



HAL
open science

Du beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo

Thomas Morisset

► **To cite this version:**

Thomas Morisset. Du beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo. Philosophie. Sorbonne Université, 2020. Français. NNT: . tel-03794652

HAL Id: tel-03794652

<https://shs.hal.science/tel-03794652v1>

Submitted on 3 Oct 2022

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.

SORBONNE UNIVERSITÉ

ÉCOLE DOCTORALE V : Concepts et langages

EA 3552 « Métaphysique, histoires, transformation, actualité »

Centre Victor Basch

THÈSE

pour obtenir le grade de

DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ SORBONNE UNIVERSITÉ

Discipline : Philosophie

Présentée et soutenue par :

Thomas MORISSET

le : 24 janvier 2020

Du beau *jeu*
Pour une esthétique des jeux vidéo

Sous la direction de :

Mme Marianne MASSIN – Professeure, Sorbonne Université
M. François-David SEBBAH – Professeur, Université Paris Nanterre

Membres du jury :

Mme Anne BOISSIÈRE – Professeure, Université de Lille
M. Pierre-Damien HUYGHE – Professeur émérite, Université Panthéon-Sorbonne
M. Frédéric POUILLAUDE – Professeur, Aix-Marseille Université
M. Mathieu TRICLOT – MCF, Université de technologie de Belfort-Montbéliard

Table des matières

Remerciements.....	5
Préambule : Note sur l'utilisation des différents termes dérivés de « jeu ».....	6
INTRODUCTION – DE LA NÉCESSITÉ DE L'ÉTUDE SENSIBLE DES JEUX VIDÉO.	7
1. <i>Comment étudier les jeux vidéo pour eux-mêmes ?</i>	9
2. <i>De quoi les jeux vidéo sont-ils l'art ?</i>	16
3. <i>A quel point les jeux vidéo contribuent-ils à une théorie sensible du jouer ?</i>	23
a. <i>Jeu libre et jeu réglé</i>	23
b. <i>Le jeu comme pratique de réception</i>	28
4. <i>Comment apprécier les jeux vidéo ?</i>	32
PREMIÈRE PARTIE – LES SPÉCIFICITÉS SENSIBLES DES JEUX VIDÉO.....	43
Chapitre 1 – Entre le geste et l'effort : une définition sensible de la technique	45
1. <i>La technique et l'usage</i>	46
2. <i>La part sensible de la technique</i>	53
a. <i>La technique et l'aïsthésique</i>	53
b. <i>Le geste, l'objet et l'effort</i>	58
3. <i>La constitution technique des jeux vidéo</i>	64
Chapitre 2 – Les jeux vidéo comme appareils d'enregistrement utilisant la culture ludique	77
1. <i>De la définition des jeux à celle de la culture ludique</i>	83
a. <i>Jesper Juul et le modèle classique des jeux</i>	83
b. <i>Le jeu comme rôle non-ordinaire</i>	92
c. <i>Mobiliser la culture ludique</i>	98
2. <i>Le jeu vidéo comme appareil mobilisant de la culture ludique</i>	103
3. <i>Tout « jeu sur l'ordinateur » est-il un jeu vidéo ?</i>	110
Chapitre 3 – Définir le geste vidéoludique ou comment articuler mouvement physique et traduction numérique	119
1. <i>Les jeux vidéo se jouent-ils avec un instrument ?</i>	123
a. <i>Le problème du numérique</i>	123
b. <i>Localiser l'œuvre vidéoludique</i>	129
2. <i>Délimiter les gestes vidéoludiques</i>	138
a. <i>Gestes et cinématiques</i>	138
b. <i>Temps réel et tour par tour : jouer avec les temporalités</i>	142
3. <i>A quel jeu jouons-nous devant un jeu vidéo ?</i>	151
a. <i>Jouer avec l'imprévisible</i>	151
b. <i>Jouer avec les manières de jouer</i>	161
Conclusion de la première partie	167
DEUXIÈME PARTIE – LA DISTINCTION DES RÉGIMES D'EXPÉRIENCE VIDÉOLUDIQUES.....	171
Chapitre 4 – Jeux vidéo, image et affichage	173
1. <i>L'interface des jeux vidéo</i>	175
a. <i>Les jeux vidéo sans écran</i>	175
b. <i>Les jeux en mode texte</i>	181
c. <i>Image et affichage</i>	184
2. <i>L'amphibologie des images vidéoludiques</i>	191
a. <i>Les jeux vidéo appauvrissent-ils notre rapport à l'image ?</i>	191
b. <i>L'appréciation « comme en passant » des images</i>	199
Chapitre 5 – Les régimes d'expérience généraux des jeux vidéo	213
1. <i>Propriétés attentionnelles de l'expérience esthétique</i>	214

2. <i>L'expérience sensible technique comme cadre du jeu fermé</i>	224
a. <i>Le caractère intéressé de l'expérience des jeux vidéo</i>	224
b. <i>Définition de l'expérience sensible technique</i>	230
c. <i>Le jeu fermé comme source de culture</i>	235
3. <i>Le jeu ouvert est-il pleinement une manière de jouer ?</i>	242
Chapitre 6 – Les régimes d'expérience extrêmes des jeux vidéo	251
1. <i>La compétition</i>	253
a. <i>Repousser l'insurmontable et se dépasser</i>	253
b. <i>Déjouer les jeux vidéo : le tool assisted speedrun</i>	259
2. <i>La promenade</i>	270
a. <i>Se promener dans un environnement numérique</i>	270
b. <i>Faut-il un corps numérique pour se promener ?</i>	280
Conclusion de la seconde partie	291
TROISIÈME PARTIE – LA DISTINCTION DE L'APPRÉCIATION SENSIBLE	
TECHNIQUE DE L'APPRÉCIATION ESTHÉTIQUE ET LEUR RÉUNION DANS LE	
BEAU JEU	295
Chapitre 7 – Du plaisir technique au jugement d'appréciation sensible	
technique	301
1. <i>Le plaisir technique résulte d'un jeu entre un effort orienté et son but</i>	301
2. <i>Le jugement d'appréciation sensible technique est un analogue du jugement</i>	
<i>d'appréciation esthétique</i>	313
a. <i>La discontinuité entre domaine technique et domaine esthétique</i>	313
b. <i>La nécessité du plaisir sensible technique</i>	320
c. <i>Le jugement d'appréciation sensible technique est-il un jugement d'expert ?</i>	326
Chapitre 8 – Les catégories de l'appréciation technique	337
1. <i>La place du beau dans le domaine esthétique</i>	338
2. <i>Le beau et le brutal</i>	346
a. <i>Les caractéristiques du beau technique</i>	346
b. <i>Du brutal comme contre-valeur au brutal comme antitype du beau technique</i> ...	352
3. <i>L'élégant et le besogneux</i>	359
4. <i>L'homogène et le composite</i>	364
5. <i>Le subtil et le tordu</i>	373
Chapitre 9 : Aisthésique du beau jeu	381
1. <i>L'état métastable et sa prolongation en régime d'expérience</i>	385
2. <i>Beau jeu et beau jeu des attentions</i>	393
3. <i>Les manifestations du beau jeu : convergences temporelles et rémanences sensibles</i>	
.....	401
Conclusion de la troisième partie	412
CONCLUSION – POUR CULTIVER UNE SENSIBILITÉ TECHNIQUE	415
1. <i>Les jeux vidéo sont-ils des jeux comme les autres ?</i>	415
2. <i>La promesse du beau jeu</i>	419
Index des auteurs et autrices, des jeux et des joueurs	423
Table des illustrations	427
Bibliographie	429

Remerciements

Je tiens en premier lieu à remercier ma directrice et mon directeur de thèse, Marianne MASSIN et François-David SEBBAH, pour leur soutien indéfectible, leur exigence intellectuelle et leur bienveillance constante au cours de toutes ces années. Je m'estime très chanceux d'avoir appris le métier de chercheur auprès d'eux.

Je remercie très vivement Anne BOISSIÈRE, Pierre-Damien HUYGHE, Frédéric POUILLAUDE et Mathieu TRICLOT pour l'honneur qu'ils me font de siéger à mon jury, eux qui ont, dans leurs ouvrages, lors de séminaires ou à l'occasion de discussions, largement contribué au développement de ma pensée.

Pour leurs conseils avisés, je remercie également les membres de mon comité de suivi, Alexis BLANCHET et Frédéric POUILLAUDE.

Pour l'émulation intellectuelle, pour leur solidarité dans les moments difficiles et pour la camaraderie joyeuse et philosophique de nos réunions, je remercie les autres doctorantes et doctorants du Centre Victor Basch : Maki CAPPE, Milena ESCOBAR, Noémie LORENTZ, Thomas MERCIER-BELLEVUE, Joshua DE PAIVA, Justine PRINCE, Marie SCHIELE, Fleur THAURY,

Nombre d'amies et d'amis m'ont aidé, soutenu, réconforté, conseillé durant toutes ces années de thèse. Que soient ici distingué·e·s celles et ceux qui m'ont fait l'amitié de relire et de corriger des parties de cette thèse – mais que toutes et tous soient remercié·e·s à travers eux : Aurélien ALLARD, Sophie BRETAGNOLLE, Aurore-Marie GUILLAUME, Ségolène GUINARD, Bérenger HAINAUT, Sonia LEMAÎTRE, Thomas MERCIER-BELLEVUE, Élisabeth PEYRON, Fanny REBILLARD, David SUZANNE, Fleur THAURY.

Enfin, je remercie ma famille, et particulièrement mes parents, Nathalie DUREN et Jacques MORISSET, pour m'avoir toujours soutenu et encouragé dans cette aventure philosophique, tant par leur affection, que par un soutien matériel, pour lesquels je leur suis éternellement reconnaissant.

Préambule : Note sur l'utilisation des différents termes dérivés de « jeu »

Les distinctions présentées ci-dessous seront bien évidemment expliquées et prouvées tout au long de la thèse.

Un jeu / les jeux : correspondant à ce que l'anglais nomme *game*, ce terme désigne d'abord un objet-jeu défini par des règles (le jeu du *Monopoly*, les jeux de stratégie). La présente thèse lui donnera une extension un peu plus grande puisque construire des châteaux de sable sera aussi pour nous un jeu, dans la mesure où c'est une pratique qui mobilise ce que nous nommerons la culture ludique.

Le jouer : rend l'anglais *play / playing* et désigne une activité entreprise dans une attitude ludique sans être forcément liée à un jeu. Cette acception sera quelque fois rendue par « le jeu » ou par « jeu » dans des contextes non-ambigus où parler de jeu plutôt que de jouer est plus proche du langage commun (« être du jeu », le jeu d'un instrument de musique ou dans des expressions qui nous sont propres comme « jeu ouvert » et « jeu fermé »).

Le joueur : désigne la personne jouant à un jeu et s'identifiant comme telle dans une expérience de jeu.

Le jeu : désigne un accord dynamique vivifiant qui ne demande pas nécessairement de jouer et de s'identifier comme joueur. Ainsi, le jeu des facultés kantien est l'exemple canonique de ce type de *jeu*. L'usage de l'italique ne vise pas à souligner artificiellement l'importance de ce concept, mais à faciliter un maximum la lecture puisque le problème de l'accord entre le jouer, les jeux et *le jeu* est primordial.

Introduction – De la nécessité de l'étude sensible des jeux vidéo

L'une des premières tâches poursuivies par les travaux universitaires sur les jeux vidéo, au moment de leur émergence, fut de déterminer et de justifier la spécificité des jeux comme objet et comme domaine de recherche. Or, une vingtaine d'année après ces travaux pionniers, cette spécificité est toujours remise en cause. En effet, dans un article paru en 2016, les philosophes anglais Jon Robson et Aaron Meskin parviennent à la conclusion suivante :

Notre souci plus général est le suivant : il ne semble y avoir aucune bonne raison de penser que quelque chose d'intéressant puisse être appris par l'étude d'un caractère commun et exclusif à tous les jeux vidéo puisque, d'un côté, les jeux vidéo font montre d'une confondante diversité de formes radicalement distinctes (art/non-art, fictif au sens ordinaire/non-fictif, etc.) et, de l'autre côté, tout ce qui différencie de nombreux jeux vidéo de leur équivalent non-vidéoludique est que les premiers sont joués sur un type particulier d'objet technique. Puisque cette différence est simplement due à un support technique, il est peu probable qu'elle soit d'une quelconque importance philosophique [...]. Les jeux vidéo, donc, ne sont ni une espèce d'art soumise à l'appréciation [*an appreciative art kind*], ni ne constituent une catégorie philosophique pertinente¹.

Exprimée positivement, la thèse principale de Robson et Meskin est que l'étude des jeux vidéo ne vaut que comme étude d'une forme particulière de fiction, la « fiction interactive qui mobilise le soi », ce qui est une catégorie plus large que les jeux vidéo, puisqu'elle englobe en même temps les jeux de rôle ou certaines formes de littérature². Les jeux vidéo ne seraient alors que la forme la plus visible et sophistiquée de cette catégorie particulière. L'intérêt pour nous de cet article est qu'il se trouve, comme notre travail, au croisement de deux champs universitaires différents : il prend position, au sein de la philosophie, sur les rapports entre technique et esthétique tout en s'inscrivant de manière extrêmement polémique dans le champ des *game studies* en remettant en cause l'approche majoritaire en leur sein, la ludologie.

Leur thèse s'appuie sur deux arguments déniaut aux jeux vidéo toute consistance propre qui autoriserait à les étudier pour eux-mêmes. Le premier, que nous analyserons dans

1 Jon Robson & Aaron Meskin, « Video Games as Self-Involving Interactive Fictions », *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 74, n°2, 2016, p. 165-177, p. 174. « Our more general worry is that there does not seem to be any good reason to think that there is anything interesting to be learned by studying what all and only video games have in common since, on the one hand, video games exhibit an overwhelming diversity of radically distinct forms (art/nonart, fictive in the ordinary sens/not fictive, and so on) and, on other hand, all that differentiates many video games from equivalent non-video games is that the former are run on a particular kind of technology. Since this latter difference is merely a matter of technological medium it is unlikely to have any philosophical import [...]. Video games, then, are not an appreciative art kind, nor do they comprise a philosophically interesting category ». Nous traduisons (voir aussi la note 3).

2 *Ibid.*, p. 172-173.

un second temps, s'appuie sur le concept d'« espèce d'art soumise à l'appréciation³ » emprunté à Dominic Lopes. Le second argument se résume de la sorte : la distinction technique entre les jeux vidéo et d'autres formes de jeux qui ne font pas appel à l'informatique ne serait d'aucune valeur philosophique parce que liée à un « support technique ». Cet argument recouvre une double thèse philosophique. D'abord que la technique ne serait qu'un moyen, au sens où elle fournirait un support à une pratique sans influencer ce qu'est cette pratique, qui relèverait d'un ordre extrinsèque. La catégorie de « jeu vidéo » aurait alors une existence dans les discours vernaculaires, mais ne pourrait prétendre « dire quelque chose de significatif⁴ » parce que la philosophie, et c'est la seconde thèse implicite, ne s'intéresse pas à la technique qui n'est que moyen et support d'une autre pratique.

Prenons ensuite la mesure de la dimension extrêmement polémique de cet article au sein des *game studies*, la littérature universitaire consacrée aux jeux en général et aux jeux vidéo en particulier⁵. Historiquement, après les travaux pionniers d'Espen Aarseth⁶ et de Janet Murray⁷, tous deux issus des études littéraires sur l'hypertexte, le même Aarseth fonde en 2000 la revue *Game Studies*, qui reste, aujourd'hui encore, la principale plate-forme anglo-saxonne de publication pour les études sur les jeux vidéo. Or, dans son introduction au premier numéro, le chercheur danois donne comme titre à l'un de ses paragraphes la formule « Créer une nouvelle discipline⁸ [*create a new discipline*] ». La volonté affichée ici consistait à isoler les jeux vidéo d'autres objets culturels comme le cinéma ou la littérature en faisant valoir leur spécificité ontologique nécessitant en retour une spécificité épistémologique dans les discours à leur sujet.

La matérialisation la plus claire de ce programme se retrouve dans une branche des *game studies* baptisée ludologie et qui repose principalement sur la double idée suivante : les jeux sont des systèmes de règles et cette spécificité doit toujours être prise en compte avant de s'intéresser à d'autres aspects, notamment narratifs⁹. En définitive, la ludologie ne s'est pas

3 La traduction de cette expression nous a été suggérée par Laure Blanc-Benon, MCF à la Faculté des Lettres de Sorbonne Université, que nous remercions.

4 *Ibid.*, p. 166.

5 Le biais originel des *game studies* vers les jeux vidéo est tel que ce n'est que très récemment, en 2014, qu'a été fondée la revue *Analog Game Studies*, qui ne traite que des manifestations non-numériques des jeux.

6 Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, MD, John Hopkins University Press, 1997.

7 Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA, MIT Press, 1997.

8 Espen Aarseth, « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies*, vol.1, no 1, 2001, revue en ligne, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (consulté le 21/06/19).

imposée comme l'unique manière d'étudier les jeux vidéo, un fait que Aarseth a lui-même reconnu quinze ans plus tard en écrivant que

[le domaine des *game studies*] n'a jamais été, et ne sera jamais, une discipline ou une -logie, c'est-à-dire un domaine cohérent défini par un seul ensemble de méthodes, d'objets empiriques et de questions et motivations scientifiques. Bien plutôt faut-il le voir comme un ensemble aux contours flous, aussi délicat à définir que son objet principal, le jeu [*game*]¹⁰.

Néanmoins, l'idée que la bonne compréhension des jeux vidéo passe en premier lieu par celle de leur spécificité liée à leurs éléments réglés, reste majoritaire.

Or, lorsque Robson et Meskin écrivent qu'« il est fort improbable, par exemple, que les jeux non fictionnels comme *Tetris* soient normalement comparés à *Bioshock* ou à *Resident Evil* de manière pertinente¹¹ », ils dénie à ces éléments réglés une grande part de leur consistance. Admettons en effet que le seul point commun entre ces trois jeux est qu'ils ont des règles ; les comparer sous cet aspect ne serait pas pertinent parce qu'ils ne constituent pas un plan qui organiserait les jeux vidéo comme une « espèce d'art soumise à l'appréciation ». En tentant de placer la spécificité des jeux vidéo dans leur caractère fictionnel, les auteurs anglais limitent certes la portée de la ludologie mais aussi des *game studies* qui, de manière générale, prétendent à l'autonomie du jeu en général et du jeu vidéo en particulier.

1. Comment étudier les jeux vidéo pour eux-mêmes ?

Le titre même de notre thèse indique que nous empruntons la voie contraire à Robson et Meskin en tentant de penser une spécificité sensible des jeux vidéo ce qui ne reviendra pas pour autant à adopter une position ludologique. Cette dernière pourrait elle-même être étrangère à la part technique des jeux vidéo et ne pas remettre en cause la double thèse de

9 Il est ainsi coutumier de faire référence au début des *game studies* comme à l'époque d'un conflit théorique entre ludologues et narratologues. L'article de Christopher Thi Nguyen, « Philosophy of games », *Philosophy Compass*, vol. 12, n°11, 2017, revue en ligne, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/phc3.12426> (consulté le 24/06/19) constitue une très bonne introduction, tant historique que théorique, à cette période et aux principales références et problèmes des *games studies* en général.

10 Espen Aarseth, « Meta-Game Studies », *Game Studies*, vol. 15, no 1, 2015, revue en ligne, <http://gamestudies.org/1501/articles/editorial> (consulté le 24/06/19). « It certainly never was, and never will be, a discipline or -ology, that is, a coherent domain defined by a single set of methods, empirical objects, and research questions and motivations. Instead, it should be viewed as a fuzzy set, equally hard to define as its mother object, games ». Nous traduisons.

11 Robson & Meskin, « Video Games as Self-Involving Interactive Fictions », art. cit., p. 174. « It is implausible, for example, that nonfiction games as *Tetris* are normally compared in the appropriate ways to *Bioshock* or *Resident Evil* ». Nous traduisons. *Bioshock* et *Resident Evil* sont des jeux avec une importante composante fictionnelle.

l'article. C'est pourtant en contestant cette dévaluation de la technique que penser une spécificité vidéoludique riche sensiblement et philosophiquement devient possible.

Examinons ainsi la dernière adaptation vidéoludique du jeu de carte à collectionner *Magic: The Gathering*¹² (ci-après *Magic*) baptisée *Magic: The Gathering Arena*¹³ (ci-après *Arena*). Les deux partagent en effet les mêmes règles, à tel point que, sur le circuit professionnel, des tournois en version papier permettent de se qualifier pour des tournois disputés sur *Arena*, et inversement. Cette interchangeabilité semblerait d'abord montrer que les deux versions sont en fait un seul et même jeu sur un support différent, sans que la nature de ce support n'entraîne de véritables différences entre les pratiques. Or, le fait de passer de cartes physiques que l'on tient dans ses mains à des cartes numériques que l'on joue d'un clic de souris change pourtant l'expérience de jeu selon trois dimensions : visuelle, tactile et rythmique.

Du point de vue visuel, les cartes les plus puissantes disposent d'animations à l'écran : par exemple, jouer une carte de phénix fait surgir ledit phénix déployant ses ailes et poussant un cri au moment où la carte numérique touche le plateau de jeu. Alors que cet élément fait partie des nombreux ajouts cosmétiques à l'expérience de jeu, d'autres éléments visuels relèvent d'une autre logique : l'objectivation d'une opération interne au joueur. La plupart des cartes posées sur le plateau de jeu sont des cartes de créatures qui disposent chacune d'une valeur de force (le nombre de dégâts que cette créature inflige) et d'une valeur d'endurance (le nombre de dégâts qu'elle peut recevoir avant d'être « détruite » c'est-à-dire défaussée)¹⁴. Or, ces dégâts nécessaires pour détruire une créature peuvent être infligés en plusieurs fois au sein d'un même tour de jeu, mais ils ne sont pas permanents : ils disparaissent à chaque fin de tour. En version physique, ces dégâts ne sont ainsi marqués nulle part et il revient au joueur, par un rapide calcul mental, de se souvenir que telle carte, par exemple, bien qu'affichant un « 4 » d'endurance, parce qu'elle a été touchée une fois, n'a plus besoin que de trois dégâts pour être défaussée.

12 *Magic: The Gathering*, Richard Garfield, Renton, WA, Wizards of the Coast, Hasbro, 1993- .

13 *Magic: The Gathering Arena*, Renton, WA, Wizards of the Coast, Hasbro, 2018. Le fait que *Magic* ait connu plusieurs adaptations en jeu vidéo (principalement *Magic Online* et la série des *Duels of the Planeswalkers*) qui avaient chacune leurs spécificités graphiques, rythmiques et quant à l'implémentation de certaines règles tend déjà à nuancer les affirmations de Robson et Meskin. Ces adaptations étaient ou sont toujours proposées de manière concurrente, bien que provenant de la même entreprise, parce qu'elles ne proposent pas exactement la même expérience de jeu.

14 Voir, en annexe, l'illustration n°1, représentant une partie disputée sur *Arena*. La force et l'endurance sont indiquées en bas de chaque carte de créature, dans cet ordre. Nous reviendrons plus en détail sur les règles de *Magic* dans le courant de cette thèse.



Illustration 1: Magic: The Gathering Arena

Or, comme le montre l'illustration n°1, *Arena* affiche ce type d'informations non permanentes directement sur les cartes : le second « Growth Chamber Guardian » en plein centre de l'écran a ainsi une endurance de 1, notée en rouge, parce qu'elle a été diminuée à cause d'un combat durant le tour, par opposition aux chiffres notés en bleus (indiquant une augmentation temporaire) ou notés en noir (indiquant qu'il s'agit des valeurs de base de la carte). Cette représentation visuelle n'élimine pas la nécessité du calcul mental dans *Magic*, mais elle en modifie quelque peu la difficulté : elle évite les possibles erreurs dans le calcul même et réduit surtout la potentialité de commettre des erreurs stratégiques d'inattention, pour qui oublierait de prendre en compte telle ou telle modification préalable des valeurs. Ces modifications visuelles apportées par le passage au jeu vidéo fonctionnent donc sur deux plans : l'un qui ne modifie pas la manière dont le joueur résout les problèmes ludiques définis par les règles du jeu (ce sont les changements cosmétiques), l'autre qui, au contraire, modifie pareille manière (ici parce que l'aspect visuel joue le rôle d'un aide-mémoire déchargeant le joueur d'une part de son travail mental). Nous nommons le premier plan l'aspect « accessoire aux règles » d'un jeu, et le second, l'aspect « mécanique¹⁵ » d'un jeu.

Cette importante distinction, que nous retrouverons dans l'ensemble de ce travail, étant faite, venons-en aux changements dans la dimension tactile de l'expérience de jeu. La

15 Ce terme provient de l'expression, couramment utilisée, de « mécanique de jeu », qui désigne les actions possibles pour parvenir à accomplir la tâche ludique telle qu'elle est définie par les règles. Toute règle est une mécanique de jeu, mais toute mécanique de jeu n'est pas une règle : les règles du poker ne délimitent que la hiérarchie des combinaisons de cartes et la structure d'un tour de jeu, mais elles impliquent la mécanique du bluff comme une possibilité pour parvenir à la victoire. Ainsi toute mécanique est réglée, ce qui ne signifie pas, comme nous le verrons au chapitre 6, que l'aspect mécanique et l'aspect accessoire aux règles soient absolument séparés.

manipulation physique des cartes peut être ramenée à quatre types de gestes techniques : pincer (pour tenir les cartes dans sa main ou les attraper où qu'elles soient), poser, faire glisser (l'un des actes principaux de *Magic*, l'engagement, se marque par une rotation à 90° des cartes en jeu) et brasser (afin d'assurer la répartition aléatoire des cartes, ce qui est accompli en de multiples occasions au sein d'une partie). Or ces gestes sont adaptés de deux manières en version numérique : par le fait de cliquer ou bien par l'automatisation. La diversité gestuelle dans la manière de pincer ou de faire glisser, dans les différentes extensions du bras est ainsi remplacée par une seule action physique générique, cliquer sur une souris. Le clic gestualise même des actions de jeu qui ne l'étaient pas en version physique : ainsi jouer une carte proposant un choix nécessite de cliquer sur l'option retenue là où seule une annonce orale suffisait. Quoique l'on pense de l'importance de ces changements sur l'expérience de jeu, point sur lequel nous allons revenir, ceux-ci apparaissent comme accessoires aux règles, le changement gestuel ne modifiant pas les mécaniques de jeu.

L'automatisation peut également relever de la même catégorie : que l'action physique de piocher soit remplacée par l'ajout automatique d'une carte à notre main numérique, sans qu'il soit besoin de cliquer, reste dans l'accessoire aux règles. En revanche, le cas de l'automatisation du brassage des cartes est plus ambigu. D'un côté, il semble simplement se substituer à un geste technique difficile et ralentissant, par sa répétition, le déroulement du jeu¹⁶. Mais d'un autre côté, en modifiant le rythme d'une partie, ce qui est la troisième dimension que nous annonçons, il semble que le rapport réglé à la tâche ludique s'en trouve également modifié. Le rythme d'une partie d'*Arena* est bien plus rapide qu'une partie traditionnelle de *Magic*, à tel point que, en tournoi, le temps alloué pour finir un match, avant que la partie ne soit déclarée nulle, est réduit par rapport à la version papier. De même, le temps de brassage des cartes, s'il est un temps mort pour l'avancement effectif de la partie, n'est pas nécessairement un temps mort pour la réflexion sur l'état actuel de celle-ci et pour la planification des coups à venir. Ainsi, si cette accélération ne change pas l'objectif principal du jeu, elle modifie légèrement les conditions de victoire et la temporalité de la réflexion stratégique.

À cette modification du rythme des actions ludiques, s'ajoute aussi une modification du rythme visuel. Dans la version physique du jeu, toutes les cartes du jeu sont posées sur la

16 Le *game designer* Sam Stoddard indique justement que les créateurs de *Magic* essayent un maximum de limiter le nombre de cartes entraînant cet effet, pour des raisons d'accessibilité et de rythme de jeu. Voir Sam Stoddard, « *Kaladesh Mailbag* », article en ligne, site officiel de *Magic: The Gathering*, 12 décembre 2016, <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/latest-developments/kaladesh-mailbag-2016-12-09> (consulté le 18/06/19).

table de manière similaire et jouer une carte décisive n'est, pour un spectateur, pas différent de toute autre action. Voir, en tant que spectateur ou en tant que joueur, une partie de *Magic* se dérouler est donc une expérience visuellement sans grand relief et emplie de temps morts. Au contraire, avec ses animations d'entrée en jeu des cartes les plus puissantes, entre autres, *Arena* offre de nombreux événements visuels qui ponctuent les tours de jeu et relancent l'attention grâce à un effet spectaculaire qui contraste avec les moments de réflexion où peu de choses bougent à l'écran.

Or, à propos de *Hearthstone*¹⁷, jeu vidéo qui a très largement inspiré l'aspect visuel de *Arena*, le joueur professionnel et *game designer* Brian Kibler écrivait ceci :

Hearthstone se joue comme un jeu vidéo qui se trouve user du modèle des jeux de cartes à collectionner¹⁸ plutôt que comme un jeu de cartes à collectionner qui se trouve user d'un ordinateur¹⁹.

Par cette phrase (qui nous semble s'appliquer parfaitement à *Arena*), Kibler entend que *Hearthstone* possède des propriétés spécifiquement vidéoludiques (le recours aux animations déclenchées en réponse à une interaction) contrairement à la première itération vidéoludique de *Magic*, *Magic: The Gathering Online*²⁰(ci-après MTGO), bien que celle-ci usait déjà de l'automatisation du brassage de carte. Implicitement, nous voyons une différence apparaître entre le vidéoludique et l'informatique, le premier correspondant à un usage particulier du second. Nous avons pourtant, quant à nous, parlé « d'adaptation en jeu vidéo²¹ » à propos de *MTGO*, adoptant alors une position qui n'est pas si éloignée de celle de Robson et Meskin, en faisant indistinctement de l'utilisation d'un support informatique un marqueur vidéoludique. La question suivante doit alors être posée : tout jeu nécessitant un support informatique pour son bon fonctionnement est-il un jeu vidéo ?

Si cette question de la définition des jeux vidéo sera bien évidemment centrale dans le déroulement de cette thèse, poser la question sous cette forme revient à complexifier le rapport à la technique tel qu'il était envisagé par Robson et Meskin. Les philosophes anglais

17 *Hearthstone*, Irvine, CA, Blizzard Entertainment, 2014.

18 Reprenant les mécaniques du jeu de carte à collectionner inventées par *Magic*, *Hearthstone* est un jeu extrêmement populaire, notamment pour son aspect visuel et son rythme dynamiques qui se prêtent bien à la télédiffusion sportive. *Arena* est très clairement la réponse des créateurs de *Magic* à ce concurrent afin de remplacer leur ancienne application vidéoludique principale, *Magic Online*, extrêmement pauvre visuellement et difficile à maîtriser.

19 Brian Kibler, « A Second Look at *Hearthstone* », *BMKGaming*, billet de blog, 21 juillet 2014, <http://bmkgaming.com/second-look-hearthstone/> (consulté le 19/06/19). « *Hearthstone* plays like a video game that happens to use a collectible card game model rather than a collectible card game that happens to be on the computer ». Nous traduisons.

20 *Magic : The Gathering Online*, Renton, WA, Wizards of the Coast, Hasbro, 2002.

21 Voir la note 5 de la présente introduction.

alignaient la question de la technique sur la question du support et disqualifiaient cette question au rang de donnée accidentelle par rapport à la valeur philosophique des jeux vidéo, qu'ils situaient dans leur caractère fictionnel. Or, dissocier vidéoludique et informatique revient à envisager deux niveaux de l'enquête technique : celui de l'objet informatique et celui des pratiques rendues possibles par cet objet, au sein desquelles il faudrait distinguer entre les pratiques proprement techniques et les autres. Au niveau de l'objet, il faut remarquer que la notion de « support technique » semble extrêmement vaste pour Robson et Meskin. Or, il est légitime de se demander si une tablette, pour laquelle l'écran est aussi la surface d'interaction avec le monde numérique, est absolument le même « support technique » qu'un ordinateur séparant clavier et écran ? Ou bien une *Game Boy*, comme étant solidairement un écran, un processeur et des touches d'interaction, par rapport à une console de salon qui peut être branchée à de nombreux types de dispositifs d'interaction (manettes de différentes formes, caméra captant les mouvements, etc.) ? Ces questions ouvrent alors un autre aspect de la définition des jeux vidéo : un jeu vidéo est-il seulement un logiciel passant indifféremment de support en support ou bien est-il aussi défini par son lien avec un support informatique particulier et donc avec les parts physiques spécifiques à celui-ci ?

Prendre en compte la diversité des supports informatiques revient à intégrer la question de l'usage de ces supports, et donc des gestes techniques effectués avec et face à eux. Notre manière d'analyser les différences entre *Magic* et *Arena* envisage à la fois les processus de l'objet techniques (l'automatisation) et les changements que cela entraîne dans les « techniques du corps²² » nécessaires pour mener à bien une partie (cliquer plutôt que pincer). Ces changements sont en apparence extrêmement mineurs voire inaperçus dans l'expérience de jeu. Nous arrivons alors à la question que la position de Robson et Meskin nous oblige à poser : quel intérêt philosophique avons-nous à nous intéresser aux jeux vidéo par le prisme des gestes et du support techniques ?

Nos analyses ont montré qu'il existe des différences d'ordre sensible dans la manière de se rapporter aux différents éléments qui constituent le jeu, différences qui se répartissent entre un aspect accessoire aux règles et un aspect mécanique. Et au sein des différences accessoires aux règles, il faut encore distinguer entre celles qui restent de l'ordre du technique (la manière de piocher) et celles qui usent des potentialités techniques de l'informatique pour proposer d'autres types d'expérience sensibles (les animations modifiant le rythme visuel). L'intuition qui nous guide est alors que la considération tant de l'objet que des gestes est

²² Nous reprenons ici l'expression de Marcel Mauss que nous analyserons en détail dans le courant du premier chapitre.

nécessaire pour parvenir à une définition technique et sensible des jeux vidéo qui les considérerait dans ce qu'ils ont de propre. La réussite de cet objectif implique alors que soient résolus trois enjeux :

1. Toute relation technique à un objet n'est pas nécessairement une relation sensible : la considération de la technicité de la diode, parce qu'elle relève de sa manière de transmettre le courant électrique, ne saurait être sensible qu'indirectement, par l'usage d'un schéma par exemple²³. La circonscription de cette articulation sera alors une tâche importante : faut-il dire que ce caractère sensible technique est au point de rencontre entre deux domaines différents ou bien que la technique porte elle-même la possibilité d'un rapport sensible aux choses qui lui soit propre ? Dans les deux cas, cela revient à penser la technique et les objets techniques non comme de simples moyens disparaissant derrière leur fin, mais comme une importante dimension de l'expérience humaine.

2. Que, par une étude sensible et technique, nous arrivions à penser quelque chose comme une spécificité vidéoludique revient à dire que le ludique en général est lui-même une catégorie pertinente du point de vue sensible et du point de vue technique, ce qui doit également être prouvé.

3. Dans la caractérisation des gestes vidéoludiques, nous avons alternativement considéré l'action physique du joueur et son effet numérique comme des gestes. Faut-il alors les considérer comme deux types de gestes différents ou bien est-ce que le geste vidéoludique réside justement dans l'articulation de ces deux dimensions ? Nous préciserons ce point un peu plus loin.

Néanmoins, il pourrait encore sembler que notre intuition ne contredise pas celle de Robson et Meskin : il est possible de soutenir tout à la fois que les jeux vidéo ont une spécificité technico-sensible, mais qu'ils n'en ont pas du côté fictionnel en se rattachant, comme les jeux de rôle papier, à la catégorie des « fictions interactives qui mobilisent le soi ». L'absence de spécificité significative, quelle qu'elle soit, étant l'un des principaux appuis de leur thèse selon laquelle le jeu vidéo n'est pas une « espèce d'art soumise à l'appréciation », c'est à la discussion de celle-ci que nous devons à présent nous confronter.

23 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* [1958], Paris, Aubier, 2012, p. 32-36.

2. De quoi les jeux vidéo sont-ils l'art ?

Comme évoqué plus haut, Robson et Meskin reprennent à Dominic Lopes ce concept de « type d'art qui s'apprécie » et le rapportent aux jeux vidéo en ces termes :

Lopes caractérise une espèce d'art soumise à l'appréciation comme un groupe d'œuvres d'art au sein duquel « nous apprécions normalement une œuvre au sein de cette espèce en la comparant indifféremment avec n'importe quelle autre œuvre de cette espèce²⁴ ». Et cela n'est pas vrai des jeux vidéo. De nombreux jeux vidéo – par exemple, les jeux d'échecs sur ordinateur – ne semblent même pas pouvoir être qualifiés d'œuvres d'art. De plus, même en restreignant notre attention aux jeux qui sont plus plausiblement qualifiés d'œuvres d'art, certaines comparaisons continuent d'apparaître comme extrêmement problématiques. Il est fort improbable, par exemple, que les jeux non fictionnels comme *Tetris* soient normalement comparés à *Bioshock* ou à *Resident Evil* de manière pertinente²⁵.

Cette riche citation appelle de notre part un commentaire sur deux points afin de nous aider à préciser et à problématiser notre propre approche des jeux vidéo : à propos des jeux vidéo comme art et à propos du mécanisme de l'appréciation.

Comme nous l'avons déjà vu, la principale thèse développée dans cet extrait est qu'il existe des jeux vidéo ne pouvant pas être comparés entre eux de manière pertinente. Mais, en opposant *Tetris*²⁶, jeu abstrait en deux dimensions mêlant la planification en temps limité et l'adresse dans la manipulation afin de former des lignes, à deux exemples de jeux dans lequel il s'agit d'explorer des environnements en trois dimensions et de tirer sur un nombre considérables de créatures monstrueuses, les auteurs anglais n'opposent pas seulement des jeux comportant des éléments fictionnels à un jeu qui en serait dépourvu. Ils enferment par là les recherches sur les mécaniques de jeu non-narratives dans un domaine ontologique qui n'empêcherait pas les jeux vidéo d'être « philosophiquement inintéressants en tant que catégorie esthétique²⁷ ». Tout le problème est que Robson et Meskin distinguent pas vraiment entre leur argument philosophique technique explicite et l'argument implicite selon lequel les

24 Dominic McIver Lopes, *A Philosophy of Computer Art*, Londres, Routledge, 2010, p. 17. Nous reprenons à nouveau une proposition de Laure Blanc-Benon.

25 Robson & Meskin, « Video Games as Self-Involving Interactive Fictions », art. cit., p. 174. « Lopes characterizes an appreciative art kind as a group of art works in which we “normally appreciate a work in the kind by comparison with arbitrarily any other works in that kind”. And this is not true of video games. Many video games – for example, computerized games of chess – do not seem to qualify as artwork at all. Further, even restricting our attention to those games that which are more plausibly categorized as artworks, some comparisons still seem extremely problematic. It is implausible, for example, that nonfiction games as *Tetris* are normally compared in the appropriate ways to *Bioshock* or *Resident Evil* ». Nous traduisons.

26 *Tetris*, Alexei Pajitnov, 1984.

27 Nguyen, « Philosophy of games », art. cit. « philosophically uninteresting as an aesthetic category ». Nous traduisons. Bien que Robson et Meskin n'utilisent pas le terme « esthétique » dans leur article, l'usage du terme par Nguyen nous semble tout à fait approprié ici, dans la mesure où leur approche s'ancre dans un dialogue avec les théories de Kendall Walton.

jeux en général, en tant qu'ils sont définis par leurs mécaniques, ne constituent pas une « espèce d'art soumise à l'appréciation ».

S'il est indéniable que les jeux cités par Robson & Meskin sont extrêmement éloignés les uns des autres, leur argument paraît très fragile, si nous pensons à l'exemple suivant : comparer un enregistrement de la *Passion selon Saint-Mathieu* de Jean-Sébastien Bach avec la chanson « Countdown » de Beyoncé relève-t-il d'une « appréciation normale » d'une même « espèce d'art soumise à l'appréciation » ? Par le format, le thème, l'instrumentarium, le langage musical, la technique vocale employée, ces deux œuvres n'ont à peu près rien à voir. Pour ces raisons, nous pouvons trouver que le jugement qui les compare est pauvre esthétiquement et arbitraire, mais il n'en reste pas moins valide en tant, *a minima*, que jugement statuant sur la musique que nous préférons écouter. Là est le point important : la difficulté à trouver des points communs sur le plan musical entre ces deux œuvres ne semble pas remettre en cause le fait que la musique forme une « espèce d'art soumise à l'appréciation²⁸ » auxquels les deux appartiennent.

Notre hypothèse est alors que la relation entre *Tetris* et *Bioshock* est du même ordre que celle entre les œuvres citées de Bach et de Beyoncé : les différences extrêmement marquées sur le plan des mécaniques de jeu n'empêchent pas la comparaison d'être le support d'une « appréciation normale » parce que les jeux vidéo partagent un point commun qui fait des aspects mécaniques des éléments grossièrement comparables aux critères musicaux cités au paragraphe précédent. Mais comment caractériser plus précisément ce point commun dans son caractère sensible et en quoi permettrait-il de qualifier le jeu vidéo d'art ?

Réglons d'abord une ambiguïté dans la terminologie, puisque nous sommes passés successivement de l'idée du jeu vidéo comme « espèce d'art » à celle du jeu vidéo comme « catégorie esthétique ». Comment accorder l'artistique à l'esthétique ici, dans la mesure où ces deux termes ne sont pas interchangeables ? La médecine aussi pourrait être « un type d'art qui s'apprécie » dans la mesure où il est possible de comparer différentes pratiques médicales pour décider laquelle est la plus conforme aux règles de l'art. Or ce n'est pas dans cet esprit que Lopes ou nous-même entendons « espèce d'art soumise à l'appréciation ». Nous faisons référence à une famille spécifique d'arts, comme le cinéma ou la musique, qui travaillent une matière sensible en créant des objets aisthétiques inédits²⁹, travail au contact duquel notre

28 L'argument selon lequel la musique écrite et composée en vue de l'enregistrement et donc du travail du son en studio, n'est pas exactement de la musique dans le même sens qu'au temps de Bach ne nous semble pas dirimant en ce cas.

29 Bernard Sève, *L'Instrument de musique*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 2013, p. 34 désigne justement l'instrument de musique comme une invention « aisthétique » qui invente une nouvelle

propre sensibilité est étendue et cultivée. Nous entendrons toujours le terme « art » en ce sens très large et descriptif, qui ne prétend ni être la manière exclusive de comprendre ces pratiques et la richesse de leurs produits, ni lier de manière ontologique la notion d'art à celle d'esthétique.

Notre hypothèse, que nous avons déjà avancée ailleurs³⁰, est que les jeux vidéo sont avant tout à comprendre comme un art du geste, ou plus précisément, comme proposant une qualité gestuelle spécifique tenant à la fois à leur nature de jeu et à leur nature numérique. Cette idée n'est pas nouvelle et au moins trois autres auteurs ont soutenu une thèse proche : Mathieu Triclot, Graeme Kirkpatrick et Veli-Matti Karhulahti. La présentation rapide de ces approches, et des problèmes soulevés par celles-ci, permettra de mieux cerner les enjeux nécessaires pour prouver notre hypothèse.

Dans une récente conférence donnée à l'Université de Lausanne et intitulée « Comprendre le jeu par le geste³¹ », Triclot présentait sa méthode d'approche du plaisir ludique et des genres³² de jeux vidéo. En enregistrant différents paramètres des *inputs*³³ des joueurs et joueuses (nombre, durée, écart entre deux *inputs*, etc.), le philosophe français dégageait la « signature rythmique » propre à chaque jeu, ce qui permettait deux choses : éprouver la validité des classifications classiques des jeux vidéo et tenter de trouver un vocabulaire adéquat pour dire ce que nous font les jeux du point de vue de l'engagement rythmique et corporel avec eux. Or, pareille entreprise demande, selon Triclot, de ne pas considérer ce qui se passe à l'écran, ce qui revient à dire que la dimension gestuelle et rythmique d'un jeu ne se définit que par les gestes physiques. Cette approche apparaît d'autant plus paradoxale que l'action de voir est inscrite dans la dénomination même des jeux vidéo. Partant, un geste vidéoludique se définit-il seulement par les mouvements physiques effectués sur un contrôleur ou bien la prise en compte de ce qui se passe à l'écran est-elle nécessaire pour déterminer avec précision la nature du geste et le rythme d'un jeu ? Et si c'est le deuxième cas qui est retenu, de quelle manière ce qui se passe à l'écran modifie-t-il la perception que nous avons de nos propres mouvements ?

qualité pour la perception.

30 Thomas Morisset, « De quoi le jeu vidéo est-il l'art ? », *Nectart*, n° 8, Toulouse, éditions de l'Attribut, 2019, p. 38-45.

31 Mathieu Triclot, « Comprendre le jeu par le geste », colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, UNIL GameLab (dir.), Université de Lausanne, 5-7 octobre 2017. Une captation de la conférence est consultable à cette adresse : https://youtu.be/Jm_EVAbDAPk (consulté le 24/06/19).

32 De même que l'on distingue entre films d'horreur, comédies ou films d'action, les jeux vidéo sont classifiés en différents genre de jeux, le plus souvent en fonction de la mécanique ludique prédominante : jeu de tir, de course, de plate-forme, d'énigmes, etc.

33 Nous désignons par là l'action d'un joueur telle qu'elle est enregistrée par le logiciel vidéoludique. Le type d'*input* le plus commun est le fait d'appuyer sur un bouton de manette ou sur une touche de clavier.

