



HAL
open science

Actualité vidéoludique du "Contre l'interprétation" de Susan Sontag

Thomas Morisset

► **To cite this version:**

Thomas Morisset. Actualité vidéoludique du "Contre l'interprétation" de Susan Sontag. Le jeu vidéo, une herméneutique en acte, Jan 2021, Liège, Belgique. halshs-03132240

HAL Id: halshs-03132240

<https://shs.hal.science/halshs-03132240v1>

Submitted on 4 Feb 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.

Actualité vidéoludique du « Contre l'interprétation » de Susan Sontag

Thomas Morisset – Centre Victor Basch, Sorbonne Université

*

Journée d'étude *Le jeu vidéo, une herméneutique en acte*, Liege GameLab, Université de Liège,
14 & 15 janvier 2021

Introduction

Le présent colloque contenait dans son appel à communication ce passage: « tous les jeux vidéo appellent-ils un acte herméneutique ? Si la réponse paraît évidente, elle s'imbrique dans une réflexion plus large en *game studies* ». Or, je me permets de penser que cette réponse n'a rien d'évident et je remercie chaleureusement Paul-Antoine Colombani et toute l'équipe du Liege Game Lab de m'avoir permis de tenir aujourd'hui ce propos gentiment iconoclaste. Comprenons-nous bien : je n'appelle pas à l'obscurantisme réactionnaire du *gamergate* qui refuserait toute interprétation d'un jeu au motif de préserver une fantasmée pureté apolitique du jeu. Je dirai simplement que comprendre les jeux vidéo sous le seul prisme de l'interprétation, c'est se priver d'une grande part de leur force sensible, et, paradoxalement, de leur part la plus novatrice, et je dirais presque la plus politique, pour la culture en générale. Voilà pourquoi je vous propose de dire que « nous n'avons pas, dans les jeux vidéo, besoin d'une herméneutique, mais d'un éveil des sens ».

Cette formule est en fait une adaptation de l'aphorisme qui clôt l'article « Contre l'interprétation », écrit en 1964 par Susan Sontag : « Nous n'avons pas, en art, besoin d'une herméneutique, mais d'un éveil des sens¹ ». Arrondissons immédiatement les angles : ce désaveu de l'interprétation n'est pas si extrême qu'il peut paraître. Preuve en est, comme le souligne dans sa conférence « Pour ou contre l'interprétation » Anne Coignard², que des herméneutes célèbres comme Wolfgang Iser ou Hans-Georg Gadamer se sont inscrits dans la continuité de Sontag en ce qu'elle critique finalement moins l'interprétation comme telle, que les excès de certaines écoles herméneutiques de son temps qui se coupent du caractère sensible des œuvres.

Cependant, la tâche de ma communications ne consistera pas seulement à comprendre ce qui a survécu au contexte d'époque pour s'adapter à notre situation contemporaine et vidéoludique. Ma position sera au contraire de dire qu'il y a dans la rencontre entre ce texte et les jeux vidéo

1 Susan Sontag, « *Against Interpretation* » (1964), trad. Guy Durand, « Contre l'interprétation », in Susan Sontag, *L'oeuvre parle*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2010, p. 11-30.

2 Anne Coignard, « Pour ou contre l'interprétation » https://disciplines-migration.ac-toulouse.fr/philosophie/sites/philosophie/files/fichiers/pour_ou_contre_l_interpretation-anne_coignard.pdf.

l'occasion d'une interprétation un peu moins modérée de cette nécessité d'un éveil des sens. En effet Sontag visait principalement deux tendances : la recherche d'un sens caché et, plus généralement, l'idée que l'œuvre d'art doit avoir un contenu exprimable, à quoi elle va notamment opposer des œuvres qui ne sont pas autre chose que ce qu'elles sont. J'aimerais montrer que les jeux vidéo offrent une occasion de résister à la nécessité d'un contenu exprimable, et que cette résistance, lorsqu'elle est bien utilisée, est une force et non un défaut, qui permet de renouveler notre approche du sensible et la constitution même de la culture.

