité peut être appréciée pour elle-même et non d'une manière déterminée entièrement par la fin de l'acte technique (produire un tableau).
- 31 Le plaisir qui en est tiré est appelé « esthétique » par Simondon. Le terme est néanmoins problématique dans le texte, car, si Simondon l'utilise dans son sens restreint renvoyant au beau, le premier exemple mobilisé par celui-ci, le plaisir ressenti lorsqu'un boulon récalcitrant cède enfin, est bien plus un plaisir lié à la réussite, et donc au bon, plutôt qu'au beau (Simondon, 2014, p. 383). Quant aux autres exemples, ils se heurtent toujours au même problème : bien qu'ils soient appréciés pour eux-mêmes, ces gestes sont orientés par une fin, d'autant plus que Simondon sépare assez peu la finesse perceptuelle permettant de recevoir des informations techniquement pertinentes pour la tâche à accomplir de la finesse sensible qui prend plaisir au geste effectué. À nouveau, c'est la question du mécanisme de l'appréciation qu'il faut résoudre.
- 32 C'est ici que le cadre kantien nous est à nouveau utile. Le jugement de goût esthétique y est décrit comme le fruit d'un libre jeu des facultés, c'est-à-dire qu'à un rapport réglé subordonnant l'imagination à l'entendement (et débouchant sur un concept) est substitué un rapport libre, dans lequel l'imagination joue un rôle moteur, et ne pouvant déboucher sur l'expression d'un concept arrêté (Kant, 1995, p. 196). Il me semble qu'un mouvement analogue est à l'œuvre ici. Pour qu'une opération technique soit menée à bien, il faut que l'effort soit réglé par un but, d'où la constitution d'un savoir-faire qui permet une relation d'usage entre un sujet, ses instruments et la matière travaillée. Or, apprécier l'effort pour lui-même revient, non pas tant à inverser la hiérarchie ou à supprimer le but qu'à accorder librement ensemble effort et but. Atteindre le but devient un donné, à partir duquel l'attention du sujet se concentre sur les subtilités sensibles que la relation d'usage n'aperçoit pas : les mouvements du corps, la résistance de la matière, non dans sa dimension seulement informative, mais pour l'épaisseur sensible qu'elle crée. Il y a un jeu au sens où nous aimerions sentir l'effort entièrement pour lui-même, mais, si ce vœu était exaucé et que le but, la part intéressée de l'expérience, disparaissait, alors le mouvement même n'aurait plus de raison d'être. Le rapport à un but est ce qui entretient le mouvement technique et le plaisir que nous en tirons, sans que ce plaisir ou le jugement qui l'exprime en disant « c'est beau », ne soit déterminé par ce but. Ainsi, la part intéressée de l'expérience n'est pas ce qui limite, mais ce qui rend l'expérience possible, ce pourquoi ce jeu est nécessairement intéressé et diffère du jeu esthétique kantien et s'exprime par un jugement de goût technique,

analogue au jugement de goût esthétique. Partant, il faut considérer la beauté technique comme analogue à la beauté esthétique, et ces deux types de beauté comme des termes, certes parents, mais non identiques.