Mais cette question peut aussi être posée dans l'autre sens : dans quelle mesure les gestes ludiques modifient-ils la manière dont nous nous rapportons à ce qui se passe à l'écran ? Cette interrogation est au centre des réflexions de Graeme Kirkpatrick dans son ouvrage *Aesthetic Theory and the Video Game*, ouvrage dans lequel il avance que les jeux vidéo sont une forme de danse³⁴. Nous expliciterons davantage cette thèse dans le cours de notre travail. Remarquons simplement que, pour Kirkpatrick, les manipulations ludiques constituent un rapport pauvre à l'image qui ne permettrait pas à celle-ci d'exister pleinement, ce qui tendrait à faire des jeux vidéo un objet essentiellement boiteux. Ce faisant, Kirkpatrick envisage ce qui se apparaît à l'écran uniquement en terme d'images. Or l'existence de jeux en mode texte ou, au sein d'un jeu vidéo, de différents modes de représentation, nous amène à poser deux questions : tout ce qui apparaît sur un écran est-il vraiment de l'ordre de l'image et l'image est-elle nécessaire à la définition des jeux vidéo ? La résolution de ce double enjeu est nécessaire pour éprouver la validité de la thèse de Kirkpatrick et soutenir, contre elle, que se rapporter par le geste à une image peut être une relation sensiblement riche à celle-ci.

Enfin, Veri-Matti Karhulahti, dans un article publié dans la revue *Game Studies* a proposé ce qu'il nomme une « théorie kinesthésique des jeux vidéo³⁵ ». Celle-ci prend appui sur deux axes problématiques différents : d'abord, la séparation entre jeux proposant des challenges kinesthésiques et jeux proposant des challenges non-kinesthésiques et, ensuite, la caractérisation de cette nature kinesthésique comme étant une « rhétorique sans revendication, ni argument, ni sens thématique à en extraire³⁶ ». Ce deuxième point, l'absence de sens exprimable, était déjà présent chez Kirkpatrick³⁷ et, dans une certaine mesure, chez Triclot, dont la recherche cherche à mettre en valeur des « affects de vitalité » semblables à ceux que Raymond Bellour voyait dans le cinéma et qui, par nature, résistent au langage³⁸. Il est alors étonnant que Karhulahti mobilise sur ce point une discipline dont la principale ressource est justement le sens des mots, ce qui le conduit à définir les jeux vidéo quasiment par la négative comme une « rhématique³⁹ aporétique [*aporetic rhematic*] ». Comment qualifier alors ce que

34 Graeme Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 119 et suiv.

35 Veri-Matti Karhulahti, « A Kinesthetic Theory of Videogames : Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic », *Game Studies*, vol. 13, n°1, 2013, revue en ligne, http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame (consulté le 25/06/19).

36 *Ibid.* « a rhetoric with no claims, arguments, or extractable thematic meaning ». Nous traduisons.

37 Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, *op. cit.*, p. 121.

38 Triclot, « Comprendre le jeu par le geste », *loc. cit.*, 57:00 et suiv.

39 Ce terme, que Karhulahti indique emprunter à Genette (bien que ce soit plus largement une notion linguistique), est à comprendre par opposition à la notion de « thème ». Si le thème est ce qui porte un sens, le rhème est ce qui complète ce sens. L'idée d'une « rhématique aporétique » vidéoludique indique donc que

nous font les jeux vidéo de manière plus positive et plus adéquate ? L'enjeu est d'établir et de justifier une manière de parler de ces qualités qui ne soient ni un emprunt difficile à une autre discipline, ni un discours par image qui obscurcisse plus qu'il n'éclaire la pratique. Au fond, cet objectif est aussi celui de Karhulahti, qui espère que par la naissance d'une « discipline rhématique [*rhetic discipline*] » « l'activité dépourvue de sens [qu'est le jeu] devien[ne] sa propre pierre de Rosette⁴⁰ » mais il nous semble que la question du sens [*meaning*] et de la rhétorique est ici parasite en forçant à user d'outils inadaptés. C'est donc au niveau sensible qu'il nous faut porter notre réflexion.

Quant à la séparation entre jeux à challenge kinesthésique et jeu à challenge non-kinesthésique, elle s'explique de la sorte : les premiers demandent un effort physique non-trivial pour parvenir à l'accomplissement de la tâche ludique (au sens où la performance du joueur va être mesurée par des critères comme l'agilité, les réflexes ou le sens du rythme) quand les seconds réclament un effort avant tout intellectuel et dont l'actualisation physique devient triviale (ainsi déplacer un pion sur un échiquier n'est que la matérialisation d'un effort réflexif préalable). Cette caractérisation appelle deux remarques : l'une quant à la liaison nécessaire entre jeux vidéo et challenge, l'autre quant à la pertinence de cette séparation.

D'abord, Karhulahti fait de la notion de challenge une caractéristique essentielle aux jeux. Or, de nombreuses productions vidéoludiques récentes sont partiellement ou totalement dénuées de challenge : le rythme particulièrement lent du jeu *Shenmue*⁴¹ oblige souvent son joueur à déambuler dans les rues d'une ville japonaise pour tuer le temps jusqu'à un événement qui fera avancer l'intrigue. Plus largement, ce type de déambulation vidéoludique sans réel but est la mécanique principale, voire unique, des jeux du genre des *walking simulators* ou simulateurs de promenade⁴². Il faut donc dire ou bien que ces derniers exemples ne sont pas des jeux ou des moments de jeux ou bien que les gestes orientés par l'accomplissement d'une tâche ludique ne sont pas les seuls gestes ludiques possibles, ce qui

les actions entreprises dans un jeu vidéo (courir, sauter, etc.) ne sont pas rapportées à autre chose qu'elles-mêmes, alors qu'elles sont inaptes à porter seules un sens.

40 Karhulahti, art. cit. « The meaningless activity becomes the Rosetta Stone itself ».

41 *Shenmue* [1999], Yu Suzuki, Sega-AM2, Sega, réédition HD, 2018.

42 Un bon exemple de ce genre est *The Rapture Is Here and You Will Be Forcibly Removed from Your Home*, Connor Sherlock, 2013. Au bout de vingt minutes, le monde est englouti par une entité sombre que l'on voit grandir dans le ciel. Durant ce temps, le joueur ne peut que parcourir l'espace du jeu en attendant sa fin, en découvrant ici et là des messages audios diffusant des extraits de l'œuvre de Lovecraft afin de tenter de faire sens de l'ensemble de la situation. Il peut certes y avoir une motivation pour le joueur à explorer le plus possible cet espace pour découvrir le plus de fragments audio, mais il est difficile de parler de challenge dans la mesure où aucune consigne explicite n'est donnée et qu'aucune action du joueur n'est mesurée par le jeu, sinon le temps qu'il y passe afin de déclencher automatiquement la fin.

revient à questionner non plus simplement le jeu en tant qu'objet et système (*game*), mais le jouer en tant qu'expérience (*play*).

Cette nécessité de passer à l'étude de l'expérience de jeu découle également de notre deuxième point. L'une des difficultés posées par cette séparation est l'asymétrie des couples kinesthésique/non-kinesthésique et rhématique/thématique. Karhulahti n'envisage en effet que trois couples pertinents pour parler d'un challenge :

1. kinesthésique rhématique : le fait de combattre un adversaire ou de sauter par dessus un précipice selon des mécaniques valorisant et mesurant l'exécution physique⁴³.
2. non kinesthésique rhématique : quand l'effort intellectuel est à visée purement mécanique sans porter de sens autre que ludique, ainsi les échecs ou une partie de *Magic*.
3. non kinesthésique thématique : Karhulahti ne donne pas d'exemple, mais nous pouvons supposer que l'énigme rentrerait dans cette catégorie ; l'énigme demande une réflexion de type ludique mais aboutit, particulièrement dans le cas des énigmes de sagesse, à la formulation d'une solution qui prend une forme thématique⁴⁴.

Nous remarquons donc l'absence de challenges kinesthésiques thématiques, donc de moments durant lesquels surgirait un sens par et dans l'accomplissement d'une tâche ludique mesurée par l'effort physique, comme si les gestes ludiques ne pouvaient jamais être porteur d'une valeur autre que kinesthésique.

Considérons alors l'une des séquences finales de *Hellblade: Senua's Sacrifice*⁴⁵, dans lequel le joueur dirige Senua, une guerrière picte du IX^{ème} siècle atteinte de schizophrénie et accomplissant un voyage fantasmagorique au Helheim, le royaume des morts nordiques. Elle y affronte régulièrement des monstres cauchemardesques dans des combats à l'épée plutôt difficiles et longs. Dans les dernières encablures du jeu, un très grand nombre de ces ennemis apparaît et, alors que le joueur se prépare à une séquence longue et périlleuse, il se trouve qu'un coup est suffisant pour vaincre chacun de ces adversaires. Le rythme du jeu et la nature du challenge que constituent les combats s'en trouvent alors modifiés et à la tension

43 Nous voyons ici que, contrairement à Triclot, la part essentielle du geste vidéoludique est pour Karhulahti bien plutôt du côté de ce qui se passe à l'écran que du côté physique, justement parce que différents schèmes de contrôle (clavier, différentes formes de manettes) peuvent permettre de réaliser des mouvements identiques au sein d'un jeu.

44 Johann Huizinga, *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* [1938], traduction par Cécile Seresia, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1988, p.152-169.

45 *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Cambridge, Ninja Theory, 2017.

normalement ressentie pendant les combats⁴⁶ fait place une certaine jubilation due à la sensation de puissance et de quasi invincibilité de Senua. Or, l'entièreté du jeu raconte la quête de Senua contre ses traumatismes et ses hallucinations qui lui rappellent en permanence qu'elle est vulnérable. Ce brusque allègement de la difficulté, d'autant plus sensible et inattendu qu'il est contraire à la manière générale dont se construit la progression dans un jeu⁴⁷, est alors vécu comme une expression de la détermination de Senua à guérir et des progrès accomplis en ce sens.

Nous sommes alors bien en présence d'un « challenge kinesthésique thématique » : c'est l'accomplissement des mouvements selon les nouvelles conditions posées par les règles (un seul coup pour tuer un ennemi) qui permet au sens d'apparaître et ce sens n'est porté par rien d'autre que par le caractère sensible des mouvements effectués, ou plus précisément par le contraste sensible entre les mouvements effectués à cet instant et le reste de l'expérience de jeu. Il semble cependant que cette séquence pourrait être considérée de deux manières : elle possède une valeur remarquable sur le plan simplement mécanique, comme modification inattendue des règles amenant un sentiment de puissance (ce que Karhulahti nommerait « kinesthésique rhématique »), mais il se trouve qu'elle acquiert par là même une valeur accessoire aux règles, liée au propos du jeu sur la santé mentale (ce que nous nommons, malgré Karhulahti, « kinesthésique thématique »). Or, présentées de la sorte, les catégories du chercheur finlandais apparaissent moins comme des propriétés de l'objet-jeu (*game*) que comme des manières de se rapporter à lui par l'expérience de jeu (*play*).

Nos deux remarques à partir de l'article de *Game Studies* nous ont toutes deux menées, par des routes différentes, à l'hypothèse suivante : le fait de jouer à un jeu vidéo ne serait pas une expérience univoque, mais admettrait une diversité d'attitude face aux éléments ludiques présentés. C'est à présent à une problématisation plus complète de cette notion de « jouer » qu'il faut nous atteler.

46 Tension d'autant plus forte que le jeu annonce en début de partie que si Senua meurt trop de fois au cours du jeu (qui demande plusieurs heures pour être fini), il faudra tout recommencer depuis le début. Il semblerait que cela soit un mensonge ludique (ou peut-être une mécanique prévue puis finalement abandonnée), mais l'incertitude à ce sujet rajoute un degré de tension supplémentaire.

47 En règle générale, un jeu vidéo d'action propose des premiers niveaux faciles et des derniers niveaux difficiles, progression désignée par l'expression « courbe de difficulté ».

3. A quel point les jeux vidéo contribuent-ils à une théorie sensible du jouer ?

a. Jeu libre et jeu réglé

Commençons d'abord par un point de vocabulaire, qui a aussi son importance pour comprendre la structuration du champ académique sur l'étude des jeux. Comme il a déjà été remarqué, l'anglais distingue sous les vocables *game* et *play* deux réalités rendues en français par le même terme « jeu » : l'objet jeu (*game*) disposant d'un système de règles (comme le jeu d'échecs ou le jeu de go) et le jeu comme expérience (*play*) qui peut être indifféremment réglée ou non (le jeu chez les animaux, le jeu avec un jouet ou une poupée), qui peut aussi être désigné par la substantivation du verbe jouer. Comme l'indique le nom du champ et de la revue principale, les études anglo-saxonnes se sont d'abord centrées sur l'objet-jeu comme système. La distinction en leur sein de *play studies* portant des enjeux épistémologiques distincts, voire opposés⁴⁸, est plus tardive, les livres les plus importants dans l'émergence de ce courant étant, dans le domaine anglophone, *Gaming. Essays on Algorithmic Cultures* d'Alexander Galloway⁴⁹ et, dans le domaine francophone, *Philosophie des jeux vidéo* de Mathieu Triclot⁵⁰.

Le problème est alors de savoir quelle valeur donner à cette dichotomie. Un récent article de Brice Roy fait de cette séparation la transposition ludique d'une séparation induite entre l'homme et la technique, lorsqu'elle est articulée comme une opposition menant à la prise en compte comme paradigme du jeu en général de certaines pratiques particulières⁵¹. Nous ne nous étendrons pas présentement sur le détail de cette thèse, mais cette position nous force à envisager la question suivante : du point de vue sensible qui est le nôtre faut-il choisir entre une théorie du *game* et une théorie du *play*, parce que cette différenciation aurait une valeur ontologique qui entraînerait des différences sensibles ? Ou bien, en revendiquant pleinement la polysémie du terme français « jeu », faut-il au contraire penser cette séparation comme pratique et méthodologique, les deux domaines ne se recouvrant pas exactement, tout en ayant en partage une qualité ludique sensible commune qu'il nous faut mettre au jour ?

L'enjeu à travailler pour résoudre cette alternative est sans doute l'un des problèmes philosophiques les plus massifs et délicats de notre thèse : peut-on penser le jouer dans toute

48 Un bon résumé de ces enjeux est à retrouver dans l'article de Mathieu Triclot, « *Game studies* ou études du *play* », *Sciences du jeu*, n°1, revue en ligne, 2013, <https://sdj.revues.org/223>.

49 Alexander Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Cultures*, Cambridge, MA, Mit Press, 2006.

50 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Zone », 2011.

51 Ainsi la ludologie valorise particulièrement les jeux de société dont on peut étudier les règles, là où l'étude du *play* valorise au contraire la liberté des jeux enfantins. Voir Brice Roy, « Pour un dépassement des théories du *game* et du *play* », *Sciences du jeu*, n°11, « Que dit la philosophie des jeux vidéo ? », revue en ligne, 2019, <http://journals.openedition.org/sdj/1709> (consulté le 26/06/19).

son amplitude à partir des jeux ? Avant d'en venir à la généalogie kantienne de ce problème, ce qui nous permettra de retrouver la question laissée en suspens de l'appréciation, évoquons deux réponses contemporaines et négatives à cette question, qui montrent que la réponse à celle-ci n'a rien d'évident. Tout d'abord, dans *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Stéphane Chauvier distingue les jeux réglés (*games*) du jeu libre (*play*) en arguant que ceux-ci n'ont pas le même sens philosophique : si le jeu libre nous permet, par contraste, de comprendre le sérieux de nos actions non-ludiques, les jeux nous permettent, toujours par contraste, de prendre conscience plus largement du sérieux de l'existence elle-même, ce que Chauvier caractérise comme ayant « plus de profondeur métaphysique⁵² ». Les deux domaines sont ici séparés et hiérarchisés à l'avantage des jeux, chacun demandant une étude séparée puisque ce qu'est l'un au niveau « métaphysique » ne peut se déduire à partir de l'étude de l'autre domaine.

Anne Boissière apporte elle aussi une réponse négative à notre question, mais en valorisant fortement le jouer, ce qui est particulièrement visible dans la discussion de l'un des exemples récurrents de Chauvier⁵³. Ce dernier introduit le personnage d'Élastophile, qui aime jouer avec un « petit élastique » entre ses doigts dans deux situations extérieurement semblables, mais ludiquement (et donc, pour Chauvier, métaphysiquement) différentes. Dans la première, Élastophile joue librement avec son élastique, sans but à atteindre ; dans la seconde, il joue au « jeu-du-Petit-Élastique© », c'est-à-dire à une pratique réglée qui, sous la forme d'un matériel de jeu et d'un livret de règles est transmissible et donc détachable du moment et de l'état de la personne jouant⁵⁴. Reprenant ce double exemple pour préciser sa propre approche du jouer, Boissière écrit : « Revenons-en à présent à Élastophile : jouant non *au jeu de* l'élastique mais *jouant avec* l'élastique, là où le jouer se manifeste le plus clairement⁵⁵ », marquant ainsi sa préférence pour la situation du jeu libre. Mais, si c'est hors des jeux que le jouer devient le plus clair, la question à poser est alors la suivante : qu'est-ce qui dans l'existence d'un jeu particulier, avec ses règles et son but, obscurcit le jouer ?

Pour Boissière, le fait de jouer

implique immédiatement la motricité corporelle dans une expérience globale qui se signale, à celui qui joue, par son intensité ou par une qualité de vie qui n'a pas d'équivalent⁵⁶.

Si cette qualité se retrouve dans les pratiques artistiques ou dans les jeux enfantins, elle n'est pas non plus étrangère aux jeux comme le football, que la philosophe évoque en ces termes :

52 Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, coll. « Chemins philosophiques », 2007, p. 90.

53 Anne Boissière, *Le mouvement à l'œuvre. Entre jeu et art*, Sesto San Giovanni, Éditions Mimésis, coll. « L'œil et l'esprit », 2018, p. 79-85.

54 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, *op. cit.*, p. 18-24.

55 Boissière, *Le mouvement à l'œuvre*, *op. cit.*, p. 85.

56 *Ibid.*, p. 78.

Le jeu du football implique de « jouer le ballon » : les règles, autrement dit, ne suffisent pas à cerner ce qui est l'essentiel dans le jeu, à savoir cette expérience qui est marquée par une qualité ou une intensité de vie qu'on ne trouve nulle part ailleurs⁵⁷.

Par l'expression « jouer le ballon », il faut entendre que la qualité ludique du football s'éprouve dans la réalisation des différents mouvements possibles par la rencontre entre un corps humain et une balle ne pouvant être saisie avec les mains. Or, si nous développons la pensée de Boissière, cette qualité ludique ne se trouve pas seulement dans le match de football sur un terrain dédié, qu'il soit officiel ou improvisé : elle se trouve également dans le simple fait de jongler seul avec une balle de football, en donnant libre cours à son imagination et à ses capacités techniques. Le passage du fait que les règles « ne suffisent pas à cerner ce qui est l'essentiel dans le jeu » au fait que le jouer « se manifeste plus clairement » hors des jeux réglés se comprend alors de la sorte : les jeux réglés limitent la créativité motrice propre au jouer en imposant des objectifs extérieurs qui retiennent l'attention du joueur et contraignent en partie ses mouvements.

Précisons quelque peu le sens de cette expression « jeu réglé », car, au fond, jongler librement avec un ballon, c'est se poser intérieurement la règle de ne pas utiliser les mains. De même, les pratiques évoquées et valorisées par Boissière, comme le dialogue coloré ou le *Squiggle Game* de Winicott, ne sont pas dénuées de règles, mais, dans ce dernier cas, « celles-ci ne permettent pas d'atteindre ce qui arrive dans le “*playing*”, qui reste irréductible à la formulation des règles et à leur teneur⁵⁸ ». Ces règles (un premier joueur réalise un premier gribouillis à l'aveugle, gribouillis continué et complété par un deuxième en fonction de ce qu'il y voit), ne convergent pas vers un objectif défini assimilable à une victoire, mais vers l'expression d'un lien à soi et au monde dont les règles sont les conditions, et non le moteur. En regard, le football ou les échecs, peuvent, eux aussi, donner à éprouver cette qualité. Mais ils ont des règles définissant un objectif clair qui « mettent à distance » ce que le jouer a de plus fort et limitant sa potentialité expressive, qui se retrouve dans l'abandon à cette sensation, ce qui peut avoir quelque chose « d'effrayant⁵⁹ ».

Cette mise de côté des règles a une conséquence quant au rapport à l'espace de jeu. A la suite de ses considérations sur Élastophile, Boissière examine un exercice du danseur Jérôme Andrews consistant à jouer avec de longs foulards. Décrivant la manière dont cette pratique

57 *Ibid.*, p. 83.

58 *Ibid.*, p. 95.

59 Sauf erreur de notre part dans la transcription, ces termes sont ceux d'Anne Boissière, lors d'une conférence donnée dans le cadre du séminaire « Question d'esthétique » organisé par Marianne Massin, le 8 novembre 2018.

amène à ressentir « l'intensité ou [la] qualité de vie qui sourd dans la relation de jeu », elle écrit que

L'atmosphère créée devient alors le paramètre déterminant. Cela conduit à valoriser un autre espace que celui du terrain ou de l'aire de jeu, périmètre délimité et clos dont quasiment tous les auteurs, à juste titre, s'accordent à dire qu'il est une condition du jeu ; ainsi le terrain pour le football, le plateau pour les échecs ou simplement la salle pour le jeu des étoffes. Cet espace physique et matériel, pourtant, ne dit rien de l'événement du jouer, de ce qui se passe dans la dynamique des mouvements corporels devenus solidaires des tissus, et de ce qui s'éprouve dans le moment⁶⁰.

Que la salle de danse ne serve que de délimitation spatiale permettant au jeu de se dérouler, nous l'acceptons car la forme et la dimension de l'espace ne sont pas des paramètres constituants de ce jouer. Le danseur doit bien sûr tenir compte de la taille et de la forme de l'espace, mais plutôt à la manière d'une contrainte : parce qu'il joue avec les foulards, il joue entre les murs, mais non avec eux.

Mais imaginons deux fois un footballeur réaliser un grand pont, technique de dribble consistant à faire passer le ballon d'un côté d'un joueur adverse tout en contournant ce dernier par l'autre côté : la première fois au milieu du terrain, la seconde sur l'un des côtés du terrain, le long de la ligne de touche. Dans ce second cas, si notre footballeur imaginaire choisit de faire son grand pont en faisant passer le ballon entre son adversaire et la limite du terrain, son geste acquiert un lustre particulier que la première situation ne lui aurait pas donné : en jouant avec les limites spatiales, il s'oblige à un mouvement plus précis et plus risqué. Ce double changement ne peut que modifier la manière de percevoir les mouvements réalisés, que ce soit du côté du footballeur ou des spectateurs : le risque technique et ludique donne à éprouver une intensité plus grande des mouvements parce que, dans ce cas, il n'y a pas qu'un jeu avec un ballon, mais un jeu avec les limites du terrain. Le terrain n'est ainsi plus seulement une condition du jeu, mais un élément du jeu et l'expérience du jouer s'en trouve alors modifiée en fonction de l'endroit où nous nous trouvons. Or, qu'un même geste technique soit vécu différemment en fonction de l'endroit où il est réalisé, dépend justement de la connaissance des règles qui informe en retour notre perception de l'espace. En jouant avec les limites du terrain, nous ne jouons pas seulement selon les règles, mais nous jouons avec elles, en acceptant et en embrassant le risque ludique qu'elles peuvent sanctionner.

Précisons. L'intensité particulière du grand pont près de la ligne n'est sensible qu'en le remplaçant dans son rapport aux règles, donc en faisant des règles, non les conditions, mais le

60 *Ibid.*, p. 94.

moteur de cette intensité. Mais il est vrai que « le ballon doit rester dans les limites du terrain sans être touché avec les mains, sinon il est rendu à l'adversaire » ne dit rien spécifiquement de l'acte du grand pont comme mouvement effectif. Or, cela tient moins à la nature générale des règles qu'au type spécifique de jeu qu'est le football dans sa relation au mouvement et à l'espace. En retrouvant, selon une autre perspective, la partition faite par Karhulahti, il faut en effet distinguer ici entre deux types de jeu : ceux où l'espace de jeu est avant tout le lieu des mouvements ludiques (le terrain de football) et ceux où l'espace de jeu est avant tout la trace permettant de matérialiser des opérations mentales (l'échiquier ou la table du jeu de carte). En effet, le football mental n'existe pas ; en revanche, les parties à l'aveugle aux échecs, ou sur d'autres jeux de plateau, sont une pratique attestée⁶¹. Ce fait nous indique que regarder le plateau et les pièces d'échecs, c'est voir à travers elles les règles qu'elles matérialisent : une statuette en forme de cheval est avant tout une possibilité de mouvement et une case de l'échiquier, un nœud stratégique dont la valeur relative dépend de tous les autres paramètres prévus par les règles.

Toute l'activité ludique consiste donc dans le déchiffrement des possibilités d'action en faisant varier mentalement des scénarii ludiques, afin d'en prévoir les conséquences et décider de la meilleure voie à prendre. Or, là où le jonglage avec le ballon existe en dehors des règles du football, l'activité et les gestes ludiques propres aux échecs ne peuvent exister en dehors des règles et sont entièrement définis comme des variations possibles de celles-ci. Ici, les règles ne limitent pas une créativité motrice, mais créent une nouvelle manière de jouer. Cependant, du point de vue sensible, nous sommes passés d'une motricité corporelle à l'évocation de gestes ludiques essentiellement mentaux. Tous les jeux permettent-ils alors de se rapporter à leurs règles comme créatrices de gestes ludiques lisibles à partir d'elles, voire uniquement en elles ? Et, quelle que soit la réponse à cette question, pouvons-nous parler d'expérience sensible du jouer dans ce cas ? Notre hypothèse est que oui, et que parler de geste ludique n'est pas qu'une métaphore.

Mais un enjeu plus général se pose : ces deux pratiques du jouer sont-elles du jeu en un même sens, au-delà de leur rapport différent à l'espace, ou bien faut-il les distinguer comme deux formes du jouer, justement à cause de cette différence ? Cette question est d'importance pour interpréter correctement l'exemple du grand pont le long de la ligne de touche qui apparaît comme un point de rencontre entre le jouer lié au mouvement corporel et du jouer lié à la relation aux règles. Si ces deux pratiques relèvent du jouer en un même sens,

⁶¹ Toute l'intrigue de la nouvelle de Stefan Zweig, *Le joueur d'échec*, est justement bâtie sur cette capacité mentale à jouer sans plateau physique.

alors l'ajout d'une facette supplémentaire ne pourrait être qu'un enrichissement sensible. Mais si ces deux pratiques ne relèvent pas d'un même sens de jouer, alors il n'est pas certain que cette rencontre soit la plus heureuse qui soit. En suivant Anne Boissière, « l'intensité » propre au jouer est celle d'une qualité de vie particulièrement féconde pour la vie en général⁶². Or, en se liant de la sorte aux règles par des mouvements qui n'ont pas de sens en dehors d'elles, le jeu ne réduit-il pas justement cette fécondité créatrice ou bien celle-ci ne fait-elle que se transformer d'une manière dont il nous faudra saisir à la fois la nature et la portée ?

b. Le jeu comme pratique de réception

Afin de résoudre complètement ce problème, il faut interroger un dernier aspect de cette conception du jeu, que nous avons jusqu'ici acceptée sans discussion : l'idée du jouer comme « qualité ou intensité » de vie « sans équivalent⁶³ ». Rapporté aux deux termes, « qualité » et « intensité », ce « sans équivalent » signale à la fois que le jouer a une qualité spécifique, mais aussi qu'une part de cette qualité spécifique, voire sa qualité principale, est sa grande intensité dans sa manière de nous animer. Or, la perspective de Boissière est celle du jeu « comme force créatrice – et non comme réserve ludico-esthétique –, et en cela comme phénomène central de l'existence⁶⁴ », ce qui la mène à penser un passage entre jeu et création artistique puisque c'est à partir de pareil jeu que « l'art déploie ses formes⁶⁵ ».

Nous partageons avec Anne Boissière la volonté de penser un jouer manifestant une animation d'une intensité et d'une fécondité sans pareilles. Ce jouer est précisément le « beau jeu » qui donne à cette thèse à la fois son nom et sa direction, et que l'auteur de ces lignes pense avoir éprouvé face à des jeux vidéo. Cette situation explique pourquoi nous cherchons à dégager le sens technique, esthétique et ludique de cette animation sans équivalent d'une manière non pas contraire, mais complémentaire à celle de Boissière. En choisissant de partir de l'expérience de jeu face à un jeu vidéo, nous comprenons le jouer, non comme pratique de création, mais comme une pratique de réception face à une œuvre. Cette perspective, si elle se déduit plus facilement d'œuvres ayant un ou plusieurs auteurs, vaut également pour les jeux devenus traditionnels comme les jeux de cartes ou le football. La réception du football ne concerne pas que le public qui assiste au match, elle concerne aussi les footballeurs qui sont,

62 Boissière, *Le mouvement à l'oeuvre*, op. cit., p. 75.

63 *Ibid.*, p. 84.

64 *Ibid.*, p. 161. Le paragraphe dont nous tirons cet extrait annonce le contenu à venir du chapitre qu'il inaugure. Mais, par le lien qui est fait à la *Gestaltung*, qui était déjà mobilisée en conclusion de l'étude sur le jeu des foulards (p. 96), cette perspective nous semble traverser l'ensemble du livre d'Anne Boissière.

65 *Ibid.*, p. 97.

par rapport à leur sport, dans le même rapport de réception qu'un joueur en pleine partie *Magic* (la question de savoir s'il existe une parenté entre réception par le joueur et réception par le public étant alors ouverte). Nous pensons que cette perspective vaut aussi pour les jeux plus libres et créatifs et qu'il y a, dans le fait de bâtir des châteaux de sable, une qualité du jouer qui est de l'ordre de la réception par soi de sa propre pratique ludique, permettant d'unir par une même qualité de jouer ce qui était jusqu'ici séparé entre jeu réglé et jeu libre.

La question est alors la suivante : sous cet angle, cette qualité spécifique au jouer peut-elle toujours être comprise comme une « intensité de vie » sans égale et surtout comme une expérience dans laquelle cette intensité serait présente de manière homogène ? Remarquons que cette insistance sur l'intensité ludique a une portée polémique chez Boissière : sa valorisation s'inscrit contre la « tendance à banaliser le jeu » qui éloignerait justement de la dimension vivante et féconde de celui-ci⁶⁶. Cette tendance est, pour la philosophe, particulièrement exemplifiée par le travail artistique d'Allan Kaprow qui en utilisant le jouer pour subvertir des situations quotidiennes, met celui-ci au service d'un « projet de type soit métaphysique soit politique » et néglige ainsi la dimension « [d']expérience de vie, autonome et qualitative⁶⁷ ».

Revenons alors au jeu *Shenmue*⁶⁸ que nous avons rapidement évoqué plus haut en indiquant que son rythme particulièrement lent obligeait souvent le joueur à tuer le temps en attendant l'heure du prochain événement qui ferait avancer le scénario. Il y a trois manières principales d'occuper ce temps : entraîner notre personnage au combat ; déambuler dans les rues en bavardant avec des personnages non-joueurs⁶⁹ ou en accomplissant de menues tâches, comme nourrir le chaton recueilli par une voisine ; faire jouer notre personnage à différents types de jeux : jeux de hasard, fléchettes, jeux d'arcades. Contrairement aux œuvres d'Allan Kaprow, cette quotidienneté ne sert pas d'autres propos qu'elle-même : elle fait sentir le désœuvrement d'un adolescent qui abandonne ses études pour venger son père. Mais, s'il faut se plonger dans d'autres jeux intégrés au monde de *Shenmue* pour ne pas s'y ennuyer⁷⁰, n'est-ce pas justement la preuve que cette « banalisation » manque quelque chose du jouer et de son

66 *Ibid.*, p. 14.

67 *Ibid.*, p. 90.

68 *Shenmue*, Suzuki, *op. cit.*

69 Ce terme désigne, au sein d'un jeu vidéo, les personnages entièrement gérés par le logiciel, avec lesquels il est possible d'interagir, et notamment de discuter,

70 Bien que diégétiquement ce soit le personnage principal, Ryo, qui joue, les commandes nécessaires au bon déroulement du jeu sont à la charge du joueur.

intensité, sa « mission et promesse de nous arracher quelque peu et pour quelque temps à la vie de tous les jours⁷¹ », ce qui semble également vrai du point de vue de la réception ?

S'il y a de nombreux moments d'ennuis dans *Shenmue*, cet ennui est le prix à payer pour accéder à une expérience de jeu fragile et remarquable par son caractère diffus. À force de déambuler dans les quelques rues de la ville de Yokosuka, pour tuer le temps ou à la recherche d'indices, celle-ci deviennent familières parce qu'elles semblent habitées et vivantes. Cette double impression arrive par petites touches : elle vient du fait que nous croisons les mêmes personnages à des endroits différents, que ceux-ci parfois donnent de nouveaux détails sur leur vie, que, insensiblement, nous nous créons des routines, comme faire un crochet pour faire boire un café à Ryo, notre avatar⁷², ou pour le faire discuter avec Nozomi, sa meilleure amie, routine parfois troublée par de menus événements, comme un rendez-vous improvisé. Pareillement, les moments qui font sortir de cette quotidienneté (les jeux déjà cités, les combats, les moments de dialogue faisant avancer l'histoire) amènent des pics de concentration sur la tâche ludique à accomplir, mais sur des durées plutôt courtes. Le caractère diffus de l'expérience vient donc de cette progression par petite touche tant des événements liés à l'objectif du jeu, que de ceux contribuant simplement à l'atmosphère du jeu et à cette impression d'être comme chez soi dans des rues japonaises numériques⁷³.

Qu'une grande majorité du jeu se déroule de la sorte permet d'apprécier grandement, par contraste, un changement qui se produit aux trois quarts de celui-ci : ayant besoin d'argent, Ryo se fait engager comme conducteur de chariot-élévateur sur le port. Les journées se passent à présent aux commandes de cet engin, chaque jour proposant un parcours différent et un objectif chiffré de caisses à transporter. Si cette activité reste marquée par le sceau de la quotidienneté, elle introduit un changement de rythme bienvenu : le joueur a cette fois-ci une tâche ludique claire et constante sur laquelle se concentrer pour une période de jeu relativement longue, remplaçant l'errance par la recherche de la meilleure trajectoire possible et rompant le caractère diffus qui prédominait jusqu'ici, d'autant qu'un emballement narratif certain a lieu de concert.

71 Boissière, *Le mouvement à l'œuvre*, op. cit., p. 90.

72 De manière courante, ce terme désigne le personnage que le joueur contrôle au sein du monde du jeu. Nous en donnerons une définition plus complète au chapitre 7.

73 Un autre paramètre important pour donner cette impression de vie à Yokosuka est que celle-ci n'apparaît pas, à l'instar d'autres mondes de jeux, comme un parc d'attraction où tout serait fait pour multiplier les activités et les rencontres. Bien au contraire, quand un événement d'atmosphère arrive, celui-ci semble arriver par hasard, comme un événement remarquable dans nos propres journées. L'absence de guidage ludique (par exemple, à l'aide d'une carte indiquant un personnage ayant quelque chose à dire) est pour beaucoup dans cette impression.

Cet exemple de *Shenmue* vise à souligner la difficulté à penser le jouer en tant que mode de réception comme une expérience homogène. Cette expérience la plus proche du quotidien et de l'ennui, la moins formellement ludique, semble en même temps la plus proche de cette « intensité » existentielle dont parle Boissière, puisque c'est grâce à elle que nous habitons le monde vidéoludique comme une extension de notre monde propre⁷⁴. Trois problèmes se posent alors :

1. En admettant que les phases d'errance dans Yokosuka et les séquences directement motivées par un objectif ludique participent d'un même sens du jouer, comment expliquer que les secondes puissent servir de remède à l'ennui qui guette les premières ? Par rapport au caractère diffus de l'errance, ces séquences ont un caractère concentré : à une concentration spatiale de l'espace de jeu (le tableau de fléchettes ou les quelques mètres carrés qui servent d'arène de combat) répond une concentration temporelle (ces séquences sont en temps limité) et une concentration du joueur sur la tâche à accomplir pour se prémunir d'un échec. Par là, il appert que cette distinction se fait à un niveau attentionnel, tant dans les objets auxquels nous prêtons attention que dans la manière de s'y rapporter. La caractérisation précise de ces différences attentionnelles est l'enjeu dont la résolution permettra de valider ou d'infirmer l'hypothèse selon laquelle les deux sont deux formes différentes d'une même pratique du jouer.

2. L'idée d'une intensité ludique « sans équivalent » se pose alors, à nouveaux frais, en terme de spécificité sensible par rapport à d'autres pratiques de réception. En effet, les moments qui paraissent le plus spécifiquement ludiques sont justement ceux qui voient le joueur concentré sur sa partie de fléchette ou sur la manœuvre du chariot-élévateur. A l'inverse, ce sentiment d'habiter un lieu fictionnel comme une extension de notre monde propre n'est pas propre aux jeux vidéo. Si l'aspect numérique est une spécificité vidéoludique, nous voyons mal comment le roman ou le cinéma ne seraient pas en mesure d'amener à un sentiment comparable. Et plus largement, que par la déambulation se crée un lien non-utilitaire avec le monde, mais un lien plaisant qui approfondisse notre relation sensible à un lieu, semble être la définition même de la promenade et, plus largement, de la relation esthétique au monde qui nous entoure. Or, une telle ouverture sensible apparaît comme absente dans le cas des fléchettes et du chariot-élévateur, justement à cause de la concentration ludique sur un objectif précis.

74 Sur le lien entre jeu, art et habiter, voir la troisième partie de Boissière, *Le mouvement à l'oeuvre, op. cit.*, p. 143 et suiv.

Nous retrouvons de manière plus précise le problème qui concluait la section précédente : les règles ne renferment-elles pas le jouer sur lui-même en lui faisant perdre une partie de sa richesse sensible ? Faut-il alors considérer que ces deux facettes du jouer sont hiérarchisées sur le plan sensible quant à cette richesse ?

3. Enfin, si dans un jeu vidéo s'institue une relation esthétique par l'acte de jouer nous sommes devant une triple possibilité. La première, contraire à notre hypothèse de travail, est que ces moments ne sont plus vraiment du jeu parce qu'ils ont une qualité d'ouverture esthétique et sont dans une relation lâche à une tâche ludique. La seconde considère que ce jeu ouvert esthétiquement est une modalité du jouer qui infléchirait l'expérience esthétique de manière ludique, de la même manière qu'une expérience esthétique au cinéma n'a pas les mêmes caractéristiques qu'une expérience esthétique face à un roman. Mais il resterait alors à expliquer en quoi se promener et parler à des personnages sont du jeu. La troisième possibilité constitue une réponse possible à cette question. Il s'agit de considérer que ces moments sont du jeu parce que la relation esthétique se structure elle-même comme une forme de jeu, qualité ludique qui se retrouverait aussi dans une relation esthétique à un film ou à un roman.

Cette dernière hypothèse est la plus proche de celle d'une qualité de vie propre au jouer au sens où l'entend Boissière, en en constituant comme sa contrepartie du côté de la réception plutôt que de la création. Néanmoins, même en acceptant ce sens, il semble difficile de dire, au moins dans le langage courant, qu'un lecteur est un joueur. Cette dernière remarque revient donc à distinguer le fait que nous sentions du *jeu* en nous et le fait que nous nous reconnaissons comme joueur, c'est-à-dire comme personne en train de jouer. Or, en ce cas, nos première et troisième possibilités ne sont plus exclusives : la promenade et le dialogue ne sont plus du jeu qui implique un joueur en train de jouer, parce qu'ils présentent une forme de *jeu* qui ne nécessite pas le jouer, voire qui s'oppose à celui-ci, comme le suggérerait les différences attentionnelles que nous avons esquissées.

4. Comment apprécier les jeux vidéo ?

Cette idée d'un *jeu* qui pourrait avoir lieu sans joueur, voire qui nécessiterait que nous ne nous reconnaissons pas comme étant en train de jouer, apparaît d'abord comme contre-intuitive⁷⁵. Cependant, cette distinction est importante pour comprendre comment les jeux

75 La notion de « jeu sans joueur » est également la traduction retenue du concept de « *zero player game* » développé par Staffan Björk et Jesper Juul. Leur approche, ancrée dans la ludologie, consistait à montrer que des règles du jeu pouvaient être programmées afin qu'un ordinateur joue seul à un jeu vidéo, sans

vidéo constituent « une espèce d'art soumise à l'appréciation », c'est-à-dire un ensemble d'objets travaillant une propriété sensible commune et qui vont être appréciés sensiblement en fonction de la qualité ce travail, individuellement ou les uns par rapport aux autres. Dit autrement, cette question est cruciale pour comprendre comment un jeu vidéo peut être dit beau⁷⁶ par un jugement d'appréciation sensible, parce que la question du rapport entre jeux, jouer, *jeu* et beauté est au cœur de certains des textes fondateurs de l'esthétique moderne, notamment chez Immanuel Kant et Friedrich von Schiller. Nous nous permettons une entorse à la chronologie en abordant d'abord la pensée schillerienne, parce que s'y développe une assimilation entre le *jeu* de l'appréciation et le jouer, qui n'est pas l'optique dans laquelle nous nous placerons, mais qui fait ressortir la nécessité d'en revenir à Kant.

Schiller, dans une formule célèbre, écrit que « l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue⁷⁷ ». Or, cette citation, pour ne pas se méprendre sur son sens et sur son rapport aux jeux, doit être lue avec la phrase qui la précède immédiatement : « l'homme ne doit que jouer avec la beauté et il ne doit jouer qu'avec la beauté⁷⁸ ». Donc, pour être « tout à fait homme », il faudrait s'abstenir de jouer avec autre chose que la beauté. Or, la plupart des « jeux qui sont usités dans la vie réelle » ne remplirait pas cette condition – tout au plus la forme que prennent ces jeux donnerait-elle un indice sur le type de beauté valorisé au sein d'un peuple⁷⁹. Cela s'explique par une « extension » du terme *jeu*, qui désigne alors une qualité d'expérience d'ordre métaphysique, indiquant que les deux instincts contraires qui définissent l'homme, l'instinct matériel et l'instinct formel « agissent de concert⁸⁰ », accord permettant à l'homme d'être tout à fait lui-même. Schiller parle « d'extension » pour la raison suivante :

intervention humaine, exemple censé prouver la nécessité d'une approche du jeu comme système pour parler des jeux vidéo. Ni cette approche, ni le sens de l'expression « jeu sans joueur » dans ce contexte ne seront les nôtres. Voir Staffan Björk & Jesper Juul, « Zero-Player Games. Or: What We Talk about When We Talk about Players », Madrid, *Philosophy of Computer Games Conference*, 2012.

76 Nous entendons ici beau en un sens encore large et qui va être précisé au cours de cette thèse, notamment dans les chapitres 8 et 9. Il est clair que la spécificité d'une œuvre, et la spécificité d'un art, pourraient être appréciée d'autre manière, sur un plan politique ou moral par exemple. Le double présupposé que nous avançons est alors le suivant : que les arts comme le cinéma, la littérature et les jeux vidéo se définissent et se distinguent entre eux avant tout, mais sans doute pas exclusivement, sur le plan du matériau sensible qu'ils travaillent ; que la beauté des jeux vidéo n'est pas la même que la beauté du cinéma ou de la littérature et que c'est le plan des différences sensibles plutôt que celui de l'unité idéale du beau qui nous intéresse.

77 Friedrich von Schiller, *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen* [1795], trad. Robert Leroux, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* [1943], Paris, Aubier, coll. « Domaine allemand bilingue », 1992, p. 221.

78 *Ibid.*, loc. cit.

79 *Ibid.*, p. 219-221.

80 *Ibid.*, p. 207.

l'usage de la langue [a] coutume de désigner par le mot de jeu tout ce qui n'est ni hasard subjectif ou objectif ni contrainte externe ou interne⁸¹.

Le jeu désigne donc un type de pratique qui ne ressort ni à la nécessité biologique ni à une nécessité d'ordre moral. En conséquence, il peut s'attacher à « des objets qui excluent tout jugement de goût⁸² », comme les jeux de cartes.

Sans rentrer dans les détails métaphysiques de la pensée de Schiller, qui ne sont pas de notre ressort, nous voudrions en extraire l'aspect suivant : qu'il y ait du *jeu* équivaut au fait de jouer et, ainsi, si une forme supérieure de *jeu* est identifiée, elle est en même temps une manière supérieure de jouer. Le problème de cette assimilation entre *jeu* et jouer est qu'elle rend très problématique l'existence d'une spécificité esthétique du jouer. En effet, si le jouer se retrouve dans toute manifestation de la beauté, alors la spécificité sensible des jeux vidéo ne saurait s'exprimer au niveau du jouer puisque le jouer lui-même serait moins une pratique qu'une attitude métaphysique, condition de toute appréciation sensible.

Or cette assimilation n'a rien d'évident, déjà par rapport au langage courant, puisque cela ferait d'un amateur de peinture un joueur en un sens plus haut et plus noble que le joueur de jeux vidéo, mais aussi au niveau philosophique. En effet, ce rapport est très différent chez Immanuel Kant qui accomplit, lui aussi, dans la *Critique de la faculté de juger* (ci-après *CFJ*) une extension du sens de « jeu » afin de penser le rapport à la beauté. Il est ainsi possible de distinguer, dans les différents moments de la *CFJ*, au moins trois emplois de ce mot :

1. Le « *jeu libre et changeant des sensations*⁸³ » qui « fait plaisir parce qu'il favorise le sentiment de santé⁸⁴ ». Les jeux de société font partie des pratiques qui mobilisent un tel *jeu*, mais ils ne sont pas seuls : Kant propose ainsi une taxinomie, sur laquelle nous nous attarderons plus loin, entre « *jeu de hasard, jeu avec les sons et jeu avec les pensées*⁸⁵ ».

2. Par opposition à la figure, qui est elle-même définie comme « forme des objets des sens », le *jeu* désigne ce qui « rend la forme plus exactement, plus précisément et plus complètement accessible à l'intuition », la figure étant ce qui est en propre l'objet du jugement de goût⁸⁶. Il est le pendant objectif du *jeu* précédent dans la mesure où il

81 *Ibid.*, p. 217.