1. Quelle interprétation refuser ?

Commençons par revenir au texte même de Sontag, du moins à sa traduction par Guy Durand. A propos de la définition de l'interprétation, elle précise la chose suivante : « J'entends par *interprétation* une démarche de la pensée consciente, qui se conforme à un certain code, à certaines « règles » d'interprétation ». L'interprétation remise en cause par Sontag n'est donc pas celle sur laquelle se fonde notre perception : percevoir quelque chose, c'est interpréter en terme de formes et de catégories les données qui frappent nos sens, processus largement inconscient, puisque nous ne percevons souvent par la pensée que le résultat de ce processus. Ce qui est visé par Sontag, ce sont les grandes traditions interprétatives qui font école, notamment les interprétations freudiennes et marxistes de l'art.

Rappelons ainsi, en guise d'exemple, la célèbre interprétation que fait Freud du tableau de Léonard de Vinci *La Vierge, l'Enfant Jésus et sainte Anne*. La forme étrange du drapé bleu de la Vierge rappelle la forme d'un vautour, ce que Freud relie à un rêve du peintre dans lequel un vautour lui entre dans la gorge vautour devient un désir de fellation, accomplissement fantasmé d'un homosexuel refoulé et dont le tableau serait une sublimation. Ce n'est pas seulement le sens religieux qui est effacé ici, mais toute la profondeur sensible du tableau qui n'est plus que indice d'une vérité cachée que seul le bon interprète est capable de révéler. De plus, comme le remarque Julie Cheminaud, ce qui est le centre et l'objet de l'interprétation, c'est la vie du peintre et non plus le tableau, qui n'est plus qu'une sorte de symptôme³. Comme le précise Coignard, c'est bien ce double aspect qui est problématique pour Sontag : de tels interprètes prétendent expliciter un texte caché dans l'œuvre qui en serait la vérité et diminuent par là l'attention aux détails sensibles de l'œuvre.

Mais cette récrimination vaut aussi pour l'école marxiste et Sontag en arrive alors à l'importante distinction entre une interprétation libératrice et une interprétation réactionnaire. La

3 Julie Cheminaud, « Les présupposés de la critique freudienne de l'art », journée d'étude *Quel usage des concepts et théories psychanalytiques dans l'art ?*, Julie Cheminaud et Marianne Massin (dir.), Paris, Sorbonne Université, 17 mars 2018.

qualité de cette distinction ne dépend pas de l'origine politique de l'interprétation mais bien de l'acte même d'interpréter. En effet, il y a interprétation réactionnaire lorsque « interpréter, c'est appauvrir, diminuer l'image du monde – lui substituer un mode factice de « signification » ». Dit autrement, une interprétation marxiste peut très bien être réactionnaire lorsqu'elle lève toute ambiguïté et restreint la complexité du réel en proposant un sens qui se veut définitif. Sontag met au contraire en avant la valeur hautement politique de l'expérience esthétique, ce que résume parfaitement Anne Coignard lorsqu'elle écrit que :

La relation avec les œuvres d'art, telle [que Sontag] la conçoit, est donc le lieu d'une possible résistance à l'anesthésie, à la privation d'expérience. Mais elle ne peut l'être que si nous acceptons de faire des œuvres autant d'occasions irremplaçables d'affiner notre sensibilité, de la complexifier dans ses formes, de la rendre plus subtile

Je souscris entièrement à ce commentaire qui voit dans l'art un moyen d'éduquer sa sensibilité et d'approfondir sa propre individualité en faisant sa propre expérience de l'art et non en dépendant des grilles et vues sur le monde imposées par des entités extérieures.

Il me semble que cette leçon garde aujourd'hui toute son importance. D'abord, parce que ce fléau actuel qu'est la pensée complotiste se base justement sur une défiance vis-à-vis de tout contenu sensible : tout n'est qu'indice à interpréter pour parvenir à une vérité qu'on nous cache, au mépris de l'évidence. Ensuite parce qu'elle rappelle que toute école interprétative, aussi juste ou véridique que soit son idéal fondateur, ne doit pas sombrer dans un dogmatisme qui traite les œuvres absolument comme des documents ou des indices interchangeables. Non qu'il ne soit jamais possible de les traiter comme tel, mais il faut alors admettre qu'on ne les traite pas totalement comme des œuvres sensibles individuées.