Le plaisir pris aux méta-jeux fait appel à des jugements de goût techniques

- 33 Il est clair que ce type de jugement s'applique avant tout à la part humaine plutôt que machinique de la technique, sauf à étendre par catachrèse la notion de geste à des processus et à des mécanismes non anthropomorphes⁴. Néanmoins, par ce truchement du geste et du jugement sensible technique, il est possible d'accéder partiellement à cette technicité qui ne relève pas directement d'un acte technique accompli par un humain. Les jeux vidéo, qui mettent en relation des actes techniques humains avec des opérations machiniques et logicielles, apparaissent alors comme un terrain particulièrement fertile pour penser ce cas de figure.
- 34 Évoquons ainsi 74 :78 :68 de Serguey Mohov, Fabian Bodet et Clément Duquesne (2012) qui se rattache à la catégorie des méta-jeux et qui interroge à la fois le rapport d'un jeu à ses règles et à son support informatique. Pareille catégorie renferme pour mon propos une valeur exemplaire : parce que de tels jeux proposent, par l'effort du joueur, d'interroger leur nature ludique, ils semblent présupposer l'existence d'un jeu entre l'effort et son but dans leur principe même et témoigner, par là, de la nécessité du jugement de goût de sensible pour penser une part entière de notre rapport aux jeux vidéo.
- 35 Ce jeu très court, une partie durant rarement plus d'une minute, propose de diriger une entité de forme abstraite. En ramassant des points d'énergie, le joueur peut créer une copie de cette entité par la simple pression d'une touche. Or, ces copies ne sont pas que de simples reflets de l'avatar, mais bien d'autres instances du joueur. Partant, la puissance de calcul nécessaire pour que le jeu fonctionne correctement augmente, ce qui fait baisser la vitesse de rafraîchissement des images, qui donne l'illusion du mouvement lorsqu'elle est supérieure à vingt-quatre images par seconde. Débutant à soixante images par seconde, cette vitesse de rafraîchissement peut tomber jusqu'à cinq images par seconde, point à partir duquel le jeu considère que le joueur a gagné la partie. La condition de victoire n'est alors pas autre chose que de forcer le jeu à ne plus fonctionner correctement.
- 36 Malgré les apparences, une telle expérience de jeu est plaisante et je n'ai aucune hésitation à déclarer que 74 :78 :68 est un beau jeu. Ce qui est apprécié, c'est l'effort fait pour triompher du jeu et le rythme de celui-ci que je caractériserai comme le glissement d'une expérience fluide vers une expérience visuellement hachée alors que le temps d'appui sur les flèches de directions reste plutôt constant : 74 :78 :68 propose ainsi de faire l'expérience d'une désynchronisation progressive entre les mouvements du corps physique et leur traduction par la machine. Résister à cette désynchronisation constitue déjà un rôle ludique original dans la mesure où la prise d'information à l'écran et le déplacement de l'avatar ne sont pas rendus périlleux par une accélération de l'expérience, comme dans le cas de l'arcade (Triclot, 2011, p. 150-156) mais par la fragmentation de celle-ci en une suite d'images fixes qui procure moins une impression de ralentissement qu'une impression de lourdeur. Parce que l'espace devient illisible et

qu'il devient difficile de juger et d'anticiper les mouvements de l'avatar, alors que nos mouvements physiques ne sont, eux, pas entravés, le joueur a presque l'impression de se débattre, comme si l'écran avait gagné un caractère visqueux qui alourdissait la sensation de déplacement procurée par le jeu.

- 37 Mais cette caractérisation du plaisir de jeu serait incomplète si on ne l'inscrivait pas dans le rapport qu'elle entretient avec les règles du jeu. J'ai déjà indiqué le caractère limite de l'objectif ludique, qui revient, en détruisant l'illusion du mouvement, à détruire le jeu lui-même, interrogeant ainsi les limites de la jouabilité. Mais cette interrogation est possible parce que les auteurs ont fait usage comme élément de règle de ce qui est censé en être le support. En effet, l'immense majorité des jeux prennent la diffusion de leurs images sur un écran, à une vitesse supérieure ou égale à 25 images par seconde, comme un acquis. Les moments où un jeu ralentit sont alors vécus comme le symptôme d'un problème dont la source peut être une inadaptation de la console ou de l'ordinateur au jeu ou bien un mauvais travail des développeurs. 74 :78 :68 rend ainsi sensible les conditions techniques sur lesquelles reposent les jeux vidéo ; par l'accomplissement d'un geste ludique, le joueur entre en contact avec ces processus techniques qui autrement lui échappent et aperçoit une part de leur technicité.
- 38 Cette richesse de l'expérience n'est pas le simple fruit d'une analyse technique, mais constitue l'élaboration, par la description et par l'appréciation, du jugement de goût qui tente de rendre compte du plaisir sensible pris à ce jeu. Or ce plaisir est bien tiré d'une expérience intéressée puisque, pour apprécier cet aspect, il faut, sinon jouer parfaitement, du moins bien jouer et laisser cet effort ne plus seulement être le moyen d'accomplir une tâche, mais valoir presque pour lui-même, le laisser jouer avec son but pour que sa richesse sensible et technique apparaisse. 74 :78 :68 fournit alors un intéressant exemple de méta-jeu, dans lequel le jeu vidéo comme médium réfléchit à sa propre nature et montre que pareille réflexion, parce qu'elle peut difficilement se passer d'un rapport aux règles ou à la constitution informatique des jeux vidéo, se révèle grâce à un jugement de goût technique, et non grâce à un jugement de goût esthétique.