82 *Ibid.*, p. 219.

83 Nous soulignons pour rester en accord avec notre propre usage des termes dérivés de « jeu ».

84 Immanuel Kant, *Kritik der Urteilkraft* [1790], trad. Alain Renaut, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1995., § 54, p. 319.

85 *Ibid.*, § 54, p. 319.

86 *Ibid.*, § 14, p. 204.

donne « de la vie à la représentation, en éveillant l'attention pour l'objet lui-même et en la maintenant fixée sur lui⁸⁷ ».

3. Le *jeu* des facultés, c'est-à-dire le *jeu* de l'imagination avec l'entendement, dit libre en tant qu'il produit un accord entre les deux facultés tout en n'étant déterminé par aucun concept⁸⁸. Pareil jugement est le principe du jugement de goût, jugement esthétique appréciant la beauté⁸⁹. Le paragraphe 23 précise que la satisfaction prise au beau « apporte directement avec elle un sentiment d'intensification de la vie⁹⁰ ». Qu'il y ait un *jeu* « libre » entre l'entendement et l'imagination diffère du jugement de connaissance dans lequel le rapport de l'imagination et de l'entendement est réglé : l'entendement donne ses règles à cette dernière⁹¹. Dans le cas de l'appréciation esthétique, cette régulation s'abolit et l'imagination prend un rôle moteur, ce qui empêche l'expression d'un concept défini. Cela se comprend particulièrement bien dans le cas du jugement de goût lié à une œuvre d'art, présentant ce que Kant nomme des « Idées esthétiques », définies comme étant « ce qui donne beaucoup à penser⁹² ». Le plaisir vivifiant vient donc ici de cette relance constante de la pensée qui n'arrive jamais à être adéquate à son objet, sans que ce manque soit vécu comme une souffrance, mais bien plutôt comme un accord heureux et dynamique qui relance toujours la nécessité de cette animation sensible de l'esprit.

L'emploi du terme « jeu » se justifie donc par une identité de l'effet vivifiant ressenti par le sujet, dans le cadre des pratiques ludiques ou de l'expérience de la beauté, en lui-même ou à l'extérieur de lui, lorsqu'il remarque l'animation des figures d'un tableau par leur jeu réciproque. Or cet effet vivifiant repose (au moins dans les cas 1 et 3 qui sont ceux qui nous intéressent) sur un accord dynamique, dont nous avons détaillé la nature pour le *jeu* des facultés. Dans le cas des jeux de société⁹³, ceux-ci mêlent en succession rapide, « la crainte et l'espoir⁹⁴ ». Songeons ainsi aux affects contraires qui accompagnent les différentes phases de

87 *Ibid.*, § 14, p. 205.

88 *Ibid.*, § 9, p. 195-196.

89 *Ibid.*, § 1, p. 181-182.

90 *Ibid.*, § 23, p. 226.

91 *Ibid.*, § 22, p. 220-221.

92 *Ibid.*, § 49, p. 300.

93 Bien que le siècle de Kant soit celui de l'invention, et de la vogue, des jeux de patience, couramment appelés « réussite » en français (à ce sujet, voir David Parlett, *A History of Card Games*, Oxford, Oxford University Press, 1991, p. 158), il semble que l'évocation des jeux chez Kant ait toujours un arrière-fond mondain. Cela est notamment patent dans le §54 de la *CFJ*, où les jeux de hasard sont comparés avec ces deux autres pratiques de salon que sont la musique et le mot d'esprit.

94 Immanuel Kant, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* [1795], trad. Alain Renaut, *Anthropologie du point de vue pragmatique*, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1993, § 60, p. 190.

mises et de distribution d'un jeu de carte comme la manille⁹⁵. La déception de recevoir une mauvaise main n'anéantit pas l'espoir de bien jouer pour éviter de finir « capot » (c'est-à-dire n'avoir réalisé aucun pli, permettant à l'équipe adverse de prendre une large avance), de même que la joie d'avoir plusieurs cartes maîtresses, promesse de nombreux points, est contrebalancée par la crainte, lorsque l'une de ces cartes atterrit sur le tapis de jeu, que l'adversaire ne la « coupe⁹⁶ », récoltant pour son compte ces précieux points. Une partie de manille s'apparente donc à un drame miniature présentant une succession de douleurs et de relâchements qui s'entraînent et se renforcent les uns les autres. Ce qui est vivifiant, c'est toujours l'intrication et l'accord d'une douleur et d'un relâchement et non l'un plus que l'autre, ce pourquoi un repos oisif apparaît en regard comme bien incomplet.

Nous suivons ici Colas Duflo pour dire que cette utilisation du mot « jeu » n'est pas une métaphore, mais bien une catachrèse, c'est-à-dire le glissement de sens d'un terme, depuis un sens concret vers un sens abstrait⁹⁷. Ne faire de ce terme qu'une métaphore masquerait la parenté de sentiment entre le *jeu* des facultés et les jeux de société. Nous pouvons d'ailleurs aller plus loin et préciser un peu plus le processus à l'œuvre derrière ce processus d'abstraction : Kant fait glisser le terme « jeu » de la cause vers l'effet. Là où le sens commun ne considère que l'apparence de l'activité (jouer aux cartes ou au football est un jeu), Kant considère l'effet qui en résulte pour celui qui joue, et non l'apparence de cette activité, ce qui lui permet d'étendre l'utilisation du terme à des domaines qui ne relèvent pas du ludique. Kant extrait ce qu'on pourrait nommer un invariant anthropologique des jeux, ce qui unit toutes ces pratiques comme jeux, et, ce faisant, redéfinit l'extension et l'usage même du terme. Dans notre vocabulaire, Kant passe de la considération du jouer à la considération du *jeu*, comme mécanisme subjectif.

Or, contrairement à Schiller, ce passage permet justement de découpler le *jeu* de l'acte de jouer, opération nécessaire pour comprendre la spécificité du *jeu* des facultés, à laquelle le jouer est, sinon opposé, du moins étranger. Reprenons en effet la taxinomie des différentes formes de « jeu libre et changeant des sensation », qui distingue entre « *jeu de hasard, jeu avec les sons et jeu avec les pensées* », ces deux dernières expressions renvoyant

95 Jeu de cartes d'origine espagnole, la manille est un jeu de plis pour deux équipes fixes de deux joueurs, avec atout choisi par l'une des deux équipes au début de chaque partie. L'une de ses spécificités est que la carte la plus forte est le dix, appelé la « manille », devant l'as, le « manillon ». Pour un aperçu un peu plus complet de ses règles et de son histoire, voir Parlett, *A History of Card Games*, op. cit., p. 255-257.

96 Par « couper », nous entendons le fait de jouer une carte d'atout, valeur spécifique accordée à une famille (pique, cœur, carreau, valet) pour le temps d'une partie et qui donne à n'importe quelle carte choisie l'avantage sur les cartes des trois autres familles.

97 Colas Duflo, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses Universitaires de France (ci-après PUF), coll. « Philosophies », 1997, p. 88-89.

respectivement à la musique et aux jeux d'esprit. Quant à l'expression jeu de hasard, si elle renvoie empiriquement aux pratiques de salon où de l'argent était en jeu, elle nous paraît aussi, de deux manières, renvoyer au jouer en général. D'une part, tous les jeux sont au fond, sinon des jeux de hasard, c'est-à-dire utilisant des mécaniques par nature hasardeuses, comme la pioche ou le lancer de dés, du moins des jeux avec le hasard⁹⁸. Jouer aux échecs ou à la balle, c'est tenter sa chance et accepter que le vainqueur, même dans le cas des échecs qui tendent « au pur avantage de l'entendement⁹⁹ », n'est jamais connu à l'avance avec une certitude absolue. D'autre part, même en retenant le sens retreint, existant aussi en allemand, de jeux de hasard (comme les dés ou le faro), ces jeux peuvent être considérés comme le paradigme des jeux en général si l'on en croit l'*Anthropologie du point de vue pragmatique* : c'est dans les jeux de hasard qu'apparaît le plus clairement le fait que, pour Kant, l'on ne joue pas contre les autres, mais comme sujet jouant avec la nature¹⁰⁰ ; on y éprouve sa propre force, sa propre limite, indépendamment des résultats des autres, ou sans pouvoir rapporter le résultat des autres à leur talent personnel, mais à leur bonne étoile¹⁰¹.

Or le jeu avec les sons et le jeu avec les pensées se distinguent du jeu de hasard en ce qu'ils « mobilisent la beauté¹⁰² » en jouant avec les Idées esthétiques. En d'autres termes, si le plaisir pris à l'écoute d'un air de musique et celui pris à l'écoute d'une blague sont comparables, le plaisir pris au jeu de hasard, quoique vivifiant lui aussi, n'est pas du même type. Les deux premiers *jeux* libres des sensations entraînent à leur suite le *jeu* des facultés, mais pas le troisième, différence qui s'explique par le fait que :

Le [jeu de hasard] requiert un *intérêt*, que ce soit pour la vanité ou pour le profit personnel, qui reste toutefois bien inférieur à l'intérêt que nous portons à la manière de nous le procurer¹⁰³.

98 En allemand, les trois mots sont formés de la même manière : « *Glückspiel, Tonspiel und Gedankenspiel* ». Il nous semble donc possible de rétablir le parallélisme en français en traduisant « jeu avec le hasard ».

99 Kant, *Anthropologie*, op. cit., § 86, p. 248.

100 Voir Kant, *Anthropologie*, op. cit., § 86, p. 249 : « deux adversaires qui ainsi s'opposent croient qu'ils jouent entre eux ; mais en réalité c'est la nature qui joue avec eux, ce dont la raison peut les persuader avec clarté s'ils réfléchissent à la manière dont les moyens qu'ils ont choisis sont mal adaptés à leurs fins ».

101 *Ibid.*, § 86, p. 248. La typologie des jeux se fait selon trois moments distincts : les jeux de l'enfance (jouer au ballon, à la lutte), les jeux de l'adulte (échecs et cartes), les jeux du citoyen (les dés et le faro qui, bien que se jouant avec des cartes, est comparable aux dés en ce qu'il ne demande pas de stratégie autre que la maîtrise des probabilités ; sur ce point, voir Parlett, *A History of Card Games*, op. cit., p. 71-78.). Comment comprendre cette distinction entre le citoyen et l'adulte ? Kant précise que faro et dés sont joués dans des « cercles publics », indépendamment, semble-t-il, de la qualité du partenaire et de l'attachement que l'on peut avoir pour lui. Dans ce cas, le jeu n'a plus de lien avec la camaraderie qu'il présuppose nécessairement durant les jeux de l'enfance, ce qui semble comparable avec l'égalité de traitement que se doivent entre eux les citoyens.

102 Kant, *CFJ*, op. cit., § 54, p. 320. Nous reviendrons sur cette traduction dans le dernier chapitre de la thèse.

103 *Ibid.*, § 54, p. 319.

Plus précisément, le plaisir et le sentiment de santé qui résultent de ce *jeu* sont liés à ce triple intérêt pris au jeu, alors que, dans les deux autres cas, c'est du caractère désintéressé¹⁰⁴ du *jeu* des facultés et de la relation à l'objet contemplé que ce sentiment provient. Ainsi, si ces trois pratiques sont également intéressantes, au sens où il est intéressant pour nous de nous sentir vivifié, elles ne le sont pas en un même sens.

En conséquence, alors que la position de Schiller impliquait que nous jouions toujours quand il y avait du *jeu*, et que nous jouions d'autant mieux et plus complètement que nous étions loin des jeux, la position de Kant implique au contraire que nous ne jouons pas quand il y a du *jeu* entre les facultés parce que le jouer intéressé des jeux est incompatible avec ce type de *jeu*. De prime abord, cela empêche alors de penser l'appréciation d'un jeu en terme de beauté (et, par extension, d'envisager les jeux vidéo comme une « espèce d'art soumise à l'appréciation » sur le plan esthétique). En effet, jouer serait avoir en vue l'objectif fixé par les règles afin de satisfaire, « la vanité ou le profit personnel », qu'il faille entendre cela en un sens pécuniaire ou simplement pour le plaisir de faire bonne figure dans un jeu à dimension compétitive. Or, par définition, les moyens ludiques « sont mal adaptés à leur fins¹⁰⁵ », car, il existe des manières plus sûres de s'enrichir que de jouer au poker ou des moyens plus efficaces de mettre un ballon dans un filet que de ne le toucher qu'avec les pieds.

Cette disproportion des moyens et des fins expliquerait pourquoi l'intérêt principal d'un jeu serait « la manière de nous procurer [un profit personnel] » : nous pouvons juger qu'il est plus intéressant pour nous de jouer à la manille plutôt qu'à la belote, à *Hellblade* plutôt qu'à *Shenmue* parce que ce qui nous intéresse avant tout est de trouver un moyen de « divertissement », afin que nous puissions nous exclamer « comme le temps nous a paru court¹⁰⁶ ! ». Mais cette différence d'appréciation entre deux œuvres vidéoludiques n'est-elle pas comparable à la différence d'appréciation entre deux tableaux ? Nullement car, au-delà de l'intérêt pris à l'expérience, les différences entre les jeux n'équivaldraient pas à ce que sont les différences sensibles entre deux tableaux jugés beaux. Là où le beau reconduit vers une spécificité sensible de chaque relation à un objet esthétique, ce qui fait que le jugement de goût est énoncé comme l'actualisation d'un exemple d'une règle que nous ne saurions énoncer¹⁰⁷, les jeux seraient, eux, des exemples du concept de divertissement comme

104 *Ibid.*, § 1-5, p. 181 et suiv.

105 Kant, *Anthropologie, op. cit.*, § 86, p. 249.

106 *Ibid.*, § 61, p. 192.

107 Kant, *CFJ, op. cit.*, § 18, p. 217.

arrachement à la douleur du temps présent par un *jeu* vivifiant qui nous entraîne vers l'avenir¹⁰⁸.

En prolongeant cette position kantienne, il apparaît que les différences sensibles entre les jeux n'auraient guère de valeur hors celle de fixer des préférences individuelles, car tous les jeux renverraient à un même concept de divertissement. Dit autrement, le sens du jouer serait entièrement épuisé par la fonction de divertissement des jeux et les différences sensibles entre chaque jeu n'auraient pas de consistance propre. A l'opposé, la contemplation esthétique est tout aussi divertissante que les jeux, mais elle n'est pas épuisée par cette fonction divertissante : les différences sensibles entre les objets esthétisés et appréciés de manière désintéressée, par le plaisir éprouvé par leur appréciation esthétique désintéressé, sont ce qui permettent de cultiver notre faculté sensible¹⁰⁹.

*

Ce long détour par la pensée kantienne offre à notre recherche un outil théorique et une difficulté. Théoriquement, la distinction entre le jouer et le *jeu* est nécessaire pour penser et apprécier une spécificité sensible du jouer, car l'appréciation sensible est elle-même le produit d'un type de *jeu* spécifique, hypothèse que nous nous emploierons à montrer plus amplement dans le cours de la thèse. La difficulté est que ce *jeu* spécifique est pour Kant étranger au jouer et que les différences sensibles des jeux ne peuvent être une source de culture sensible parce que le sens des jeux s'épuise dans le divertissement. Ainsi, penser une appréciation sensible des jeux vidéo comme art ayant une spécificité sensible, demande certes de définir cette spécificité mais aussi de régler le problème beaucoup plus large de la relation entre jeux et appréciation sensible. Or ces deux problèmes ne sont pas juxtaposés, mais intimement liés.

Pour que l'appréciation du jouer en terme de beauté soit pensable, deux chemins philosophiques peuvent être empruntés :

1. D'abord, penser une compatibilité entre le jouer et un *jeu* amenant un rapport désintéressé au jeu en train d'être joué, à l'instar de ce qui se passe face à un paysage ou à une œuvre d'art grâce au *jeu* des facultés. Il y aurait alors une beauté du jouer, et donc des jeux vidéo, qui s'exprimerait par un jugement d'appréciation esthétique. Le

108 Kant, *Anthropologie, op cit.*, § 61, p. 191-192.

109 Kant, *Anthropologie, op. cit.*, § 63, p. 196.

problème principal de cette hypothèse est qu'elle apparaît comme en tension avec la majeure partie des expériences de jeu.

2. A l'inverse, penser que le jouer est lié à un *jeu* qui ne soit pas limité par le caractère intéressé de l'expérience de jeu, mais qui développe au contraire la richesse sensible liée à l'existence de cet intérêt. Pareille possibilité oblige alors à envisager l'existence d'une appréciation sensible de la beauté différente de l'appréciation esthétique. Sur quelles bases alors fonder ce nouveau rapport au sensible ?

Notre hypothèse principale est qu'il n'y a pas à choisir entre ces deux voies et que le jouer constitue un phénomène sensible pluriel, non épuisé par une fonction de divertissement et qui cultiverait nos facultés sensibles de plusieurs manières. L'exemple que nous donnions de *Shenmue*, avec son alternance entre promenade virtuelle et moment de combat ou de résolution d'énigmes, indique que, au sein d'un même jeu vidéo, le rapport à l'accomplissement de la tâche ludique peut grandement varier. Selon nous, le type de beauté apprécié varie en conséquence. La question qui se pose est alors la suivante : cette diversité du jouer est-elle liée aux formes de jeu, ce qui reviendrait à retrouver la partition entre jeu réglé (*game*) et jeu libre (*play*) ou à proposer une partition similaire ? Ou bien faut-il considérer cette partition au niveau de l'expérience seule et du *jeu* qui s'y met en place ? En ce cas, s'il y a sans nul doute des affinités entre des formes de jeu et des types d'appréciation et de rapport à la tâche ludique, le jouer ne serait-il pas un phénomène en droit double sur le plan sensible quelle que soit la situation ludique considérée ?

Quant à la définition de cette deuxième sorte de rapport sensible permettant un jugement d'appréciation qui ne serait pas *stricto sensu* esthétique, nous retrouvons ici une question que nous posions à propos de la constitution technique des jeux vidéo dans le premier moment de notre introduction : « faut-il dire que ce caractère sensible technique est au point de rencontre entre deux domaines différents ou bien que la technique porte elle-même la possibilité d'un rapport sensible aux choses qui lui soit propre ? » C'est bien la seconde branche de l'alternative que nous allons privilégier. Cela implique que notre étude de la constitution technique des jeux vidéo n'ait pas seulement une portée locale, mais également une valeur heuristique pour comprendre la constitution technique du jouer en général et comment un rapport sensible spécifiquement technique à un objet est possible, à l'intérieur ou en dehors d'un jeu.

C'est donc à l'étude des spécificités sensibles des jeux vidéo que notre thèse va s'atteler dans sa première partie. Mais, si celles-ci seront comprises comme relevant du

domaine technique, une nécessaire première étape sera de donner une définition sensible de la technique elle-même (chap. 1). Une fois ceci fait, nous pourrons définir techniquement le jeu et isoler, au sein de cette définition, la spécificité qui distingue les jeux vidéo des jeux tangibles¹¹⁰ (chap. 2). Cette définition impliquera de répondre à la question « de quoi les jeux vidéo sont-ils l'art » en disant que les jeux vidéo constituent un art du geste. La définition de ce qu'est un geste vidéoludique se fera en interrogeant la nature instrumentale de ces gestes, notamment par comparaison avec cette autre pratique ayant recours au jouer qu'est la musique (chap. 3). La détermination de cette qualité instrumentale est particulièrement importante pour comprendre la manière de jouer aux jeux vidéo, nous permettant ainsi de passer de l'étude des règles et des gestes ludiques à celle de la manière dont ceux-ci sont perçus dans l'expérience du joueur.

La deuxième partie de la thèse sera consacrée à l'identification des régimes d'expériences du jouer. Nous étudierons d'abord le rapport du joueur à l'écran des jeux vidéo car la double manière de se rapporter aux images qui y apparaissent est l'indice de la partition la plus importante dans les régimes d'expérience du jouer (chap. 4). Le chapitre suivant présentera cette partition entre deux régimes généraux, le jeu ouvert et le jeu fermé, en montrant comment cette partition, largement attentionnelle, recouvre celle de l'expérience esthétique et de l'expérience sensible technique (chap. 5). Enfin, le dernier moment de cette partie présentera les formes extrêmes de ces régimes d'expérience dans leur spécificité vidéoludique : la compétition, comme forme extrême du jeu fermé, et la promenade, comme forme extrême du jeu ouvert (chap. 6). Néanmoins, cette partie laissera en suspens deux problèmes : d'une part, si elle permet de distinguer l'expérience esthétique de l'expérience sensible technique, la question des mécanismes de l'appréciation de la beauté propre à chacune n'y sera pas traitée. D'autre part, alors que les deux régimes d'expériences principaux sont censés ne pouvoir être éprouvés en même temps, certaines expériences semblent pourtant remettre en cause l'étanchéité de cette partition.

La troisième partie sera donc consacrée à la distinction des *jeux* techniques et esthétiques et à leur réunion paradoxale dans un dernier régime d'expérience, le beau *jeu*. Le premier chapitre de cette partie montrera la spécificité du plaisir technique et donc des mécanismes du jugement d'appréciation qui lui sont liés (chap. 7). Cette spécificité sera

110 Sous ce terme, nous entendons les jeux qui ne font pas usage d'un espace numérique intangible (à l'écran ou autour de soi) dans leur expérience. Le terme « jeu analogique » est parfois rencontré (*Analog Game Studies* est ainsi le nom d'une revue universitaire s'intéressant aux jeux non-vidéo), mais pourrait être source de confusion pour notre propos, dans la mesure où certains jeux vidéo utilisent des circuits analogiques pour la transmission de l'information.

approfondie par la suite en définissant le beau technique, par analogie au beau esthétique, et en précisant certaines de ses nuances sensibles (chap. 8). Enfin, nous étudierons les moments de jeu, à la fois fragiles et éphémères, durant lesquels un *jeu* des attentions se produit, amenant une qualité d'expérience qui réunit les aspects techniques et esthétiques du sensible et nous dégagerons l'importance philosophique de cette réunion (chap. 9).

Première partie – Les spécificités sensibles des jeux vidéo

Cette première partie entend avant tout accomplir un travail définitionnel autour de quatre notions (la technique, le jeu et le jouer, le jeu vidéo et le geste vidéoludique) et se divise en deux moments principaux.

Le premier moment (chap. 1 et 2) articulera la question de la technique à celle des jeux et du jouer. Or cette question opère à deux niveaux : au niveau du jouer comme étant avant tout une pratique technique et au niveau des jeux vidéo comme objets techniques car liés à l'informatique. Ce premier niveau est le plus délicat car il implique de répondre à l'enjeu suivant : pourquoi, au niveau sensible, faut-il traiter le ludique comme une pratique technique et non comme un domaine séparé de celle-ci ? La thématization de la notion d'effort, centrale dans la définition de la technique, est ce qui permettra de résoudre cet enjeu en montrant que penser le jouer comme pratique technique permet de lui donner un statut remarquable et fécond pour penser toute la richesse sensible de la technique elle-même.

Le second niveau n'implique pas seulement un questionnement local sur le rapport des jeux vidéo à l'informatique, par contraste avec d'autres logiciels. Éclaircir ce rapport est primordial pour comprendre comment, à partir des cas particuliers que sont les jeux vidéo, une théorie plus générale du jouer est possible. En effet, l'exemple de *Shenmue* montrait qu'au sein d'un même jeu pouvaient coexister des séquences relevant traditionnellement du jeu réglé (*game*, les combats, les énigmes) et des séquences relevant du jeu libre (*play*, le fait de prétendre être un autre personnage que nous même, sans que ce jeu de faire-semblant soit réglé de manière précise dans les moments d'errances). Ainsi, par leur caractère de simulation, les jeux vidéo réunissent en une même famille d'objet des situations ludiques jugées ici opposées. Ce fait peut alors être interprété de deux manières : ou bien comme la preuve que les jeux vidéo ne sont pas, pour reprendre l'expression de Robson et Meskin, une « catégorie philosophique pertinente », qui amène à confondre ce qui doit être distingué ; ou bien comme l'occasion de repenser la portée de la séparation entre *game* et *play* en faisant des jeux vidéo un objet privilégié, par leur constitution technique, pour mener à bien cette tâche.

Le second de ces moments, (chap. 3), sera entièrement consacré au geste vidéoludique, parce que l'interaction entre le geste physique du joueur et sa traduction numérique constitue la matière sensible des jeux vidéo et donc ce dont il est l'art. Pour être complète, cette

définition doit répondre à deux enjeux. D'une part, décrire et nommer ce qui constitue à la fois l'écart et le lien entre domaine physique et domaine numérique, afin de préciser la spécificité des jeux vidéo par rapport aux jeux tangibles. D'autre part, interroger la spécificité de ce geste selon le type d'activité ludique qu'il engendre et nourrit. Ce questionnement est rendu nécessaire par les rapprochements qui ont pu être proposés entre pratique vidéoludique et pratique musicale¹, ce qui nous mène à la double question suivante : un geste vidéoludique est-il comparable au geste instrumental d'un musicien ? Et faut-il alors en conclure qu'il existe une parenté entre le fait de jouer de la musique et celui de jouer aux jeux vidéo ?

1 A la fin d'une intervention lors d'une journée d'étude à Rennes, le philosophe Laurent Müller a comparé la pratique du *speedrun* de *Dark Souls* à de l'improvisation jazz au piano. Sur un plan quelque peu différent, Mathieu Triclot a présenté l'interaction clavier/souris au cours d'une session de jeu comme comparable à la relation existante entre basse continue et mélodie. Pour ce dernier, voir Triclot, « Penser les jeux par le geste », *loc. cit.*, 41:02.

Chapitre 1 – Entre le geste et l’effort : une définition sensible de la technique

Partons donc de l’idée selon laquelle les jeux tangibles comme les jeux vidéo sont des objets techniques à un double niveau : celui de leur support et celui de leurs règles. Les différents matériels ludiques des jeux tangibles, comme les cartes à jouer, en tant qu’ils ont été fabriqués, sont des objets techniquement déterminés, ce qui vaut *a fortiori* pour tout le support informatique nécessaire au bon fonctionnement d’un jeu vidéo. De même les règles, même si elles n’ont pas de présence physique, sont créées et élaborées, selon un processus d’itérations successives, par des *game designers* disposant d’un savoir-faire spécifique, qui s’acquiert et par la pratique et par des études théoriques. L’enjeu principal pour nous, parce que notre thèse tente en premier lieu de décrire l’expérience de réception des jeux vidéo, est alors savoir si la relation entre le joueur et le jeu peut être qualifiée de relation technique.

À n’en pas douter, les sportifs professionnels possèdent une certaine technique corporelle propre à leur discipline, qu’ils mobilisent lors d’un match afin de réaliser la tâche fixée par les règles du jeu. Mais tout geste accompli en jeu, fut-il demandé par les règles, est-il un geste technique ? Par exemple, lancer un jet de dé, de manière honnête, sans chercher à le piper, est-ce un geste technique ? Pour prendre un autre exemple, hors de la sphère ludique, pensons au geste qui active un grille-pain. Certes, le grille-pain nous apparaît comme un objet technique, comme un ustensile qui réalise à notre place la cuisson des tartines. Mais en quoi le geste, quasi-automatique, qui règle le minuteur et appuie sur le ressort lançant la cuisson est-il technique dans la mesure où il ne donne pas accès à la compréhension du fonctionnement de l’appareil lui-même ? Pour le dire de manière plus générale : tout commerce avec un objet technique se définit-il, dans la manière dont il est vécu, comme une relation technique ?

Poser cette question revient à envisager qu’une relation technique, sans être hors du commun, n’est pas une relation simple et ordinaire à l’objet, de même que la relation esthétique à un objet, qui ne désigne pas la simple saisie par les sens des qualités sensibles dudit objet, constitue un écart par rapport à notre rapport ordinaire aux choses². Caractériser cette relation demande alors de définir clairement l’extension que nous donnons au mot « technique ». Force est de constater que nous l’avons jusqu’ici entendu en des sens qui, s’ils ne sont pas contradictoires, n’en sont pas moins distincts : en tant qu’adjectif, nous l’avons en effet associé à une qualité gestuelle, à une qualité de l’objet et à la qualité d’un type de relation particulière. En parlant de la technicité du *game designer*, du footballeur ou du grille-

2 Nous reviendrons bien sûr abondamment sur cette question au cours de notre chapitre 6.

pain, nous semblions alors mettre en avant une capacité de production d'un résultat. Mais, en remettant en cause que le jet de dé ou l'usage d'un grille-pain soient des gestes techniques, nous remettons en cause le fait que toute production d'un résultat constitue l'essentiel de la relation technique à l'objet utilisé. Ces trois niveaux (geste, objet et relation vécue) ne doivent pas être confondus et se retrouvent tous dans l'étude des jeux vidéo. L'enjeu philosophique est alors de trouver une définition de la technique qui soit capable de rendre compte de l'articulation ces trois niveaux, ce à quoi la thématization de la notion d'effort devrait parvenir.

C'est une fois cette définition de la technique assurée que nous pourrions commencer à étudier l'influence de la constitution technique des jeux vidéo sur le rapport au sensible qu'ils permettent et créent. Cela aboutira à dégager la notion de cyberspace à la fois comme invention esthétique et comme élément nécessaire à la définition technique de ce qu'est un ordinateur.

1. La technique et l'usage

En opposant ainsi les gestes des sportifs comme gestes techniques au geste quotidien de l'allumage du grille-pain, nous sommes forcés de nous demander si les gestes réclamés par les jeux vidéo relèvent de l'une ou de l'autre de ces catégories. Mais poser cette question de la sorte ne peut amener une réponse univoque : là où *Rocket League*³, jeu qui fait s'affronter des voitures télécommandées dans des sortes de matchs de football, a été pensé comme un sport électronique demandant une grande habileté motrice, *AdVenture Capitalist*⁴ ne demande que de cliquer de temps à autre : en laissant simplement le jeu tourner, le joueur amasse automatiquement de l'argent virtuel et il suffit de réaliser de temps à autres de nouveaux investissements grâce à quelques clic de souris pour en amasser encore davantage. Cette opposition reviendrait alors à appeler technique ce qui requerrait un entraînement, par opposition à ce qui n'en demanderait apparemment pas. Or, une telle interprétation est erronée : si le clic de la souris a pu devenir mouvement simple et habituel, réclamant une dépense d'énergie relativement triviale, il n'en a pas moins demandé une phase d'apprentissage, sans doute courte, que nous avons oubliée. Sans doute *Rocket League*, par l'appel aux réflexes et à une capacité d'anticipation des trajectoires de la balle, est-il à la fois

3 *Rocket League*, San Diego, CA, Psyonix, 2015.

4 *AdVenture Capitalist*, Kelowna, HyperHippo, 2014. Le jeu se rattache d'ailleurs au genre des *idle games* (littéralement « jeu au repos »), traduit en français par jeu incrémental, pour désigner le fait que le jeu progresse seul, sans nécessiter une présence du joueur ou de réelles actions de sa part.

plus spectaculaire et demande un travail d'incorporation plus grand et plus visible ; mais s'il y a une différence entre les mouvements demandés par ce jeu et ceux demandés par *AdVenture Capitalist*, elle est de degré et non de nature. Le critère de la difficulté n'est donc pas discriminant pour savoir si un geste est qualifiable de technique.

À supposer alors que ces deux pratiques puissent être considérées comme techniques, leur technicité se découvre peut-être moins dans les gestes en tant que tels que dans l'attitude vis-à-vis de ces gestes et des objectifs poursuivis. Pour le joueur professionnel de *Rocket League*, le jeu a été incorporé au point que des gestes difficiles sont devenus des automatismes ; celui-ci peut alors se concentrer sur l'objectif du jeu, qui est de marquer des buts. Or, pour un joueur amateur, en train d'apprendre une technique avancée pour progresser, l'attention doit être autant, sinon davantage, tournée vers l'inscription corporelle et numérique de la tâche ludique à effectuer, que vers l'objectif propre du jeu⁵. Dans ces conditions, il s'agit autant de comprendre ce qu'est ce geste, que comment celui-ci s'inscrit au sein des possibilités ludiques laissées par les règles du jeu. Ainsi, si le geste est extérieurement le même, l'attitude de celui qui le réalise diffère : la relation habituelle s'intéresse à l'efficacité du geste, l'autre à l'inscription du geste parmi d'autres possibles. Cette partition entre deux types d'attitude est-elle alors une partition entre une attitude technique et une qui ne le serait pas ?

Nous retrouvons une partition d'inspiration simondonienne présentée par Mikel Dufrenne dans son article « Objet esthétique et objet technique » qui distingue entre un objet technique et un objet d'usage⁶. Or cette distinction, bien qu'elle s'applique à l'objet, est en même temps liée à la relation que nous entretenons à celui-ci, ce qui est visible dans le fait que :

l'objet technique peut devenir objet d'usage : un navire ou une auto, qui sont objets techniques non seulement pour les constructeurs, mais pour le marin ou pour le garagiste, c'est-à-dire pour l'homme qui les connaît et les sert, devient exclusivement objet d'usage pour l'utilisateur indifférent ou paresseux qui ignore sa structure et se fie aux automatismes, encore plus pour ceux qui ne se soucient que de consommation ostentatoire⁷.

Considérer une automobile comme un objet technique serait donc se rapporter à elle en fonction d'une connaissance de ce qui la constitue techniquement, par opposition à un usage

5 C'est le principe de toute séance d'entraînement, quelle que soit la discipline : isoler un aspect technique à développer du contexte ludique du match ou de la compétition pour pouvoir se concentrer sur son acquisition.

6 Mikel Dufrenne, « Objet esthétique et objet technique » [1964], in *Esthétique et philosophie*, Paris, Klincksieck, 1967, p. 187-202.

7 *Ibid.*, p. 190.

nécessairement superficiel. Ce rapport d'usage apparaît à la vérité comme multiple et varié (indifférence, désir d'ostentation...), les différentes causes qui font basculer l'objet technique vers l'objet d'usage étant mises sur un même plan. Pouvons-nous reprendre cette distinction et l'appliquer au jeu ? Et, si oui, nous rapportons-nous à un jeu vidéo comme à un objet technique ou comme à un objet d'usage ? Répondre à cette question réclame de définir plus précisément ce qui est entendu par technique, mais, avant cela, remarquons que la lecture des exemples que nous avons proposés ne se situe pas exactement dans la même perspective que celle de Dufrenne.

Ainsi notre interprétation même du joueur de *Rocket League* est à l'inverse de celle de Dufrenne quant au statut à accorder au professionnel. Dufrenne considère à la fois la connaissance technique et le rapport technique à un objet comme étant le fait du professionnel, mécanicien ou marin. Or, nous avons quant à nous supposé que la maîtrise technique, devenue habituelle, poussait le professionnel à considérer le jeu sur lequel il concourt comme un objet d'usage et non plus comme un objet technique, justement parce qu'un savoir, théorique et pratique, a été acquis et est mobilisé de manière quasi-automatique. Pareille tension peut être résolue de deux manières. La première serait de dire que tous les automatismes ne se valent pas et que les automatismes acquis au travers d'un véritable apprentissage technique témoigneraient toujours d'une relation technique à l'objet par opposition aux automatismes acquis dans une situation d'ignorance ou par un mimétisme mal compris.

La deuxième possibilité consiste, au contraire, à faire de la relation technique une relation qui s'élabore à distance de l'automatisme, quel que soit son mode d'acquisition. Cela amènerait à dissocier la connaissance technique de la relation technique, puisque le professionnel, malgré ses connaissances, pourrait aussi se trouver dans une relation d'usage avec son objet. Cependant, la figure que nous substituons à celle du joueur professionnel comme illustration de cette relation, l'amateur en situation d'apprentissage, n'est guère satisfaisante. La situation d'apprentissage est en effet par définition transitoire. La considérer comme le paradigme du moment où une relation technique se noue avec l'objet, c'est courir le risque de comprendre la relation technique comme une attitude qui tendrait à se nier elle-même pour se transformer en automatisme. Nous soulignons simplement que le geste technique y est considéré pour lui-même et non simplement comme moyen en vue d'une fin tout en pensant qu'une telle relation peut s'établir en d'autres occasions. Parler de prise de distance vis-à-vis de l'automatisme ne signifie pas l'absence de tout automatisme, ce qui n'est

ni souhaitable ni possible ; c'est créer une relation à un objet ou à une pratique qui ne s'arrête pas à cet aspect automatique et utilitaire, mais considère en même temps la qualité technique de nos gestes ou de l'objet.

En quoi consiste alors cette qualité technique ? Pour répondre à cette question, venons-en à la source même des idées de Dufrenne, la pensée de Gilbert Simondon. Si ce dernier n'emploie pas le terme « objet d'usage », le terme « usage » se retrouve dans le cours « Psychosociologie de la technicité » dans lequel Simondon déclare que l'objet technique, et les problèmes qui lui sont afférents, apparaissent sous « trois rubriques : usage, caractère historique, structure profonde de la technicité⁸ ». Dans la glose qu'il propose de ce passage, Xavier Guchet met sur le même plan l'usage de l'objet et la « charge de symbolisme social dont il est investi⁹ ». Ainsi, conduire sa voiture pour aller faire les courses en se concentrant uniquement sur le chemin qui mène au supermarché et rechercher une voiture qui exprime une position sociale spécifique sont deux rapports d'usage à l'automobile, même si seul le premier met en œuvre la maîtrise spécifique de la voiture que constitue la conduite. Ce qui autorise ce rapprochement, sans doute peu intuitif, c'est que les deux attitudes ont en commun d'user de l'objet technique comme moyen pour une fonction (subvenir à ses besoins, faire montre de son rang) qui n'ont, elles, rien de techniques. En retour, cela suppose qu'existe une qualité technique spécifique, indépendante de ces relations d'usage dans lesquelles machines, outils et instruments ne sont vus que comme moyens en vue de fins.

Cette qualité technique, ou technicité, se retrouve, pour Simondon, au croisement de deux idées : est technique ce qui, à l'aide non de compromis, mais de convergences fonctionnelles, établit une relation organique (première idée) liant intimement deux milieux préexistants, le milieu technique et le milieu naturel (deuxième idée). La première idée est tirée de la définition suivante :

Le problème technique est donc plutôt celui de la convergence des fonctions dans une unité structurale que celui d'une recherche de compromis entre des exigences en conflit¹⁰.

Illustrons cette définition par un exemple, celui du refroidissement de la chambre à explosion d'un moteur¹¹. Simondon remarque que, afin de favoriser les échanges thermiques et donc le refroidissement, des ailettes ont commencé à être installées sur la culasse de forme

8 Gilbert Simondon, « Psychosociologie de la technicité », in *Sur la technique*, Nathalie Simondon (éd.), Paris, PUF, 2014, p. 83- 130., p. 128.

9 Xavier Guchet, *Pour un humanisme technologique. Culture, technique et société dans la philosophie de Gilbert Simondon*, Paris, PUF, coll. « Pratiques théoriques », 2010, p. 128.

10 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* [1958], Paris, Aubier, coll. « Philosophie », 2012, p. 26.

11 C'est l'exemple pris par Simondon lui-même. Voir *ibid.*, p. 24-25.

cyindrique, augmentant ainsi la surface disponible pour les échanges thermiques. Ainsi deux éléments distincts remplissaient, au sein du moteur, deux fonctions distinctes. Or, les moteurs actuels disposent de chambres à explosion dont la culasse est d'emblée conçue comme sinusoïdale, faisant donc à la fois office de parois pour la chambre (unité volumétrique) et d'ailettes (unité de dissipation thermique). La solidarité de ces éléments est attestée, d'après Simondon, par le fait que si l'on sciait les ailettes, la chambre à explosion se déformerait sous la pression : les ailettes permettent donc de maintenir viable l'ensemble de la structure à un niveau mécanique. D'ajout, l'ailette de refroidissement est devenue, par convergence des fonctions en un même élément technique, une part non détachable du moteur.

Cette importance de la convergence pour penser l'objet technique en son devenir permet de rapprocher celui-ci à la fois de l'organisme vivant et de l'être humain. Un organisme vivant, dans sa structure interne comme dans son rapport avec le milieu dans lequel il vit, tend vers cette double convergence interne et externe. Si nous imaginons un corps humain en bonne santé, sa cohérence est assurée par le fait que tous les organes qui le composent ne sont pas en lutte les uns avec les autres, mais convergent, par les différents échanges énergétiques, à maintenir l'ensemble en vie¹². De plus la vie, au niveau biologique, n'est possible que par une inscription dynamique et toujours renouvelée dans un milieu plus vaste, dont une partie est incorporée : le phénomène de la respiration comme transformation de l'air ambiant en ressource énergétique est sans doute le meilleur exemple de cela.

Le devenir de l'objet technique s'organise lui aussi autour de ces deux dynamiques d'« *auto-corrélation* et [*d'*]*auto-régulation* » et, à l'instar de l'individu vivant, il n'est donc jamais pleinement fixé¹³. Mais ce processus continu qu'est l'individuation ne se déroule pas seulement au niveau biologique, mais aussi aux niveaux, plus spécifiquement humains, du psychique et du collectif. L'objet technique permet alors de nouvelles convergences avec le milieu dans lequel vivent les hommes, en extériorisant ce processus vers des objets qui augmentent ou modifient les possibilités corporelles (l'outil), mais aussi les conditions mêmes du vivre-ensemble des hommes (l'infrastructure routière). En ce sens, l'objet technique est « du geste humain fixé et cristallisé » ce qui, comme le fait remarquer François-David

12 Que les éléments d'un objet technique soient en lutte les uns avec les autres est précisément l'indice de « l'abstraction » d'une machine, qui est ce que le progrès technique doit réussir à corriger. Voir *ibid.*, p. 41.

13 François-David Sebbah, *Qu'est-ce que la « technoscience » ? une thèse épistémologique ou la fille du diable ?*, Paris, Belles Lettres, coll. « Encre marine », 2010, p. 120.

Sebbah, manifeste moins le fait qu'il y ait de l'humain dans l'objet technique, mais que l'humain est quelque chose comme de l'objet technique pas encore cristallisé¹⁴

Partant, cette de convergence est aussi valable au niveau du geste technique, avec ou sans médiation d'un objet technique, mais cet aspect reste secondaire dans l'œuvre de Simondon pour deux raisons. D'une part, parce que c'est par l'objectivation des gestes humains dans des objets techniques que la valeur propre de la technique se voit le mieux parce qu'elle devient transmissible sous forme objective¹⁵. D'autre part, parce que ce sont dans ces objets, notamment industriels, que se révèlent davantage ce que signifie lier le milieu technique et le milieu naturel, en arrachant la technique à l'échelle du corps humain¹⁶, échelle que la considération des gestes techniques, et notamment des gestes artisanaux, pourraient masquer en rebattant la question de la technique sur celle du savoir-faire ou de l'efficacité¹⁷.

Parler d'objectivation de gestes humains ne signifie pas que l'objet technique, et notamment la machine, soit l'imitation ou la fixation de mouvements d'abord corporels : les processus d'échange gazeux qui font tourner un moteur sont absolument irréalisables par des moyens corporels, fussent-ils outillés. Dans le cas du moteur, humain signifie que dans la transformation des gaz de l'air en gaz d'échappement se manifestent cette relation humaine de convergence avec son milieu et la mise en jeu d'une véritable faculté technique. Mais l'échelle à laquelle le processus technique lui-même a lieu indique bien que le « milieu naturel » dont parle Simondon ne désigne pas la nature prise immédiatement, mais bien la nature en tant qu'elle est scrutée et comprise par les sciences, d'où l'importance de l'exemple du moteur à essence qui est lui-même le fruit, dans son développement, sinon dans son invention, des lois de la thermodynamique. Ainsi, Simondon mesure le progrès technique à

14 *Ibid.*, p. 129-130. Positivement, une telle thèse signifie que la technique n'est pas quelque chose qui s'ajoute à l'humain, mais qui le constitue comme un être foncièrement hybride.

15 Gilbert Simondon, *Imagination et invention*, Nathalie Simondon (éd.), Paris, PUF, 2014, p. 163.

16 Gilbert Simondon « Culture et technique » [1965], in *Sur la technique*, Nathalie Simondon (éd.), Paris, PUF, 2014, p. 315-329, p. 326.

17 Simondon consacre ainsi, entre autres exemples, quelque pages à l'herminette, outil de travail du bois composé d'un manche et d'une partie tranchante en métal. Cette partie tranchante apparaît faussement comme un bloc homogène, car l'aciérisation n'est pas la même à tous les endroits. Chaque partie de la lame est en fait un élément particulier, demandant un travail spécifique, et c'est alors l'équilibre entre ces parties, et donc dans la maîtrise et la coordination des étapes de la fabrication, qui assure la qualité technique de l'objet. Ainsi, la qualité technique, ou technicité, d'une herminette réside dans l'imbrication en elle de tous les processus nécessaires à sa fabrication et manifeste en même temps la technicité de l'ensemble qui a présidé à sa fabrication. On mesure alors la distance qui sépare la technicité d'un objet du maniement effectif de cet objet. Le charpentier maniant l'herminette dispose d'un savoir technique qui n'a pas nécessairement de lien avec la technicité de l'herminette, si cette « concrétisation » ne lui apparaît pas (Simondon distingue soigneusement le plan de la connaissance technique, liée au savoir-faire, du plan de la culture technique, qui s'intéresse à l'inscription de l'objet technique entre les différents milieux. Sur ce point, voir Simondon, *Du mode d'existence...*, *op. cit.*, p. 22). La compréhension même de l'outil comme moyen en vue d'une tâche possiblement non motivée techniquement invisibilise la technicité elle-même. Voir, *ibid.*, p. 88-89.

l'aune de ce qu'il nomme « la concrétisation », dont l'évolution du rapport entre ailettes et chambre à explosion était un exemple : la recherche de synergies fonctionnelles qui donnent à l'objet, par rapport à un premier stade abstrait, une meilleure cohérence interne et une meilleure intégration à un milieu régi par des lois scientifiques. En définitive, la « concrétisation » exprime un « rétrécissement de l'intervalle qui sépare les sciences des techniques¹⁸ », d'où le caractère nécessaire de l'évolution technique qui permet de parler d'un objet technique comme d'une « unité de devenir¹⁹ » : le moteur comme objet technique n'est pas tel ou tel moteur particulier, mais le fait que tous les moteurs remontent à une même formule fonctionnelle tentant de résoudre un même ensemble de problèmes techniques.