2. Les jeux vidéo et leur résistance au sens

Le texte de Sontag connaît cependant une deuxième partie plus radicale, ne se contentant pas seulement d'attaquer les excès du dogmatisme, mais prenant ses distances vis-à-vis de la recherche, non plus seulement de sens caché, mais de contenu. Pour comprendre ce terme, voyons que, selon Sontag « la peinture abstraite représente une tentative d'élimination de tout contenu, dans le sens ordinaire du terme ». Une peinture abstraite n'est bien sûr pas vide, mais elle ne possède pas de contenu aisément dicible comme une allégorie historique ou une scène de la vie courante. Par contenu, il faut entendre quelque chose comme un sens ou un message qui peut être aisément exprimé, voir détaché de l'œuvre : la morale d'un conte se détache des lignes qui la porte, de même que le message anti-nazi de *M le maudit* peut se comprendre sans avoir vu le film.

C'est dans cette branche surtout que le texte Sontag possède une actualité vidéoludique. En effet, cette priorité donnée au contenu sur la forme, Sontag en voit le symptôme dans l'expression que « comme nous l'entendons sans cesse déclarer de nos jours l'œuvre d'art doit nous *dire* quelque chose ». L'emphase mis sur le verbe dire indique bien que, ce qui est attendu, c'est que ce contenu de l'œuvre d'art soit aisément exprimable, qu'il ait un message que l'on puisse emporter avec soi, ce qu'elle appelle rendre l'art « maniable ». Or cette attente me semble s'être emparée du milieu des jeux vidéo. Il est en effet frappant que la théorie anglo-saxonne de la *video game aesthetic*, je pense ici notamment à Graeme Kirkpatrick⁴, évacue grandement la question de la beauté et du sensible pour se concentrer sur la création de sens, notamment pour penser un rapprochement, voire une identité, entre jeu et art. De même la production d'un message, selon des modalités fort différentes, est au cœur des concepts comme ceux de *persuasive game*, de *serious game* ou encore de jeu expressif.

Néanmoins, la critique de Sontag ne vise pas à disqualifier toute forme de sens discursif, auquel cas tout art serait condamné à l'abstraction et toute critique au silence. Sontag dit à ce sujet que « the best criticism is of this sort that dissolves considerations of content into those of form », soit, mot à mot « la meilleure critique est celle qui dilue les considération sur le contenu dans celles sur la forme ». Guy Durant, le traducteur, choisit de traduire de la manière suivante « la meilleure critique est celle qui parvient à inclure dans la considération sur la forme ce qui peut toucher au fond même de l'œuvre ». On voit que cette traduction est plutôt un commentaire de l'image de la dilution qu'une traduction exacte, mais ce commentaire me semble toucher juste en substituant à la dichotomie forme/contenu celle de forme/fond. En effet, si le contenu est dilué dans la forme, alors il devient le fond sur lequel la forme se déploie et aide la forme à atteindre sa perfection et sa saveur propre.

Cela explique pourquoi Sontag ne valorise pas seulement l'avant-garde des peintres abstraits ou celle, poétique, d'Ezra Pound, mais également le cinéma qui permet de « réaliser des œuvres d'un grain si lisse, d'un élan si vif et si spontané, qu'il deviendrait impossible devoir en elles autre chose que ce qu'elles sont ». Ainsi parce que le cinéma nous montrerait une histoire d'amour qui est juste une histoire d'amour, l'attention devrait nécessairement se reporter sur la forme, sur le style du cinéaste, afin d'approfondir le plaisir sensible que le visionnage du film nous fait ressentir. Sans doute ici le jeu vidéo se fait héritier du cinéma : *XCOM 2*⁵ n'est pas autre chose qu'une histoire de résistance, dont les détails tiennent pour beaucoup, non à un scénario pré-écrit, mais à l'alliance de

4 Graeme Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester, Manchester University Press, 2011.

5 *XCOM 2*, Firaxis Games, 2K Games, 2016.

la permamort à l'éditeur de personnages qui colore toute avancée dans l'histoire de moment d'héroïsmes et de deuils propres à chaque joueur.