Conclusion : de l'importance des jeux vidéo pour les jugements de goût techniques

- 39 La principale thèse philosophique présentée dans cet article, à savoir qu'il existe une faculté de juger technique distincte de la faculté de juger esthétique, a été défendue, tout d'abord en examinant à la fois les limites et la fécondité renouvelée de la pensée kantienne, puis en prenant appui sur le domaine technique au sens large, ici particulièrement représenté par le travail artisanal. En guise de conclusion, j'aimerais revenir sur la place, à mon avis centrale, qu'ont les jeux vidéo pour le développement de cette part de notre sensibilité qui est concernée par les jugements de goût techniques.
- 40 Sans doute faut-il faire état ici d'un possible biais biographique : c'est au travers de ma pratique des jeux vidéo, et du travail de thèse que je leur consacre, que cette nécessité de penser un mécanisme différent de jugement de goût s'est imposée. Néanmoins, si les jeux vidéo sont bien loin d'avoir engendré ce type de jugement, ils l'enrichissent d'une manière spécifique (ce que tendait à montrer l'exemple de 74 :78 :68), mais surtout ils

rendent sensible la nécessité de développer ce jugement particulier, par leur diffusion et par la forme même de leur réception.

- 41 En premier lieu, sur le plan de la diffusion, il faut mesurer l'écart qui existe entre l'appréciation d'un violon par un luthier, qui s'effectue dans une communauté de métier, après un apprentissage largement ésotérique, et l'appréciation d'un jeu vidéo, dont l'apprentissage s'effectue généralement sur une durée bien moindre et qui, en tant qu'elle porte sur un produit de l'industrie culturelle, s'effectue à une échelle plus large. Ainsi la pratique vidéoludique fournit en grand nombre et au grand nombre des occasions d'exercer cette faculté de juger technique.
- 42 En second lieu, l'expérience de la réception d'un jeu vidéo par son joueur balance en effet, *a minima*, entre une appréciation de type technique et une appréciation de type esthétique. Ce balancement temporel peut concerner des séquences de jeu différentes : c'est ce que nous évoquions à propos de *GTA V* et des jeux qui ménagent la possibilité d'une promenade dans des lieux où le désintéressement à l'égard des tâches du jeu peut prendre le dessus sur l'état intéressé qui prévaut lors des missions obligatoires. Mais ce double regard est au fond applicable à chaque séquence de jeux. La lecture d'une capture d'écran est à cet égard remarquable : on peut y apprécier la composition d'un paysage, la texture des lumières ou l'agencement des objets de manière désintéressée, mais on peut aussi y chercher les objets interactifs ou le chemin vers la sortie ; l'œil devient scrutateur et le regard, intéressé. Il y a donc une véritable amphibologie des jeux vidéo, entre technique et esthétique, qui est une part commune de l'expérience vidéoludique et qui doit éveiller à la nécessité de distinguer différents niveaux et mécanismes d'appréciation pour rendre compte du plaisir sensible qu'ils nous font éprouver.