Nous sommes alors face à la difficulté suivante : d'un côté, la distinction entre relation d'usage et relation technique nous apparaît comme nécessaire et bien fondée, si nous voulons sortir d'une compréhension purement instrumentale des objets et des gestes techniques et éviter de prendre la seule efficacité comme critère de la technicité. Mais, d'un autre côté, cette relation technique est liée à l'aperception d'une « couche profonde de la technicité » qui, grandement liée à la compréhension scientifique du monde, apparaît comme tout à fait étrangère à notre objet que sont les jeux vidéo et aux préoccupations d'ordre sensible qui sont les nôtres. Cependant, il nous semble pertinent, *in abstracto*, d'envisager la relation ludique entre le joueur et le jeu comme la recherche d'une convergence : chercher à bien jouer, c'est chercher à adapter son corps et son esprit aux nouvelles règles que surimpose le jeu à celles du monde. Mais nous voyons mal en quoi la création non-nécessaire qu'est un jeu répondrait, elle, à un problème de convergence avec un milieu naturel. L'enjeu est alors de savoir s'il est possible de penser la technicité indépendamment du rapport à un milieu naturel, donc de séparer les deux idées que nous présentions comme étant à la racine de la conception simondonienne de la technique. À supposer que cette séparation soit possible, se pose alors la question de l'articulation de ces deux conceptions de la technicité : l'une est-elle un cas particulier de l'autre ou bien sont-elles des facettes d'une définition de la technique qui les inclut toutes deux ?

18 Simondon, *Du mode d'existence...*, *op. cit.*, p. 43.

19 *Ibid.*, p. 22-23.

2. La part sensible de la technique

a. La technique et l'aesthétique

Chez Simondon, la partition entre relation technique et relation d'usage, s'appuie sur l'opposition, pour un objet, entre sa « couche profonde de technicité » et la superficialité des usages qui peuvent aller contre la technicité même des objets²⁰. Or, qu'une séparation de la sorte soit valable pour tous les objets techniques est douteux. C'est l'une des leçons que nous pouvons tirer de la lecture de *l'instrument de musique* de Bernard Sève, qui dialogue justement, dès ses premières pages, avec les thèses simondoniennes. Sève commence par remarquer qu'il y a une similarité certaine entre l'invention d'un objet technique et l'invention d'un instrument, et donc d'un son, en reprenant cette citation de Simondon :

Le processus d'invention se formalise le plus parfaitement quand il produit un objet détachable ou une œuvre indépendante du sujet, transmissible, pouvant être mise en commun, constituant le support d'une relation de participation cumulative²¹.

Précisons d'abord le contexte simondonien de cette citation : il s'agit du début du paragraphe d'introduction de la section « Invention d'un objet créé ou d'une œuvre », dans laquelle l'objet technique est distingué de l'objet esthétique, ce dernier n'étant envisagé que comme œuvre d'art²². Dans les lignes qui suivent la phrase citée par Sève, Simondon insiste d'abord sur la constitution d'un réseau d'objets comme ce qui permet d'assurer la culture et sa transmission. Puis, nous retrouvons le thème de la concrétisation comme recherche de convergence fonctionnelle entre le monde des objets et celui de la nature, ce qui conduit de nouveau Simondon à distinguer entre une couche purement technique et des couches intermédiaires et externes à travers lesquelles l'objet technique devient objet de projection de désirs et d'attentes psychosociales²³. À l'inverse, l'esthétique lui apparaît comme un domaine essentiellement impur dont tout l'intérêt est justement de créer un jeu entre les différentes couches superficielles, négligeant au passage la distinction entre l'esthétique et l'artistique. Mais si l'œuvre d'art sert de paradigme à l'objet esthétique, quelle place accorder à l'instrument de musique : faut-il l'envisager comme objet technique ou comme objet esthétique ?

Bernard Sève tente justement de dégager pour l'instrument de musique une place à part au sein des objets techniques. Le point le plus important, qui fait l'objet du premier

20 Un exemple récurrent chez Simondon de cela est l'automobile qui, devenue objet d'attentes sociales et support d'une multiplicité des objets d'usage, connaît des modifications qui, si elles augmentent le confort des passagers, sont à tort présentées comme des innovations techniques. Voir *ibid.*, p. 28-31

21 Simondon, *Imagination et invention*, op. cit., loc. cit., cité dans Sève, *l'instrument de musique*, op. cit., p. 31.

22 Simondon, *Imagination et invention*, op. cit., p. 178-184.

23 Simondon parle alors « d'objets de manifestation ». Voir *ibid.*, p. 165-167.

paragraphe du premier chapitre de son livre, est que l'invention d'un instrument est moins contrainte que celle d'un marteau ou d'une locomotive²⁴. Ces dernières répondent à un problème technique préexistant dans la jonction entre milieu humain et milieu naturel (l'augmentation de la force de frappe et la locomotion). En ce sens, le processus de concrétisation se comprend comme la réduction progressive des problèmes techniques apparus par la résolution du premier problème de compatibilité ayant présidé à l'invention (ainsi le problème des échanges gazeux dans le moteur apparaît une fois résolu celui de la transformation d'une énergie en mouvement). Or, il semble impossible d'en dire autant pour l'instrument de musique : l'instrument de musique est invention en un sens « premier » dans la mesure où il est une création que Sève nomme « aïsthésique » : il crée une qualité sensible, le son de l'instrument, qui n'avait pas d'existence auparavant et qui ne répond pas directement à un problème technique. À cause de cette nature aïsthésique, lorsqu'il s'agit d'améliorer l'instrument, il est difficile de conférer à cette opération le sens d'un progrès unilatéral²⁵, ce qui pousse alors Sève à dire que les instruments de musique échappent à la concrétisation²⁶. Mais, à cette conception, une pensée d'inspiration simondonienne pourrait opposer à la figure du luthier et du musiciens, comme techniciens usant et/ou fabriquant des instruments de musique grâce à un savoir-faire, celle du « technologue », c'est-à-dire la personne qui saisit la technicité des objets au-delà des usages particuliers qui en sont faits afin d'organiser au mieux les ensembles techniques au sein desquels nous vivons²⁷.

Du point de vue de ce dernier, le violon est un objet technique qui, de même que le moteur use du milieu naturel pour se refroidir, use de l'atmosphère pour moduler l'air et produire un son. Mais sa fabrication et son usage par des techniciens sont orientés par des buts esthétique ou musicaux qui ne sont pas techniques. Sa technicité serait alors à chercher en deux sens : en tant qu'élément technique, il peut être l'indice de la concrétisation du circuit de production de la lutherie comme ensemble technique, ou bien, en tant qu'émetteur de son, il est un élément interagissant avec l'ensemble technique de la diffusion sonorisée qui passe par les micros, les amplificateurs, les antennes-relais ou encore par les satellites assurant la

24 Sève, *L'instrument de musique*, op. cit., p. 28.

25 Sur ce point, voir les discussions à propos de l'évolution du violon de Nikolaus Harnoncourt, *Musik als Klangrede* [1982], trad. par Dennis Collins, *Le discours musical* [1984], Paris, Gallimard, coll. « Tel », 2014, p. 137-145.

26 Sève, *L'instrument de musique*, op. cit., p. 52.

27 La pensée de la technique chez Simondon s'organise à différents niveaux. L'objet technique (le moteur) est lui-même composé d'éléments techniques (la chambre à explosion) et est lui-même élément d'autres objets (la voiture) qui font partie d'un ensemble technique, comme par exemple le réseau routier et les stations-services (sur cet exemple, voir Simondon, « Culture et technique », art. cit., p. 326). Sur le technologue lui-même, son rôle est défini dans Simondon, *Du mode d'existence...*, op. cit., p. 203-209.

télédiffusion d'un concert. Cette conception s'appuie toujours sur la différence entre couche profonde de la technicité et couches superficielles. Ainsi il y aurait possibilité de séparer le principe technique comme formule fonctionnelle (celui de la résonance et de la corde frottée) de l'apparence du violon, de la forme de ses ouïes qui ne seraient pas des déterminations techniques, mais uniquement esthétiques, orientées par les attentes de la musique européenne.

La pertinence de cette séparation, dans ce cas, nous semble pourtant discutable. En effet, retirons des voitures la carrosserie rutilante, retirons l'air climatisé qui oblige à créer un circuit spécifique venant réduire le caractère organique du véhicule : il restera une formule fonctionnelle qui pourra être une voiture, même si elle ne sera plus l'objet de projection psychosociales. Retirons alors à un violon ce qui fait sa forme : il restera bien une formule physique qui fonctionne, mais le son qui en sera tiré ne permettra pas d'identifier l'instrument comme un violon, mais comme un autre instrument, proche, mais distinct du violon. Il n'y a pas de concrétisation possible parce qu'il n'y a pas de violon abstrait. L'instrument à corde frotté et à caisse de résonance n'est pas une unité de devenir, mais bien plutôt une diversité de devenirs qui donnera les violons, les vièles à archet ou à roue, la viole de gambe etc... Cette diversification des qualités sensibles n'est pas seulement rendue possible par des mécanismes et des procédés techniques : parce que l'instrument de musique comme objet technique vise, en son être, cette création sensible, il n'est pas de séparation possible entre le technique et l'aïsthésique, entre une couche supérieure et une inférieure, l'une authentiquement technique et l'autre secondairement technique.

Précisons, ce retournement ne prétend bien sûr pas constituer une invalidation complète de la théorie simondonienne ; l'idée de considérer la technicité des instruments par rapport à leurs possibilités de diffusion sur les ondes et de captation par les micros est un enjeu technique des plus intéressants. En revanche, nous remettons en cause que la technicité d'un objet ne soit fonction que de sa concrétisation. Envisager la technicité d'un objet selon la concrétisation et donc selon son rapport à un concept scientifique de la nature est un aspect possible de la relation technique à un objet, mais non son aspect nécessaire et unique. La liaison nécessaire entre le technique et le sensible, présente dans les instruments et, comme nous le verrons, dans les jeux, fournit le cadre au sein duquel chercher un critère indissociablement technique et sensible, capable de rendre compte de la technicité d'un élément, d'un objet ou d'un ensemble technique. Reste alors à dégager ce critère.

Partons alors d'un exemple lié aux instruments de musique. Dans un article consacré à la tradition des luthiers de Mirecourt, l'ethnologue Baptise Buob 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 sa conception et, par là, de juger de sa qualité technique²⁸. Le même rapport existe à l'égard des gestes en train de produire et l'œil exercé peut y déceler un style, une certaine beauté du geste qui manifeste une tradition, ou qui crée une tradition nouvelle²⁹. La lutherie n'est donc pas uniquement réglée par des principes scientifiques, mais se constitue en même temps comme une communauté de jugement : à travers l'objet transparait une manière de faire, un geste humain qui se juge et dont on peut discuter. Or, de telles discussions sont précisément ce que Simondon tentait d'extirper du champ de la technicité en les rabattant sur la question de l'esthétique qui peut, *a maxima*, intégrer, en la mettant en valeur, la technicité d'un objet, tout en s'en distinguant nettement³⁰. Une telle attitude, privilégiant l'objet technique général à l'instanciation individuelle d'un objet, conduit Simondon à rejeter le « sur mesure³¹ » car penser la technicité en fonction de son degré de généralité, c'est bien la penser sur le modèle des sciences, dans lesquelles la loi la plus générale a davantage de valeur que le cas particulier. Par là s'expliquent que, pour Simondon, la technicité soit à chercher en dehors de l'ajustement, du sur-mesure et de la virtuosité, ainsi que le privilège accordé aux ensembles techniques plutôt qu'à l'objet artisanal destiné à une personne.

Lorsque le luthier juge le geste d'un pair, directement ou par l'intermédiaire d'un violon dont il peut percevoir le style de fabrication, quelle relation entretient-il avec l'objet ? Le fait que le geste ou le résultat produit soit qualifié de « beau » semble plaider pour une relation esthétique plutôt que technique³². Néanmoins, nous nous retrouvons face au même problème qu'à propos de l'appréciation du jouer : cette appréciation, en jugeant un geste en acte ou objectif, n'est pas désintéressée car elle s'intéresse à la réussite de ce dit geste et donc à la finalité de conception qu'il poursuivait. Par cette alliance d'une appréciation esthétique et d'un intérêt, la beauté du geste ou du violon semble relever de ce que Kant nomme une « beauté conditionnée » par « un concept de la fin de ce que la chose doit être³³ ».

28 Baptiste Buob, « De l'adresse. Remarques sur l'esthétique des gestes du luthier », *Gradhiva*, n°17, Paris, Musée du Quai Branly, 2013, p. 70-93, p. 86-90. Sur le lien entre cette qualité technique et le son du violon, voir ci-après.

29 *Ibid.*, p. 84-85.

30 Voir Simondon, *Du mode d'existence...*, *op. cit.*, p. 254-255 et Dufrenne, « Objet esthétique et objet technique », *art. cit.*, p. 189 et 200 qui reprend et étend cette partition. C'est également, dans ses grandes lignes, l'objet des réflexions sur la techno-esthétique de 1982, sur lesquelles nous reviendrons longuement dans la troisième partie de cette thèse.

31 Simondon, *Du mode d'existence*, *op. cit.*, p. 27.

32 Le terme « beau » revient huit fois dans l'article de Buob.

33 Kant, *CFJ*, *op. cit.*, § 16, p. 208-210.

Pareille beauté serait, dans son expression par un jugement de goût, une « beauté adhérente³⁴ », au sens où le jugement d'appréciation sensible, en ce cas, ne considérerait pas la forme sensible pour elle-même, mais l'adéquation de cette forme à un concept.

L'appréciation des luthiers de Mirecourt ne correspond pourtant pas à ce type de jugement d'appréciation esthétique, que Kant nommait un « jugement de goût appliqué ». En effet, dans celui-ci, l'appréciation esthétique est « limitée³⁵ » dans sa liberté et dans son *jeu* par un concept. Cette limitation se retrouve bien dans l'exemple kantien de l'église³⁶ : un bâtiment, que nous jugeons d'abord formellement beau, peut finalement nous apparaître comme étant une église laide, si nous jugeons que son exubérance architecturale n'adhère pas à ce que devrait être une église, bien que cette exubérance nous ait plus de loin et nous eût plu ailleurs. Cette conception implique alors une distinction entre deux opérations mentales, l'appréciation formelle et le rapprochement entre la forme et le concept, la seconde opération venant limiter la première.

Or, cette séparation ne nous semble pas possible dans le cas qui nous occupe. L'œil du luthier n'est pas l'œil du photographe profane qui ne retiendrait que la forme abstraite du mouvement : le mouvement doit avoir un sens, une fonction technique pour apparaître comme beau et la forme du mouvement n'est pas séparable de cette fonction, puisque c'est elle qui le fait apparaître comme geste technique et non comme simple gesticulation parasite (ou dans le cas de l'appréciation d'un violon, qui ferait apparaître tel détail dans la facture comme élément technique et non comme un caractère indifférent). Mais cela ne reviendrait-il pas à faire de l'efficacité le critère de la technicité, ce que nous avons pourtant écarté ? Nullement, car, si tel était cas, le bon juge de la technicité serait uniquement le violoniste qui jugerait de la maniabilité et du son du violon. Mais comme le précise la fin de l'article de Buob, pour les luthiers de Mirecourt « la maîtrise technique existe pour elle-même, presque indépendamment de la finalité ultime de l'instrument de musique³⁷ ». Cette formule s'applique d'autant mieux aux cas des luthiers que, comme le rappelle plusieurs fois l'article, ceux-ci n'ont que très peu de contrôle sur la qualité acoustique de leur instrument. Néanmoins, pareille formule ne fait pas pour autant du rapport des luthiers à leurs gestes un rapport désintéressé ; la précision « presque » est importante et maintient une part d'intérêt spécifiquement technique³⁸.

34 *Ibid.*, § 16, p. 208.

35 *Ibid.*, § 16, p. 209.

36 *Ibid.*, *loc. cit.*

37 Buob, « De l'adresse », art. cit., p. 91.

38 L'élucidation de ce point est l'un des enjeux majeurs de la thèse. Il sera particulièrement traité au chapitre 6 et au chapitre 8, dans lequel nous retrouverons l'article de Buob.

De plus, la « finalité » dont il est question ici est l'utilisation musicale du violon par un musicien, qui doit être distinguée de la finalité du geste de fabrication intéressé à réaliser un objet selon des règles de l'art établies. Ainsi, quand le luthier perçoit dans la forme d'un violon des gestes objectivés, le musicien perçoit, exécute et juge des gestes autres, ceux réclamés par le jeu de l'instrument, et non plus par sa fabrication³⁹. En ce sens, la technicité de l'instrument n'est pas la même selon qu'elle est jugée par le luthier ou par le violoniste, ce qui est confirmé par la présence de jurys doubles lors des concours⁴⁰, dans la mesure où luthiers et violonistes n'ont pas la même relation à un même objet. Qu'il y ait ainsi deux directions pour comprendre la technicité, dans notre acception sensible et technique du terme, l'une tournée vers les gestes de la production, l'autre vers ceux rendus possibles par l'usage de l'objet, n'est que le pendant d'une situation déjà présente chez Simondon : la technicité d'un objet pouvait renvoyer à ses effets et à son fonctionnement (le moteur) ou bien être le signe de la technicité de ses conditions de production (l'herminette).

Or, en parlant d'usage, nous ne remettons pas subitement en cause la séparation entre relation d'usage et relation technique. Nous envisageons la possibilité d'une étude de la technicité des usages et donc qu'une relation technique puisse s'établir à partir de l'usage des objets techniques, au lieu que celui-ci constitue une sorte d'obstacle épistémologique masquant la véritable relation technique par un manque de distance à l'objet, comme le pensait Simondon. Cela implique néanmoins un nouveau déplacement d'importance : considérer autant les objets techniques que la part corporelle des techniques.

b. Le geste, l'objet et l'effort

Le privilège accordé aux objets techniques par Simondon trouvait sa source dans l'idée qu'en eux-ci s'exprimait, de manière plus complète que dans le corps et dans les esprits des hommes, le sens de la technique comme liaison entre l'humain et le monde⁴¹. Or, dans le cas de l'adresse mise en valeur à Mirecourt, nous trouvons au contraire une dimension supplémentaire liée à l'activité elle-même : le violon n'exprime pas qu'un rapport technique avec le monde, mais une qualité spécifique et subjective qui lie le facteur à l'objet qu'il travaille et l'inscrit dans une communauté technique⁴². Par là, nous retrouvons l'idée de

39 Cette différence doit être d'autant plus marquée que tout luthier n'est pas forcément violoniste, ni même mélomane. Voir Buob, « De l'adresse », art. cit., p. 73.

40 *Ibid.*, p. 90.

41 Simondon, *Imagination et invention*, op. cit., p. 163-164.

42 Buob note bien la spécificité stylistique d'une école de lutherie à l'autre : le savoir-faire de Mirecourt, et plus largement le savoir-faire français, n'est pas le même qu'en Italie, par exemple. Voir Buob, « De l'adresse », art. cit., p. 76.

« techniques du corps » telle qu'elle a été travaillée par Marcel Mauss⁴³, référence d'ailleurs citée par Buob dans son article⁴⁴. De quelles techniques parle Mauss ? La technique est définie comme « un acte traditionnel efficace⁴⁵ », donc susceptible d'être transmis, mais une telle définition pourrait englober autant le geste de fabrication que la décision juridique qui est efficace parce qu'elle est reconnue émaner d'une autorité traditionnellement légitime. Mauss précise alors que l'acte technique est « senti par l'auteur *comme un acte mécanique, physique ou physico-chimique* et [est] poursuivi dans ce but⁴⁶ ». Si cette définition vaut pour les gestes instrumentés (il cite, par exemple, une manière de grimper aux arbres à l'aide d'une ceinture enroulée autour du tronc et du corps⁴⁷), Mauss s'intéresse particulièrement aux techniques qui mettent en jeu le corps seul, partant de l'idée que « avant les techniques à instrument, il y a les techniques du corps⁴⁸ », dans lesquelles le corps est l'unique instrument utilisé. Les techniques à instrument sont des cas particuliers de techniques du corps et sans doute la séparation n'est elle-pas si nette que cela : la marche peut être considérée comme une technique non instrumentée, si nous nous intéressons au fait de marcher avec les paumes ouvertes ou fermées⁴⁹, ou bien instrumentée, lorsque est considérée l'influence des chaussures portées sur le style de la démarche.

L'objection simondonienne à cette approche serait la suivante : Mauss, en étudiant les différentes manières de marcher ou de poser ses mains à tables, s'intéresse à des usages dont la valeur n'est nullement technique ; les positions des mains lors d'un dîner vont être jugées non pas très techniques ou peu techniques, mais, selon les mots mêmes de Mauss, « convenable ou inconvenantes⁵⁰ ». Pareil jugement de convenance n'intéresse que l'invité lors d'un dîner, le mondain écrivant un guide des bonnes manières ou l'anthropologue dont l'objet d'étude serait les bonnes manières. Or l'une des perspectives que nous pouvons tirer de Mauss, dans cet article, se situe en deçà de la question de la convenance : l'anthropologue ne s'intéresse pas seulement à l'efficacité symbolique de telle ou telle posture, mais au fait d'examiner les manières différentes de se servir de son corps, et de prendre par là conscience qu'il y a un apprentissage technique de tous les mouvements qui nous semblent anodins, de la marche à la station assise. Ces gestes expriment des relations motrices différentes au corps et

43 Marcel Mauss, « Les techniques du corps » [1935], in Marcel Mauss, *Techniques, technologies et civilisation*, Nathan Schlanger (éd.), Paris, PUF, coll. « Quadrige », p. 365-394.

44 Buob, « De l'adresse », art. cit., p. 84.

45 Mauss, « Les techniques du corps », art. cit., p. 374.

46 *Ibid.*, p. 375.

47 *Ibid.*, p. 387.

48 *Ibid.*, p. 375.

49 *Ibid.*, p. 370.

50 *Ibid.*, p. 370.

un travail différent de ce corps comme un instrument. L'étude de l'attribution de valeurs de convenance ou d'inconvenance à ces rapports moteurs est alors une question seconde qui, pour reprendre le vocabulaire simondonien, est bien une affaire de « projection psychosociale » et non plus une question technique.

Or, de même que la relation technique simondonienne, n'est pas une relation d'usage, cette attention aux spécificités motrices de nos gestes n'est pas une relation habituelle et ordinaire et demande une attention spécifique que nous retrouvons dans deux situations : l'apprentissage et l'appréciation. Le nageur (Mauss s'attarde sur l'évolution de l'enseignement de la brasse⁵¹) mettant en pratique de manière automatique ce qui lui a été appris est dans une relation d'usage habituel à son propre corps. Mais apprendre à nager, c'est-à-dire prendre conscience de la possibilité que notre corps a de nager, ou, en nageant, ressentir la différence motrice entre nager le *crawl* plutôt que la brasse, demandent justement d'avoir présent à l'esprit les qualités sensibles et motrices d'autres gestes afin de réaliser correctement ou d'apprécier la particularité sensible du geste réalisé. Ce qui change entre ces deux cas est très certainement le rapport à l'efficacité : l'apprentissage ou le perfectionnement d'un geste recherchent l'efficacité, tandis que l'appréciation technique suppose un niveau satisfaisant d'efficacité et d'exécution permettant de mieux sentir la particularité motrice des gestes parce que ceux-ci ont déjà été incorporés.

Il est alors temps de proposer notre propre définition de la technique et de la situer par rapport à celles de Simondon et de Mauss. Il faut déjà en cerner les limites : nous ne nous intéressons qu'à la part sensible de la technique, c'est-à-dire aux objets et aux pratiques qui font l'objet d'une appréciation elle-même indistinctement sensible et technique. Cela revient donc à exclure certains objets et processus techniques qui par leur échelle (microscopique, comme les échanges gazeux, ou macroscopiques, comme les réseaux de communications mondialisés) ne semblent pas, ou difficilement, pouvoir être saisis de la sorte. En fait, alors que Simondon a montré la nécessité de détacher la technicité de l'échelle du corps humain, la liaison à un jugement sensible nous ramène à la saisie de la technique par nos sens, ce pourquoi notre définition ne pourra prétendre épuiser la valeur technique des objets et des pratiques. En revanche, cette approche sensible peut être complémentaire de celle de Simondon, dans la mesure où rien n'empêcherait la technicité au sens simondonien comme relation organique entre le milieu humain et le milieu naturel de se manifester de manière sensible à travers des objets techniques⁵².

51 *Ibid.*, p. 368.

52 Cette possibilité est celle qui est envisagée par Simondon et développée par Dufrenne.

Cette liaison explique pourquoi, malgré l'insistance sur le geste technique, la définition maussienne n'est pas pour nous suffisante. Alors que Mauss ne prétendait que parler des techniques corporelles, nous cherchons à penser une qualité technique qui puisse s'appliquer autant aux gestes techniques effectués qu'aux objets techniques comme objectivation d'actes techniques, que ceux-ci soient des gestes anthropomorphes ou qu'ils soient des processus qui n'ont que peu de rapport avec la mécanique du corps humain. Or, la notion qui permet d'articuler l'objet et le geste, et de les articuler à ce troisième niveau que nous signalions en début de chapitre, l'expérience, est celle d'effort, qu'il nous faut à présent étudier.

Commençons au niveau du geste technique et reprenons l'exemple du maniement de la souris qui semble de prime abord être un mouvement qui se réalise « sans effort » car ne semblant pas opposer de « résistance » ou de « difficulté à surmonter », ce qui caractérise l'effort dans une acception traditionnelle⁵³. Une double difficulté technique à surmonter par un effort peut pourtant être décelée dans ce geste : celle de la dissociation de l'index et du majeur pour le clic et, plus difficile encore, la maîtrise de la coordination entre un mouvement physique sur une table et un mouvement numérique à l'écran. Cette double tâche n'est sentie comme effort que dans deux situations : lors de l'apprentissage et lors du resurgissement non-normal de la difficulté, à cause d'un problème physique (fracture, arthrite) ou d'un défaut dans la coordination main/œil (à cause d'un manque d'attention ou d'un matériel défectueux). L'absence de difficulté ou de résistance ressentie ne signale pas l'absence d'effort, mais que, pour des raisons comme l'habituatation ou l'absence de défi physique, cette dimension d'effort du geste reste à un état latent pouvant parvenir à la conscience à tout moment. La notion d'effort nous semble ainsi autant liée à l'épreuve d'une difficulté qu'à la conscience d'une difficulté, l'épreuve n'étant que le moyen sans doute le plus répandu de parvenir à cette conscience. Il y a donc toujours de l'effort dans un geste, parce qu'il en constitue l'une des dimensions.

Prenons alors un exemple que nous traiterons plus en détail ultérieurement⁵⁴ : le geste du chant lyrique européen, qui ne saurait se limiter à sa part technique et pourrait être abordé selon ses propriétés esthétiques, expressives ou musicales. L'effort qu'il requiert est, pour le dire vite, un effort musculaire qui repose sur une convergence entre une détente musculaire abdominale et lombaire et la respiration. L'effort du chanteur est de tendre vers ce geste

53 Voir ainsi la définition du CNRTL : « Mise en œuvre de toutes les capacités d'un être vivant pour vaincre une résistance ou surmonter une difficulté ».

54 Au chapitre 7.

parfait et il faut alors distinguer entre la difficulté de l'effort *per se* et les résistances ou difficultés intermédiaires qui sont éprouvées pour approcher cet objectif. Mais cette difficulté est en même temps ce qui donne un sens au geste en le distinguant d'autres pratiques techniques. Partant, nous définissons l'effort comme une mise en mouvement réglée par un but, l'épreuve d'une résistance pouvant être concomitante à cet effort ou bien à cause de la difficulté intrinsèque du but à atteindre ou bien à cause de facteurs extérieurs venant compliquer le geste.

Cette notion d'effort se retrouve également à travers un objet. Reprenons l'exemple du violon. L'expertise des luthiers réside dans leur capacité à « [reconstituer] le processus de fabrication en regardant l'objet » ce qui permet, lors des concours notamment, « d'émettre un jugement sur la chorégraphie opératoire (une part restera toujours opaque, ne laissant aucune trace sur l'objet)⁵⁵ ». Cette capacité suppose d'avoir déjà incorporé les mêmes gestes ou des gestes approchants et implique d'imaginer non seulement les gestes nécessaires, mais de comprendre l'effort, c'est-à-dire de saisir le but qui oriente ces gestes. Cette compréhension est ce qui fait défaut lorsque nous nous retrouvons face à un outil dont ignorons la fonction précise, car liée à un métier spécifique : nous pouvons grossièrement imaginer comment nous en servir en le rattachant à des catégories générales d'effort (marteler, râcler...), mais il nous manque les déterminations motrices les plus fines (la résistance du matériau travaillé, la manière de prendre l'outil, l'occasion de son utilisation) pour sentir la spécificité technique et sensible de l'objet.

Cette capacité à sentir l'effort à partir d'un objet, que cela soit l'effort de production de l'objet ou l'effort permis par cet objet, est d'importance pour l'étude des jeux puisqu'elle permet de comprendre les règles du jeu comme des objets techniques. Reprenons l'exemple des échecs. L'aspect technique d'un coup ne réside pas dans le geste de pincer un pion et de l'amener sur la case : ce geste n'est que l'actualisation d'un mouvement ludique de la pensée qui consiste à se représenter et à décider entre tous les mouvements rendus possibles par les règles celui qui donnera une meilleure chance d'emporter la victoire. Mouvement ne s'entend donc pas ici en un sens kinesthésique⁵⁶ mais dans la capacité à se projeter dans une situation ludique et à la faire varier en fonction du but fixé par le jeu. En ce sens les règles sont donc toujours du mouvement objectivé et les étudier permet de préciser la technicité d'un jeu.

55 Buob, « De l'adresse », art. cit., p. 86.

56 Nous réservons en conséquence l'appellation de geste aux mouvements qui impliquent dans leur technicité même un aspect kinesthésique.

Précisons alors la relation exacte entre l'effort et la technicité en définissant cette dernière : la technicité est le lien qui s'établit par et dans l'effort entre un acte et son milieu. Cette définition est bien moins univoque que celle de Simondon pour qui le lien était qualifié d'organique et concernait forcément le milieu naturel, car, au lieu de chercher un sens universel à la technique, nous cherchons au contraire à rendre compte des particularités techniques et sensibles de différents objets et pratiques techniques. Cette définition nous permet également de ramener sur un même plan la technicité du rabot, résidant dans le fait que sa lame est, pour qui la manie bien, une extension de la paume permettant de sentir la « forme implicite » du bois et donc de créer des poutres respectueuses de la complexion de celui-ci⁵⁷, et la technicité d'un problème d'échecs, comme une variation amenant à trouver un mouvement remarquable parmi les possibilités offertes par le cadre réglé de ce jeu. Cette technicité est à la fois le fruit de l'effort et perceptible seulement en lui de manière actuelle (en résolvant le problème d'échecs, en rabotant une poutre) ou, pour qui a déjà en partie ou totalement incorporé l'aspect kinesthésique de l'effort, de manière imaginée (les luthiers lors des concours ou en phase d'apprentissage).

Ce qu'est une relation technique apparaît alors plus clairement : elle consiste à considérer un acte ou un objet en action non pas en fonction de l'efficacité ou de la réussite de son effort, mais dans la spécificité de la technicité de celui-ci. Nous avons une relation technique à la voile lorsque nous prenons conscience de la manière dont elle transforme le vent en un effort moteur, en l'intégrant à un milieu technique, et non en mesurant la vitesse à laquelle file le bateau sur lequel nous nous trouvons ; nous avons une relation technique à notre manière de chanter non quand nous réalisons bien le geste, mais quand nous sentons la convergence musculaire que ce geste réussi demande. Ainsi l'efficacité est moins le critère de la technicité, que ce sur quoi la relation technique s'établit pour parvenir à la conscience. C'est à partir de cette relation technique à la spécificité technique d'un objet ou d'un acte que s'organise alors une expérience sensible technique, dont nous préciserons plus tard toutes les caractéristiques⁵⁸. Cependant, en ne proposant pas de signification universelle à la technique comme le faisait Simondon, ne courrons-nous pas le risque de morceler celle-ci en une somme de pratiques et de métiers qui auraient tous leur technique propre sans réellement être reliés les uns aux autres ?

57 Gilbert Simondon, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information* [1958], Grenoble, Éditions Jérôme Millon, coll. « Krisis », 2005, p. 53.

58 Voir le chapitre 6.

Pour prévenir ce risque de morcellement, nous conservons l'idée simondonienne de « culture technique » : reconnaître que la technique des luthiers et celles des violonistes n'est pas la même, ne revient pas à en faire des domaines séparés car tous deux se retrouvent comme part de la culture technique. Disposer d'une culture technique, c'est donc moins étudier un objet ou des gestes liés à un métier pour les réaliser de la manière la plus parfaite possible (ce qui est plutôt disposer d'un savoir ou d'un savoir-faire technique) qu'être capable de rendre compte de la spécificité du lien entre acte et milieu créé par l'effort propre à ces pratiques (ce qui se passe difficilement d'une pratique minimale). Rapporté au jeu, cela signifie donc bien qu'il n'y a pas besoin d'être un professionnel de *Rocket League*⁵⁹ pour en saisir la technicité. Bien plutôt faut-il être capable de percevoir comment la pratique de ce jeu nous force à adopter des gestes, des attitudes rythmiques et motrices différentes de toute autre activité, ce qui se réalise dans un jugement capable de mettre en relation *Rocket League* avec d'autres gestes ludiques. Ainsi, celui qui perçoit la technicité d'une pratique ou d'un objet n'est pas nécessairement le professionnel, mais l'amateur qui cherche à éprouver cette richesse sensible et il est accidentel que cet objet ou cette pratique soit lié à notre profession, contrairement à ce que pensait Dufrenne⁶⁰.

Maintenant que le sens de l'adjectif technique⁶¹ a été précisé, nous pouvons aborder plus directement la question de la technicité des jeux vidéo. Celle-ci est double, dans la mesure où elle participe à la fois de la technicité du support informatique et de celle du jouer comme pratique technique. Ces deux questions doivent bien entendu être étudiées séparément, et c'est par la question informatique que nous commencerons.

3. La constitution technique des jeux vidéo

Afin de déterminer la technicité des jeux vidéo, c'est d'abord à celle de l'ordinateur qu'il faut nous intéresser. Notre point de départ sera alors cette remarque de Mathieu Tricot :

59 *Rocket League*, Psyonix, *op. cit.*

60 Il est cependant indéniable que le professionnel perçoit des caractères techniques que l'amateur ne voit pas nécessairement, particulièrement dans les pratiques qui sont en même temps des métiers et qui demandent une vie entière pour être maîtrisés. Sur cette question, voir le chapitre 8.

61 Il faut remarquer que nous dérivons adjectif du terme « technicité » plutôt que du substantif « la technique ». L'une des conséquences de cette définition est que tout objet a une part technique et que se rapporter à lui comme à un objet technique c'est le techniciser, de même qu'un objet esthétique serait avant tout un objet esthétisé par un sujet. En conséquence, ce qui est communément appelé geste technique (marteler, clouer) ou objet technique (le marteau, la machine) sont des objets et des pratiques considérées comme étant totalement ou avant tout définies par leur qualité technique plutôt que par leur qualité esthétique ou politique.

[...] les jeux vidéo se jouent avec une machine, l'ordinateur qui est absolument décisive pour notre modernité. Supprimez la raquette de tennis, supprimez le plateau du *Monopoly*, supprimez Barbie, supprimez le masque de l'acteur, et ainsi de suite, le monde ne s'arrêtera pas de tourner. Dans le jeu vidéo, il se trouve que l'instrument de l'expérience ludique est dans le même temps l'objet technologique le plus indispensable au monde contemporain, celui par lequel l'ensemble des dispositifs de pouvoir, économique ou politique, à quelque niveau que ce soit, s'exercent⁶².

Le terme « instrument de l'expérience ludique » désigne les différents objets qui délimitent ou font partie du monde du jeu, donc sur ou dans lesquels l'action ludique s'exerce. L'idée développée par Triclot peut être exprimée sous la forme de l'analogie suivante : l'ordinateur est aux jeux vidéo ce que la poupée Barbie est au jeu avec une poupée. Or cette analogie n'a rien d'évident si nous définissons l'ordinateur comme une machine computationnelle : le joueur n'a pas plus un accès direct et ludique aux rouages du code et du processeur que l'enfant aux processus chimiques présidant à la création d'une matière plastique. Le logiciel qui constitue le jeu vidéo ne serait alors que du computable organisé d'une certaine manière, comme la poupée Barbie serait une certaine manière de donner forme à du plastique. Il faudrait alors préférer à l'analogie proposée par Triclot celle-ci : le logiciel est au jeu avec un jeu vidéo ce que la poupée Barbie est au jeu avec la poupée et l'ordinateur est aux jeux vidéo ce que l'industrie du plastique est à la poupée Barbie. En ce cas, la suppression d'un logiciel n'empêcherait pas le monde tourner, mais la suppression de l'industrie du plastique le bouleverserait très certainement.

Mais la définition de l'ordinateur comme simple machine à computer est, du point de vue technique, très problématique. Comme le fait également remarquer Triclot :

La fonction des ordinateurs n'est pas simplement de calculer et de mouliner des nombres, mais de produire des univers symboliques et d'opérer sur ces univers⁶³.

Si l'enjeu présenté par ces deux citations est d'ordre politique⁶⁴, l'argumentation technique est d'inspiration simondonienne. Triclot note ainsi la rupture que marque l'arrivée des machines disposant d'un oscilloscope (TX-0), puis d'un écran à tubes cathodiques (PDP-1) et d'un clavier, permettant au code d'être programmé en temps réel, par opposition à une programmation séparée de son exécution par la nécessaire entremise de cartes perforées, qui privait d'un « accès direct, sensible, intime à la machine⁶⁵ ». Cette adjonction d'un écran est

62 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 185.

63 *Ibid.*, p. 188.

64 Le chapitre dont elles sont tirées s'intitule d'ailleurs « La politique de l'algorithme ».

65 *Ibid.*, p. 103-106.

bien une concrétisation dans la mesure où une synergie fonctionnelle s'établit entre l'affichage et la programmation : l'ordinateur n'est plus simplement un objet programmable, mais un outil de programmation en devenant en même temps un instrument d'affichage. L'ordinateur y gagne une plus grande individualité dans la mesure où la transmission du code depuis le programmeur supprime l'intermédiaire humain jusqu'ici nécessaire qu'était l'ingénieur qui réalisait les cartes perforées. De ce point de vue, ce mouvement de concrétisation trouverait son aboutissement dans la tablette tactile, dans laquelle l'écran n'est plus simplement affichage mais est en même temps surface d'interaction avec le code, ce qui ne nécessite plus l'adjonction obligatoire d'un clavier⁶⁶.

Que veut dire alors que cette convergence des fonctionnalités permet d'appréhender l'ordinateur de manière « sensible » ? Pour être plus précis, pareille convergence fait de la relation à l'ordinateur une relation technique et sensible, les deux aspects n'étant pas séparable. La concrétisation technique donne un caractère sensible à l'ordinateur et ce caractère sensible définit ce qu'est la technicité de l'ordinateur : l'ordinateur concrétisé transforme des signaux électriques invisibles en un milieu informatique sur et dans lequel une action humaine est possible. Cette action peut alors avoir pour fin de commander une autre action physique (la mise en marche de l'imprimante) ou donner l'impression d'avoir sa fin en soi, dans le milieu informatique lui-même (dans le cadre d'un jeu vidéo, par exemple). En donnant ainsi un tour esthétique à l'intuition de Triclot, qui était essentiellement politique, un jeu vidéo constitue nécessairement un travail de cette qualité sensible particulière qui se rencontre face à l'ordinateur et que nous proposons d'appeler « sensible informatique ». Dans le rapport entre l'écran, la machine et le corps de l'opérateur se joue un rapport sensible de type nouveau, dont la spécificité unit tous les jeux vidéo entre eux.

Ainsi, le sensible informatique est, au niveau de l'expérience du joueur, le complexe rapport qui s'institue entre le geste physique d'un opérateur et sa représentation par un dispositif informatique, le plus souvent un écran. Le geste physique s'effectue nécessairement sur un dispositif matériel, manette ou écran tactile, ou sous l'œil d'un capteur capable de transformer les gestes du corps en *input*⁶⁷. Mais cela n'est pas quelque chose de propre au sensible informatique, puisque ce principe est également à la base de la télécommande, que

66 Par là, nous voyons bien que concrétisation et performance ou efficacité dans les usages ne sont pas la même chose : si la tablette est sans doute un objet technique plus concret, elle n'en est pas moins, pour certains usages, encore largement inférieur à un ordinateur portable ou de bureau, notamment sur le plan de la puissance graphique nécessaire pour certains jeux.

67 C'est le cas des jeux utilisant la Kinect, une caméra utilisant des capteurs de profondeur pour enregistrer les mouvements.

l'objet télécommandé soit d'innocentes voitures de courses ou de moins innocents drones de guerre. Néanmoins, les technologies de commande à distance, par onde ou par signal numérique, ont pour destination une autre action physique et non une représentation d'action qui ne se situe pas dans le même espace, dans la même continuité physique que la première⁶⁸. Que nous soyons capables de discriminer entre action vidéoludique et action télécommandée signifie que les jeux vidéo et l'ordinateur concrétisé travaillent, pour créer leurs représentations, quelque chose qui s'apparenterait à une matière numérique, dont il s'agit de déceler la nature et les qualités.

Qu'informent donc les jeux vidéo ? Dire que les jeux vidéo sont fait de signaux électriques transformés serait comme dire que la poupée Barbie est faite d'atome, une réalité indéniable, mais qui n'éclaire en rien ce qu'est cet objet dans l'expérience sensible que nous en avons. De plus, le terme même de transformation ne conviendrait pas dans la mesure où, alors que le plastique est informé pour donner lieu à une poupée, le jeu vidéo ne modifie pas la forme du courant électrique, mais est la traduction des informations qui circulent grâce à lui. Ce que le jeu vidéo transforme, c'est la potentialité d'action que crée la concrétisation de l'ordinateur ; là où il n'y aurait pu avoir qu'un traitement de texte, il y a à présent des forêts, un soleil qui se meut dans le ciel et le bruit des feuilles dans le vent. Mais cette potentialité elle-même n'avait d'existence que virtuelle et pas de présence physique comme le bloc de marbre attendant d'être sculpté ou la matière plastique attendant d'être moulée. La matière numérique n'est donc pas une matière préexistante, mais elle n'existe que comme produit déjà achevé et ouvragé par des programmeurs. Tout jeu vidéo, au même titre que tout logiciel, est donc un travail direct de cette matière numérique parce qu'il est la seule manière pour cette matière numérique d'apparaître en tant que telle.

Si cette matière numérique est en soi une potentialité d'action, garder le terme de matière est-il bien approprié ? Rapprochons alors nos réflexions de celles qui ont conduit une part de études sur le numérique à adopter en guise de concept une invention romanesque : le cyberspace. Le terme a été forgé par William Gibson dans son roman *Neuromancien* et est décrit en ces termes :

68 Du point de vue de l'opérateur, il est clair que la salle de commande au Texas et le théâtre des opération en Afghanistan sont deux espaces différents. Mais les deux sont des points d'un même espace terrestre qu'il est possible de relier.

une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, [...] Une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain⁶⁹.

Ce texte de 1984 présente donc le cyberspace comme un réseau semblable à Internet dans lequel la perception spatiale se fait en trois dimensions, comme un monde continu venant se substituer au monde physique, conduisant les personnages à un mépris certain du corps puisque c'est par l'esprit seul que l'on agit dans ce cyberspace⁷⁰. De ces bases romanesques, le terme a par la suite été réutilisé dans des travaux universitaires afin de souligner la capacité à simuler des espaces et le déplacement en leur sein, ainsi qu'un certain caractère « habitable » de l'image⁷¹. Cependant, l'émergence des jeux et des outils de travail en trois dimensions ne doit pas faire oublier que la majorité des interactions se font encore dans l'univers bi-dimensionnel de la page Internet ou du traitement de texte, sans parler des jeux vidéo en deux dimensions qui continuent à être produits et appréciés.

Si nous désirons nous réapproprier sereinement ce concept, il faut en extraire le fantasme qui en fait une sorte de matrice, un monde séparé et indépendant du monde physique. Les usages actuels du numérique, et les passerelles permanentes entre monde physique et monde numérique tendent à confirmer le caractère illusoire d'une telle séparation, faisant du numérique un prolongement technique comme un autre de notre monde⁷². Sur le plan sensible pourtant, il existe une différence de taille entre la conduite d'une voiture dans un jeu vidéo et la conduite d'un drone, quand bien même les deux passeraient par l'interface numérique d'un même *smartphone*. À cette différence que nous postulons, le dispositif suivant, tout à fait réalisable techniquement, pourrait être opposé : fixant une caméra sur une voiture télécommandée, l'on coifferait le pilote d'un casque de réalité virtuelle diffusant les

69 William Gibson, *Neuromancer* [1984], trad. par Jean Bonnefoy, *Neuromancien*, Paris, Editions J'ai lu, coll. « Science-fiction », 1988, p. 64. Il est à noter que le traducteur conserve l'anglicisme « *cyberspace* », que l'usage a par la suite francisé.

70 Ce dualisme apparaît dès le quatrième de couverture de l'édition citée qui précise que le protagoniste, qui ne peut plus se connecter suite à des représailles à son encontre, est « de retour dans la prison de chair de son corps ».

71 Voir, par exemple, Étienne Perény, *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*, Paris, Questions théoriques, coll. « Lecture>Play », 2013, p. 41 (une appellation apparemment synonyme « cybermonde » se retrouve p. 185). l'idée selon laquelle un véritable « medium spatial » a émergé avec l'avènement des images de synthèse est notamment défendue par François Garnier dans son groupe de recherche « Spatial Media » à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs. Enfin, le caractère « habitable » de ces images était le point de départ du colloque organisé par Clarisse Bardiot en 2013 à Valenciennes, qui portait justement pour titre *Des images habitables, arts de la scène et 3D*.