Mais, en en restant à ce seul aspect on passerait à côté de l'apport principal des jeux vidéo aux théories esthétiques et aux plaisirs du sensible, apport qui permet de pousser encore plus loin les réflexions de Sontag. J'aimerais montrer que les jeux vidéo, parce qu'ils proposent une résistance inédite à leur propre contenu, poussent encore plus loin cette dissolution du contenu, justement en le transformant en fond mettant en valeur un autre aspect de leur expérience.

Je prendrais ici comme exemple l'*endless runner Race the Sun*⁶. Dans celui-ci on contrôle un vaisseau fonctionnant à l'énergie solaire : le coucher du soleil entraîne donc un crash fatal par manque d'énergie et le jeu est donc la course désespérée du joueur contre l'apparition inéluctable de la nuit. Le soleil remplit alors un rôle ludique : il est la forme diégétisée du compteur, qui dans les jeux d'arcades à la *OutRun* indiquait au joueur combien de temps il lui restait pour atteindre le *checkpoint* suivant. Mais il y a en même temps une valeur allégorique au jeu : cette opposition entre le jour et la nuit, cette impossible poursuite du soleil, à la fois lumière et temps, et qui nous fuit de manière inexorable, ces obstacles que l'on évite, entrecoupés de temps d'accalmie – il ne paraît pas hors de propos de voir dans *Race the Sun* une allégorie de la vie humaine. Et cette impression est renforcée par les textes sur l'écran de *game over* qui proposent des aphorismes comme « La mort, inévitable et pourtant inattendue ».

Cependant, dans l'expérience de jeu, avons-nous l'impression de jouer une allégorie ? Est-ce que telle esquivance, tel changement de trajectoire voulu par les nécessités ludiques peuvent signifier quelque chose ? Nos gestes effectifs constituent-ils ce sens allégorique ou bien jouons-nous et éprouvons-nous du plaisir en dépit de ce sens ? Il me faut ici faire un bref détour par mes recherches de thèse, consacrée à l'expérience de la beauté dans les jeux vidéo⁷. Dans celle-ci, j'ai identifié deux régimes d'expériences principaux des jeux vidéo. D'un côté ce que je nomme le jeu fermé, qui désigne les moments où l'attention du joueur est concentrée sur les règles et l'accomplissement de la tâche ludique. Le jeu ouvert, quant à lui, désigne les moments de jeu dans lequel l'attention est centrée sur ce qui est accessoire aux règles, comme le détail d'un décor, ou bien le sens politique et allégorique. Or, pour le dire très rapidement, ces régimes d'expériences n'ont pas les mêmes réquisits attentionnels dans la structuration de l'expérience et donnent lieu à des plaisirs sensibles et à des types de beauté différents.

Dans le cas de *Race the Sun*, l'allégorie, et plus largement la signification, ne suffisent pas à rendre compte du plaisir et de profondeur du jeu, précisément parce que ses micro mouvements ne

6 *Race the Sun*, Aaron San Filippo & Forest San Filippo, Madison, WI, Flippfly, 2013.

7 Thomas Morisset, *Du beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo*, sous la direction de Marianne Massin et François-David Sebbah, Sorbonne Université, 2020.

sont pas faits selon la logique du signe ou de l'indice, mais s'inscrivent dans un effort technique lié au rythme propre du jeu, relativement indépendant des éléments discursifs liés au jeu ouvert. Par parenthèse, la rencontre de ces deux régimes d'expérience est possible, rendant alors une esquivance à la dernière seconde particulièrement expressive et véritablement allégorique et décuplant la vitalité ludique – ces moments, forcément éphémères à mon sens, qui n'apparaissent que comme des éclats, constituent un régime d'expérience spécifique que je nomme le beau *jeu* – mais ce n'est pas le sujet aujourd'hui.