BIBLIOGRAPHIE

- BOGOST I. (2011), *How to Do Things with Videogames*, Minneapolis, MN, University of Minnesota Press.
- BUOB B. (2013), « De l'adresse. Remarques sur l'esthétique des gestes du luthier », *Gradhiva*, n° 17, pp. 70-93.
- CAÏRA O. (2016), « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu*, n° 6.
- CALLEJA G. (2011), *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MA, MIT Press.
- CHAUVIER S. (2007), *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin.
- DUFLO C. (1997), *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses Universitaires de France.
- KANT I. (1993 [1795]), *Anthropologie du point de vue pragmatique*, Paris, Flammarion.
- KANT I. (1995 [1790]), *Critique de la faculté de juger*, Paris, Flammarion.
- KIRKPATRICK G. (2011), *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester, Manchester University Press.

MASSIN M. (2013), *Expérience esthétique et art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.

MAUSS M. (2012), « Les techniques du corps » [1935], in M. MAUSS, *Techniques, technologies et civilisation*, Paris, Presses Universitaires de France pp. 365-394.

ROSEWATER M. (2015), « Vorthos and Mel », site officiel de *Magic : The Gathering*.

RYAN M.-L. (2014), « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de narratologie*, n° 27.

SCHAEFFER J.-M (2015), *L'expérience esthétique*, Paris, Gallimard.

SIMONDON G. (2012 [1958]), *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.

SIMONDON G. (2014 [1982]), « Réflexions sur la techno-esthétique », in G. Simondon, *Sur la technique*, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 379-396.

TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.

NOTES

1. Alors que l'esthétique s'intéresse à la sensibilité et au plaisir sensible, la philosophie de l'art, comme son nom l'indique, s'intéresse aux enjeux philosophiques posés par l'art, enjeux qui ne sont pas nécessairement liés au sensible telles les questions ontologiques posées par l'art contemporain.

2. Dans les jeux vidéo, du moins dans ceux qui simulent un univers graphique sans affichage tête-haute, les règles ne sont pas explicitement visibles, bien que l'apparence visuelle puisse éventuellement les suggérer, par affordance : un goomba ne se déplace pas accompagné par une pancarte « Si Mario me touche ailleurs que sur le sommet de mon crâne, je le tue ».

3. Le mana est la ressource qui permet de lancer les sorts. Un plus haut coût signale une carte plus difficile à lancer, parce qu'elle demande d'y consacrer plus de ressource et parce que le joueur a accès plus tardivement dans le cours du jeu au nombre requis de manas.

4. Comme l'avait fait remarquer Xavier-Gilles Néret lors d'un séminaire donné en Sorbonne durant l'année scolaire 2016-2017, certains textes de Simondon tendent vers ce point (voir, par exemple, Simondon, 2012, p. 255), mais l'étude de cette question nous éloignerait du sujet de cet article.

RÉSUMÉS

Cet article s'inscrit dans le projet plus général de définir une esthétique des jeux vidéo. Il tente ainsi de déterminer la manière et les formes sous lesquelles l'expérience d'une beauté spécifiquement vidéoludique est possible. En montrant que la tradition esthétique héritée de Kant n'est apte qu'à parler d'une partie des expériences de jeu possible, notamment à cause du fait que l'expérience de jeu reste le plus souvent une expérience intéressée, il élabore le concept d'un jugement de goût technique, capable de rendre compte des spécificités sensibles des jeux vidéo et d'autres pratiques techniques.

This article is one of the many steps toward a definition of a videogames aesthetics. It aims to define the circumstances and forms under which a videogame-specific beauty emerges. It argues that the aesthetic tradition begat by Kant can only go so far as describing a fractions of the ludic experiences, because playing remains most of the time an experience driven by an interest. Thus, it introduces the concept of a technical judgement of taste, able to describe the specific aesthetic features of videogames and of other technical activities.

INDEX

Mots-clés : beauté, esthétique, expérience de jeu, geste, jugement de goût

Keywords : beauty, aesthetics, play, gesture, judgement of taste

AUTEUR

THOMAS MORISSET

Centre Victor Basch (Faculté des Lettres de Sorbonne Université) & IRePh (Université Paris Nanterre)