72 Le philosophe Stéphane Vial propose ainsi de renoncer à la dualité « monde virtuel »/« monde réel » pour parler d'un « monisme numérique » en mettant justement en avant l'interpénétration des actes numériques et des actes physiques. Voir Stéphane Vial, « La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme numérique », in Hakim Hachour, Naserddine Bouhaï et Imad Saleh (dir.), *Frontières numériques et artéfacts*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 135-146.

images enregistrées par cette caméra. La voiture télécommandée serait alors contrôlée comme de l'intérieur, exactement comme certains jeux vidéo de course le proposent. Nous ne nions pas qu'il y aurait une grande proximité des expériences, mais cette proximité indiquerait davantage la fécondité des codes visuels des jeux vidéo plutôt qu'une parenté ontologique. La représentation est ici un intermédiaire entre deux réalités physiques et non la destination des gestes de commande, ce qui apparaît particulièrement en cas de sortie de piste du véhicule et du possible dommage physique en découlant⁷³.

Précisons néanmoins ce que nous entendons par « destination des gestes ». En un sens, une image de jeux vidéo n'est elle-même que le relais vers une réalité informatique. Elle est une interface qui renvoie à ce qui est codé, même si ce qui est vu à l'écran ne reflète pas nécessairement de manière parfaite et précise le fonctionnement exact du moteur de jeu⁷⁴ : ainsi lorsque dans *Mushihimesama*, les balles touchent les bords de notre vaisseau sans le faire exploser, il faut comprendre que seul le centre du vaisseau a une existence pour le moteur du jeu, son apparence extérieure débordant ce point n'étant pas prise en compte par les règles⁷⁵ (illustration n°2, le vaisseau se trouve en bas de l'image, légèrement excentré vers la gauche). Mais, comme le remarque Vial, ces calculs, ces actions en temps réel du code et des algorithmes sont pour nous imperceptibles et ont quelque chose de « nouméral » dans la mesure où nous ne pouvons pas en avoir une expérience directe⁷⁶. Si nous ne pouvons pas oublier qu'il s'agit là d'une réalité, ce savoir n'est pas pertinent au niveau de l'expérience vidéoludique, de la même manière qu'écrire c'est, pour nos sens, tracer des figures encrées sur du papier, et non disperser des molécules d'eau colorées

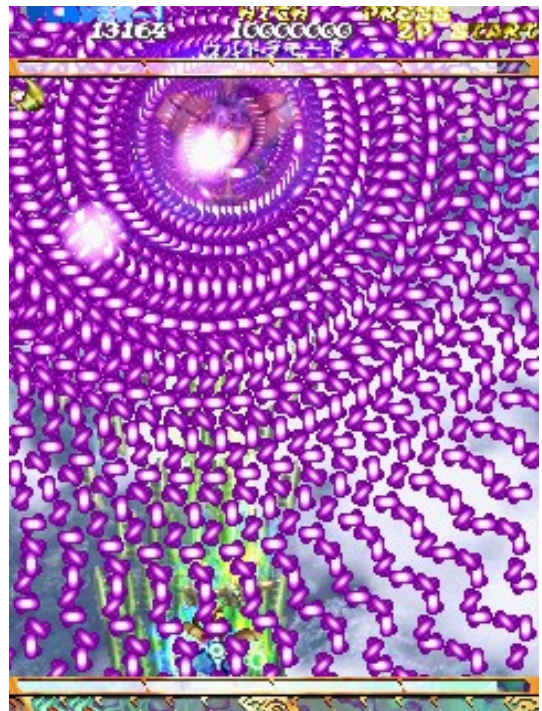


Illustration 2: *Mushihimesama*

73 Une autre version de ce montage technique peut être trouvée chez Tom Scott, *Third Person Driving with a Drone*, émission vidéodiffusée, 11 août 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=UNHhfykh5Qc> (consulté le 19 juillet 2019) qui propose à des conducteurs de conduire une voiture avec un casque diffusant les images prises par un drone volant derrière eux, donc à la troisième personne. Le caractère non-vidéoludique de cette expérience, bien qu'ancrée dans la grammaire visuelle diffusée par les jeux vidéo, apparaît encore davantage par la possible mise en danger du corps du pilote, modifiant grandement l'appréhension du risque.

74 Le moteur de jeu est l'une des composantes logicielles d'un jeu vidéo, chargée de la simulation de l'espace et des interactions (déplacement, tir, choc...) en son sein.

75 *Mushihimesama* [2004], Cave Interactive, Degica, 2015.

76 Stéphane Vial, *L'être et l'écran*, Paris, PUF, 2013, p. 188-195.

sur des fibres issues du bois. En ce sens, nous avons donc le sentiment que nos gestes physiques ont pour destination le cyberspace, non pas comme un relais vers le code, mais comme un espace existant pour lui-même quoique structuré par les exigences du code.

La matière numérique est donc le fruit direct de la concrétisation de l'ordinateur et une matière sensible que les jeux vidéo informent et qui ne préexiste pas à cette information. Il nous semble opportun de garder le terme de cyberspace pour désigner cette part du sensible informatique avec laquelle nous sommes mis en relation par le geste physique, en prenant le terme « espace » dans une acception assez large, comme un environnement dans et sur lequel une action est possible, ce qui permet de regrouper sous ce terme à la fois les représentations spatiales en trois dimensions et la navigation sur les pages Internet. Le cyberspace n'est alors pas une continuité spatiale qui serait unie par un même régime de visualisation ou d'action, mais bien la possibilité même de reconfigurer à volonté le sens et l'effet d'un geste physique par une traduction numérique.

Ainsi le fait de taper des phrases ayant du sens sur un clavier renvoie le plus souvent à la représentations d'une page blanche dans un traitement de texte, faisant apparaître ces phrases au fur et à mesure. Or ce même geste prend un aspect très différent dans le jeu *The Falling Sun* de Kingdaroo⁷⁷. Celui-ci est, dans son aspect visuel (illustration n°3a), une variation à partir d'un titre classique des jeux d'arcade ayant connu de nombreux clones, *Missile Command*⁷⁸ (illustration n°3b), dans lequel la tâche ludique consistait à protéger nos villes de bombes atomiques en lançant des missiles anti-air. *Missile Command* constitue d'ailleurs un bon exemple de jeu dans lequel la mécanique principale de l'arcade, qui voit le joueur dépassé par la machine et l'amène à une défaite inéluctable⁷⁹, servait en même temps un propos politique : la guerre nucléaire ne ferait gagner personne. Reprenant une structuration similaire de l'écran, un grand ciel vide et de petits bâtiments en contrebas, *The Falling Sun* rend la menace encore plus inévitable : le soleil lui-même chute, ce qu'aucun missile ne saurait empêcher. Le joueur ne peut que ralentir cette chute en tapant les phrases qui apparaissent dans la partie basse de l'écran, phrases qui lui rappellent sa mort imminente et lui souhaitent d'avoir bien profité de ses derniers instants. L'une des très bonnes idées du jeu est d'inclure dans ces phrases des fautes de frappe, ce qui, gênant la lecture et contrariant la mémoire musculaire, rend la tâche ludique plus ardue en faisant perdre de précieuses

77 *The Falling Sun*, Kingdaroo, 2014. Bien que disponible gratuitement sur Internet lors de sortie, le jeu semble avoir été retiré par son auteur ou autrice.

78 *Missile Command*, David Theurer, Atari, 1980..

79 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p. 52-54.

secondes, tout en ajoutant à l'impression de chaos et de décomposition qui préside à l'atmosphère du jeu.

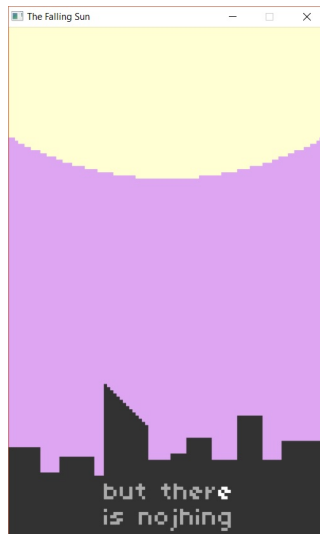


Illustration 4 : *The Falling Sun*

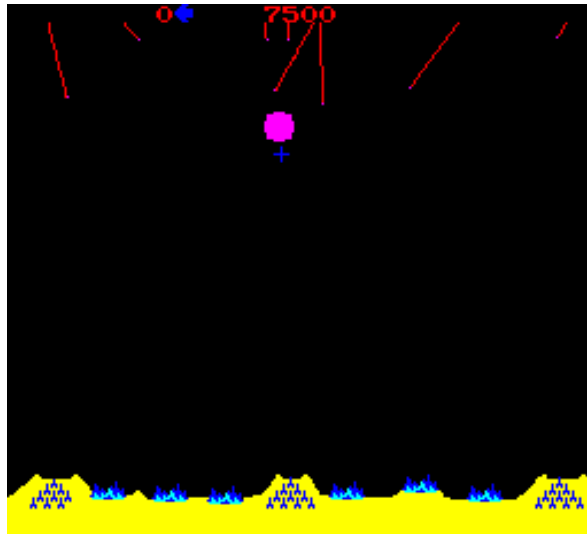


Illustration 3: *Missile Command*

The Falling Sun illustre ainsi bien la capacité des jeux vidéo à reconfigurer et à interroger ce que permettent les gestes effectués face à un ordinateur. Parce qu'elle est ici placée dans un contexte différent, l'habitude corporelle du traitement de texte, tâche accomplie de manière habituelle, dans un souci d'efficacité, peut être plus complètement saisie sous son aspect technique. Que se passe-t-il lorsque, n'ayant pas vu venir la faute de frappe, le joueur se rend compte que la lettre frappée reste grisée et non blanche, signal visuel de la frappe réussie ? L'œil tente de chercher ce qui ne va pas dans le mot pendant que les doigts, au dessus du clavier, ou bien se figent, ou bien font des gestes parasites avant de se ressaisir. Il y a l'expérience d'une frustration corporelle, plus précisément d'une frustration de la mémoire musculaire, alliée à la tentative cognitive de faire sens de phrases mal écrites. En jouant, le joueur prend conscience de toute la mécanique gestuelle et de la coordination entre les mains et le regard nécessaires au geste devenu banal de frapper les touches d'un clavier. *The Falling Sun* est un exercice d'inscription technique à deux niveaux : il réinscrit un geste habituel en un autre point du cyberspace et, par la difficulté liée à accomplir la tâche ludique demandée, rend sensible l'effort qui rend possible le geste de frappe au clavier. Prendre conscience que le jeu joue avec la fabrique même de notre rapport au numérique demande donc une attention différente que le simple souci d'accomplir une tâche ludique, même si la première découle du second. Nous retrouvons alors la relation technique que nous avons caractérisée lors de la seconde section de ce chapitre.

Cet exemple souligne à nouveau que le cyberespace n'existe pas comme un immense espace continu, mais comme la somme de ces îlots d'action que sont les programmes informatiques, grandissant en permanence, non pas par une plus grande connexion du réseau, mais par la création de nouveaux logiciels, ludiques ou non, et se retranchant en permanence de ceux qui disparaissent faute d'être sauvegardés ou de pouvoir fonctionner sur les ordinateurs actuels. Néanmoins, pourquoi tenons-nous à garder deux concepts, le sensible informatique et le cyberespace comme part plus restreinte de celui-ci, alors que geste physique et affichage numérique semblent indissolublement liés ? Inventer un monde de jeu, c'est en effet inventer en même temps les contrôles qui permettent de s'y mouvoir. Cette nécessité apparaîtra plus clairement par l'examen des liens de réciprocité qui unissent l'action physique et sa traduction numérique lors d'une interaction.

En effet, dire que le joueur interagit avec le monde du jeu signifie qu'il est possible de discriminer entre une activité du joueur et une activité autonome du programme, contre ou avec laquelle le joueur vient jouer. Un exemple intéressant à cet égard est le jeu *With Those We Love Alive* de Porpentine⁸⁰. *With Those We Love Alive* est un jeu en mode texte se déroulant dans un monde étrange dans lequel, entre autres bizarreries, les rêves humains sont distillés sous forme de liqueur. L'artisan que le joueur incarne a été appelée au palais d'une impératrice insectoïde afin de lui confectionner des objets aussi exotiques que, par exemple, « un masque en os d'hérétique⁸¹ ». Assez classique dans sa structure narrative, sommes toutes assez linéaire, le jeu comporte une mécanique particulièrement originale : à certaines occasions, il est demandé au joueur de dessiner sur son corps physique un « sceau » rappelant un sentiment en lien avec ce qui vient d'arriver au personnage. Par exemple, le premier sceau à dessiner est celui du « nouveau départ », après avoir assisté à une sorte de feu d'artifices pour la nouvelle année⁸². Ce qu'il y a de frappant dans cette action ludique est que le jeu demande explicitement au joueur d'effectuer une action qui n'est pas une interaction avec la machine, donc non enregistrable et non traduisible par le programme⁸³.

Pour comprendre tout l'intérêt de cette mécanique dans un contexte vidéoludique, il faut imaginer un instant ce qui adviendrait si *With Those We Love Alive* était présenté, non

80 *With Those We Love Alive*, Porpentine, 2014, <http://slimedaughter.com/games/twine/wtwla/> (consulté le 19 juillet 2019).

81 L'objet et la matière dont il est fait sont des paramètres que le joueur peut choisir.

82 Il y a en tout neuf sceaux à dessiner, ce qui fut suffisant pour recouvrir l'avant-bras de l'auteur de ces lignes.

83 De telles actions ne sont pas inédites dans le jeu vidéo. A titre de stratégie de jeu, il est courant d'avoir recours à un papier et à un crayon pour noter les termes d'une énigme et y réfléchir, notamment dans le cas d'énigmes de cryptographie. Ce qui nous intéresse ici c'est justement qu'il s'agit, non d'une stratégie, mais d'un ordre émanant du jeu, qu'il est parfaitement possible de ne pas respecter.

sous forme de jeu vidéo en mode texte, mais comme un livre, dans lequel les décisions du joueur l'inviterait à se rendre à telle ou telle page pour consulter les conséquences de ses choix. Rien n'empêche un livre, en effet, de s'adresser à son lecteur et de lui demander de se dessiner sur le corps ou de faire toute autre action nécessairement extérieure à sa diégèse⁸⁴. Mais l'impression de recevoir un ordre est bien plus forte et obligeante dans le jeu vidéo, parce que la phrase semble apparaître de manière plus indépendante de nous, que dans le cas d'un livre présenté sous la forme codex⁸⁵. Certes, le lecteur d'un livre n'est pas l'auteur du texte. Mais, c'est bien lui qui tourne les pages et qui, parcourant les lignes cherche le paragraphe auquel il a été renvoyé, l'acte de tourner les pages ou de dérouler un parchemin étant ce qui permet au texte d'exister pour le lecteur. Nous appelons un tel acte, un acte d'entretien de l'œuvre, car tourner les pages fait partie de l'expérience de la lecture, même si cela ne rentre pas en compte dans l'appréciation de l'œuvre elle-même. Remarquons alors que l'expérience de la lecture d'un codex est définie par une assez grande continuité : certes la page fractionne la lecture bien plus que la linéarité du rouleau de parchemin, ce qui peut devenir une ressource littéraire *per se*, mais puisque le geste de tourner les pages demande un effort physique trivial, il devient rapidement habituel et égal. Tourner une page n'est pas un événement, d'autant plus que le lecteur, embrassant d'un coup d'œil l'entièreté du livre et le tenant dans sa main, a le pouvoir de le feuilleter et de voir en permanence que la page n'est qu'une partie d'un objet qu'il tient et maîtrise. Cette maîtrise sur l'objet, par le regard et par les mains, affaiblit l'effet sensible d'un livre qui nous ordonnerait d'aller à telle ou telle page, car le geste même de feuilleter pour aller trouver la dite page manifeste notre maîtrise sur l'objet

.Revenons alors *With Those We Love Alive* et examinons la transition entre la page⁸⁶ sur laquelle nous est intimé l'ordre de nous dessiner sur le corps et celles qui la précèdent (illustrations n° 5, 6 et 7) . Sur la capture d'écran centrale (b), nous voyons le fond bleu et rose dans lequel est nimbé tout le jeu. Les mots en rose sont les mots interactifs qui permettent de faire avancer l'histoire, ou bien en faisant apparaître une page entièrement nouvelle, et normalement de la même couleur de fond, ou bien par l'adjonction de lignes de

84 Voir, par exemple, Milorad Pavić, *Poslednja ljubav u Carigradu* [1996], trad. par Jean Descat, *Dernier amour à Constantinople*, Montricher, Éditions Noir sur Blanc, 2000, livre accompagné d'un jeu de tarot divinatoire. Le lecteur est ainsi invité à tirer des cartes comme pour une séance de divination et à ne lire que les chapitres, dont les noms correspondent aux arcanes, désignés, dans l'ordre du tirage.

85 Le terme codex désigne la forme reliée avec des pages que nous connaissons bien, forme relativement récente qui a supplanté la forme rouleau.

86 De même que l'on parle d'une page Internet, et non d'un écran Internet, il nous semble que parler de page en un sens numérique se justifie ici.

textes en plus sur cette même page⁸⁷. Ici c'est le mot « *ending* » qui déclenche le passage à la page suivante, sans qu'il soit véritablement possible de deviner quelle genre de suite cela va donner à l'histoire. Or une fois ce mot cliqué, apparaît, comme le montre la troisième capture d'écran (c), non une page rose et bleu, mais une page noire frappée de l'ordre de dessiner « un sceau des nouveaux départs sur votre peau ». Ce n'est pas la première fois que la couleur noire est rencontrée par le joueur puisque un écran noir a déjà été utilisé dans le jeu pour signifier l'endormissement de notre personnage. Il avait valeur d'ellipse et manifestait donc un temps durant lequel le joueur n'était plus pleinement aux commandes du déroulement du jeu, mais où il laissait la machine accomplir de manière automatique les actes d'entretien du jeu⁸⁸. Nous pensons qu'un tel dispositif donne davantage au joueur l'impression de recevoir un ordre de quelqu'un d'autre, que ne l'aurait fait le même texte dans les mains d'un lecteur. Qu'est-ce qui concourt à un tel effet ?

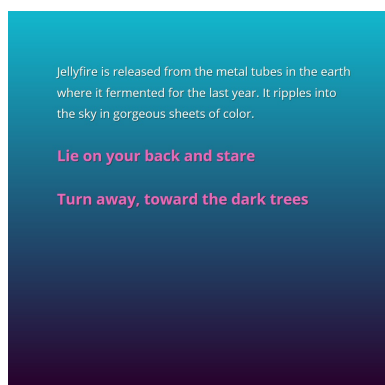


Illustration 6: *With Those We Love Alive (a)*

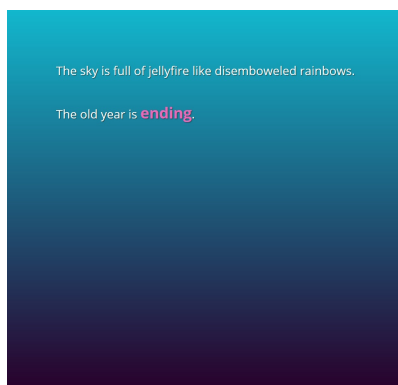


Illustration 5: *With Those We Love Alive (b)*

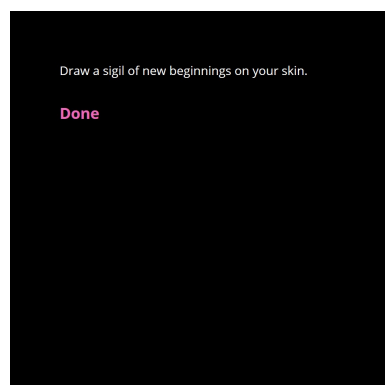


Illustration 7: *With Those We Love Alive (c)*

Cette transition met en fait en scène l'activité de l'ordinateur. Le brusque changement de couleur de fond donne une impression de discontinuité aux actions qui n'est normalement pas présente. Sur la première capture d'écran présentée (a), cliquer sur la phrase « *lie on your back and stare* » (« allonge toi et regarde ») est ce qui permet d'arriver à la page avec « *ending* » déjà présentée. Le fond reste le même, l'enchaînement textuel fait sens, et nous avons alors l'impression de lire les conséquences de notre choix. Or, par le passage brusque au noir et la mention inattendue du corps du joueur, cette impression de continuité est rompue et la page apparaît moins comme une conséquence de nos actes que comme un acte de l'ordinateur prévu par le scénario. Du point de vue du code, cette distinction n'a aucun sens :

87 Pour être parfaitement exhaustif il faut signaler l'existence des mots en mauve qui font défiler une liste de choix, comme, par exemple, lorsqu'il faut choisir l'objet à concevoir pour l'impératrice.

88 L'écran noir est en fait une page sans texte insérée entre deux pages avec texte, et qui a pour propriété de passer automatiquement à la page suivante au bout d'un temps défini.

les deux sont des opérations de calcul équivalentes, qui répondent à un même *input*, un clic-gauche sur un mot défini comme interactif. Mais elle ne sont pas ressenties comme équivalentes par le joueur, quand bien même le geste effectué est le même. Cliquer n'est pas l'équivalent numérique de tourner la page, cliquer c'est simplement mettre le doigt sur le bord du papier et laisser l'ordinateur tourner la page. La délégation de cet acte d'entretien à la machine est ce qui permet ici d'avoir l'impression que certains actes de jeux sont davantage le fruit de la machine que des conséquences de nos *inputs*. Or, ceci ne peut être qu'une impression puisque tout ce qui apparaît à l'écran, qu'il soit la conséquence directe ou non d'un *input*⁸⁹, est le fruit des actes d'entretien de la machine. Mais l'oubli, ou l'indifférence, à ce fait, en permettant de distinguer entre ce qui est fait par le joueur et ce qui est fait par la machine, est sans aucun doute ce qui rend l'expérience de jeu possible.

Le concept de cyberspace est donc à maintenir comme part du sensible informatique, puisque, si le sensible informatique désigne le rapport qui s'établit entre le geste physique et l'affichage, ce qui apparaît à l'écran dispose d'un degré certain d'autonomie par rapport à nos *inputs*. Cela donne l'impression au joueur qu'il n'est pas la cause de tout ce qui se passe à l'écran et que ses mouvements physiques s'inscrivent dans un espace plus large, depuis la modeste feuille blanche du traitement de texte aux dizaines de kilomètres carrés d'un jeu en monde ouvert.

Revenons alors à l'analogie proposée par Mathieu Triclot que nous avons mise en doute au départ car l'ordinateur apparaissait moins comme l'instrument de jeu que comme la matière d'où était tirée l'instrument : il est en fait les deux. L'ordinateur naît de la rencontre de quatre éléments techniques : une part computable, un dispositif d'affichage, un dispositif de contrôle et le cyberspace comme univers symbolique qui rend la concrétisation possible. Or ce cyberspace ne préexiste pas à son actualisation par un logiciel. Contrairement aux autres éléments techniques, il ne se réduit pas à une formule, mais n'existe que comme qualité sensible particulière. La nature technique de l'ordinateur concrétisé apparaît alors comme double en ce qu'elle hérite à la fois de la conception simondonienne et de cette catégorie d'objets résistant à la concrétisation, dont les instruments de musique sont un exemple. En conséquence, tout jeu vidéo est donc un jeu avec l'élément technique indispensable à la concrétisation d'un ordinateur et, du point de vue de la technicité, ce qui les différencie des jeux tangibles n'est pas seulement l'usage d'un dispositif informatique, mais que la destination des gestes ludiques soit le cyberspace.

89 Le chapitre 3 traitera de cette question plus à fond.

*

Au terme de ce premier chapitre, nous avons donc circonscrit plus précisément le domaine d'étude de cette thèse en proposant une première approche de la liaison entre sensible et technique évoquée en introduction. L'exemple paradigmatique de l'instrument de musique a permis de décorrélérer la liaison nécessaire pour Simondon entre relation technique et « couche profonde de technicité » liée à la concrétisation, afin d'envisager une technicité sensible, qui considère la production autant que l'usage, comme le lien qui s'établit par et dans l'effort entre un acte et son milieu. Nous savons pour l'instant de cette relation qu'elle ne considère pas tant l'efficacité, comme dans la relation d'usage, qu'une spécificité technique et sensible dont il est rendu compte par un jugement d'appréciation, dont il nous faudra ultérieurement éclairer les mécaniques.

En ce qui concerne les jeux vidéo, nous avons vu qu'une part de leur technicité résidait dans leur information sensible du cyberspace, qui constitue leur matière sensible commune, que nous ayons affaire à un jeu en trois dimensions inimaginables en version tangible ou à une adaptation vidéoludique du jeu d'échecs. Cela permet-il pour autant de faire des jeux vidéo une catégorie « philosophiquement pertinente » sur le plan sensible, selon l'expression de Robson et Meskin ? Oui, car le cyberspace est un élément technique essentiel à la concrétisation de l'ordinateur et, en même temps, il n'existe que comme la somme des « inventions aisthésiques » particulières, pour reprendre l'expression de Bernard Sève, dont font partie les jeux vidéo.

Le problème est alors moins de distinguer les jeux vidéo des autres jeux, que de distinguer les jeux vidéo des autres logiciels. Les jeux restent pour l'instant caractérisés comme des produits jouant avec des objets ou des mouvements techniques, ce que montrait tant les échecs que *The Falling Sun*. Mais comment alors comprendre le rapport entre le fait de jouer et la technique ? C'est donc au travers d'une étude de la technicité sensible du jouer qu'une définition complète des jeux vidéo pourra être donnée afin de répondre à cet enjeu.

Chapitre 2 – Les jeux vidéo comme appareils d'enregistrement utilisant la culture ludique

L'approche des jeux vidéo selon leur technicité informatique, à laquelle nous sommes parvenus lors du chapitre précédent, s'est appuyée sur des exemples qui étaient conventionnellement désignés comme des jeux vidéo, par leurs auteurs ou autrices ou bien par des instances critiques. Néanmoins, une telle définition ne saurait être suffisante, notamment en regard de *With Those We Love Alive*⁹⁰ qui, par sa navigation hypertexte et par son déroulement dans lequel le destin ludique du joueur ne semble jamais être véritablement inquiété, semble se rattacher autant aux jeux vidéo qu'à la littérature hypertexte⁹¹. Si nous voulons prendre au sérieux ce rattachement au monde des jeux vidéo, sans pour autant tomber dans un relativisme décevant, il faut alors chercher une définition de cette qualité ludique qui permet de ranger *With Those We Love Alive* aux côtés de *Rocket League* ou de *Shenmue*.

Partons alors d'une idée qui est à la fois l'une des thèses centrales des *game studies* et un point de convergence possible entre celles-ci et la philosophie des jeux : l'idée selon laquelle un jeu est un système. Du côté des *game studies*, ce terme est à la base de la définition de Jesper Juul, que nous étudierons plus loin, et de celle de Katie Salen et d'Eric Zimmerman qui, après avoir passé en revue plusieurs définitions plus anciennes, parviennent à la solution suivante :

un *jeu*⁹² est un système dans lequel des joueurs prennent part à un conflit artificiel défini par des règles et qui a pour résultat une issue quantifiable⁹³.

Du côté de la philosophie, Stéphane Chauvier propose quant à lui la définition suivante :

Un jeu est un système pratique artificiel, un ensemble de moyens définis par leur règle d'emploi en vue d'atteindre un but qui est lui même défini en fonction des règles d'emplois de ces moyens⁹⁴.

Malgré des différences notables, ces définitions ont en commun de différencier le domaine des jeux (*game*) de celui du jeu (*play*) qui serait, pour reprendre les termes de Salen &

90 *With Those We Love Alive*, Porpentine, *op. cit.*

91 Pour une définition de cette branche de la littérature, voir Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 55-58.

92 Salen & Zimmerman soulignent, et cet emploi renvoie donc bien au terme *game* et non à notre propre usage du terme italicisé *jeu* dont il ne sera pas question dans ce chapitre.

93 Katie Salen & Eric Zimmerman, *Rules of Play*, Cambridge, MA, MIT Press, 2004, p. 80. « A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome ». Nous traduisons.

94 Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, *op. cit.*, p. 48.

Zimmerman, « moins formel⁹⁵ » (*less formal*) et qui engloberait des pratiques comme la balançoire ou la construction de châteaux de sable.

La conséquence de cette différenciation marquée est qu'une attitude ludique, qui présente dans les deux cas un degré certain d'artificialité, c'est-à-dire de séparation d'avec le cours normal du monde, peut être mobilisée par des jeux, mais aussi par des activités ou par des objets qui ne sont pas des jeux. Afin de distinguer fermement ces deux domaines, Chauvier propose le critère suivant : « un jeu est essentiellement détachable de la personne singulière qui y joue, autant que du moment où elle y joue⁹⁶ ». Ainsi, la construction de châteaux de sable par une petite fille lors de vacances à la mer est sans doute motivée par une attitude ludique. Mais il n'est pas de règles qui viennent encadrer cette pratique et qui s'appliqueraient sur toutes les plages de France. Bien plutôt la construction de châteaux de sable semble d'abord ancrée dans le jeu de rôle propre à chaque enfant et dont les châteaux constituent le matériel ludique : construire seul un château à marée basse à midi n'est pas le même jeu que construire un château, à plusieurs, au crépuscule, sous les assauts inéluctables de la marée montante. Cette différence d'avec un jeu de carte établi et réglé comme la manille s'amplifie si l'on pense à son caractère transmissible. Apprendre à jouer à la manille, c'est en apprendre les règles. Or nous n'apprenons pas à jouer aux châteaux de sable ; nous apprenons à construire des châteaux de sable, savoir-faire qui peut être mobilisé par un jeu particulier, dont les termes ne se prévoient ni ne s'apprennent⁹⁷, mais aussi par une activité artistique, entre autres possibilités.

Tout le problème est alors de saisir la signification philosophique et épistémologique de cette distinction entre les jeux comme systèmes de règles transmissibles (*game*) et le jouer comme moment et attitude ludique (*play*). Parce que notre objectif final est de définir ce que sont les jeux vidéo, ce problème s'explique pour nous en ces termes : la définition de ce qu'est un jeu vidéo doit-elle être cherchée au moyen d'une étude du domaine restreint des jeux, du domaine large du jouer ou bien par une étude conjointe de ces deux domaines ? Mais répondre à cette question suppose au préalable d'avoir résolu les problèmes suivants : si cette séparation entre *game* et *play* a une pertinence ontologique, quelles relations relient ces deux domaines ? Les jeux réglés sont-ils des cas particuliers d'une attitude plus générale dont il nous faudrait dégager les caractéristiques ? Ou bien un jeu, en tant qu'objet, a-t-il des

95 Salen & Zimmerman, *Rules of Play*, *op. cit.*, p. 80.

96 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, *op. cit.*, p. 21.

97 En revanche, la faculté de voir les choses comme jeu, d'être capable d'adopter un état d'esprit ludique s'apprend ou, du moins, se développe et se cultive.

propriétés objectives qui le définissent mieux qu'une approche par l'expérience ? Nous retrouvons ici, à nouveaux frais, les termes du débat entre approche par l'objet et approche par l'expérience, entre *game studies* et *play studies*. Dans ce débat, Chauvier adopte une position sans équivoque : après avoir soigneusement distingué *game* et *play* comme deux domaines qui doivent être distingués sous peine de tenir un discours philosophiquement confus⁹⁸, il mène une critique des idées présentées par Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes*, comme exemple des problèmes engendrés par cette indistinction première⁹⁹.

Résumons succinctement les idées de Caillois. Ce dernier propose une classification des jeux, entendus ici au sens d'activités, selon les types d'expérience qui le constituent¹⁰⁰. En premier lieu, tout jeu se situe sur un axe allant du *ludus* à la *paidia*, c'est-à-dire du jeu dont tous les aspects sont réglés avec clarté (comme les échecs, par exemple) au jeu libre, qui trouve sûrement son exemple le plus extrême dans le chahut. L'opposition *ludus/paidia* n'est donc pas une opposition entre *game* et *play*, entre l'objet et l'expérience, mais considère que les *games* doivent également être pensé à partir de l'expérience de jeu, qui constitue le bon point de départ pour définir l'essence et le sens du jeu et des jeux. À cet axe, se superposent quatre catégories qui vont définir à la fois des types ludiques et des types de plaisir ludique : l'*agôn*, comme recherche de la compétition, l'*aléa*, comme recherche du hasard, l'*ilinx*, comme recherche d'une perte de contrôle par le vertige et la *mimicry*, comme recherche du travestissement et du jeu de rôle¹⁰¹. Bien sûr, ces types ne sont pas exclusifs les uns des autres et les croisements sont non seulement possibles, mais courants : ainsi la manille, comme le plupart des autres jeux de carte, quoiqu'en des proportions variables, est un jeu relevant et de l'*agôn* et de l'*aléa*¹⁰². Ces thèses sont d'autant plus importantes à rappeler pour notre propos qu'elles forment l'un des fondements du socle théorique sur lequel s'appuie Mathieu Triclot dans *Philosophie des jeux vidéo*. En effet, la nouveauté des jeux vidéo par rapport aux jeux tangibles peut s'exprimer en terme cailloisien : alors que Caillois avait jugé certaines combinaisons « interdites », Triclot voit dans les jeux vidéo la possibilité d'explorer de nouvelles possibilités ludiques. Ainsi, le jeu d'arcade travaille la conjonction jusque là inaccessible *ludus-ilinx-agôn* (c'est à dire la possibilité de céder au vertige dans un environnement compétitif plutôt que de chercher à y résister pour d'évidentes raisons de

98 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit., p. 15.

99 *Ibid.*, p. 63-67.

100 Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958], éd. revue et augmentée [1967], Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1992, p. 45-91.

101 Voir *ibid.*, p. 92 pour un tableau récapitulatif présentant des exemples pour chacune de ces catégories.

102 *Ibid.*, p. 151.

sécurité, comme dans le ski), tandis que les jeux vidéo dans leur ensemble se situent à la jonction entre *mimicry* et *ludus* (là où, pour Caillois, le masque et le travestissement sont nécessairement liés à la *paidia*)¹⁰³.

Que reproche, quant à lui, Chauvier à Caillois ? Avant d'entamer une longue discussion sur le statut à accorder à la *mimicry*, comme « ressort important » de l'extension du domaine du jeu à des activités qui ne sont pas des jeux¹⁰⁴, il critique la portée des catégories de l'*aléa* et de l'*agôn* et remet en cause le fait même que la catégorie d'*ilinx* soit une catégorie du jouer¹⁰⁵. Sur le premier point, son argument est que *alea* et *agôn* sont moins des types de jeu que des « principes propres à animer un jeu ». Chauvier a en effet intitulé l'un de ses chapitres « Ce qui fait perdre : l'âme des jeux » dans lequel se trouve l'idée suivante :

L'invention des jeux est donc une méditation sur les retardateurs, sur les compliqueurs de l'action, sur tout ce qui fait qu'une action est, de manière essentielle, exposée à l'alternative de la réussite ou de l'échec¹⁰⁶.

Passons pour l'instant sur la thèse selon laquelle un jeu est nécessairement pris dans l'alternative de la victoire ou de la défaite, car elle sera traitée dans la prochaine section. Ce qui nous intéresse ici est le fait que Chauvier place l'*aléa* et l'*agôn* à un niveau ontologique différent du concept de jeu. Alors que Caillois pensait que la définition d'un jeu était coextensive au type de plaisir ressenti, ce plaisir, et du coup, les mécaniques qui y conduisent, sont pensés par Chauvier comme des qualités secondaires, par rapport à une formule ontologique plus décisive (un système artificiel qui expose celui qui y prend part à « l'alternative de la réussite ou de l'échec »).

Le rejet de l'*ilinx* est plus catégorique. Si celui-ci se caractérise par la recherche d'une perte de repère corporels alors, demande ironiquement Chauvier, « est-ce que faire un tour de grand huit, c'est jouer à un jeu¹⁰⁷ » ? Il est vrai que, dans le texte de Caillois, le manège, « pourvu qu'il tourne assez vite », est l'un des exemples mobilisés pour définir l'*ilinx*¹⁰⁸, ce qui revient, selon Chauvier, à confondre le jeu et l'amusement et à confondre le domaine des jeux (*game*) de celui du jouer (*play*). Or, par là, il nous semble que l'attaque théorique contre l'*ilinx* sert en même temps à remettre en cause deux termes étrangement absents de l'ouvrage de Chauvier : *ludus* et *paidia*. Si Caillois peut considérer le vertige de la fête foraine comme

103 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 52-58. Pour Caillois, voir *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 147-148.

104 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit., p. 71.

105 *Ibid.*, p. 63-64.

106 *Ibid.*, p. 51.

107 *Ibid.*, p. 64.

108 Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 70.

relevant du domaine du jeu, c'est qu'il présuppose une continuité des échecs à l'auto-tamponneuse, du réglé au non-réglé, continuité assurée par une qualité commune d'expérience, dont l'*ilinx* ou l'*alea* sont des espèces. En posant sa question sous une forme grammaticale à laquelle personne ne peut, en l'état, donner son assentiment¹⁰⁹, Chauvier cherche ici à montrer la non-pertinence de cette continuité et à penser une véritable rupture entre le domaine des systèmes réglés et celui de l'attitude ludique, contre une confusion qui se fait au détriment de la compréhension des premiers¹¹⁰.

Cette reprise philosophique du débat entre *game studies* et *play studies* nous a donc permis de comprendre l'enjeu sous-jacent à la tentative de définition des jeux vidéo que nous allons proposer. Choisir l'une des deux approches, c'est en même temps manifester un choix épistémologique fort sur l'extension et le sens même du concept de jeu. Puisque nous cherchons à définir les jeux vidéo, il semblerait opportun de partir des définitions des objets, comme le font Chauvier et les *game studies*, avant de nous tourner, si des insuffisances trop grandes sont trouvées, vers une définition par l'expérience telle que le font Caillois ou Triclot. Mais, justement, si nous avons rapidement noté une certaine connivence entre la définition de Salen et Zimmerman et celle de Chauvier, cela ne doit pas masquer la grande différence de perspective dans laquelle les deux opèrent. Le livre de Salen et Zimmerman a été pensé pour servir de base à des étudiants en *game design* ; leur définition a donc une portée pratique : pour être capable de concevoir un bon jeu, il faut savoir ce qu'est un jeu. Or, si le thème de l'invention du jeu est important chez Chauvier, notamment pour comprendre comment une même activité peut être un jeu ou simplement jouée comme un jeu¹¹¹, sa définition s'inscrit, en définitive, dans une perspective métaphysique qui oppose le sens des jeux au sens du jouer : comme nous l'avons déjà remarqué en introduction, pour lui, si le jeu libre nous permet, par contraste, de comprendre le sérieux de nos actions non-ludiques, les jeux nous permettent,

109 Sur l'aspect réducteur de la question, qui présuppose d'emblée que pour jouer, il faut nécessairement jouer à un jeu, voir la critique d'Anne Boissière, *Le mouvement à l'œuvre*, op. cit., p. 77 et suiv.

110 Il faut noter, qu'à la suite immédiate de sa question sur le grand huit, Chauvier pose la même question pour l'exemple de la tarentelle. Si, pour lui, les deux s'équivalent, un cailloisien ne considérerait pas la danse de la tarentelle comme un jeu, à cause de l'enjeu de guérison et de l'aspect cérémoniel de la danse et ce, malgré l'aspect poussé, certes de vertige, mais aussi de simulacre, de cette danse. Ce double aspect a été notamment documenté par Gilbert Rouget, *La musique et la transe. Esquisse d'une théorie générale des relations de la musique et de la possession* [1980], éd. revue et augmentée, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1990, p. 296-307. Sur la nécessaire absence de sérieux du jeu et l'impossibilité de nommer jeu une cérémonie ayant une efficacité spirituelle ou, comme ici, curative, voir Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 33-34. Sur le rejet de ce type d'argument, voir Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit., p. 14.

111 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit., p. 18-24.

toujours par contraste, de prendre conscience plus largement du sérieux de l'existence elle-même, ce qui aurait « plus de profondeur métaphysique¹¹² ».

Du côté opposé, Caillois qualifie son objectif de sociologique : il s'agit de fonder une « sociologie à partir des jeux » en examinant, au sein d'une culture, les relations entre les types d'expériences valorisées dans les jeux et celles valorisées dans le cours normal de l'existence¹¹³. Quant à Triclot, s'il reprend les catégories cailloisiennes, c'est moins pour penser la place des jeux dans la société, que pour situer l'expérience des jeux vidéo, en tant qu'expérience techniquement médiée, par rapport aux jeux tangibles, mais aussi par rapport à l'expérience cinématographique ; il estime ainsi que la spécificité des jeux vidéo est à saisir dans la qualité de leur expérience plutôt que dans leur formalisation objective comme système de règle. Plus généralement, il y aurait selon lui une « relativité radicale du jeu comme objet au jeu comme activité¹¹⁴ ».

Confrontons à présent les thèses de Chauvier et de Triclot, qui sont les plus directement philosophiques. La première prétend donc que la spécificité du concept de jeu réside dans le sens métaphysique des objets réglés, quand la seconde ne voit dans les objets réglés que des mises en forme d'une expérience de jeu, à laquelle il faut toujours revenir. Remarquons alors la chose suivante : les thèses de Chauvier et de Triclot ne s'opposent que tant que chacune prétend avoir une préséance épistémologique sur l'autre approche pour rendre compte du sens du jeu et des jeux. Elles ne s'opposeraient plus si nous considérions qu'elles s'occupent de deux aspects distincts des jeux en prouvant que ni l'une, ni l'autre n'est parvenue à saisir plus complètement que l'autre ce qu'est le domaine du ludique.

C'est à cette tâche que va s'attacher ce chapitre à travers la recherche d'une définition des jeux vidéo selon une perspective de compréhension du jouer et des jeux qui n'est celle d'aucun des quatre auteurs que nous citons depuis quelques pages. Cette perspective, nous l'avons dégagée lors du chapitre précédent : nous cherchons le sens technique et sensible du jeu afin que l'on puisse parler de culture ludique et inclure cette dernière dans l'ensemble plus grand de la culture technique. Au-delà du travail définitionnel que nous allons fournir, deux thèses seront donc soutenues. D'abord, que les approches par le *game* ou par le *play* échouent à complètement saisir ce qu'est un jeu parce qu'elles ne portent pas suffisamment attention à la part sensible des jeux. C'est pour remédier à cet oubli qu'il nous semble obligatoire, non de redéfinir ce qu'est un jeu ou le jeu, mais d'introduire le troisième terme de la culture ludique.

112 *Ibid.*, p. 90.

113 Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 140-142.

114 Triclot, « *Game studies* ou études du play », *art. cit.*, § 11-16 & 57.

Ensuite, que les jeux vidéo sont le terrain privilégié pour rendre saillante cette nécessité, à cause du brouillage qu'ils opèrent entre ce qui relève traditionnellement du jeu comme système réglé et du jeu plus informel.

1. De la définition des jeux à celle de la culture ludique¹¹⁵

a. Jesper Juul et le modèle classique des jeux

Dans cette quête d'une définition des jeux vidéo, repartons, comme nous le proposons, des *game studies*, et plus précisément, non de la définition de Salen & Zimmerman, mais de celle, plus développée, proposée par Jesper Juul dans son livre *Half-Real* :

un jeu est un système basé sur des règles avec un résultat variable et quantifiable, où différentes valeurs sont assignées à différents résultats, où le joueur fait un effort pour influencer le résultat, où le joueur est émotionnellement attaché au résultat et où les conséquences de l'activité sont négociables¹¹⁶.

Si cette définition a le mérite de l'exhaustivité, elle nous intéresse particulièrement par le statut que lui confère Juul. Plus qu'une définition, elle serait censée constituer en même temps le « modèle classique des jeux¹¹⁷ » (*classic game model*). La perspective de Juul est en effet de comprendre à la fois la nouveauté des jeux vidéo par opposition aux jeux traditionnels et ce qui lie ces jeux nouveaux à ces jeux plus anciens, liaison qui constituerait une « écologie des jeux¹¹⁸ » (*game ecology*), sans que Juul ne s'explique plus avant sur cette métaphore écologique.

115 Cette section est en grande partie constituée par l'extension d'une communication présentée lors du séminaire *InGame*, organisé par Guillaume Grandjean à l'École Normale Supérieure de Paris, le 16 février 2016.

116 Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional World*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2005, p. 36. « A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable ». Nous traduisons. Il est à remarquer que Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 18, donne une traduction différente, car basée sur la première occurrence de cette citation, p. 6 du livre de Juul, qui ajoute « formel » (*formal*) à « système » et « optionnels » (*optional*) pour compléter « négociables ». Nous préférons le second texte car c'est celui qui est discuté le plus en longueur dans l'ouvrage et parce que le retrait de ces deux termes ne nous semble pas significatif.

117 Juul, *Half-Real*, op. cit., p. 7. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 21 choisit de traduire par « modèle général du jeu », traduisant l'esprit plutôt que la lettre. Il est en effet important de rapporter *classic* à *model* plutôt qu'à *game* dans la mesure où ce modèle pour Juul n'est pas que le modèle des jeux classiques, mais constitue en même temps le modèle à partir duquel il faut continuer à juger les jeux non-classiques. Nous nous permettons de traduire *game* par « des jeux », pour éviter que la locution singulière « du jeu », qui désigne ici le *game*, soit confondue avec « du jeu » au sens de *play*.

118 Juul, *Half-Real*, op. cit., p. 17.

Mais que signifie alors être un « modèle classique » ? D'une part, cela veut dire que les six propositions qui constituent la définition de Juul sont autant de conditions « nécessaires et suffisantes » pour être un jeu¹¹⁹. D'autre part, un paragraphe plus bas, Juul précise que :

Ce modèle des jeux est la fondation sur laquelle les jeux sont construits. Il correspond à la pellicule des films ; il est comparable à la toile de la peinture et aux mots du roman. [...] De plus, ce modèle ne lie pas les jeux à un médium spécifique, en conséquence de quoi les jeux sont *transmédiatiques* de la même manière que l'est le récit¹²⁰.