J'en reviens alors à ce plaisir lié au jeu fermé. En quoi ce plaisir constitue-t-il un véritable « éveil des sens » ? Comment justifier donc qu'il n'y a pas là un appauvrissement du rapport à l'œuvre, par une faillite à tenir dans la durée de l'expérience sa qualité allégorique, mais bien un enrichissement à celle-ci ? Comment peut-on donc caractériser positivement ce plaisir ?

3. Aristote, la culture technique et les jeux vidéo

Pour répondre à cette question, il faut en repasser par l'une des recommandations finales de Sontag dans son article : « Ce qu'il nous faut désormais refuser, c'est de confondre l'Art avec la Pensée, ou ce qui est pis encore, de ne pas distinguer l'Art de la Culture ». Expliquons. Pensée est ici strictement à comprendre comme la pensée verbale, valorisée par la mise en avant du contenu, en réduisant les œuvres à une signification que l'on peut emporter avec soi ou déployer dans une autre sphère en guise de référence culturelle. Et cette « maniabilité » de l'art est considérée comme étant la Culture, avec une majuscule, car le nom d'un personnage, sa place dans l'intrigue sont typiquement les savoirs qui, lors d'une partie de *Trivial Pursuit* montrent la culture générale et légitime d'une personne, tout en faisant les facultés, notamment mémorielles, de qui possède ce savoir.

Or, en appelant à développer sa sensibilité, c'est bien une autre forme de culture, au sens de ce qui développe nos facultés proprement humaines, qu'entend Sontag. Reste alors à comprendre en quoi le plaisir que nous avons entrevu avec *Race the Sun* a lui aussi une dimension culturelle. Je partirai de l'idée que cette part culturelle est au départ inaperçue parce qu'elle est précisément liée à une dimension des arts et de la vie en générale dont l'importance sensible a été minorée : la technique. Pour montrer cela, je me permettrai un détour par la pensée d'Aristote.

Plus précisément, venons-en au chapitre 4 de la *Poétique*, dans la retraduction qu'en donne Claudio William Veloso dans son remarquable livre *Pourquoi la Poétique d'Aristote ? Diagogè*⁸. Dans ce chapitre consacré à l'imitation et au plaisir qu'on y trouve, Aristote écrit, à propos d'une

8 Claudio William Veloso, *Pourquoi la Poétique d'Aristote ? Diagogè*, Paris, Vrin, col. « Histoire des doctrines de l'Antiquité classique », 2018.

image que « s'il se trouve qu'on n'a pas deviné [de quoi il s'agit], ce ne sera pas l'imitation qui procurera le plaisir, mais [c'est] à cause de l'exécution, de la couleur ou pour une autre cause de ce genre ». Aristote distingue donc ici deux plaisir face à une œuvre : celui lié à l'imitation et celui lié à des éléments non-imitatifs. En effet reconnaître une imitation, c'est interpréter des tâches de peintures, par exemple, comme ayant une configuration évoquant quelque chose d'autre. Mais cette reconnaissance peut échouer, pour diverses raisons. Par exemple, sans culture religieuse, il est difficile de distinguer qui est Marie et qui est Sainte-Anne dans le tableau déjà évoqué de Léonard de Vinci.

Il est néanmoins possible d'apprécier ce tableau pour d'autres raisons, par exemple pour l'harmonie particulière de telles couleurs, indépendamment de ce qui est représenté. Mais en ce cas, on retourne à une certaine matérialité de la peinture et on ne considère plus vraiment le tableau comme une imitation. Comme le dit Veloso, dans une imitation, il y a toujours une part imitative. et une part non-imitative. Or Aristote valorise le contenu imitatif, parce qu'il demande une opération d'interprétation pour être compris, et développe ainsi la part intellectuelle et raisonnable de notre âme – Veloso insistant sur l'idée que le but le plus haut de l'art, chez Aristote, est de servir de passe-temps intellectuel – par opposition à la simple perception de la couleur et à « l'exécution » qui semble renvoyer à la maîtrise technique de l'artiste.

Sontag propose un premier pas hors de ce modèle. Certes sa valorisation des films qui ne sont que ce qu'ils sont a pour principe la reconnaissance, toute aristotélicienne, du contenu imitatif filmé, mais l'idée de dilution de ce même contenu dans la forme abolit la hiérarchie des plaisirs pensés par Aristote. La référence à la peinture abstraite permet alors de valoriser l'autonomie et la dignité esthétique de ces éléments non-imitatifs comme la couleur ou la texture. Mais « l'éveil des sens » est compris sur un mode seulement esthétique, là où les jeux vidéo permettent une rupture autre avec ce modèle : en valorisant l'exécution technique, en diluant le contenu en elle, ils permettent le développement d'un type d'expérience sensible jusque là inaperçue ou considérée comme mineure : l'expérience sensible technique.

C'est ce que j'aimerais montrer en abordant le cas de *Papers, Please*⁹, jeu qui place son joueur dans la peau d'un douanier de la fictionnelle république d'Artotzka. Ce jeu a précisément été loué pour ce qu'il avait à dire en tant que réflexions sur l'inhumanité bureaucratique des politiques migratoires où c'est l'acte ludique de vérification, de tamponnage qui participe à la création du message du jeu. Il constitue en effet une illustration du concept arendtien de banalité du mal d'autant plus puissante qu'il met régulièrement son joueur devant des dilemmes moraux particulièrement inconfortables. Mais c'est aussi un jeu extrêmement plaisant : indépendamment,

9 *Papers, Please*, Lucas Pope, 2013.

voire contre, le propos du jeu, il y a un plaisir pris à l'ordonnancement des papiers et à la recherche des informations nécessaires à la décision. On peut alors s'étonner de ce choix d'exemple pour mon propos : en effet quoi de plus herméneutique que l'enquête administrative ? La juste interprétation est certes ce qui conditionne la réussite de la tâche – et si l'objectif est rempli, on éprouve un plaisir de la réussite. Mais ce n'est pas précisément pas le plaisir de la réussite qui m'intéresse, mais le plaisir pris à l'effort spécifique que réclame le jeu.

Cet effort technique on peut par exemple le caractériser, comme le fait Mathieu Triclot, selon une rythmanalyse des *inputs*¹⁰. Dans mon cas, je m'attacherai à un caractère plus global en essayant de caractériser le plaisir sensible spécifique qu'amène l'effort ludique de *Papers, Please*, effort à la fois visuel, manuel et mental. Cet effort est en effet d'abord un effort de navigation remarquable : l'écran de jeu se divise en trois zones qui proposent trois points de vues différents : une vue panoramique du poste frontière, le guichet vu à hauteur d'homme et un bureau qui permet de consulter et de vérifier les nombreux documents, où les objets apparaissent trois fois plus grands que sur le guichet. Or cette fragmentation visuelle des espaces de jeu est tempérée par le curseur qui glisse de l'un à l'autre sans jamais, lui, changer d'échelle. Déplacer sa souris permet donc de sentir un subtil accord entre le visuel composite, qui multiplie les changements d'échelles et complexifie la recherche d'informations, et le fait que ce visuel composite constitue un espace de jeu moteur homogène.

La tâche ludique elle-même demande de gérer en un temps limité un nombre croissant de documents, obligeant à vérifier de plus en plus de critères, comme la date d'expiration d'un passeport, sa ville d'émission, le poids de la personne cherchant à immigrer, la cohérence des informations entre les différents papiers et d'éventuelles déclarations orales, etc. Toutes ces opérations mentales de vérification sont soutenues et exprimées dans l'espace par la scrutation du regard à la recherche de l'information et par des mouvements, qui doivent être rapides et précis, de souris. L'oscillation constante entre la recherche visuelle, le traitement mental de l'information et l'exécution manuelle qui alterne clics simples et gestes de glissé/déposés plus coulés, oscillation concentrée par une nécessité de résister à la surcharge d'information, constitue le rythme spécifique de l'effort demandé par le jeu.