L'argument présenté ici est censé asseoir l'approche par le *game* comme la seule approche légitime pour parler des jeux et des jeux vidéo¹²¹. La matière des jeux serait donc une structure formelle et immatérielle, qui userait de matériaux tangibles comme des pions en bois ou d'un ordinateur qu'à titre de simples supports. Les conséquences de cette position trouvent leur expression la plus claire dans un tableau, reproduit ci-après (illustration n° 8) , qui distingue entre les jeux, les non-jeux et les cas limites¹²². Sont appelés jeux ceux qui satisfont aux six parties de la définition. Les « cas limites » sont alors ceux qui satisfont à la plupart de ces règles. Or, bien loin d'être d'obscures œuvres d'avant-garde constituant des exceptions jamais répétées, nous retrouvons parmi ces cas limites *SimCity*¹²³, jeu vidéo particulièrement important dans la mesure où il a engendré à sa suite un genre particulier, le *city-builder*. Nous traduisons assez librement ce terme par « jeu de gestion-construction », plutôt que par la traduction littérale « jeu de construction de ville », parce que la formule ludique qui s'y trouve peut être adaptée à des simulations de parcs d'attractions ou de studios de cinéma¹²⁴. *SimCity* s'écarterait du modèle classique, dans la mesure où les règles du jeu ne valorisent pas l'issue de celui-ci, car il s'agit d'un jeu sans fin. Certes, il y a des règles à suivre si le joueur veut voir grandir et prospérer sa ville, mais le point à partir duquel il considérera qu'il a fini sa partie et qu'il n'a rien à ajouter à sa ville est laissé entièrement à son appréciation. Rien ne témoigne plus de cette liberté que la possibilité, dès le premier épisode, de déclencher des catastrophes naturelles pour regarder la ville brûler, si tel est son bon plaisir.

119 *Ibid.*, p. 7.

120 *Ibid.*, *loc. cit.* « This game model is the basis upon which games are constructed. It corresponds to the celluloid of movies; it is like the canvas of painting or the words of the novel. [...] Additionally, the model does not tie games to any specific medium, and games are therefore transmedial in the same way that storytelling is transmedial ».

121 On observe en effet la disqualification quasi-totale de l'expérience. Le seul aspect évoqué est un engagement dit « émotionnel » excessivement basique, puisque seules la gratification et son absence sont envisagées comme des catégories pertinentes. Voir sur ce point Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 19.

122 *Ibid.*, p. 44.

123 *SimCity*, Will Wright, Maxis, 1989.

124 C'est respectivement le cas de la série des *Theme Park* et de *The Movies*.



Illustration 8: Jesper Juul - *Half-Real*, p. 44

Comment alors les *game studies* peuvent-elles parler de *SimCity* comme d'un jeu s'il ne remplit pas toutes les « conditions suffisantes et nécessaires » ? C'est ici que l'identification postulée entre modèle et matière formelle des jeux prend toute son importance. Si Juul reconnaît que les jeux vidéo, à la suite des jeux de rôle, s'écartent de ce modèle classique, cela ne constitue pas un argument contre la pertinence renouvelée de ce modèle. Il soutient au contraire que « le modèle classique de jeux est sans doute devenu plus facile à identifier maintenant que les jeux vidéo ont évolué au-delà de ses limites¹²⁵ » car la diversité des jeux vidéo forcerait à s'entendre sur ce modèle, afin de s'entendre sur le sens à donner au terme « jeu » (*game*). Le modèle garderait sa pertinence interprétative parce que l'absence d'un de ses caractères, dans le cas de *SimCity* l'existence d'un but fixe, devrait être analysée comme un écart par rapport à ce modèle et la nécessité d'en repasser par lui pour comprendre la teneur ludique d'un jeu viendrait du fait que ce modèle ne correspondrait pas à une norme arbitraire, mais bien à la matière dont seraient faits les jeux.

¹²⁵ Juul, *Half-Real*, *op. cit.*, p. 198. « the classic game model has perhaps become easier to identify now that video games have evolved beyond it ».

Une telle pensée a deux conséquences. D'une part, bien que Juul insiste sur ce que cette définition doit à l'histoire et à la manière dont ont été conçus les jeux¹²⁶, elle aurait une portée bien plus ontologique qu'historique, puisqu'elle resterait un point de référence indépassable pour comprendre les objets qui s'en écarteraient. D'autre part, cela reviendrait à dire que, indépendamment de leurs qualités ludiques, il y a des jeux qui seraient plus jeux que d'autres : un jeu de carte déséquilibré dans ses règles sera davantage un jeu que le meilleur des *SimCity*.

La position de Juul nous paraît extrêmement problématique et ce, de trois manières :

1. par le flou dans les critères pour distinguer un cas limite d'un non-jeu ;
2. par le contenu même de la définition ;
3. par l'identification de ce modèle à une matière transmédiatique qui unirait tous les jeux.

Soit le premier de ces points. Si nous comprenons que le manquement à un seul des six points de la définition des jeux suffit pour faire basculer un objet de la catégorie « jeu » à celle de « cas limite », ce qui fait basculer du « cas limite » au « non-jeu » n'est pas clair. Comme le montre le tableau, le nombre de critères non remplis n'est pas en cause. En y regardant de plus près, il semble possible d'en distinguer trois types :

1. ceux qui se trouvent indifféremment dans les « cas limites » et dans les objets et pratiques ne relevant pas du jeu (l'absence d'effort du joueur et de valorisation des résultats).
2. ceux qui se trouvent dans ces deux catégories, mais à des degrés différents (le caractère fixe des règles et le caractère négociable des conséquences hors du moment de jeu).
3. ceux qui, s'ils ne sont pas remplis, renvoient immédiatement aux pratiques ou objets qui ne sont pas des jeux (la variabilité de l'issue et l'attachement du joueur).

Tous les critères ne sont donc pas constitutifs d'un jeu au même degré, ou du moins pas de la même manière, ce qui n'apparaissait pas dans la définition initiale de Juul, ni dans son ordonnancement. Si cela ne constitue pas une objection dirimante contre cette théorie, la présence de cette difficulté doit nous inciter à la précaution et à examiner de plus près la définition de ce « modèle classique ». C'est le deuxième point que nous annonçons. Plus particulièrement, il faut examiner la question de la variabilité de l'issue et celle de

126 *Ibid.*, p. 23.

l'attachement du joueur, qui semblent si décisives pour le chercheur danois, puisque leur absence ne permet pas de parler de « cas limite ».

La définition de Juul utilise le terme « *outcome* » à quatre reprises, toutes traduites jusqu'ici par « résultat ». Mais, ce faisant, il semble que Juul manque une distinction importante entre le résultat d'un jeu et son issue, deux termes traduisibles par « *outcome* ». Cette confusion se comprend mieux en remarquant que le modèle proposé ne permet pas de faire une différence entre le jeu et la partie jouée¹²⁷. Pour un jeu de carte comme la manille, la différence n'a effectivement pas lieu d'être : chaque partie jouée est une instance particulière du jeu et gagner ou perdre une partie, c'est gagner ou perdre au jeu. Mais pensons au jeu *Final Fantasy IX*¹²⁸, éminent représentant du genre des jeux de rôle vidéoludiques, genre qui se distingue le plus souvent par des histoires au long cours très travaillées. *Final Fantasy IX* ne fait pas exception à cette règle et entraîne son joueur, durant une trentaine d'heures au moins, dans une histoire qui ne dispose que d'une seule fin. Gagnons-nous à *Final Fantasy IX* ? Il est indubitablement possible d'y perdre : lorsque les points de vie¹²⁹ des personnages sont réduits à zéro lors d'un combat, l'écran « *game over* » apparaît et il faut recommencer le jeu depuis la dernière sauvegarde¹³⁰. Mais nous voyons en même temps que cette perte n'est pas une défaite qui met fin au jeu comme le coup de sifflet d'un arbitre. Le « *game over* » dans un jeu de rôle est à ce titre bien davantage comparable au fait d'encaisser un but au football, et de devoir remonter au score, plutôt qu'au résultat ou à l'issue du jeu lui-même. De la sorte, si le résultat d'une partie de *Final Fantasy IX* est variable, l'issue du jeu, elle, ne l'est pas : l'issue du jeu est la fin de l'histoire, ce qui s'assimile, quoique imparfaitement, à une victoire¹³¹. Or, dans ce cas, dire que le joueur est attaché émotionnellement à l'issue du jeu

127 Comme le fait remarquer David Parlett, la langue anglaise ne dispose pas véritablement d'un équivalent au mot « partie ». Voir Parlett, *A History of Card Games*, *op. cit.*, p. 24.

128 *Final Fantasy IX* [2000], Tokyo, Squaresoft, Square Europe, 2001.

129 Les points de vie sont le terme générique pour désigner l'unité qui quantifie le nombre de blessures ou de dégâts que les personnages ludiques peuvent subir avant d'être déclarés hors-jeu, ce qui se traduit le plus souvent par une mort diégétique.

130 Le terme de sauvegarde désigne le fait d'enregistrer un état du jeu dans la mémoire de la console ou de l'ordinateur afin de pouvoir y revenir plus tard (ce qui se dit « charger une partie »), ou de ne pas avoir à recommencer l'entièreté du jeu à la moindre défaite. La possibilité de sauvegarder se présente sous l'une de ces deux formes : ou bien le joueur ne peut sauvegarder qu'à des endroits précis, appelés « points de sauvegarde », ou bien il peut sauvegarder à quasiment n'importe quel moment. Sur l'importance de ce second cas pour comprendre les spécificités de l'expérience vidéoludique, voir le chapitre « F5/F9 » dans Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 19-22.

131 Il est à ce propos remarquable, et je demande ici au lecteur de bien vouloir me faire confiance sur ce point, que le vocabulaire familier n'emploie jamais le lexique gagner/perdre pour parler du jeu dans sa totalité. On a « fini » *Final Fantasy IX*, voire on l'a « fait », tournure verbale qui rapproche alors l'expérience du jeu de l'expérience de la lecture.

revient à dire que le joueur préfère voir la fin du jeu que ne pas la voir, ce qui n'est pas différent du fait de lire un livre et ne dit finalement pas grand-chose.

A cela, un partisan de Juul pourrait nous faire les deux objections suivantes : d'abord, que le modèle de *Final Fantasy IX*, en créant la possibilité d'une défaite, fut-elle partielle, reste dans l'idée d'un résultat variable et, ensuite, qu'en parlant de la fin de l'histoire, nous confondons l'aspect ludique et l'aspect fictionnel d'un jeu. À la première de ces objections la suite du livre de Juul semble d'abord apporter une réponse. Juul distingue en effet deux types de « structuration des règles » qui conduisent à distinguer les « jeux de progression » et les « jeux d'émergence ». Les « jeux d'émergence », comme les échecs ou les jeux de cartes traditionnels, fournissent un espace réglé dans lequel il va être possible de déployer une stratégie plus ou moins optimale¹³². *A contrario*, dans un « jeu de progression », il faudrait moins parler de stratégie que de cheminement à suivre : c'est le cas des jeux d'aventure en mode texte où il n'y a pas de stratégie déductible à partir d'un ensemble de règles, mais dans lesquels il faut improviser en suivant un cheminement préétabli sans tomber dans les pièges tendus par le jeu lui-même. Juul représente schématiquement ce mode de progression de la manière suivante : une ligne droite représente le bon cheminement du jeu et des embranchements autour de celle-ci sont autant d'impasses qui mènent invariablement au *game over*¹³³. Ainsi, la variabilité du résultat existerait toujours. Mais remarquons que, pour illustrer cette catégorie, Juul fait appel à une séquence de *The Longest Journey*¹³⁴, qui illustre certes bien cette catégorie de jeux dans lesquels le *game designer* trace un chemin dont le joueur ne peut dévier. Juul écrit alors que « si le joueur n'effectue pas les bonnes actions, le jeu (*game*) prend fin¹³⁵ ». Cela est factuellement faux : il est impossible de perdre à *The Longest Journey* dans la mesure où aucun compte à rebours n'existe pour nous presser et où il n'est pas possible de faire de mauvais choix conduisant à la mort de l'héroïne¹³⁶. Dans ce cas là, le joueur bloqué ou bien persévère, ou bien passe à autre chose pour reprendre le jeu plus tard ou ne jamais le relancer. Mais il est inexact de dire que le jeu prend fin, sauf à dire que, si nous décidons de ne pas finir un roman parce que celui-ci ne nous convient pas, c'est le livre lui-même qui prend fin, ce qui n'a aucun sens.

132 Juul, *Half-Real*, *op. cit.*, p. 70.

133 *Ibid.*, p. 75.

134 *The Longest Journey*, Ragnar Tørnquist, Oslo, Funcom, 1999.

135 *Ibid.*, p. 73. « If the player does not perform the right actions, the game is over ». On notera alors que tout l'aspect ludique de ce genre de jeux réside dans l'assimilation d'une logique de résolution d'énigme, ce dont nous reparlerons dans la troisième partie de cette thèse.

136 Ainsi même lors d'une séquence durant laquelle la protagoniste April Ryan doit échapper à une sorcière en courant autour d'une table, il est impossible que celle-ci ne la rattrape : si le joueur ne bouge pas, la sorcière ne bouge pas non plus.

Le résultat d'une partie n'est donc pas nécessairement la même chose que l'issue du jeu : les énigmes qui sont autant d'obstacles à surmonter dans *The Longest Journey* sont des moyens de parvenir à l'unique issue possible, qui est fixée à l'avance. N'y a-t-il pas alors quand même une valorisation de la réussite sur l'échec ? Certes, mais comme le fait remarquer Mathieu Triclot, il est difficile de ne pas trouver un attachement aussi binaire dans n'importe quelle entreprise humaine¹³⁷ : pour reprendre l'exemple de la lecture, en commençant un livre, nous espérons le finir, même si parfois certaines de ses qualités, comme la complexité du vocabulaire, deviennent des obstacles insurmontables. Nous insistons sur cette comparaison, parce que ces deux traits (variabilité du résultat et attachement au résultat) excluaient, pour Juul, la « fiction hypertexte » hors du domaine des jeux. Par « fiction hypertexte », il faut entendre les textes où il est possible de naviguer non en tournant des pages mais en cliquant sur des liens, permettant ainsi une lecture non-linéaire : *With Those We Love Alive* est une fiction hypertexte que nous considérons en même temps comme un jeu vidéo. Cependant, nous ne pensons pas que lire une fiction hypertexte et jouer à un jeu vidéo constituent une seule et même chose, ou qu'il faudrait ranger toutes les fictions hypertextes dans le cadre des jeux. Mais nous montrerons qu'il existe une différence entre une relation ludique et une relation littéraire à la fiction, différence qui n'est pas à chercher dans des propriétés formelles, mais dans la constitution technique des jeux et du jouer.

Venons-en à la deuxième objection que pourrait nous faire un lecteur de Juul : en parlant de l'issue du jeu, par opposition au résultat d'une partie, nous parlerions en fait de l'aspect fictionnel du jeu, qui n'entre pas dans la définition de ce qu'est un jeu, constitué seulement par le système de règles, qui sont pensées, elles, comme réelles et comme non fictionnelles¹³⁸. Nous aurons deux réponses à cette objection. D'une part, que la séparation entre fiction et règles soit toujours aussi nette est peu convaincant. Considérons ainsi la cinématique qui intervient lors du prologue de *Mirror's Edge*¹³⁹, jeu dans lequel le joueur dirige Faith, coursière¹⁴⁰ devant sauter de toit de gratte-ciel en toit de gratte-ciel pour résoudre une affaire de meurtre dans une ville ayant cédé à une poussée sécuritaire. À la fin du prologue donc, Faith remet une valise, récupérée lors du niveau, à une autre coursière, Céleste, et lui indique que les policiers sont particulièrement à cran. Céleste lui crie alors de

137 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 19.

138 Juul déclare que « les mondes fictionnels des jeux vidéo sont optionnels, subjectifs, et non réels » (« fictional worlds of games are optional, subjective and not real »). Voir Juul, *Half-Real*, p. 202.

139 *Mirror's Edge*, Stockholm, Digital Illusions Creative Entertainment (DICE), Electronic Arts, 2008.

140 Dans l'univers du jeu, les coursiers et coursières sont des acrobates des toits qui sont chargés de transporter des messages sans passer par les canaux conventionnels, trop surveillés.

courir en pointant du doigt un peloton de policiers venant de parvenir sur le toit ; le joueur reprend alors le contrôle pour s'enfuir. Filmée en plan continu à partir de la même vue subjective¹⁴¹ que les séquences de jeu, la mise en scène n'a rien de remarquable, pas plus que la qualité des dialogues qui font progresser l'intrigue de manière assez simple. Nous sommes donc face à une cinématique fonctionnelle, dont le but est d'introduire et de justifier une modification des règles du jeu (si Faith est trop lente, elle sera rattrapée par les policiers, entraînant la fin de la partie). La fiction peut ainsi être autant vectrice de changements narratifs que de changements de règles et est nécessaire pour que le changement de règle (l'apparition d'un compte à rebours ou d'une nouvelle manière d'être mis au tapis) ne soit pas vécue comme arbitraire et pour que le jeu comme système de règles reste intelligible¹⁴².

Ensuite, dire que la fiction est « optionnelle » aux jeux pour comprendre ce qu'ils sont revient à faire de celle-ci un décor, et donc un objet que les jeux ne posséderaient pas en propre, mais emprunteraient à la littérature ou, de manière plus générale, à une tradition narrative qui leur serait extérieure. Nous ne pourrions ainsi définir un jeu par une manière proprement ludique de raconter une histoire ou de créer un monde fictionnel, parce que cela ne pourrait être qu'un caractère secondaire par rapport au « modèle classique » proposé par Juul. Or, qu'il faille nécessairement en passer par ce modèle tient au fait que les jeux seraient faits d'une matière formelle dont ce modèle serait l'expression. Nous retrouvons alors notre troisième et principal problème avec la position initiale de Juul, qu'il nous faut à présent aborder de front.

Rappelons donc que, dans l'introduction de son livre, Juul faisait de ce modèle l'équivalent de « la pellicule des films », de « la toile de la peinture » et des « mots d'un roman¹⁴³ ». La mise en relation de ces trois objets, déjà problématique en soi, est rendue encore plus difficile à élucider par la variation rencontrée dans la conclusion qui considère cette fois-ci que « le modèle classique des jeux » est un « noyau technique » similaire « [aux] lettres d'un roman, [aux] ondes sonores de la musique et [aux] images du cinéma¹⁴⁴ ». Il paraît

141 Par « vue subjective » (ou « vue à la première personne », les deux appellations étant couramment utilisées) nous désignons le point de vue à partir duquel le joueur a l'impression de voir le monde du jeu à travers les yeux du personnage qu'il incarne. Cela s'oppose à la « vue objective » (ou « vue à la troisième personne ») dans laquelle la source du champ de vision du joueur est située ailleurs que dans le corps du personnage dirigé. Sur l'histoire de ces termes, voir la thèse de Selim Krichane, *La Caméra imaginaire*, Chêne-Bourg, Georg éditeurs, 2018.

142 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 78 analyse quant à lui le cas de la mort d'Aeris dans *Final Fantasy VII* comme un basculement tant narratif que ludique puisque le joueur se voit privé du personnage dont la fonction principale était de soigner les autres durant le combat, le forçant ainsi à adapter sa stratégie en conséquence.

143 Juul, *Half-Real*, op. cit., p. 7.

144 *Ibid.*, p. 197-198.

difficile d'accorder que la pellicule et les images sont une seule même chose (réserve qui vaut également pour les mots et les lettres) et l'impression de flou déjà présente face à certains des aspects de la théorie de Juul en ressort encore grandie. Prenons-le cependant au mot et tentons de voir la relation qui unit la pellicule au cinéma, puisqu'il s'agit de la première image mobilisée. Admettons que la pellicule est bien « la base » ou le « noyau technique » des films en ce qu'elle fixe l'image et permet son mouvement (ce qui demande de faire abstraction du cinéma numérique, mais passons). Elle n'est alors pas le véhicule neutre de l'art puisque le format et le procédé chimique de fixation donnent des résultats esthétiques différents et qu'il y a donc un travail possible de cette matière.

Si la pellicule est bien de la matière cinématographique, c'est bien parce qu'elle admet des modifications de certaines de ses propriétés : un film tourné en 70mm et en couleur n'est pas plus ou moins du cinéma, ou un « cas limite », qu'une œuvre filmée en 35mm et en noir et blanc. Or c'est précisément cette flexibilité de la matière que Juul rejette dans la mesure où les six qualités constitutives d'un jeu ne souffriraient pas d'exception, ou même de discussion, sauf à ce que le jeu en question devienne un « cas limite » ou autre chose qu'un jeu. Il y aurait alors une forme pure du jeu, forme à partir de laquelle se constituerait une hiérarchie des savoirs autour de l'objet jeu, dans la mesure où les cas limites ne seraient que des déviations, peut-être intéressantes, mais néanmoins accidentelles, et incapables de faire évoluer l'essence des jeux. En conséquence la comparaison entre la pellicule et cette construction théorique proposée par Juul nous apparaît comme erronée.

Ainsi, dire que ce modèle est la matière des jeux apparaît peu probant à cause de son caractère normatif : que la plupart des jeux se conforment à cette série de propositions ne veut pas dire pour autant qu'il soit nécessaire d'en passer par ce modèle pour penser l'entièreté du domaine des jeux. Davantage, il nous semble que des objets comme *SimCity* ou *With Those We Love Alive* ne peuvent être que mal pensés par une théorie qui les considère dès le départ comme des objets problématiques et nous ne voyons vraiment pas pourquoi il faudrait accorder à cette définition, dont Juul reconnaît lui-même qu'elle a été dépassée par les jeux vidéo¹⁴⁵, un privilège épistémologique¹⁴⁶.

En revanche, la proposition de Juul nous semble une manière tout à fait adéquate de définir une catégorie bien spécifique de jeux : les jeux compétitifs dans lesquels l'issue de la

145 *Ibid.*, p. 19.

146 Cette prétention épistémologique s'explique sans doute en partie en remettant cette définition dans le contexte de l'émergence des *game studies* : la légitimité de ces dernières est au fond mieux assurée en faisant des jeux un domaine séparé, nécessitant un savoir universitaire lui-même autonome à cause de ses propriétés formelles. C'est la lecture que propose Triclot, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p. 19.

partie est en même temps l'issue du jeu, catégorie qui englobe à la fois la manille, le *Monopoly* ou encore le football. Par conséquent, les six critères identifiés par l'auteur danois ne sont pas des critères nécessaires, mais des critères suffisants pour définir un objet ou une pratique comme jeu. Les écarts observés par rapport à ces critères doivent alors être compris, non comme des écarts ontologiques, mais comme des variations sensibles amenant d'autres manières de jouer qui, sans cela, ne seraient pas apparues dans le monde. L'enjeu est alors de trouver l'élément qui assure une continuité entre ces différentes formes de jeu et qui permettrait de les penser sans les hiérarchiser sur le plan ontologique.

b. Le jeu comme rôle non-ordinaire

Cet élément va en fait être double puisqu'il s'agit à la fois de la notion de rôle, comme définition technique des jeux, et de la constitution, à partir des rôles ludiques, d'une culture ludique. Pour arriver à ces conclusions, et pour mieux comprendre la place que nous accordons aux travaux des ludologues comme Juul pour la définition du jeu, nous nous inspirons d'un problème définitionnel issu du champ des études littéraires et plus particulièrement de l'approche, et de la solution, proposée par Gérard Genette dans *Fiction et diction*¹⁴⁷.

La position défendue par ce dernier apparaît le plus clairement dans ce passage :

la littéarité, étant un fait pluriel, exige une théorie pluraliste qui prenne en charge les *diverses* façons qu'a le langage d'échapper et de survivre à sa fonction pratique et de produire des textes susceptibles d'être reçus et appréciés comme des objets esthétiques¹⁴⁸.

Cette pluralité des manières de concevoir ce qui fait d'un texte de la littérature, entendue comme art du langage, s'organise en deux catégories : la « poétique essentialiste » et la « poétique conditionnelle ». À la poétique essentialiste sont associés les noms d'Aristote et de Jakobson puisque les deux, de manière différente, ont assigné un marqueur objectif de littéarité au texte : la fiction, chez le premier, la fonction poétique, chez le second. Être une fiction ou être un texte visant la fonction poétique du langage serait alors une condition nécessaire et suffisante pour être un texte littéraire. Le péril de telles conceptions apparaît alors : il serait ainsi impossible de considérer des ouvrages comme *Le Peuple* de Jules Michelet ou *Les Essais* de Montaigne comme des œuvres littéraires, malgré les qualités d'écriture de celles-ci. C'est alors par la référence à de tels textes que se construisent les poétiques conditionnelles, comme reconnaissant la capacité des textes à être appréciés pour

147 Gérard Genette, *Fiction et diction* [1991], Paris, Editions du Seuil, coll. « Point Essais », 2004, p. 91-109.

148 *Ibid.*, p. 109.

leur beauté, malgré, ou bien de concert avec, une fonction première historique ou argumentative. La distinction entre le littéraire et le non-littéraire n'est alors plus ontologique, mais bien évaluative et esthétique.

Or, ces deux catégories ne s'excluent pas, ou plutôt Genette dénie-t-il à la poétique conditionnelle la prétention de se substituer à toute poétique essentialiste. En effet, adopter uniquement une position conditionnaliste reviendrait à dire qu'un mauvais roman n'est pas de la littérature et que *Britannicus* de Racine n'est un objet littéraire que par une suite ininterrompue de jugements de goût et non en vertu de sa forme intrinsèque de pièce de théâtre, qui suggérerait d'elle-même à son lecteur d'adopter à son égard une approche esthétique¹⁴⁹. Mais adopter une telle position ne conduit-il pas à accorder une supériorité, ou du moins une priorité ontologique, à la poétique essentialiste ? Cela se pourrait si la poétique essentialiste et les objets qu'elle inclut dans son champ étaient pensés comme conditionnant les critères de la réception esthétique, et donc de la poétique conditionnelle. Or telle n'est pas la position de Genette qui considère que critère ontologique et critère esthétique sont chacun des conditions suffisantes, mais non nécessaires, de la littérature, mais qu'il est nécessaire qu'un texte littéraire tombe dans l'une ou l'autre des deux catégories.

En transposant un peu vite ce raisonnement au domaine des jeux, il semblerait possible de dire que Juul propose une vision relativement pertinente de cette « poétique essentialiste », à laquelle il faudrait adjoindre une approche « conditionnelle », qui serait peut-être représentée par les *play studies*. Or cette transposition n'est pas possible de manière aussi simple car le statut de la littérarité chez Genette n'est pas comparable au statut des jeux chez Juul. La littérarité présuppose en effet qu'il existe des textes ou, plus précisément, qu'il existe des textes qui peuvent ou non être littéraires ; c'est-à-dire que nous disposons d'une définition d'un texte extérieur à la définition de la littérature, ou, du moins, que le problème de la définition d'un texte n'est pas un problème littéraire. Transposons cet état de fait aux jeux sous forme de question : y a-t-il dans un jeu, un élément essentiel qui serait comparable au texte dans l'expression « texte littéraire », qui serait donc défini de manière non ludique, de même que ce qu'est un texte, n'est pas une question littéraire ?

Le chapitre précédent, à travers l'exemple des échecs, a déjà donné une direction pour répondre : il y a une technicité propre aux jeux qui se retrouve à la fois dans les gestes ludiques demandés et dans les règles comme objectivation de gestes. Mais comment définir plus précisément celle-ci ? Il nous faut repasser pour cela par l'intuition de Chauvier, déjà

149 *Ibid.*, p. 108.

rapidement évoquée, à propos des travaux de Caillois : que la *mimicry*, le jeu du faire-semblant, n'a pas un statut comme les autres au sein des différentes catégories pensées par ce dernier¹⁵⁰. C'est en effet par l'extension de la *mimicry* que le domaine du jeu peut être étendu à la vie entière, lorsque toute la société est perçue comme un *theatrum mundi* dans lequel chacun joue un rôle ne renvoyant pas à un être profond. Or, l'idée d'un rôle à jouer était déjà au centre de la définition par Chauvier du jeu (*game*) comme système visant une action pratique du joueur lorsque celui-ci écrivait que l'on « [entre] dans un jeu comme on entre dans un *rôle pratique*¹⁵¹ ». Le terme rôle n'a pas ici le sens psychologique de personnage à incarner, mais est à comprendre en un sens que nous qualifions de technique : assumer un rôle, c'est assumer une gestuelle qui n'est pas la nôtre. En conséquence, en empruntant cette idée à Chauvier, mais en ne retenant pas ses autres critères de définition, notamment la possibilité de la défaite, nous proposons le couple de définitions suivant : jouer, c'est assumer un rôle qui n'est pas ordinaire. En retour, ce qui définit techniquement un jeu, c'est sa manière d'inventer un rôle et de le faire exister.

Cette conception pose le problème suivant : est-ce qu'alors tout n'est pas jeu ? Est-ce que nous ne diluons pas totalement le jeu et son domaine ? Il faut en fait séparer cette question en deux objections distinctes : le problème de savoir si toute activité, si la vie elle-même est un jeu et le problème de savoir si, avec cette définition, nous n'annexons pas indûment des domaines d'invention esthétique au sein desquels la notion de rôle est présente, comme le théâtre ou la danse. À la première question, nous répondrons d'une manière semblable à celle de Chauvier. Il est sans doute possible de voir son métier comme un jeu, de soutenir que celui qui est en train d'écrire ces lignes assume un rôle de philosophe qui ne saurait être sa personnalité ordinaire et que tout ce que nous entreprenons est frappé d'une « inconséquence existentielle¹⁵² ». Une telle attitude indique la fortune métaphysique du concept de jeu et renforce l'idée selon laquelle un jeu se déroule dans un lieu ou dans un temps en dehors du réseau de causes et de conséquences qui est vécu comme étant l'existence ordinaire. Mais cette extension possible tient davantage à une attitude métaphysique qu'à une attention tournée vers le geste et vers sa qualité technique et sensible. Cette extension du domaine du jeu, si elle est loin d'être indue, dépasse le cadre de cette thèse en déplaçant la question du jeu vers des problèmes éthiques, qui ne sont pas propres à notre définition technique des jeux et qui ne sont pas notre objet.

150 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit. p. 67-71.

151 *Ibid.*, p. 48.

152 *Ibid.*, p. 89.

Vient ensuite l'objection du théâtre et de la danse : est-ce que nous n'affaiblissons pas leur sens et leur portée à les considérer comme des jeux ? Mais, si le théâtre est un jeu, notre définition nous obligeant à le considérer comme tel, sa qualité ludique n'est pas pour autant ce qui le définit le mieux ou le plus complètement de même que, pour reprendre un exemple de Roger Pouivet, le fait qu'une statue soit en bronze ne veut pas dire que c'est dans son caractère bronzé que réside le trait décisif qui la désigne comme statue¹⁵³. Pouivet mobilise cet exemple afin de faire une différence entre l'unité et l'identité : il est vrai que le bloc de marbre et la statue sont uns, mais il est faux de dire qu'ils sont la même chose car ils n'ont pas les mêmes propriétés : on peut détruire une statue en la défigurant sans que cela ne détruise en tant que tel le bloc de marbre qui la constitue. Un raisonnement similaire peut être appliqué ici. Le théâtre n'est pas moins un jeu que la construction des châteaux de sable, mais sa richesse sensible réside en même temps, et sans doute de manière plus déterminante, dans le fait qu'il est une représentation, une mise en scène ou encore un rapport spécifique à un texte littéraire. La spécificité ludique du rapport au sensible n'est donc pas ce qui transparait nécessairement, surtout du point de vue du spectateur¹⁵⁴. Que le jeu soit constituant de la danse ou du théâtre ne signifie pas que la richesse sensible de la danse et du théâtre reposent entièrement dans leur constitution ludique.

Mais cette définition par la technicité a surtout une conséquence importante pour la définition du terme « jeu » lui-même puisque cette technicité est portée à la fois de manière objective par les règles d'un jeu (*game*) et par les gestes qui constituent le fait même de jouer (*play*), que ces gestes soient définis par des règles ou soient ceux d'un jeu libre, comme la construction d'un château de sable. La définition de la qualité ludique par la technicité permet donc d'envisager une continuité du *game* au *play* en se situant sur un autre plan que cette division. Cela ne signifie pas que nous remettons entièrement en cause la distinction entre *game* et *play*, mais que nous en limitons la portée à une dimension locale. Que les jeux réglés (*game*) n'aient pas le même sens métaphysique que le jouer (*play*), nous pouvons l'accepter, de même que le domaine des jeux réglés renvoie à des manières de jouer différentes du domaine des jeux libres. Mais ces distinctions sont internes à une définition plus vaste du jeu et aucun de ces domaines ne peut prétendre être une voie d'accès épistémologiquement

153 Roger Pouivet, *Philosophie du rock*, Paris, PUF, coll. « L'interrogation philosophique », 2010, p. 102-113.

154 Il est cependant possible de travailler une telle part ludique. C'est par exemple le cas de *Situation Rooms* du collectif Rimini Protokoll, présenté notamment en 2014 au théâtre des Amandiers, à Nanterre. Cette pièce déambulatoire pour vingt spectateurs munis de tablette, et où aucun acteur n'est directement présent, en demandant au spectateur d'endosser des rôles et d'accomplir des actions (comme servir du thé à une autre personne) présente de grandes similitudes avec le jeu de rôle.

privilegiée à ce qui définit le jeu ou le jouer, car cette définition est une question technique ; jeux réglés et jeu libre renvoient au même concept technique de jeu comme rôle non-ordinaire.

Mais si un jeu est un rôle non-ordinaire, quel besoin avons-nous de distinguer entre une approche conditionnaliste et une approche essentialiste, puisque cette réponse est de nature ontologique ? Revenons à l'argumentation de Genette dans laquelle il faut distinguer non pas deux, mais trois niveaux : la littéarité (I) est une qualité, définie de manière conditionnelle ou essentielle, qui confère le statut d'œuvre littéraire (II) à un texte (III), sollicitant de la part du lecteur une réception sensible spécifique aux textes. Or, lorsque nous définissons le jeu comme un rôle non-ordinaire, nous ne définissons pas le niveau II, qui serait l'œuvre-jeu, mais le niveau III, analogue au texte, c'est-à-dire le niveau qui définit les potentialités sensibles selon lesquelles un jeu est apprécié de manière spécifiquement ludique.

Toute la difficulté vient du fait que la langue française nous permet de distinguer entre la textualité, comme ce qui définit un texte, et la littéarité, comme qualité sensible d'un texte permettant de l'apprécier pour lui-même, là où nous manquons de vocabulaire pour distinguer entre la ludicité, comme ce qui définit un jeu (III), et la ludicité, comme la qualité sensible d'un jeu permettant de l'apprécier pour lui-même (I). Cette distinction est pourtant cruciale pour comprendre les exemples suivant :

- *Le Peuple* de Jules Michelet est un texte (III) qui peut être apprécié comme une œuvre littéraire (II) pour la littéarité (I) de son écriture. Il peut également être lu comme un document historique, auquel cas il est un texte (III) qui va être jugé selon d'autres critères que ceux de la littéarité (I)
- Une représentation de *Britannicus* est un jeu (III) qui, en tant que pièce de théâtre, va pouvoir être appréciée sensiblement selon des critères propres aux théâtres, et non comme œuvre-jeu (II) selon des critères propres à la ludicité (I).
- *With Those We Love Alive* est un jeu (III) qui peut être apprécié comme une œuvre-jeu (II) pour la ludicité (I) de ses mécaniques. Il peut également être vu comme un texte (III) et peut alors être apprécié comme une œuvre littéraire (II) pour la qualité littéraire (I) de son écriture.

Cette absence de distinction nous semble, à grand traits, s'expliquer historiquement : alors qu'il a fallu distinguer des textes qui sont des œuvres faisant l'objet d'une réception sensible de ceux qui n'en sont pas, les jeux n'ont pas même été considérés comme des œuvres faisant l'objet d'une réception sensible spécifique jusqu'à une époque fort récente ; la

nécessité de cette distinction n'existait pas. Or, la conscience de cette absence de distinction permet de jeter un œil nouveau sur les thèses de Juul : les critères du « modèle classique » des jeux réglés étaient censé définir pour le chercheur danois un jeu (III), mais cela échoue, car ces critères se comprennent bien mieux comme désignant une famille d'œuvres-jeux (II) (les jeux compétitifs multijoueurs) et donc comme des critères essentialistes de ludicité (I). Plus largement, cela signifie que jeux libres et jeux réglés ne s'opposent pas ontologiquement comme deux domaines de jeux (III) distincts, mais comme deux genres au sein du même domaine des jeux (III), de même que la poésie et le roman sont deux genres de textes, qui trouvent leur place au sein de la littérature.

En décalquant alors la structure de la pensée de Genette nous arrivons à l'énoncé suivant : la ludicité (I) est une qualité, définie de manière conditionnelle ou essentielle, qui confère le statut d'œuvre-jeu (II) à un jeu (III), sollicitant de la part du lecteur une réception sensible spécifique aux jeux (III). Si l'ensemble des œuvres littéraires constituent alors la littérature, nous disons que l'ensemble des œuvres jeux forment la « culture ludique ». Nous utilisons ce terme par référence la « culture technique » de Simondon¹⁵⁵. Cette proximité d'appellation se justifie d'autant plus que la culture ludique est une part relativement autonome de la culture technique, dans la mesure où la spécificité qui l'organise est indissociablement technique et sensible.

Partant, nous ferons désormais nôtre l'ampleur sémantique du mot français « jeu » en disant que le *Monopoly* et la construction de châteaux de sable sont des jeux en un même sens : comme des œuvres-jeux qui demandent toutes deux à un joueur d'assumer un rôle non-ordinaire et participant à une même culture ludique à partir de laquelle une appréciation technique et sensible spécifiquement ludique est possible. Cette formule peut se contracter de la manière suivante : un jeu est ce qui mobilise la culture ludique, formule que nous allons à présent expliquer, en nous appuyant sur des exemples dans lesquels cette notion de mobilisation apparaît de la manière la plus éclatante, car se situant aux marges du domaine des jeux.

155 Simondon, *Du mode d'existence, op. cit.*, p. 22. Simondon dit que cette culture est la « connaissance adéquate » qui saisit « le sens de l'évolution » de l'objet technique, donc qui est capable de saisir la concrétisation d'un objet, au niveau de ses éléments ou de son lien à un ensemble technique (ce qui est précisé p. 200-201, par ce qu'il nomme « l'attitude technologique »). Il ne s'agit pas de dire que la « culture ludique » est une « connaissance adéquate » sur le mode techno-scientifique qui est celui que Simondon appelait de ses vœux, mais que ce qui unit les œuvres-jeux est la capacité à déceler et à connaître les liens sensibles et techniques entre les différentes œuvres.

c. Mobiliser la culture ludique

Nos exemples ont tous deux été dénommés jeux (*game*) par leurs auteurs, malgré un écart extrêmement important avec ce qui est traditionnellement présenté sous ce terme ; dans la perspective de Juul, ils appartiennent clairement à la catégorie des pratiques n'étant pas des jeux. Il s'agira de *Pirouette*, de Stephen Lavelle et Hayden Scott-Baron¹⁵⁶ et *Night Tune* de Pol Clarissou¹⁵⁷. L'intérêt de ces deux exemples est que leur mobilisation de la culture ludique est différente : là où le premier mobilise un geste ludique de manière directe, c'est par l'écart avec le geste ludique que la mobilisation de la culture s'effectue dans le second et permet la saisie d'une richesse sensible.

Commençons par *Pirouette*, ou plutôt par une anecdote à son propos. Dans un billet de blog, malheureusement aujourd'hui disparu¹⁵⁸, Hayden Scott-Baron racontait la chose suivante : lorsque Stephen Lavelle et lui-même ont soumis leur création à Apple, afin qu'elle soit disponible dans leur magasin en ligne d'applications, ils avaient formulé leur demande pour que *Pirouette* apparaisse dans la catégorie « jeu ». Or, les évaluateurs d'Apple leur ont renvoyé une réponse acceptant leur production, à condition cependant qu'elle soit reclassée comme un « livre électronique » et non comme un jeu. Comment une telle ambiguïté sur la nature de *Pirouette* est-elle possible ? Visuellement, celui-ci se présente comme un jeu en deux dimensions, vu de côté, à l'instar des jeux de plates-formes semblables à la série des *Super Mario*, quoique dans un style graphique très différent, volontairement pixélisé, jouant sur les nuances d'ocres et de bleus. Mais ici, point de plates-formes ou de pièges mortels à éviter : il est impossible de perdre. Le joueur n'a donc qu'à tranquillement déplacer son personnage de la gauche vers la droite et à faire passer les dialogues en appuyant sur la touche « x », sans qu'aucun choix ne lui soit proposé. Ces dialogues sont d'ailleurs de très grande qualité, et nous voyons les différentes femmes de notre personnage mourir les unes après les autres, au gré de répliques, souvent drôles, écrites dans un style évoquant le théâtre de l'absurde. À n'en pas douter, l'accent mis sur la part narrative de l'expérience, et sa qualité, ont conduit les employés d'Apple à requalifier l'application en livre. Il est vraisemblable que Juul approuverait une telle décision : *Pirouette* passe outre grand nombre des caractéristiques traditionnelles d'un jeu, notamment le rapport à une victoire ou à une défaite possible.

156 *Pirouette*, Stephen Lavelle & Hayden Scott-Baron, 2011.

157 *Night Tune*, Pol Clarissou, 2015.

158 Le blog semble avoir été entièrement effacé, mais une corroboration des faits que nous nous apprêtons à raconter se trouve dans une brève du webzine anglais *Rock, Paper, Shotgun*. Voir donc Adam Smith, « Postmodern Wives' Tales: Pirouette », *Rock, Paper, Shotgun*, 13 décembre 2011, <https://www.rockpapershotgun.com/2011/12/13/postmodern-wives-tale-pirouette/> (consulté le 1^{er} août 2019).

Cependant, *Pirouette* demande à son joueur d'utiliser un geste qui fait partie de la culture ludique : marcher vers la droite, sans pouvoir revenir sur ses pas sans se heurter au bord de l'écran, est la mécanique de déplacement de base du premier *Super Mario Bros.*¹⁵⁹ et de nombreux autres jeux du même type. Pareille mécanique est donc transposée dans un contexte où la possibilité de la défaite est absente. Or, il nous semble que cette parenté technique, c'est-à-dire la réutilisation d'un même mouvement, d'un même rapport moteur à la simulation informatique, est un critère aussi pertinent que les mécaniques de victoire et de défaite pour définir un jeu vidéo. Ce n'est pas à dire que tout emprunt aux jeux vidéo fait de n'importe quel objet un jeu. Ainsi, la présence de références visuelles au jeu vidéo (comme les barres de vie et la transformation des adversaires défaits en argent), et la construction même du scénario, similaire à celui d'un jeu de combat, ne font pas du film *Scott Pilgrim vs. The World*¹⁶⁰ un jeu vidéo, justement parce ces emprunts ne sont que visuels et non moteurs. Si nous avons raison de placer les jeux dans un cadre technique, alors tout jeu demande au joueur, comme le dit Chauvier, d'assumer un rôle actif à l'intérieur de l'espace-temps du jeu¹⁶¹, là où le spectateur de *Scott Pilgrim* exerce son activité de spectateur en dehors de la diégèse du film. Au fond, le rapport de *Pirouette* au geste ludique peut être opposé à celui de *The Falling Sun*¹⁶². Quand ce dernier amenait dans un contexte ludique un acte, celui de taper des mots au clavier, qui n'est pas d'habitude lié au jeu, *Pirouette* amène un acte lié au jeu, déplacer de gauche à droite un personnage dans un univers en deux dimensions, dans un contexte où la plupart des autres marqueurs traditionnels du jeu ont disparu.

Il est cependant indéniable que l'usage esthétique du langage articulé est au cœur de l'expérience de *Pirouette* et que nous y passons plus de temps à lire et à apprécier son histoire qu'à nous déplacer en son monde. Mais pourquoi une bonne histoire serait-elle nécessairement de la littérature et non du jeu ? Que l'on puisse aimer un jeu pour l'histoire qu'il raconte plutôt que pour ses mécaniques amenant le péril et l'éventualité de la défaite est acté par certains développeurs eux-mêmes, par exemple dans le cas de *Pillars of Eternity*¹⁶³. Ce jeu de rôle en vue isométrique, demandant une trentaine d'heure au moins pour être complété, en partie à cause des nombreux combats, propose, en plus des niveaux de difficultés traditionnels comme « facile », « normal » et « difficile », un « Mode histoire » qui rend la défaite suffisamment improbable pour qu'elle ne soit pas vécue comme un réel risque par les

159 *Super Mario Bros.* [1985], Kyoto, Nintendo, Nintendo, 1987.

160 Edgar Wright, *Scott Pilgrim vs. The World*, 2010.

161 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit., p. 48.

162 *The Falling Sun*, Kingdaroo, op. cit.

163 *Pillars of Eternity*, Josh Sawyer, Irvine, CA, Obsidian Entertainment, Paradox Interactive, 2015.

joueurs afin que celles et ceux qui le désirent puissent se concentrer sur la découverte de l'histoire déployée¹⁶⁴. Or, cette découverte progressive de l'histoire n'advient pas uniquement par la lecture, mais également par le déplacement de notre troupe de héros à travers le monde d'Eora. Explorer un bâtiment ou une ville dans le simple but de parler à tous les personnages possibles afin d'en apprendre plus sur le monde du jeu est une action de jeu, bien qu'elle soit dénuée de tout rapport immédiat à des conditions de défaite ou de victoire.