Le fait d'apprécier la forme de cet effort amène alors à un plaisir spécifique et s'exprime dans un jugement d'appréciation sensible, dont la forme la plus simple est « c'est beau ». Ici, pour nuancer et préciser ce jugement, on peut dire que le plaisir de *Papers, Please* rentre dans la catégorie du « composite », c'est-à-dire, en me permettant de citer ma thèse, qu'il est tiré le plaisir

10 Mathieu Triclot, « Comprendre le jeu par le geste », colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, UNIL GameLab (dir.), Université de Lausanne, 5-7 octobre 2017, https://youtu.be/Jm_EVAbDAPk.

pris à « une puissance fragile : la multiplication des tâches, et la nécessité de la coordination, étend notre sensation de puissance, mais rend encore plus sensible la fragilité de celle-ci, car ce sentiment de puissance est toujours sur le point d'être compromis par notre propre négligence. ».

Là réside donc une part culturelle des jeux vidéo. Ceux-ci nous cultivent en ce qu'ils nous permettent de réaliser des efforts autrement inimaginables qui développent et enrichissent un imaginaire sensible technique et affinent notre sensibilité à la technique et à l'effort en général.

Conclusion

Il est alors temps de conclure. Que voulais-je alors dire lorsque lançais « Nous n'avons pas, dans les jeux vidéo, besoin d'une herméneutique, mais d'un éveil des sens » ? Je voulais d'abord rappeler et aller plus loin que le sens original de cette phrase, qui condamnait les excès des écoles interprétatives. En effet, nous avons besoin d'un « éveil des sens » dans les jeux vidéo, non pas pour effacer totalement l'herméneutique, mais pour la compléter par l'exploration d'un domaine du sensible que l'interprétation ne peut atteindre. Je voulais dire que les jeux vidéo nous offrent la possibilité de nous détacher plus encore que Sontag le pensait de l'interprétation du contenu en rendant facilement accessible tout un nouveau plan de la culture : la culture technique, pour reprendre une expression simondonienne.

L'appréciation de la beauté technique, qui repose sur un savoir-faire, et qui se comprend comme une appréciation liée à un effort, a été traditionnellement liée aux appréciations propres à un métier ou à un sport, qui constituent avant tout des traditions ésotériques, parce qu'elles concernent des savoirs-faire qui demande un long apprentissage pour être maîtrisés. Les jeux vidéo nous offrent au contraire un stock inépuisables de savoir-faire dont on peut apprendre en quelques heures la teneur – car l'appréciation technique n'est pas l'apanage du *pro gamer* et, si elle demande une certaine maîtrise, elle n'est pas nécessairement liée à la performance extraordinaire. Voilà pourquoi je disais que les jeux vidéo nous offrent la possibilité de ne plus faire de l'interprétation le plan central de la culture, mais d'y redonner une place importante à la technique en mettant en avant une attention sensible à l'effort. Ce qui est beau, et qui fait alors l'objet d'une transmission culturelle, ce n'est donc plus seulement l'œuvre ou son contenu esthétique mais l'effort qui était avant tout considéré comme ce qui devait s'effacer derrière ce contenu ou cette œuvre.

Néanmoins, dans cette résistance à l'herméneutique se niche aussi une part plus problématique des jeux vidéo, ce pourquoi j'avais précisé en introduction qu'il fallait « bien » utiliser cette dimension. C'est dans cette résistance au sens que l'on trouve les *patterns* qui nous poussent à refaire toujours une partie et qui nous laissent parfois, au bout de quelques heures, la désagréable impression d'avoir perdu notre temps. C'est aussi dans cette résistance au sens que se

nichent les patterns de répétition qui nous installent dans un confort de la redondance, qui peut être un double principe d'émoussement de la sensibilité : l'habitude ne fait plus remarquer la beauté technique et le confort apporté par un jeu ne pousse pas forcément à aller découvrir de nouveaux horizons ludiques. On voit alors que cet « éveil des sens » technique n'est pas le remède parfait aux excès de l'herméneutique mais qu'elle en partage les mêmes risques, en se faisant à son tour réactionnaire et anesthésiant.