Pirouette ne fait que pousser plus avant cet aspect, en éludant toute forme de péril. Ses créateurs ont alors dû considérer que le fait de se déplacer à la manière d'un jeu vidéo dans un univers simulé était suffisant pour rattacher leur création au domaine du jeu, ce avec quoi nous sommes d'accord. Car, par l'acte du déplacement et de l'exploration, *Pirouette* et *Pillars of Eternity* nous invitent à assumer un rôle qui n'est pas le nôtre. Ainsi, en prenant en compte cette dimension, nous ne lisons pas une ligne de dialogue dans *Pirouette* comme nous lisons une ligne d'un roman : au travers des qualités esthétiques du texte, la lecture informe notre vision du monde du jeu et en conséquence la place que nous avons en son sein en tant que nous y jouons un rôle.

Il n'en reste pas moins que *Pirouette* est un objet ambigu, qui pourrait aussi bien être apprécié comme jeu que comme texte, rejoignant en cela des pratiques comme la danse ou le théâtre qui, bien que constituées comme jeux, ne sont pas nécessairement appréciées comme tel. Il montre ainsi la porosité des type d'arts classant les objets et ouvre la question de savoir si rattacher telle ou telle œuvre à un type plutôt qu'à un autre n'est pas avant tout fonction de la fécondité de ce rattachement pour expliciter les qualités sensibles et techniques de l'œuvre en question et/ou du type d'art auquel il est rattaché.

Cette dimension s'apercevra encore mieux à travers une œuvre dont le rapport à la culture ludique se comprend comme un écart avec une mécanique ludique plutôt que comme l'utilisation, dans un nouveau contexte, d'une mécanique éprouvée. Venons-en alors à *Night Tune*, de Pol Clarissou. Le joueur y contrôle un passager d'une voiture roulant, sans pilote humain, de nuit. Les seules interactions possibles consistent à promener notre regard, puisque l'affichage est en première personne, à allumer ou à éteindre le plafonnier et à mettre une musique de notre choix sur l'auto-radio, à partir de la discographie stockée sur notre ordinateur. Cette dernière action n'est possible que si la lumière est allumée et le morceau

164 Ce mode de jeu n'existait pas dans la première version du jeu et a été ajouté par la suite. Pour des détails sur son fonctionnement, voir cette réponse de Josh Sawyer à une question posée sur son blog : <https://jesawyer.tumblr.com/post/134863055396/any-details-available-on-what-story-time-mode-will> (consulté le 25 juillet 2019).

sélectionné est alors joué à travers un filtre *lo-fi* très sec, qui ne laisse passer que les fréquences aiguës, et à faible volume, ce qui donne à tout enregistrement un aspect lointain et sale.

Ce qui relie d'abord *Night Tune* au monde des jeux vidéo est la technologie utilisée, puisque celui-ci est développé avec le logiciel *Unity*, devenu relativement commun, car à la fois très malléable et simple d'utilisation, dans l'univers du jeu indépendant. Cependant, une application créée avec *Unity* n'est pas nécessairement utilisée comme un jeu – il est possible de produire une application militaire avec ce logiciel¹⁶⁵. Mais, par ses contraintes, un tel logiciel informe les possibilités du produit fini et contribue donc à créer une parenté avec les jeux, parenté qui peut, ou non, être exploitée. Or, nous souhaitons montrer que c'est par cette parenté avec les jeux vidéo, au niveau du travail du sensible numérique, que réside la richesse de *Night Tune*. En effet, dans les jeux en première personne, quelque soit le genre, le joueur dirige la direction du regard et les mouvements globaux du corps (marcher en avant, en arrière ou faire des pas de côté). Le corps numérique répond parfaitement aux *inputs* du joueur et ne connaît aucun problème de coordination entre ses différents membres. Or, ce que *Night Tune* simule, c'est justement la pesanteur et la fatigue du corps : lorsque le joueur éteint le plafonnier, l'angle de rotation de la tête devient plus large, et il devient possible de regarder défiler, par les vitres, des lumières qui semblent ne tenir à rien sur terre. La musique, d'éloignée et sèche, devient enveloppante, par le retour de l'entièreté des fréquences basses et médiums, et par un volume sonore plus important. Mais surtout, la caméra, notre tête virtuelle, est attiré en permanence vers le bord droit, avec un angle de rotation qui simule le roulement d'une tête fatiguée venant s'endormir sur l'épaule. De temps en temps, les paupières se ferment puis se ré-ouvrent. À l'opposé des corps toujours dispos des jeux de tirs ou de course, *Night Tune* propose un corps numérique qui lâche prise et devient difficilement contrôlable, invitant son joueur à se laisser bercer à travers lui.

Tout cela constitue-t-il un jeu ? Une approche par le *game* comme celle de Juul refuserait nettement de parler de la sorte. Une approche plus cailloisienne lui accorderait peut-être le titre de jouet, au sens où il s'agit d'un objet qui peut être le support d'une activité ludique, sans pour autant être porteur de règles. Il serait alors possible de lui trouver une parenté avec le manège et d'en faire une expérience de jeu liée à une version douce de l'*ilinx*,

165 Notamment dans le domaine de la thérapie des soldats revenant du front, un aspect documenté sous forme de film par Harun Farocki, *Serious Games I-IV*, 2009-2010. Il faudrait en fait appliquer à ces simulateurs le même argument que nous présentions pour le théâtre et pour la danse : ils sont constitués par des jeux, mais leur qualité ludique ne permet pas de les définir entièrement.

du vertige. Mais il est également possible considérer que *Night Tune* n'est qu'une variation en trois dimensions sur les animations d'ambiance qui accompagnent l'écoute sur les programmes numériques de lecture de musique¹⁶⁶, faisant ainsi de lui une chaîne hi-fi à la fois étrange et peu adaptée à sa tâche. Mais, pour saisir toute la richesse sensible de *Night Tune*, celui-ci doit être apprécié comme un jeu. L'originalité de son mécanisme d'assouplissement ne prend sa pleine valeur que lorsqu'il est ramené à l'infinité de jeux vidéo dans lesquels la tête n'est qu'une caméra chevillée sur un corps rigide, épousant parfaitement les axes de celui-ci et ne connaissant aucune forme de fatigue sinon en cas d'extrême blessure. Ce qui le rattache aux jeux vidéo, c'est donc une manière de travailler la matière numérique et le sensible informatique, dans une direction qui permet une prise de conscience des conditions motrices qui définissent habituellement l'effort et donc la technicité des jeux en première personne. Ainsi, pour être apprécié pleinement, *Night Tune* demande de posséder ce que nous appelons une culture ludique, à la fois technique et sensible.

Nous avons donc substitué à la question de savoir si *Pirouette* et *Night Tune* sont des jeux le fait de les considérer comme des jeux afin de rendre compte le plus finement possible de leurs particularités sensibles. Notre approche des jeux se fait donc ici conditionnaliste puisque nous disons que ce constitue une pratique ou un objet comme œuvre-jeu, c'est d'être apprécié d'une manière ludique. Ce faisant, nous avons déplacé l'objet de notre examen puisque, de la recherche de la définition d'un jeu, nous sommes arrivé à la définition de la culture ludique, comme ensemble des œuvres-jeux et ensemble des déterminations techniques et sensibles qui font apprécier ludiquement ces jeux.

Reste alors à comprendre ce que « mobiliser » la culture ludique signifie, ce qui est à entendre en un double sens. D'une part, le jeu lui-même mobilise la culture ludique en construisant un rôle non-ordinaire de manière technique, à l'aide de règles et de mécaniques de jeu. D'autre part, il demande au joueur de mobiliser sa culture ludique pour être capable d'apprécier le jeu dans sa richesse technique et sensible, donc en fonction du rôle qui est le sien. La notion de rôle est ce qui permet de différencier la référence à la culture ludique de sa mobilisation : les barres de vie qui apparaissent à l'écran dans le film *Scott Pilgrim* sont une référence visuelle à la culture ludique alors que la lourdeur de la tête dans *Night Tune* en est bien une mobilisation par le fait qu'elle est liée mécaniquement à d'autres jeux vidéo.

166 Ces modules de « visualisation de la musique » ont en effet été intégrés à des programmes populaires d'écoute de la musique sur PC, notamment le lecteur *Windows Media Player*, installé de base sur tous les ordinateurs disposant de Windows. Pour un exemple de ces visualisation, voir <https://www.youtube.com/watch?v=H0d6tSqyN1Y> (consulté le 11 novembre 2019).

Ainsi, la culture ludique se distingue au sein de la culture technique comme ce qui concerne la technicité des gestes et des objets qui rendent possible d'assumer des rôles non-ordinaires. Contrairement à l'usage théâtral du terme, nous n'entendons pas ici le rôle comme le fait d'assumer un personnage au sein d'une fiction. Il n'y a pas de fiction dans le fait de jouer aux cartes, mais être un joueur de manille, pour le temps que dure le jeu¹⁶⁷, est un rôle différent de celui qui constitue la personne ordinaire que nous sommes. Remarquons que nous ne sommes pas pour autant en train de dire que tout jeu est un jeu de rôle. Le jeu de rôle, au sens que ce terme a depuis l'invention de *Dungeons & Dragons*¹⁶⁸ en 1974, permet en permanence au joueur de construire et de redéfinir la place de son personnage dans le monde, les actions qu'il peut y accomplir et sa psychologie. Il y a en ce cas un travail actif du joueur sur sa place dans le système qu'est le jeu, qui se rapproche par certains aspects du rôle théâtral. Un jeu de rôle est donc un jeu avec le rôle, ce qui n'est pas l'optique première, par exemple, du jeu de course : on y assume le rôle d'un conducteur, qu'il s'agit d'exécuter correctement¹⁶⁹.

2. Le jeu vidéo comme appareil mobilisant de la culture ludique

Maintenant qu'une définition du jeu plus précise a été posée, nous pouvons nous tourner vers celle du jeu vidéo. La nécessité d'isoler les jeux vidéo comme une catégorie remarquable parmi les autres jeux a été mise en lumière par le chapitre précédent : parce qu'ils informent par leur usage le cyberspace et le sensible informatique, ils possèdent une qualité sensible commune qui les distingue des jeux tangibles. Ce sensible informatique est, rappelons-le, construit autour d'une traduction, le plus souvent sur un écran, de gestes enregistrés, appelés *inputs*. Mais en quoi cela diffère-t-il des jeux traditionnels ? Jouer au *Monopoly*¹⁷⁰, n'est-ce pas traduire en cases avancées un résultat aux dés, donc joindre deux chaînes causales qui n'ont pas de lien nécessaire entre elles ? Certainement, mais il faut voir alors que le dépositaire de cette traduction c'est le joueur qui, par son geste de manipulation,

167 C'est pourquoi nous n'utilisons pas la définition proposée par Guillaume Grandjean, « Jeu vidéo : un Art – oui, mais de quoi ? », *Séminaire InGame*, Paris, École Normale Supérieure, 3 novembre 2015, qui parle du jeu vidéo comme d'une « fiction d'action », bien que ses analyses des mécaniques de jeu soient assez proches de nos préoccupations. Nous le remercions de nous avoir fait parvenir la transcription de cette conférence.

168 *Dungeons & Dragons*, Gary Gygax & Dave Arneson, Lake Geneva, WI, Tactical Studies Rules, 1974.

169 Que tout jeu ne soit pas jeu de rôle se voit d'ailleurs par le fait qu'il est possible de rajouter une dimension de jeu de rôle à chaque jeu, ce dont témoigne la pratique, dans des jeux de stratégie, de l'*After Action Report* (AAR). Il s'agit de faire le récit d'une partie en la scénarisant, scénarisation qui va parfois jusqu'à rajouter des contraintes ludiques non présentes dans le jeu.

170 *Monopoly*, Charles B. Darrow, Parker Brothers, 1935.

devient un relais entre le dé et le pion. Or, dans le cas des jeux vidéo, c'est la machine qui est dépositaire de la traduction en transformant un geste en une représentation visuelle, auditive et parfois haptique. Une telle délégation permet l'émergence d'une dimension sensible nouvelle, dans la mesure où elle permet une complexification des représentations autrement impossible à atteindre, du moins d'une manière qui ne soit pas purement mentale.

Comme nous le montrerons un peu plus loin, c'est précisément dans cette possibilité de la disproportion entre un *input* et sa traduction que réside l'une des forces sensibles des jeux vidéo¹⁷¹. Précisons alors un point de vocabulaire : si nous avons parlé de sensible informatique, nous avons cependant désigné le cyberspace comme la matière numérique de l'ordinateur. Par cette distinction informatique/numérique, nous voulions exprimer la différence entre ce qui apparaît à l'écran sans avoir de présence physique autre qu'électrique (le numérique) du reste de l'équipement informatique, qui a lui une présence physique et dont la forme matérielle peut jouer un rôle décisif dans la construction du sensible informatique¹⁷². L'usage du terme numérique ne signifie pas que nous nions le fait que la technologie analogique a joué un rôle dans le développement des jeux vidéo, ni que nous excluons les jeux utilisant des circuits analogiques du champ des jeux vidéo : Perény fait débiter la lignée des jeux vidéo à *Tennis for Two*¹⁷³ qui utilise un signal analogique¹⁷⁴, et, si Triclot préfère considérer le jeu de bataille galactique *Spacewar!*¹⁷⁵ comme un point de départ plus pertinent, c'est pour un ensemble de raisons tenant davantage à la réception, car exclure l'analogique du champ des jeux vidéo reviendrait à exclure un nombre certain de bornes d'arcades¹⁷⁶. Pour notre part, nous préférons considérer *Tennis for two* comme un incunable usant d'une technologie qui a été dépassée, au moins pour ce qui est du transport d'information, par le numérique¹⁷⁷, et qui peut d'ailleurs être émulée de manière numérique¹⁷⁸. En somme, nous

171 Voir la section suivante « Tout jeu sur l'ordinateur est-il un jeu vidéo ? ».

172 C'est le cas de tous les jeux qui travaillent à partir de « contrôleurs alternatifs » qui demandent donc un rapport au corps très différent du rapport habituel à l'ordinateur. Citons, en guise d'exemple, *Gigantomachie*, *One Life Remains*, 2013, jeu de combat qui se joue avec des manettes longues de trois mètres obligeant un joueur seul à courir d'un bouton à l'autre ou bien à un ensemble de joueurs responsable chacun d'un bouton, à coordonner leurs actions.

173 *Tennis for Two*, William Higinbotham, 1958. Il est à noter que le jeu a été créé comme un divertissement pour les visiteurs du laboratoire où travaillait son concepteur, à l'occasion de journées « portes ouvertes ».

174 Perény, *Images interactives et jeu vidéo*, op. cit., p. 122-123.

175 *Spacewar!*, Steve Russell, 1962.

176 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 102-103.

177 Perény, *Images interactives et jeu vidéo*, op. cit., p. 60 rappelle ainsi bien que « toute visualisation interactive est restée, jusqu'à ces dernières années purement cathodique et donc complètement analogique ». Un ordinateur était donc toujours l'assemblage d'un processeur numérique et d'un dispositif d'affichage analogique.

178 Par émulation, nous entendons la pratique consistant à imiter le fonctionnement d'une console sur un ordinateur moderne, permettant ainsi de rejouer dans des conditions proches de l'origine à des jeux ou à des programmes autrement inaccessibles, notamment à cause de la dégradation matérielle. Cette pratique

nous rallions à l'usage commun du terme numérique, comme désignant la part non-physique des interactions et processus informatiques, bien qu'il ne soit pas toujours d'une exactitude absolue. En conséquence de quoi nous pouvons avancer la première définition suivante : un jeu vidéo est ce qui enregistre des gestes et les traduit numériquement en mobilisant la culture ludique, la référence à la culture ludique étant nécessaire pour éviter qu'un jeu vidéo et un traitement de texte partagent la même définition.

Cependant, cette définition manque encore de précision. Si nous avons ainsi défini ce que fait un jeu vidéo (il enregistre et il traduit dans un contexte ludique) nous n'avons pas encore suffisamment déterminé ce qui le constitue. À cette interrogation, une réponse évidente semble d'abord s'imposer : un jeu vidéo est un logiciel, c'est-à-dire un programme qui a besoin d'un ordinateur pour fonctionner et qui se distingue de celui-ci¹⁷⁹. Or il est parfois difficile de séparer certains jeux des éléments matériels avec lesquels ils sont joués. *Johann Sebastian Joust*¹⁸⁰, dont nous parlerons plus en détail lors de la prochaine partie, est bien un programme qui a été codé, mais il est tout autant défini par son code que par la manière très atypique de jouer qu'il propose : avec des manettes transformées en interface par des boules de couleur et sans recours à un écran. Sans aller jusqu'à cet extrême, le *design* d'un jeu d'arcade passait également, au temps où ceux-ci n'étaient accessibles que dans des bars ou dans des salles dédiées, par le design du cabinet dont il était inséparable, design qui pouvait avoir un impact sur l'expérience de jeu elle-même¹⁸¹. Un jeu vidéo est donc, jusqu'à un certain point, inséparable de l'interface matérielle qui est la sienne, dans la mesure où c'est sur et par elle que les mouvements du joueur s'effectuent et sont définis. Comment caractériser alors ce qu'est un jeu vidéo autrement que comme un point de rencontre entre cyberspace et aspect matériel du jeu ?

Parce qu'un tel point de rencontre se fait en acceptant des règles, c'est-à-dire en acceptant une certaine manière gestuelle de se comporter, peut-être le terme de « dispositif »

important pour la conservation du patrimoine vidéoludique opère cependant dans un flou juridique certain.

179 Cette évidence s'ancre notamment dans le fait qu'acheter un jeu vidéo revient à acheter un logiciel, gravé sur un DVD ou bien à télécharger directement sur notre disque dur.

180 *Johann Sebastian Joust*, Copenhague, Die Gute Fabrik, 2013.

181 Un exemple intéressant est ainsi celui de *Missile Command*, Theurer, *op. cit.*, évoqué au chapitre précédent. Le cabinet de celui-ci possédait au départ des lumières au dessus de l'écran, qui indiquaient le statut des cités à protéger, donc comme élément ludique et non purement décoratif. Elles ont été enlevées lorsque les concepteurs se sont rendu compte que cela attirait trop le regard des joueurs hors de l'écran. Il s'agit donc bien d'une décision de *game design* destinée à améliorer la qualité de l'expérience de jeu à propos d'un élément du jeu vidéo non situé dans le cyberspace. Sur ce point, voir Alex Rubens, « The Creation of Missile Command and the Haunting of Its Creator, Dave Theurer », Polygon, 15 août 2013, <https://www.polygon.com/features/2013/8/15/4528228/missile-command-dave-theurer> (consulté le 1^{er} août 2019).

vient-il à l'esprit. Ce terme apparaît d'abord chez Michel Foucault et est défini comme « des stratégies de rapport de force supportant des types de savoir, et supportés par eux¹⁸² ». Par cette définition plurielle d'un terme singulier, le dispositif apparaît comme un assemblage de réalités diverses, à la fois immatérielles (des discours) et matérielles (l'architecture), théoriques (philosophie) autant que pratiques (des lois). Le dispositif est alors toujours nécessairement dispositif de pouvoir puisqu'il renforce et assure la possibilité de l'exercice d'un pouvoir, compris comme établissement d'un rapport de force. Or, ce dispositif se place à un niveau stratégique, niveau qui, dans le vocabulaire foucauldien, doit être mis en regard d'un niveau « tactique », qui s'intéresse moins à l'élaboration surplombante d'une stratégie, mais à l'incorporation de cette stratégie dans les corps des individus gouvernés¹⁸³ ; ainsi le dispositif d'éducation au XVIII^{ème} siècle passe-t-il par la mise en place de tactiques comme la position d'écriture¹⁸⁴. En un sens strictement foucauldien, il semblerait alors difficile d'appeler « dispositif » les jeux vidéo, qui semblent bien plutôt relever du niveau tactique : ils demandent en effet l'incorporation d'habitudes gestuelles préalablement décidées et forgées par les créateurs du jeu. Rien n'empêcherait toutefois aux jeux vidéo de manière générale ou à certains jeux vidéo en particulier, de participer à un ou plusieurs dispositifs, mais là n'est pas notre question.

En revanche, ce passage du « dispositif » du plan stratégique au plan tactique a été accompli par Giorgio Agamben. Après avoir lui-même fait référence à la définition présentée ci-dessus et resitué sa pensée propre, Agamben propose

une partition générale et massive de l'être en deux grands ensembles ou classes : d'une part les êtres vivants (ou les substances), de l'autre les dispositifs à l'intérieur desquels ils ne cessent d'être saisis. [...] j'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants¹⁸⁵.

S'ensuit alors une liste de dispositifs qui va de la construction abstraite (« la littérature ») à l'objet (« le téléphone portable », « la cigarette »). En suivant Agamben, tout objet est un dispositif. Les deux termes ne sont pourtant pas synonymes dans la mesure où le sens large foucauldien de « dispositif » continue à exister. Existeraient alors deux types de dispositifs : les stratégiques et les tactiques. Mais que signifie que les être vivants « ne cessent d'être saisis »

182 Michel Foucault, « Le jeu de Michel Foucault » [1977], entretien avec dominique Colas *et al.*, in *Dits et écrits*, t. 3, Daniel Defert & François Ewald (dir.), Paris, Gallimard, 1994, p. 298-329, p. 299.

183 Michel Foucault, *Surveiller et punir* [1975], Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1993, p. 196-199.

184 *Ibid.*, p.178-179.

185 Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* [2006], trad. par Martin Rueff, Paris, Payot & Rivages, coll. « Rivages Poche », 2014, p. 30-31.

par les dispositifs ? Que nous devenons « sujet » dans le contact avec les dispositifs, autrement dit, que les choses qui nous entourent façonnent qui nous sommes, notre identité¹⁸⁶. Dans ce cadre, et dans la mesure où un jeu vidéo nous demande de conformer nos gestes à ses règles, processus qui nous constitue comme joueur, il semble bien possible de dire que les jeux vidéo sont des dispositifs, d'autant plus rigides que leurs règles sont codées sans que l'on puisse aisément les modifier.

Néanmoins, la position d'Agamben nous semble extrêmement problématique. Malgré les apparences, posons la question sérieusement : un cassoulet est-il un dispositif ? En suivant à la lettre Agamben, si je quitte mon bureau, attiré par l'odeur du cassoulet qui mijote, puisque cela détermine mes gestes et me transforme, du philosophe que j'étais, en membre de la famille aimant les plats traditionnels, il s'agit bien d'un dispositif. On voit alors le problème apparaître, par rapport à l'esprit du terme même : en quoi cela manifeste-t-il un rapport de pouvoir qualifiable de politique ? On pourrait dire que cela manifeste que ce n'est pas moi qui cuisinai et qu'autour de ce cassoulet se rejoue le problème, lui bien politique, du partage des tâches ménagères. Mais dire cela, c'est revenir en fait à la position foucauldienne : le dispositif, c'est le réseau auquel rattacher l'objet et non l'objet lui-même. Le cassoulet fonctionne alors comme un dispositif dans la mesure où, à cause de la situation dans laquelle il est placé, il devient le point d'aboutissement d'un système d'organisation politique du ménage. Un cassoulet ne fonctionne donc que secondairement comme dispositif, comme cristallisation accidentelle de celui-ci en situation, au contraire peut-être d'un gibet qui, dans sa définition même de lieu d'exercice du pouvoir sur le corps des personnes reconnues comme criminelles, semble plus essentiellement pouvoir être appelé un dispositif tactique. Si tout peut fonctionner comme un dispositif, alors dire d'un objet qu'il est un dispositif, c'est ne pas dire grand chose, dans la mesure où cela ne dit rien de la manière dont l'usage produit un rapport de force politique.

Reprenons en conséquence l'énumération de ce que fait un dispositif (« capturer, orienter, déterminer, intercepter, modeler, contrôler et assurer ») : tous ces termes semblent indiquer l'exercice d'une contrainte, d'une canalisation par rapport à des possibilités plus grandes ou à une orientation contraire. Or, si l'odeur du cassoulet a bien orienté mon action, peut-on néanmoins dire qu'elle me contraint ou qu'elle me contrôle de la sorte ? Si l'on ne veut pas que le concept devienne à nouveau un grand flou qui recouvre tous les objets

186 *Ibid.*, p. 32.

possibles¹⁸⁷, il faut prendre cette énumération comme une suite de conditions nécessaires et suffisantes plutôt que comme une liste de conditions suffisantes¹⁸⁸. L'ensemble de ces verbes exprime la mise en place d'un rapport de force. Or un cassoulet, contrairement au gibet ou à l'école, n'instaure pas un rapport de force, dans la mesure où il n'y a pas de contrainte dans le fait de laisser son fumet nous guider jusqu'à la salle à manger¹⁸⁹. Un dispositif tactique serait donc ce qui à la fois exerce un pouvoir et instaure un rapport de force, rapport de force qui peut éventuellement être le fondement ou le relais d'un dispositif au niveau stratégique. Avec cette redéfinition du dispositif, faut-il considérer les jeux vidéo, en tant que croisement d'une matérialité et d'un accès au cyberspace, comme des dispositifs qui contraignent le corps ?

De prime abord, ce terme de dispositif semblerait convenir : les règles nous forcent à incorporer un rythme pour sauter dans les temps, pour éviter les monstres, parfois en ne laissant que peu de place à une liberté d'action dont le joueur aurait la charge. Un jeu vidéo est donc contraignant, mais manifeste-t-il pour autant un rapport de force entre le jeu et le joueur ou, à travers le jeu, entre le joueur et le *game designer* ? A titre d'exemple, c'est précisément ce qui ressort de l'expérience de jeu de *The Stanley Parable*¹⁹⁰. Dans celui-ci, le joueur incarne Stanley, un employé dans une entreprise visiblement abandonnée et qui est suivi à la trace par la voix d'un narrateur, parlant au passé, comme si tout ce que nous jouons avait déjà été accompli à l'avance. Très rapidement dans le jeu, nous arrivons devant deux portes et le narrateur déclare, avant que le joueur ait effectivement fait son choix, que Stanley a choisi celle de gauche. Or le joueur peut décider de prendre celle de droite forçant le narrateur à modifier en conséquence son histoire, perte de contrôle sur la narration qui va peu à peu l'irriter au fur et à mesure de nos refus de suivre ses consignes. S'il commence par modifier les détails de son histoire, le narrateur finit par s'en prendre directement au personnage afin de le contraindre à revenir dans le droit chemin. *The Stanley Parable* met ainsi en avant l'illusoire liberté des joueurs de jeux vidéo qui ne peuvent outrepasser les limites fixées par le *game designer*. Si tout ce jeu tourne autour de la mise en scène d'un rapport de force, il convient alors de questionner la valeur à accorder à pareil exemple : en mettant en scène le joueur pris dans un rapport de force avec une figure du créateur, *The*

187 C'est pourtant l'ambition d'Agamben, mais nous espérons avoir suffisamment montré que cette prétention théorique vient bien davantage obscurcir son objet que l'éclairer.

188 Savoir si cette liste est exhaustive, ou limitée, ou fautive dans certains de ces points serait alors un enjeu important, mais qui dépasse de très loin et nos compétences et le cadre de cette thèse.

189 Exprimer ne veut bien sûr pas dire manifester ou rendre évident. Qu'un dispositif à la fois exprime un rapport de force et le camoufle en même temps est tout à fait possible.

190 *The Stanley Parable*, Davey Wreden & William Pugh, Galactif Cafe, 2013.

Stanley Parable révèle-t-il une qualité essentielle des jeux ou montre-t-il simplement que les jeux vidéo, comme le cassoulet, peuvent fonctionner comme dispositif ?

La seconde solution nous semble la bonne. Les jeux vidéo nous offrent de contraindre artificiellement nos actions et ces contraintes demandent une discipline¹⁹¹ pour être maîtrisées. Mais que cette discipline soit inévitablement l'expression d'un rapport de force politique est plus que douteux. On voit ainsi mal en quoi ne pas pouvoir aller à gauche ou mourir en tombant dans un trou dans *Super Mario Bros.*¹⁹² est l'expression d'un rapport de force, sauf à affaiblir fortement le concept même de rapport de force, en le dépouillant de son aspect politique. En se présentant comme une lutte entre joueur et créateur, *The Stanley Parable* montre une possibilité du médium, mais cette possibilité appartient à la mise en scène particulière de ce jeu et non à un caractère général des jeux vidéo. Le terme de dispositif, parce qu'il nous semble inséparable, pour avoir du sens, de sa dimension politique, n'est donc pas approprié. Si tout jeu vidéo contraint le corps du joueur d'une manière ou d'une autre, il lui permet en même temps un accès nouveau et inédit au cyberspace. Le jeu vidéo n'est pas un chemin tracé qui imposerait des bornes et limiterait le joueur dans un espace large et vierge du cyberspace : le cyberspace n'est jamais vierge ou sauvage, il n'existe que comme la somme des chemins déjà tracés. Le jeu confère donc au joueur une qualité de mouvement qui ne pourrait exister autrement. Plutôt que d'imposer au joueur un pouvoir, il nous semble que les jeux vidéo confèrent à celui-ci un nouveau pouvoir d'action, sans que ce pouvoir débouche nécessairement sur l'établissement d'un rapport de force¹⁹³. Parce que ce fait de conférer un pouvoir nous semble, au moins du point de vue sensible et technico-esthétique qui est le nôtre, plus pertinent que le fait d'exercer un pouvoir, nous choisissons de désigner les jeux vidéo comme des appareils plutôt que comme des dispositifs.

Par appareil, en référence au sens, certes vieilli et littéraire, de « déploiement des apprêts, des moyens destinés à donner éclat et magnificence à une cérémonie, à un événement, à une opération, etc.¹⁹⁴ », nous entendons donc un objet technique qui confère un pouvoir à celui qui l'utilise, ressenti comme une augmentation ou une amélioration de nos

191 Au sens pleinement foucauldien de ce terme. Voir la deuxième partie, intitulée précisément « Discipline », de Foucault, *Surveiller et punir*, *op. cit.*

192 *Super Mario Bros.*, Nintendo, *op. cit.*

193 Il est néanmoins possible de trouver que le champ d'action permis par les développeurs à l'intérieur d'un univers numérique est trop restreint ou pourrait être amélioré. Un tel constat semble être l'un des éléments moteurs de la pratique du *modding* qui désigne le fait de modifier de manière amatrice un jeu commercial pour y ajouter des fonctionnalités ou le transformer complètement. Cette pratique, ancrée dans les mœurs, est souvent permise et encouragée par les studios de développement.

194 C'est la définition qu'en donne le Trésor de la Langue Française Informatisé, consultable ici : <http://www.cnrtl.fr/definition/appareil> (consulté le 1^{er} août 2019).

possibilités d'action. Il n'est ainsi pas incompatible d'être à la fois un appareil et un dispositif, puisque le concept de dispositif doit rester un concept politique, tandis que notre concept d'appareil renvoie à la dimension sensible des objets techniques. Il est ainsi plus pertinent et approprié pour désigner la spécificité de cette connexion entre un lien réglé au cyberspace, un logiciel et un contrôleur matériel qu'est le jeu vidéo. Ainsi, au terme de ce détour par Foucault et Agamben, nous pouvons donc proposer la définition suivante des jeux vidéo : un jeu vidéo est un appareil d'enregistrement et de traduction numériques de gestes, qui mobilise la culture ludique.

3. Tout « jeu sur l'ordinateur » est-il un jeu vidéo ?

Maintenant que la définition des jeux vidéo est plus assurée, et qu'elle confirme le statut technique de ceux-ci, la question que nous posons, « tout jeu sur l'ordinateur est-il un jeu vidéo ? », peut sembler étrange. Au vu notre définition, elle ne semble en effet pas se poser. Mais elle admet en fait deux cas particuliers qui méritent l'attention. Le premier de ces cas a déjà été croisé, c'est celui des drones et, de manière générale, des jouets télécommandés passant par un ordinateur et donc par une transformation numérique des *inputs* effectués par le joueur. Nous ne ferons ici que répéter ce qui a déjà été dit : ici le numérique n'est qu'un relais, une interface entre deux phénomènes physiques distincts dans l'espace et éventuellement dans le temps : un geste physique humain et un geste physique mécanique. Or, dans le cas des jeux vidéo, si ce qui apparaît à l'écran est bien une interface, elle est interface avec des événements (calcul informatique, courants électriques) qui ne sont pas des phénomènes sensibles. Cela entraîne une apparente intransitivité que n'ont pas les jouets télécommandés. Tout jeu usant d'un ordinateur n'est donc pas un jeu vidéo, mais nous ne dirions pas, dans le cas d'un drone ou d'une voiture télécommandée, que nous jouons « sur » l'ordinateur. En revanche, un cas plus problématique est celui des jeux de cartes et de plateau adaptés au format numérique : jouer au Solitaire sur un ordinateur, est-ce jouer à un jeu vidéo ou jouer à un jeu de cartes qui se trouve, fortuitement, user d'une interface informatique ?

Si nous convoquons l'exemple du Solitaire, c'est qu'il a été discuté en détail par Mathieu Triclot et qualifié, à la fois de « jeu vidéo le plus joué au monde » et de « plus petit jeu vidéo possible¹⁹⁵ ». Arrêtons-nous sur cette dernière appellation en paraphrasant les

195 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 37-41. Ce succès est dû au fait qu'il était installé sur tous les appareils utilisant le système d'exploitation Windows et que, ne demandant pas de maîtrise informatique poussée ni un temps d'investissement trop long, il pouvait être joué par des personnes ne s'intéressant pas autrement au reste de la production vidéoludique.

raisons qui poussent Triclot à l'adopter. Le rôle de l'ordinateur y est réduit à sa part congrue car, le solitaire étant un jeu de patience, l'action la plus visible de la machine, outre l'imitation des cartes, n'est pas la simulation d'une intelligence artificielle, mais simplement la réduction des tâches pré-ludiques que sont le brassage des cartes et la distribution. Ainsi

La machine s'occupe du respect des règles, des calculs nécessaires, et assure ainsi une forme d'objectivité et de neutralité du terrain de jeu. C'est là, semble-t-il, la composante minimale de tout jeu vidéo que l'on retrouvera partout ailleurs. L'univers du jeu prend corps à travers la logique de la machine¹⁹⁶.

Triclot va même jusqu'à dire qu'un jeu comme le Solitaire était, avant même l'apparition de l'ordinateur, « déjà quasiment un jeu vidéo ». Plus précisément, il note, contrairement au jeu plus libre de la chamaillerie ou du carnaval, une affinité entre les univers réglés nécessitant des tâches d'entretien (distribution, brassage, calculs...) pour fonctionner correctement et l'ordinateur qui décharge l'humain de ces tâches. Dire que le Solitaire tangible était comme un jeu vidéo en puissance, revient donc à dire que la forme informatique est ce qui convient le mieux à l'expérience du Solitaire, en lui donnant un caractère plus abouti, de même que l'encyclopédie, bien qu'elle soit née avec la forme *codex* du livre, semble avoir trouvé une forme plus aboutie dans les pages Internet, actualisables rapidement et permettant une navigation par renvoi hypertexte¹⁹⁷.

Admettons que jouer au Solitaire sur l'ordinateur, c'est bien jouer à un jeu vidéo. Une autre question se pose alors : est-ce que jouer au Solitaire sur l'ordinateur, c'est jouer au même jeu que lorsque nous y jouons avec des cartes ? Cette question n'est pas traitée en tant que telle par Triclot qui semble présupposer une position comme celle-ci : le passage des cartes à l'ordinateur est un passage qui se fait à un niveau accessoire pour l'expérience de jeu, voire qui l'épure, en permettant au joueur de ne pas s'embarrasser de manipulations d'entretien qui ne sont qu'accidentelles au jeu et donc au plaisir pris à ce dernier. Or, il semble possible de voir les choses d'une autre manière et de regretter la disparition du brassage et de la disposition des cartes comme autant de rituels qui faisaient partie du jeu et qui amenaient un plaisir sensible pris à la manipulation des cartes. Mais est-ce à dire que le plaisir de jeu en est changé ? Pour le dire autrement, le plaisir de battre les cartes lors d'une partie de solitaire est-il un plaisir ludique ou un plaisir dactylique ?

196 *Ibid.*, p. 39.

197 Sur la nature encyclopédique du médium informatique voir, par exemple, Murray, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 83-87.

En fait, cette alternative n'est pas une bonne manière de poser la question, si nous remarquons que brasser les cartes fait partie, sinon des règles, du moins du moment de jeu et qu'il s'agit d'un geste qui appartient *de facto* à la culture ludique en remplissant une fonction technique d'hasardement. Or, le rythme plus épuré de la version informatique du Solitaire ne peut advenir qu'en congédiant la richesse tactile et motrice des cartes à jouer¹⁹⁸. D'après notre définition, cette version du Solitaire est bien un jeu vidéo, mais nous voyons qu'il est aussi, et surtout, une adaptation d'un jeu tangible pour support numérique. Il serait abusif de dire qu'il ne s'agit pas du même jeu, mais, dans le même temps, ils ne sont pas exactement identiques. En conséquence, nous parlerons du Solitaire pour ordinateur comme d'une adaptation numérique du Solitaire traditionnel, adaptation qui, même si elle se veut la plus proche possible, ne peut constituer une copie parfaite de l'original.

Or, l'adaptation d'un jeu tangible en jeu numérique constitue une bonne occasion de préciser davantage ce que nous entendons par numérique. Jusqu'à présent, nous avons entendu par ce terme ce qui était le résultat d'un calcul numérique et qui apparaissait de manière lisible sur l'écran. Or la qualité numérique du Solitaire pour ordinateur réside moins dans la manière dont il est représenté, puisque des images de cartes et de tapis vert sont en général utilisées, que dans le rythme même des parties et de la phase de mise en place. Cette dimension est particulièrement sensible dans la variante « Freecell », dans laquelle toutes les cartes sont visibles en début de partie, ce qui élimine la chance et permet d'anticiper de larges séquences de coups. Ainsi, lorsque le jeu est dans un état où il n'y a plus qu'à faire remonter, sans péril, les cartes de la zone de jeu vers la zone de victoire, l'ordinateur joue les coups à la place de l'humain, parce que ces coups ne sont plus que des actions d'entretien et non plus des actes réfléchis pouvant potentiellement amener une défaite.

Or, cette spécificité rythmique due au numérique ne se présente pas toujours d'une manière aussi claire que dans le cas du Solitaire. Pensons ainsi à l'adaptation de 1995 du *Monopoly* par Westwood Studios¹⁹⁹. Dans celle-ci, les lancers de dés, le déplacement des pions ou encore le tirage de carte sont simulés par la machine. Les lancers de dés sont réalisés quasi instantanément par le programme, mais ceux-ci sont accompagnés d'une animation de lancer qui dure plus ou moins le temps d'un lancer réalisé avec des dés tangibles. Un processus similaire a lieu lors du déplacement des pions : une animation en image de

198 Cela suppose en même temps qu'une telle richesse n'est pas retrouvée dans le maniement de la souris. Une telle hypothèse nous semble justifiée par le fait que la manipulation nécessaire au Solitaire ne diffère pas significativement des interactions demandées par les logiciels de bureautique.

199 *Monopoly*, Las Vegas, NV, Westwood Studios, Hasbro Interactive, 1995.

synthèse, de bonne facture pour l'époque, est jouée et voit notre pion, imitant l'aspect métallique des pions tangibles, avancer tout seul en se déformant comme s'il était en matière souple (voir l'illustration n° 9). De tels éléments sont optionnels, mais ils sont, par défaut, activés. Nous voyons donc que le souci des développeur a été de proposer une expérience de jeu qui reprenne le même rythme qu'une partie de *Monopoly* tangible. Paradoxalement, l'usage d'animations numériques est là pour masquer la temporalité propre au processus numérique. Ainsi, s'il y a bien un habillage numérique de l'expérience de jeu, cette expérience est-elle pleinement une expérience numérique ? Dit de manière plus générale : suffit-il que quelque chose apparaisse sur un écran d'ordinateur pour que nous soyons mis en présence de qualités sensibles numériques ?

Il n'est pas douteux que l'image qui apparaît puisse être désignée comme une image numérique dans la mesure où elle est le fruit d'un travail de computation²⁰⁰. Mais que nous nous rapportions à tout objet numériquement constitué d'une manière qui rende cette constitution numérique saillante est douteux. Ainsi, écouter un même morceau de musique gravé sur un vinyle ou en tant que fichier numérisé, en supposant une qualité



Illustration 9: Monopoly pour Windows 95

égale de diffusion dans les deux cas, semble avant tout relever d'une attention musicale qui rend très secondaire le rapport au numérique²⁰¹. Pour prendre un exemple plus proche de notre sujet, en quoi l'écriture sur un traitement de texte possède-t-elle une technicité liée au numérique ? Que cette expérience utilise des représentations numériques est indéniable, mais, tant que les lettres et les espaces s'enchaînent sans soucis, il n'y a que peu de différence avec le fait de taper sur une machine à écrire, dont le traitement de texte ne serait que l'adaptation numérique. Mais cette constitution numérique est véritablement éprouvée lorsque, appuyant sur la touche « retour arrière », les lettres s'effacent, permettant un retour à une feuille aussi blanche qu'à l'origine. Cette réversibilité parfaite, ne nécessitant pas l'effort mécanique induit

200 C'est l'un des onze points retenus par Stéphane Vial dans son élaboration de ce qu'est un phénomène numérique. Voir Vial, *L'être et l'écran*, op. cit., p. 195-203.

201 Du moins dans un cadre domestique. À l'inverse, écouter de la musique dans la rue, sur un baladeur, est une expérience bien plus dépendante de la numérisation de la musique, non pas tant dans la qualité d'écoute, que dans la possibilité de transporter toute sa discothèque avec soi.

par le gommage²⁰², sans parler des fonctionnalités d'édition du texte que sont « couper » et « coller », sont des qualités d'action qui ne pourraient exister autrement que numériquement.

Il faut donc distinguer deux acceptions du terme numérique, l'une objective et l'autre, plus subjective, ancrée dans l'usage des appareils numériques :

1. le numérique comme manière de faire circuler l'information de manière pour nous imperceptible, qui est ontologiquement distinguée de l'analogique.
2. le numérique comme qualité sensible d'une interaction avec un point du cyberspace et désignant ce qui ne pourrait pas, ou difficilement, être accompli autrement qu'au sein du cyberspace (le brassage instantané des cartes). Mais en ce cas, la frontière entre le physique et le numérique est moins une distinction ontologique nette qu'une délimitation mouvante qui nous reconduit parfois vers l'antique problème du sorite, savoir à partir de quel nombre de haricots l'on passe d'un non-tas de haricots à un tas de haricots, ou, ici, à partir de quel moment nous passons de l'adaptation d'une pratique tangible à une pratique authentiquement numérique.

Cette ambiguïté peut justement faire l'objet d'un travail esthétique qui joue avec ce passage entre physique et numérique. Un bel exemple en est *7 Grand Steps: What Ancients Begat*²⁰³ de Keith Nemitz, auteur de jeu spécialisé dans la création de jeux de plateau numériques. *7 Grand Steps*, qui nous invite à contrôler l'évolution d'une lignée familiale depuis la Mésopotamie antique jusqu'à l'époque romaine, se présente sous la forme d'un plateau de jeu dont la composante principale est une roue sur laquelle avancer les pions représentant les membres vivants de notre famille. La complexité des règles est difficilement envisageable hors d'un jeu vidéo sans de lourdes tâches d'entretien, à cause de la génération aléatoire de certains jetons à ramasser et de la présence de séquences hors plateau de jeu sous forme de fiction interactive.

La forme même du plateau nous intéresse au plus haut point car, tout en donnant l'impression d'être un plateau réalisable matériellement, et donc donnant l'impression de jouer à un jeu de plateau tangible²⁰⁴, il s'agit en fait d'un objet impossible qui joue avec les

202 La réversibilité est un marqueur du numérique à la fois chez Triclot et Vial (qui cite Triclot sur ce point).

Voir Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 21-22 et Vial, *L'être et l'écran*, op. cit., p.227-231.

203 *7 Grand Steps: What Ancients Begat*, Keith Nemitz, Mousechief, 2013.

204 Cette impression est bien plus prégnante ici que dans le jeu précédent de Keith Nemitz *Dangerous High School Girls in Trouble!*, Mousechief, 2008. Là où, dans *7 Grand Steps*, le plateau de jeu tient en un seul écran, comme un plateau posé devant nous sur une table, *Dangerous High School Girls in Trouble* propose plusieurs aires de jeu qui s'apparentent à autant de plateaux. Ce passage d'une aire à une autre est un acte propre au jeu vidéo, ce qui diminue l'impression de jouer à un jeu de plateau. L'importance moindre accordée au déplacement des pions et la constante apparition de zones de dialogues, parfois présentées sous forme de cartes, renforcent également cette apparence vidéoludique.

plans horizontaux et verticaux (illustration n° 10). La roue centrale semble être comme posée devant nous à l'horizontale puisque des personnages et des jetons marchent à sa surface. Mais autour de celle-ci se trouvent des fentes à jetons et une zone où d'autres jetons chutent, comme sur une machine à sous, élément indiquant une orientation verticale comme si l'ensemble était fixé au mur devant nous²⁰⁵. Il y a alors, grâce au balayage de la totalité de l'écran comme une zone continue par le curseur contrôlé au moyen d'une souris, possibilité de parcourir et d'apprécier d'un espace irréalisable en tant que tel dans le monde physique, car il supposerait une discontinuité des différentes surfaces et plans. La beauté du plateau de jeu vient bien de son apparence de tangibilité qui laisse en même temps entrevoir l'impossibilité d'être réalisé sous forme tangible.



Illustration 10: 7 Grand Steps: What Ancients Begat

À l'opposé du travail de cette zone grise entre tangibilité et numéricité, certains jeux vidéo se signalent par la possibilité de simuler des actions impossibles qui cherchent précisément à réinterroger notre motricité et notre perception spatiale. L'un des meilleurs exemples de cette manière d'aborder le numérique est le jeu en vue subjective *Portal*, dans lequel Chell, la protagoniste, est armée d'un « pistolet à portail », qui permet de placer, au sol, au plafond ou le long des murs, deux portails créant un passage entre deux points distants du monde²⁰⁶. *Portal* est un jeu de résolution d'énigmes : Chell est enfermée dans une succession

²⁰⁵ Il est d'ailleurs possible de considérer le tableau de jeu non pas comme un dispositif mariant les deux conceptions, mais comme un tout vertical, mais ce sont alors les pions qui apparaissent en décalage par rapport à cette verticalité.

²⁰⁶ *Portal*, Bellevue, WA, Valve, Valve, 2007.

de salles dont il est impossible de sortir sans utiliser cette capacité de quasi-téléportation. L'intérêt de ce système, et son caractère proprement vertigineux, vont cependant au-delà de la simple réduction de distance entre un point A et un point B. Le jeu demande en plusieurs endroits de prendre en compte la vitesse d'entrée dans le portail pour passer un obstacle, faisant appel à une mécanique de conservation de la vitesse. Par exemple, afin de passer par-dessus un mur, il faut d'abord chuter dans un portail préalablement placé plusieurs mètres en-dessous de nous. À la sortie, par un portail placé à l'horizontale, au-dessus du point de départ de l'avatar, la vitesse verticale de la chute est convertie en vitesse horizontale, ce qui permet de franchir le mur comme une haie. Ainsi, dans une simulation en trois dimensions, est introduite une capacité de mouvement irréalisable physiquement, et qui n'est pas qu'une simple exagération d'un comportement physique commun, comme un saut plus haut ou une course plus rapide. Il faut pourtant réussir à incorporer ce nouveau rapport à l'espace, tant physiquement, pour résister à la désorientation, que mentalement, pour l'intégrer à notre système de pensée afin de résoudre les énigmes.

Le système de jeu de *Portal* repose ainsi sur l'exploitation des capacités de la simulation numérique pour nous proposer un exercice constant de repérage dans l'espace. Il se situe donc à l'une des extrémités d'un continuum entre adaptation d'une pratique physique (l'adaptation du Solitaire) et pratiques authentiquement numériques, *7 Grand Steps* étant un admirable représentant des jeux qui se trouveraient quelque part au milieu de pareil continuum.

*

Nous avons commencé ce chapitre en définissant le jeu comme le fait d'adopter un rôle non-ordinaire, définition qui se situe en amont de l'opposition entre domaine des jeux réglés (*games*) et du jeu libre (*play*). Ces deux catégories définissent bien plutôt des types d'œuvre-jeu, de même que la poésie et la littérature sont des types d'œuvres littéraires, définition qui peut être basée sur des critères essentialistes (un objet présentant les six critères du modèle de Juul est un jeu réglé) ou bien sur des critères conditionnalistes (*Pirouette* peut être apprécié comme un jeu réglé, car il fait appel à une mécanique présente dans les jeux de plate-forme, qui sont des jeux réglés).

Cette notion de rôle, si elle peut inclure une dimension psychologique, désigne avant tout un effort qui met le joueur en mouvement, de manière kinesthésique ou non, vers un

objectif, que celui-ci soit fixé par des règles ou improvisé à mesure que le jeu se déroule. Cette définition est donc avant tout technique et permet de comprendre que les jeux sont une famille spécifique d'objets et de pratiques techniques. Partant, la culture ludique est une part spécifique de la culture technique, et nous verrons au chapitre 8 en quoi elle en est une part remarquable pour étendre et enrichir l'appréciation sensible technique.

Quant aux jeux vidéo, leur spécificité réside dans le fait qu'ils sont des appareils conférant un pouvoir d'action inédit en un point du cyberspace. Ainsi, les gestes effectués en leur sein gagnent une qualité numérique spécifique, qualité qui est cependant présente à des degrés divers en fonction de l'éloignement de ce qui est possible en jeu par rapport à ce qui serait tangiblement possible. Cette spécificité numérique des jeux ne saurait cependant être comprise comme un gage de qualité ou de supériorité des jeux vidéo authentiquement numériques sur les adaptations de jeux physiques ; cette qualité numérique se rapporte davantage à des instants précis qu'à des expériences dans leur ensemble. Comme le montrait l'exemple du traitement de texte ou du *Solitaire*, nous alternons en fait entre moments d'adaptations numériques de gestes réalisables physiquement et moments où cette qualité numérique se fait pleinement sentir.

Il reste cependant un point à éclaircir : quand nous parlons de gestes vidéoludiques, qu'entendons-nous exactement sous ce terme ? Désignons-nous alors la gesticulation physique du joueur sur une manette ou bien sa traduction à l'écran ? Comment penser le rapport de l'un à l'autre ? Et si, comme nous le disions au premier chapitre, le principe du cyberspace est que nous avons l'impression d'évoluer au sein d'un univers qui dispose d'une agentivité propre, comment percevons-nous la limite de nos gestes dans leur passage d'une qualité physique à une qualité numérique ?

Chapitre 3 – Définir le geste vidéoludique ou comment articuler mouvement physique et traduction numérique

Le point de départ du présent chapitre sera un pas de côté par rapport aux recherches sur les gestes et sur les rythmes vidéoludiques de Mathieu Triclot. Dans sa conférence déjà citée, « Comprendre le jeu par le geste », ce dernier adopte une position de prime abord surprenante : pour comprendre ce que nous font les jeux vidéo, il ne faut pas regarder leur écran, mais ce que fait physiquement le joueur, à travers l'enregistrement des *inputs*²⁰⁷. Parlant de son travail comme d'une « rythmanalyse », Triclot isole les « signatures rythmiques » d'un nombre conséquent de jeux, en fonction de la fréquence, de la durée ou encore de l'espacement des *inputs*. Les résultats obtenus reconduisent ou, au contraire, amènent à interroger les classifications des genres de jeux couramment utilisées : il est ainsi particulièrement intéressant, par exemple, de voir que les jeux de tir à la première personne n'ont pas de signature rythmique commune, et ne sont donc peut-être pas un genre à part entière, au contraire des *metroidvanias*²⁰⁸ des années 80 qui ont une très grande proximité rythmique que ne retrouvent pas les jeux copiant ce genre durant les décennies suivantes²⁰⁹.

Commentant ses résultats, Triclot use, à titre de « métaphore », de tout un champ lexical issu de la musique. Afin de décrire les « affects rythmiques » que les jeux nous font ressentir et de proposer une classification des jeux en fonction de ceux-ci, il parle de « jeux du *legato* », oppose à la « mélodie » de la souris la « basse continue » du clavier, ou évoque le « *crescendo* » de *Tetris*²¹⁰. Triclot n'est pas le seul à proposer pareils rapprochements : le *game designer* Rami Ismaïl affirme ainsi que *Dead Cells* est « autant un jeu qu'un instrument de jazz²¹¹ » [*as much a game as a jazz instrument*], proposition qui semble proche de la comparaison qu'a proposée le philosophe Laurent Müller entre le *speedrun* de *Dark Souls* et l'improvisation au piano jazz, lors d'une conférence à Rennes²¹².

207 Triclot, « Comprendre le jeu par le geste », art. cit., 00:05:10 et suiv.

208 Ce mot-valise, formé avec les nom des deux séries phares du genre, *Metroid* et *Castlevania*, désignent des jeux d'actions en deux dimensions proposant au joueur une progression non-linéaire.

209 *Ibid.*, 00:36:00 et suiv.

210 Triclot, « Comprendre le jeu par le geste », art. cit.

211 Rami Ismaïl, « Rami Ismaïl's Top 10 Games of 2018 », *Giant Bomb*, 24 décembre 2018, <https://www.giantbomb.com/articles/rami-ismails-top-10-games-of-2018/1100-5832/> (consulté le 4 août 2019).

212 Laurent Müller, « Le *replay value*, ou le jeu sans fin », journée d'étude *La fin dans les jeux vidéo*, Karim Charredib et Yannick Kernech (dir.), Université Rennes 2, 24 novembre 2016. Le *speedrun* est la discipline consistant à finir les jeux le plus rapidement possible. Nous présenterons plus amplement cette pratique au chapitre 6. Quant à *Dark Souls*, nous y reviendrons plus en détail dans ce chapitre.

La comparaison entre jeu vidéo et instrument de musique est d'emblée délicate : dans les deux derniers cas, ce n'est ni la manette, ni le clavier, mais bien le jeu vidéo lui-même, par ses spécificités numériques, qui manifesterait une qualité instrumentale comparable à un violon ou à un piano. *A contrario*, cette qualité instrumentale semblait être liée, chez Triclot, à la dimension physique du jouer vidéoludique : c'est bien plutôt la manette ou la souris qui sont à comparer aux instruments de musique. De plus, cette question ne concerne pas seulement une parenté entre des objets : penser un rapprochement entre un jeu ou un contrôleur et un instrument de musique, c'est postuler en même temps une proximité entre le jouer musical et le jouer vidéoludique. La question est alors la suivante : le rapprochement des jeux vidéo avec la musique est-il une simple image heuristique, à la portée donc limitée, traduit-il au contraire une véritable parenté corporelle et ludique entre les deux pratiques ou bien est-il une fausse piste qui amène à confondre deux modalités du jouer qu'il faudrait différencier ? L'enjeu principal pour y répondre est d'identifier à quel niveau (celui du contrôleur ou du jeu dans son ensemble) la structure de la comparaison est pertinente.

Pour pleinement résoudre cet enjeu, il faut en passer par la question du geste. En nous appuyant sur les travaux de Bernard Sève, nous verrons que l'instrument de musique, dans sa généralité, se définit par une manière spécifique de jouer, c'est-à-dire d'unir un mouvement corporel à un résultat déterminé par les propriétés de ce geste. La définition d'un geste n'étant donc pas uniquement liée aux mouvements corporels, nous examinerons le rapport existant entre les mouvements physiques du joueur sur le contrôleur et leur traduction à l'écran.

Par là, nous espérons compléter ce qui apparaît être l'angle mort de la théorie triclotienne par rapport à notre propre notion d'effort et donc à la part sensible de la technicité. Triclot ne s'intéresse qu'à la part physique des gestes, tels qu'ils sont enregistrés, dans leur dimension de « réponse au contre-mouvement des images²¹³ ». Son analyse de *Tetris* est particulièrement éclairante sur ce point : au rythme général du jeu comme accélération constante de la vitesse à laquelle descendent les formes géométriques à aligner, ne correspond pas chez le joueur, du moins chez le joueur expert, une accélération constante, mais un fort *crescendo* initial, suivi d'un ralentissement progressif avec des pics d'activité²¹⁴. Cet exemple montre bien que le passage par l'image n'est pas nécessaire, voire contre-productif, pour isoler ce que jouer à *Tetris* nous fait ressentir comme affects rythmiques. Le problème auquel est confronté alors Triclot est de trouver le vocabulaire adéquat pour apprécier ces particularités rythmiques, c'est-à-dire à la fois en les décrivant et en jugeant le plaisir qu'elles

213 Triclot, « Comprendre le jeu par le geste », art. cit., 00:57:55.

214 *Ibid.*, 00:49:05 et suiv.

apportent au joueur, d'où son recours au vocabulaire déjà constitué de la musique ou à celui des opérations techniques comme le « martèlement ».

L'opposition entre le mouvement physique et le « contre-mouvement » doit pourtant être nuancée car ce qui apparaît à l'écran ne se présente pas seulement comme un contre-mouvement, mais est aussi le prolongement numérique du mouvement physique. Dit autrement, il n'y a pas qu'un contre-mouvement de la machine à l'écran : il y a aussi la part numérique du geste du joueur qui vient prolonger ses *inputs*. Prenons ainsi comme exemple *NO THING*²¹⁵, jeu appartenant au genre du *runner* : le joueur y incarne, en vue subjective, un coursier dans une dictature rétro-futuriste de 1994, dont la mission est de porter un message à la Reine de Glace, en passant par des chemins particulièrement étroits et périlleux. Il est uniquement possible de tourner à un angle de 90° vers la gauche ou vers la droite, action qui augmente simultanément la vitesse de l'avatar – la progression dans le jeu est donc en même temps une accélération à laquelle il faut apprendre à résister pour ne pas être sensiblement dépassé et chuter. S'en tenir à l'analyse de Triclot permettrait de définir le rythme physique propre du jeu, ou propre à chacun de ses niveaux, mais elle passerait à côté d'un des plaisirs spécifiques à *NO THING* qui apparaît pour la première fois au second niveau.



Illustration 11: *NO THING*

L'avatar du joueur effectue la grande majorité de ses tournants à angle droit à même le sol, ce qui offre une visibilité tout à fait satisfaisante de la route et des limites de celle-ci (illustration n° 11) ; ne pas tomber est alors avant tout une question de réflexe. Mais, à la faveur d'un tremplin ou d'une collision avec le bord de certaines plates-formes, l'avatar peut

215 *NO THING*, Mazovie, Evil Indie Games, 2016.

alors décoller relativement haut et planer quelques secondes (illustration n° 12). Parce qu'il est impossible de regarder vers le bas et que le monde du jeu est vu au travers d'un format 16/9, le parcours disparaît rapidement du champ de vision durant ce laps de temps. Il revient alors au joueur d'avoir anticipé les virages au loin et d'effectuer son tournant à l'aveugle. Mais à l'aveugle ne signifie pas au hasard. Effectuer de tels tournants rend sensible la nécessité pour le joueur d'avoir incorporé la vitesse de déplacement de l'avatar dans le monde numérique comme s'il s'agissait de la vitesse de son corps propre. Réussir correctement ces séquences ne produit pas une différence au niveau du rythme des *inputs*, mais cela produit un plaisir plus fort, celui d'avoir outrepassé une plus grande difficulté en se reposant davantage sur le sens du mouvement que sur le sens de la vue, grâce à l'incorporation par le joueur d'une vitesse qui n'est pourtant pas celle de son corps physique.



Illustration 12 : NO THING

Bien que cela soit invisible, un virage à droite immédiat est nécessaire.

Ces courtes séquences font partie de la spécificité ludique de *NO THING* et indiquent que l'effort dans les jeux vidéo ne s'arrête pas à la manette, et ne se fait pas seulement en réponse à ce qui se passe à l'écran, mais peut inclure une part de ce qui se passe à l'écran comme étant le prolongement numérique des gestes physiques. Deux questions se posent alors, qui vont guider notre étude :

1. La nature du prolongement entre part physique et part numérique du geste est-elle comparable à celle qui unit la part physique et le produit sonore dans un instrument de musique ? Et, à défaut d'être comparable à ce type d'instrument précis, peut-on dire

qu'entre le jeu vidéo et son joueur s'instaure à tout le moins une relation instrumentale ?

2. L'exemple de *NO THING* a montré que la nature du rapport entre part physique et part numérique n'est pas nécessairement fixe au cours d'une partie. Cet exemple a fait clairement état d'une variation sensible dans la manière dont le joueur s'approprie le mouvement à l'écran comme un prolongement de ses mouvements physiques. Comment caractériser alors les propriétés sensibles qui permettent cette appropriation ? Et faut-il comprendre ces propriétés comme des invariants ontologiques sur lesquels les jeux vidéo se construisent ou bien sont-elles des parts de la matière sensible qui est ce avec quoi nous jouons ?

1. Les jeux vidéo se jouent-ils avec un instrument ?

a. Le problème du numérique

Le terme générique que nous utiliserons pour désigner à la fois les manettes, les claviers, les sticks d'arcade et tout autre type de dispositifs d'interactions plus expérimentaux, sera celui de contrôleur. Toute la question est alors de savoir si celui-ci a une teneur conceptuelle propre ou bien s'il s'agit d'une famille d'instruments, ce qui permettrait d'envisager un rapprochement avec la pratique musicale dans le jeu. Partons alors de la distinction entre outils et instruments proposée par Simondon : l'instrument étend la sensibilité humaine, tandis que l'outil étend le potentiel d'action humaine²¹⁶. Cette distinction nous semble moins une différence d'objet qu'une différence de fonction. Pour reprendre un exemple simondonien déjà évoqué, le rabot²¹⁷ apparaît au départ comme un outil dans la mesure où il permet de raboter le bois, ce que le corps humain seul ne peut faire. Or, il est en même temps un instrument puisqu'il permet de sentir la structure du morceau de bois, ce que Simondon appelle sa « forme naturelle », permettant ainsi une prise de forme moins violente pour la matière que l'est la découpe industrielle. En ce cas, un outil est toujours en même temps un instrument, du moins pour qui a acquis un savoir-faire suffisant pour réellement sentir la matière travaillée, c'est-à-dire percevoir l'état de la matière à travers et au moyen de l'outil-instrument. En revanche, si tout outil semble avoir en même temps une vertu instrumentale, la réciproque n'est pas vraie. Tous les instruments de mesure sont uniquement des instruments qui rendent lisible une information autrement sensible (le thermomètre qui

216 Simondon, *Du mode d'existence, op. cit.*, p. 161.

217 Simondon, *L'individuation, op. cit.*, p. 53

transforme la température ressentie en indication visuelle) ou qui ne le serait autrement pas (le compteur Geiger pour les radiations, rendues sensibles de manière visuelle et/ou auditives) sans offrir par eux-mêmes une nouvelle puissance d'action.

De prime abord, l'appellation d'outil, et donc d'outil de jeu, semble appropriée pour désigner les contrôleurs dans la mesure où ils rendent possible l'action du joueur au sein du cyberspace. L'écran ou le baffle auraient une fonction instrumentale en rendant sensibles les fluctuations électriques de l'ordinateur. Cependant, avec la technologie du retour haptique, qui donne des informations en faisant vibrer le contrôleur, ceux-ci peuvent aussi être dotés d'une fonction instrumentale puisqu'un événement ayant lieu dans le monde du jeu devient perceptible grâce au contrôleur lui-même : ainsi dans *Project Zero*, la vibration de la manette indique la présence d'un fantôme qu'il s'agit d'exorciser en le photographiant, simulant tout à la fois une sorte de sixième sens de l'héroïne Miku et la tension qu'elle ressent face à une apparition spectrale²¹⁸. Mais, il y a au fond, de manière peut-être plus décisive, une difficulté d'adaptation de ce modèle au sensible numérique car, si nous avons raison de penser que, pour Simondon, tout outil bien utilisé est en même temps un instrument, le rapport au numérique qu'entretient le contrôleur amène un changement important.

La bipartition simondonienne présuppose en effet un rapport analogique entre l'homme et la matière : la résistance ressentie à travers le rabot est une sensation qui dit quelque chose de l'état du bois et qui ne saurait être autre parce qu'elle dépend de la forme même du rabot. Or, dans le cas d'un contrôleur de jeux vidéo, un retour haptique de même durée et de même intensité peut vouloir dire deux choses entièrement différentes selon le jeu utilisé. Les vibrations longues qui signalent les spectres de *Project Zero*, dans le cadre d'un jeu de course, signifient toute autre chose : elles signalent le plus souvent un changement de terrain sous les roues du véhicule ou imitent une montée du moteur d'icelui²¹⁹. Nous nous retrouvons alors devant l'alternative suivante : la relation analogique est-elle constitutive de la relation entre l'outil ou l'instrument et son porteur ou bien est-ce un aspect accidentel, ce que Simondon ne pouvait bien sûr par anticiper ?

Pour résoudre cette question, passons par une référence qui discute à la fois cette question et la position simondonienne, le livre *L'instrument de musique*, de Bernard Sève. Celui-ci remarque d'abord que la catégorisation simondonienne irait contre l'usage courant de

218 *Project Zero* [2001], Tokyo, Tecmo, Wanadoo, 2002.

219 Le problème alors est que ces vibrations peuvent donner une information sur la nature de ce sol, en signifiant que l'adhérence y est moindre, ou bien être simplement cosmétiques dans les jeux dans lesquels la qualité du sol n'influe pas sur la tenue de route.

la langue puisque les instruments de musique, en élargissant les possibilités d'action humaine par la création de nouveaux sons rentreraient dans la catégorie des outils²²⁰. Sans invalider la pertinence de la définition simondonienne, Sève considère alors que les instruments de musique relèvent d'une autre catégorie d'instruments, à partir de la distinction suivante :

Le travailleur accomplit des gestes *avec* son outil pour travailler la matière, le musicien accomplit des gestes *sur* son instrument pour produire des sons²²¹.

La différence langagière remarquée par Sève peut être explicitée en comparant la dimension instrumentale du rabot par rapport à celle de la guitare basse. En maîtrisant le rabotage, le charpentier est capable de percevoir trois types de sensation de manière bien plus fine que le novice. Il y a tout d'abord les sensations liées aux gestes et au corps : assurance de la prise, caractère non traumatique du geste, souplesse dans l'exécution... Par extension, ces sensations peuvent être rapportées au rabot lui-même : la facilité d'un mouvement peut être l'indice de la plus ou moins grande qualité de la lame. Enfin, il y a les sensations qui renvoient à une réalité externe au corps, médiée par l'instrument : telle résistance dans le geste signale une violence faite au bois. Or, quand Simondon dit que l'instrument augmente notre sensibilité, il entend uniquement ce deuxième type de sensation : l'instrument donne accès à une qualité extérieure à laquelle le simple toucher digital ne nous aurait pas donné accès. Voilà pourquoi la matière est travaillée « *avec* » un instrument : celui-ci est un relais vers cette réalité extérieure qui lui préexiste.

Il est délicat d'envisager dans les mêmes termes un instrument de musique. Un bassiste expérimenté est lui aussi capable de percevoir plus finement les sensations du premier et du troisième type, celles relatives à l'usage de son propre corps et celles relatives à son instrument. Mais il n'y a pas de perception du son, comme l'air mis en mouvement par des vibrations, au moyen de l'instrument. L'instrument ne travaille pas l'air comme le rabot travaille le bois : le son est certes distinct de l'instrument, mais il en est le prolongement et non une réalité entièrement indépendante. Bien sûr, un son qui frise très légèrement peut, pour l'oreille exercée, indiquer un mauvais pincement de corde sur le manche, ou une différence d'un ou deux commas être l'indice d'un accordage imprécis, mais cette perception est le fait d'un geste d'écoute, c'est-à-dire d'un autre geste que le geste instrumental lui-même. Un instrument de musique ne travaille pas seulement une matière, mais travaille sa matière, le son musical, en la faisant exister comme matière²²².

220 Sève, *L'instrument de musique, op. cit.*, p. 171.

221 *Ibid.*, p. 171

222 Cette relation peut être complexifiée dans le cas des instruments à archets, comme le violon. La maîtrise de l'archet permet sans doute au violoniste de ressentir la qualité d'une corde ou le besoin de remettre de la

Cette première distinction doit être complétée par une seconde, entre l'instrument d'existence et l'instrument de production. Au sein des arts, Sève distingue ces deux catégories de la sorte :

Les instruments et machines employés dans les autres arts [que la musique] sont des instruments de production, mais non des instruments d'existence : le pinceau sert à produire le tableau, mais il disparaît quand ce dernier est achevé²²³.

L'œuvre musicale n'existe pour Sève que « sous condition organologique²²⁴ », c'est-à-dire que comme le prolongement d'un geste en train d'être fait. Elle requiert donc la co-présence d'un musicien, d'un instrument et d'un jeu les réunissant pour exister. Cette distinction est d'importance car elle permet de définir l'une des spécificités de la musique : elle serait, pour Sève, « le seul art qui use d'instruments²²⁵ », « instruments » désignant ici uniquement les instruments d'existence. Accepter alors cette manière de diviser le champ des instruments entre les instruments d'existence et les instruments de production, c'est en même temps prendre le risque de faire fonctionner les concepts de Sève contre lui-même, si jamais il devient indéniable qu'il y a une qualité instrumentale dans les jeux vidéo.

Ce concept d'instrument d'existence réunit selon nous trois critères : faire exister une matière sensible (I) comme le prolongement détachable de l'instrument (II) par le jouer (III). L'examen de ces trois critères ne pourra cependant être fait qu'en réglant au préalable l'hésitation déjà rencontrée : est-ce au niveau du contrôleur seul ou bien du jeu vidéo que la comparaison avec l'instrument de musique est pertinente ? La réponse la plus évidente apparaît de prime abord être le contrôleur dans la mesure où celui-ci est, à l'instar d'un instrument, un objet manipulable, qui peut parfois imiter grossièrement la forme d'instrument de musique comme la guitare.

Mais cette apparence matérielle se heurte au premier point de notre définition : puisque nous avons défini au chapitre précédent la matière sensible du jeu vidéo comme étant le cyberspace, celui-ci n'existe pas grâce au contrôleur, mais grâce à la part computationnelle de l'ordinateur qui fonctionne grâce à l'alimentation électrique. Le geste sur le contrôleur ne produit pas directement ce qui est vu à l'écran, mais doit d'abord être traité et traduit de

colophane sur le crin pour diminuer la résistance des boyaux, autant que l'écoute du son. Sève (*Ibid.*, p. 153) précise simplement que certains instruments de musique ont besoin « d'instruments d'instruments » pour sonner. Pour le dire de manière plus précise, l'archet est un outil/instrument au sens simondonien d'un instrument de musique qui, par l'usage même qui en est fait, résiste à la catégorisation simondonienne.

223 *Ibid.*, p. 84.

224 *Ibid.*, p. 86 et suiv. Sève ne prétend pas parler des musiques enregistrées qui sont pour lui de la musique en un sens différent du mot.

225 *Ibid.*, p. 81 et suiv.

manière numérique. Or, en suivant les critères de Sève, cette absence de continuité entre un geste et son prolongement et la nature numérique même de ce prolongement excluraient les contrôleurs de la catégorie des instruments. Sève insiste en effet sur la nécessité d'une continuité énergétique : l'instrument transforme une énergie corporelle en un autre type d'énergie, les ondes sonores, transformation qui se fait uniquement par le geste sur l'instrument et qui est donc analogique²²⁶.

Précisons. Bien que cette distinction ne se trouve pas chez Sève, il nous faut distinguer deux processus dans la création d'une matière sensible : la venue à l'existence et l'entretien de cette existence. Sur un instrument comme une guitare, les deux sont liés : donner un coup de plectre sur une corde (venue à l'existence) sollicite en même temps la caisse de résonance qui amplifie et fait durer le son (entretien) selon des paramètres (principalement la force du coup de plectre dans ce cas) qui procèdent du mouvement corporel initial. Si des gestes d'entretien seuls existent, comme par exemple l'usage des pédales au piano qui est distinct de la frappe des marteaux sur les cordes, c'est bien dans la concomitance de ces deux processus d'existence que réside la nature instrumentale des instruments et leur continuité énergétique. Lorsque cette concomitance est rompue, nous nous trouvons aux prises avec un cas limite (l'orgue, dans la mesure où le souffle qui entretient le son n'est pas produit par le musicien, mais par un mécanisme distinct²²⁷) ou bien avec des cas qui ne sont pas considérés comme des instruments, comme certains dispositifs utilisant l'ordinateur pour générer un son.

Sève, citant Claude Cadoz, considère en effet que « l'ordinateur n'est pas un instrument » dans la mesure où la technologie numérique repose nécessairement sur une source électrique indépendante du geste humain et parce que l'entretien du son est le fruit du calcul²²⁸. En effet, il n'est pas nécessaire d'avoir un contrôleur en forme de violon pour faire entendre un son de violon, appuyer sur une touche suffit. La lutherie électronique a donc toujours quelque chose d'arbitraire, par la forme du contrôleur et par le fait qu'elle pourrait générer du son sans passer par un geste de jeu, contrairement à la lutherie traditionnelle dans laquelle les sons d'un instrument sont fonction de la facture de celui-ci. Cela amène Sève à considérer les synthétiseurs comme des objets situés « à la frontière » des instruments de musique²²⁹ et pris dans une relation d'infériorité, sinon musicale, du moins ontologique par

226 *Ibid.*, p. 65-66

227 *Ibid.*, p. 162.

228 Claude Cadoz, « Musique, geste, technologie », in *Les nouveaux gestes de la musique*, Hugues Genevois & Raphaël de Vivo (dir.), Marseille, Éditions Parenthèses, 1999, p. 47-92, p. 91, cité dans Sève, *L'instrument de musique*, *op. cit.*, p. 66.

229 *Ibid.*, p. 188.

rapport aux instruments analogiques traditionnels puisque, pour Sève, « le geste, c'est la nostalgie du jeu instrumental dans les néo-instruments tout tissés de calcul²³⁰ ».

Cette conclusion peu favorable à la dimension instrumentale de tout appareil numérique peut néanmoins être amendée en revenant à la source des travaux de Sève, l'article « Musique, geste et technologie » de Claude Cadoz. Si ce dernier a effectivement bien écrit que « l'ordinateur n'est pas un instrument », la suite du passage est au moins aussi importante :

l'ordinateur n'est pas un instrument, mais une représentation d'instrument. [...] Envisagé ainsi, l'ordinateur donne une nouvelle dimension au processus de création en y intégrant explicitement, en amont de l'acte instrumental, la construction d'une représentation du dispositif instrumental. Cette construction-représentation offre une latitude nouvelle : la possibilité pour l'homme de se placer dans une relation « de type instrumentale », une représentation de relation instrumentale où la liberté d'échapper aux contingences du réel lui permet de créer de nouveaux mondes imaginaires²³¹.

Cette « représentation d'instrument » imite la continuité énergétique propre aux instruments : si, ontologiquement, la manipulation d'informations par des *inputs* est sans doute plus proche du geste du chef d'orchestre que du geste du violoniste²³², le geste sur le contrôleur est vécu comme relevant du second cas de figure plutôt que du premier. Cette proximité peut alors aller dans la direction d'une imitation de l'instrument analogique (lorsqu'un contrôleur à quatre-vingt huit touches noires et blanches renvoie un son de piano) ou bien au contraire explorer de « nouveaux mondes imaginaires » qu'ils soient une combinaison d'un geste et d'un son nouveau, ou de deux gestes et sons incompatibles analogiquement, comme un mouvement d'archet laissant entendre un son percussif.

Ces « nouveaux mondes imaginaires » sont, dans le cadre de l'article de Cadoz, strictement musicaux, mais ses réflexions peuvent être étendues aux jeux vidéo puisque les possibilités d'action au sein d'un jeu vidéo varient sur une même échelle entre l'imitation (les jeux de courses joués avec un contrôleur en forme de volant et de pédalier) et l'exploration de nouvelles associations entre un geste et une action à l'écran (appuyer sur un clavier déclenche un coup de poing, un saut ou une boule de feu). Puisque ces possibilités ne sont pas déterminées par le contrôleur seul, mais par l'alliance d'un contrôleur et d'un logiciel, la

230 *Ibid.*, p. 162.

231 Cadoz, « Musique, geste, technologie », art. cit., p. 91.

232 Cadoz oppose énergie et information. Ainsi, un chef d'orchestre transmet des signaux à son orchestre. Ses gestes ne sont donc pas des gestes instrumentaux dans la mesure l'énergie motrice à leur origines n'est pas transmise aux instrumentistes. Voir *ibid.*, p. 66.

bonne échelle pour la comparaison avec l'instrument de musique n'est pas le contrôleur, mais le jeu vidéo lui-même. Comme appareil de traduction, le jeu vidéo fait exister une puissance d'action inédite en un point du cyberspace, de même que l'instrument de musique électronique fait exister une qualité sonore qui lui est propre.

b. Localiser l'œuvre vidéoludique

Un jeu vidéo est-il, pour le dire comme Cadoz, une « représentation d'instrument » d'existence alors ? Rappelons la définition que nous donnions plus haut : faire exister une matière sensible (I) comme le prolongement détachable d'un instrument (II) par le jouer (III). Nous venons de voir le premier point et il s'agit à présent de s'intéresser au second : cette puissance d'action est-elle détachable de l'instrument ? La réponse semble alors évidente : si le jeu vidéo en lui-même est la bonne échelle pour une comparaison avec l'instrument de musique, alors nous voyons mal comment celui-ci pourrait se détacher de lui-même.

Afin d'établir la spécificité de la musique Sève avait envisagé des cas comparables aux jeux vidéo par l'absence de détachement entre la matière sensible et ce qui la produit, nommément les marionnettes et les arts du cirque. À propos de ces derniers, celui-ci notait deux choses :

1. Les agrès sont certes distincts du corps, mais ils ne font pas exister une matière distincte d'eux même comme le violon émet du son : ils ne peuvent qu'être mis en mouvement et/ou offrir de nouvelles possibilités de mouvements au circassien²³³. Il rejoignent alors les outils/instruments au sens simondonien.
2. Selon Sève, l'œuvre circassienne met moins en avant le résultat des gestes que l'habileté dont les gestes font montre²³⁴. Conséquemment, l'œuvre circassienne n'est pas vraiment détachée des agrès qu'elle utilise : elle se retrouve dans la relation entre un corps humain et ces agrès.

Partant, balles de jonglage, roue Cyr et mât sont désignés comme des « accessoires de jeu²³⁵ » plutôt que comme des instruments de jeu.

Parler des jeux vidéo (tant à propos de leur part logicielle que de leurs composants physiques) comme d'« accessoires de jeu » semblerait alors conséquent. Bien plus, les jeux non-tangibles usent eux aussi d'accessoires plutôt que d'instruments d'existence : la raquette et la balle de tennis ou les fléchettes sont bien plus comparables à des agrès de cirque qu'à des

233 Sève, *L'instrument de musique*, op. cit., p. 85

234 *Ibid.*, loc. cit.

235 *Ibid.*, loc. cit.

instruments de musique car l'intérêt pris au spectacle du sport réside davantage dans l'appréciation de l'habileté des sportifs et sportives que dans la trajectoire dessinée par leur projectile²³⁶. Cependant, cette explication ne nous satisfait pas, parce qu'elle manque une spécificité des jeux vidéo liée au caractère médiateur, entre une part physique et une part numérique, du contrôleur. Nous avons déjà dit que le contrôleur n'est pas un instrument. Il nous faut montrer à présent qu'il n'est pas non plus un accessoire et, bien plus, qu'il est paradoxalement ce grâce à quoi jouer à un jeu vidéo est vécu comme l'instauration d'une relation instrumentale entre un joueur et une matière sensible.

Pour comprendre cela, revenons à *Rocket League*²³⁷ et plus particulièrement aux diffusions des parties des joueurs et joueuses professionnelles, qui s'organisent en différents championnats tout comme un sport tangible. Le téléspectateur ne voit à l'écran qu'un montage de différents points de vue sur le monde numérique (ceux des joueurs et joueuses ou d'une caméra surplombant l'action). Lors des grands événements, des médaillons sont rajoutés sur les côtés, montrant les joueurs et joueuses en pleine action ; ceux-ci ne permettent pas de discerner leurs gestes sur leur contrôleur, mais simplement leurs mimiques faciales en réaction aux événements de la partie. Il est vrai qu'il n'est pas besoin de voir ces gestes physiques pour apprécier leur habileté : la finesse du contrôle aérien de la voiture ou les angles de tirs improbables font suffisamment montre de celle-ci et peuvent être analysée par qui désire reproduire pareils mouvements, dans la mesure où les *inputs* réalisés peuvent en être déduits. Or, il est difficile d'imaginer la même chose pour un sport comme le tennis : une vue qui ne montrerait que les trajectoires de la balle sans montrer les coups et les mouvements du corps qui en sont à l'origine apparaîtrait comme bien partielle et ne pourrait servir de support d'apprentissage.

Or, bien que la manière de jouer se rattache davantage au sport qu'au jeu musical, la posture du joueur rappelle davantage celle du musicien que celle du tennisman. Nous pensons que cette parenté de posture est l'un des principaux éléments qui motive la comparaison jeu vidéo, instrument de musique. Par posture nous n'entendons pas seulement que les instruments de musique et les jeux vidéo sont en majorité joués assis et avec des mouvement principalement digitaux ou brachiaux. Nous voulons dire aussi que, dans ces deux cas, contrairement au tennis ou aux arts du cirque, le produit des gestes physiques (l'œuvre

236 Ou plutôt l'appréciation de la beauté des trajectoires est liée dans une certaine mesure à l'appréciation de l'habileté technique de celles et ceux qui ont réalisé le geste. Nous rentrons ici dans le cas de l'appréciation sensible technique que le reste de notre thèse espère définir et mettre en valeur.

237 *Rocket League*, Psyonix, *op. cit.*

musicale et les déplacements du véhicule de *Rocket League*) ne se trouve pas exactement dans le même espace que le musicien/joueur avec son instrument/contrôleur. Un spectateur a besoin de voir le joueur de tennis, parce que ce dernier n'est pas seulement un opérateur, il fait partie du jeu et configure les dynamiques ludiques de l'espace : par ses déplacements, il ouvre des angles, en referme d'autres et c'est lorsque la balle est derrière lui que la tension ludique se relâche car le spectateur sait qu'il ne parviendra plus à la rattraper. Pareillement, l'espace de jeu du circassien inclut nécessairement le corps de celui-ci, dans la mesure où c'est bien son habileté à manier l'agrès, dont il n'est pas toujours séparé, qui est appréciée.

À l'inverse, pour apprécier un jeu musical, il n'est pas nécessaire de voir le musicien en train de jouer, bien que cela puisse indéniablement apporter une profondeur supplémentaire à l'écoute, et le son lui-même peut suffire, pour l'oreille exercée, à reconstituer les gestes du jeu. Cela s'explique par le fait que l'instrument de musique et le musicien n'occupent pas un même espace, la salle de concert, de la même manière : les premiers sont des corps solides, le dernier une onde sonore. De manière proche, dans les jeux vidéo, les joueurs ont des gestes de jeu sur leur contrôleur qui vont être transformés en éléments traduits numériquement au sein d'un espace distinct²³⁸, le cyberspace, dans lequel ni le joueur, ni le contrôleur ne sont puisque celui-ci se trouve au-delà du dispositif de traduction des calculs – l'écran, le plus souvent. Par ce saut de l'espace physique à l'espace numérique, le produit des gestes est détachable de l'objet sur lequel les gestes sont exercés. Ainsi, bien que n'étant pas un instrument, le contrôleur est ce qui permet de ressentir le fait de jouer au jeux vidéo comme une relation instrumentale parce qu'il n'a pas d'existence au sein du cyberspace.

Or, il existe d'autres familles de jeux dans lesquels il n'est pas nécessaire au spectateur d'avoir accès aux mouvements physiques pour comprendre ce qui est en train de se passer : les jeux de plateau comme les échecs et les jeux de cartes comme la manille. Nous retrouvons alors la distinction entre les espaces de jeu que nous posions en introduction, en différenciant ceux qui sont le lieu des gestes ludiques et ceux qui sont la trace matérialisant des opérations et mouvements mentaux, les exemples cités appartenant à ce deuxième cas. La situation du joueur de *Rocket League* emprunte alors à ces deux types d'espaces tangibles de jeu : il ne peut exister de *Rocket League* mental car le terrain numérique est un lieu pour des gestes

238 La différence entre l'occupation par d'autres moyens d'un même espace (musique) et la traduction vers un espace distinct (jeux vidéo) ne saurait être minorée. Nous attirons simplement l'attention sur le fait que cette dissymétrie spatiale entre le joueur et l'œuvre explique la parenté entre posture du musicien et posture du joueur. Elle est en même temps un argument supplémentaire pour ne pas les confondre.

ludiques, mais il s'agit d'un espace de jeu qui est en même temps la trace d'autres actions de jeux qui ont lieu en dehors de ce lieu, sur un plan tangible et non numérique.

Cette idée est cruciale pour comprendre la spécificité des jeux vidéo par rapport aux jeux tangibles. Les jeux vidéo inventent certes de nouvelles qualités gestuelles, mais en rester à ce point ne permet pas de les distinguer des jeux tangibles, qui inventent aux aussi pareilles qualités. Les jeux vidéo créent par le geste un rapport nouveau à l'espace de jeu qui explique une part de leur attrait et de leur plaisir spécifique : ils inventent un espace de jeu au sein duquel nous pouvons jouer sans y être²³⁹, espace qui fait voir les traces de mouvements ludiques extérieurs à lui, en même temps qu'il est un lieu pour des gestes ludiques qui sont les prolongements des premiers.

Il y a quatre objections possibles à cette position. La première consiste à dire que ce rapport à l'espace existe dans une pratique ludique autre que celle des jeux vidéo : les jouets télécommandés. Il est vrai que faire voler un drone au travers d'un parcours d'obstacle, par exemple, est une activité ludique où le terrain de jeu est à la fois un lieu pour les mouvement ludiques des drones et l'espace qui porte les traces des manipulations des joueurs sur leur télécommande, qui sont effectuées en dehors de ce lieu. Cependant, si ces jeux reposent sur une capacité à s'approprier le mouvement d'un objet autre que notre corps, ils n'inventent pas tant un espace qu'un terrain de jeu au sein du même espace physique qui englobe à la fois le joueur et le drone comme des corps solides soumis aux mêmes lois. Or, pour reprendre les analyses de Gauvain Leconte c'est l'une des qualités des jeux vidéo de présenter certaines de ses règles, non comme des « énoncés déontiques » réglant le permis et l'interdit, mais comme des « énoncés nomologiques » réglant le possible et l'impossible, à la manière des lois de la nature²⁴⁰.

Ce partage entre déontique et nomologique recouvre pour Leconte un partage entre l'énoncé public qui se respecte par contrat et l'énoncé obscur qui s'explore. Or, de ce point de vue, et à l'exception des règles politiques que se donnent à elles-mêmes des communautés de joueur²⁴¹, toute règle d'un jeu vidéo serait nomologique. En effet, l'énoncé apparemment déontique « Un goomba est neutralisé lorsque il est touché par Mario sur le haut du crâne suite à un saut » peut être interprété comme nomologique pour deux raisons :

239 Sur cette question de la réalité de l'espace des jeux vidéo, nous renvoyons au collectif dirigé par Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux, *Espace et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions Théoriques, coll. « Lecture > Play », 2012 et particulièrement aux articles de Gauvain Leconte, de Pascal Garandel et de Mathieu Tricot.

240 Gauvain Leconte, « Théorie de la définition et jeux vidéo : règles et lois dans l'expérience vidéoludique », *Sciences du jeu*, n° 11, *op cit.*, <http://journals.openedition.org/sdj/1662> (consulté le 27 août 2019).

241 C'est justement l'exemple pris par Leconte pour illustrer le cas de règles déontiques au sein des jeux vidéo.

1. Il n'est pas possible d'y circonvenir par la tricherie puisque la machine applique implacablement les règles comme des lois.
2. Cet énoncé est défini par un grand nombre de paramètres plus ou moins obscurs. Pour ne parler que du saut, celui-ci est réglé par sa hauteur, son angle, la vitesse de redescende, la conservation de la vitesse de course, la possibilité ou non de sauter une deuxième fois en l'air sans appui solide, entre autres paramètres. Le joueur n'a pas clairement accès aux valeurs réglant ces propriétés, qui changent d'un jeu à l'autre, et doit les incorporer par l'expérimentation. Régler ces propriétés fait partie intégrante du travail de *game design* et permet d'inventer un espace dans lequel une part du plaisir de jeu est de comprendre et d'incorporer la manière physique dont le monde du jeu est simulé, là où la course de drones ou de voitures télécommandées est toujours soumise aux lois physiques qui ne font pas partie des règles du jeu.

Pour conclure sur cette question, si nous retenons l'opposition entre le public et l'obscur, nous aimerions appliquer ce partage à un autre niveau. Il nous semble en effet important de distinguer entre les règles du jeu, qui définissent la tâche ludique et donc la valeur des actions par rapport à cette tâche (principalement la réussite ou l'échec), et les règles du monde, qui définissent la manière dont ces actions prennent sensiblement forme dans le monde du jeu. Ainsi, l'énoncé que nous donnions plus haut est une règle du jeu qui s'appuie sur un nombre conséquent de règles du monde, qui définissent moins la tâche en elle-même que le rôle ludique qui permet de les accomplir. Il y a alors une affinité entre règles du jeu et caractère public, tandis que les règles du monde sont plus généralement obscures, voire entièrement implicites dans leurs déterminations les plus précises. Celles-ci ne peuvent pas être aperçues au travers du monde du jeu, mais seulement en exhumant le code.

Les deux objections suivantes vont de pair, car il s'agit de catégories de jeux vidéo qui, pour des raisons opposées, s'accordent mal avec ce rapport nouveau à l'espace de jeu que nous mettons en avant : les adaptations de jeux dont l'espace était une trace d'opérations mentales et les jeux en réalité virtuelle ou en réalité augmentée²⁴². Nous renvoyons l'examen du second cas au chapitre prochain. Quant aux adaptations de jeux comme les échecs ou les jeux de cartes, le rapport entre le joueur et le terrain de jeu apparaît comme identique dans la version informatique et dans la version tangible : l'échiquier virtuel est toujours la trace de

242 La réalité virtuelle fait référence aux dispositifs qui, grâce à un casque couvrant l'entièreté du champ de vision, donnent l'impression d'être plongé complètement dans un univers virtuel, d'autant que les mouvements de la tête et des membres sont pris en compte dans le jeu. La réalité augmentée désigne la superposition d'éléments numériques à un espace physique.

mouvements de jeux plutôt que le lieu dans lesquels ceux-ci sont directement effectués. Faut-il alors dire que ces adaptations ne sont finalement pas des jeux vidéo, malgré ce que nous disions précédemment ? Nullement et ce, pour deux raisons.

D'abord, nous trouvons ce rapport spécifique à l'espace dans ces jeux, mais à un niveau qui n'est pas le centre de l'expérience ludique. Effectuer les actions comme déplacer les pions ou insérer des jetons dans une fente dans *7 Grand Steps*²⁴³ demande de maîtriser le contrôle de la souris, c'est-à-dire de maîtriser un espace en deux dimensions au lieu de trois, sans relief, qui ne tient donc pas compte des apparences contradictoires de verticalité et d'horizontalité du plateau de jeu et où le clic n'a pas les mêmes effets selon la zone où nous appuyons. Le déplacement du curseur est ici le prolongement de la souris et le rapport du joueur à son curseur comme potentiel d'action au sein d'un espace est dans la relation que nous avons caractérisée plus haut : nous jouons dans un espace, sans y être. *7 Grand Steps* utilise cette relation à l'espace comme une condition de son activité ludique et non comme une ressource travaillée par cette activité²⁴⁴. Par là, nous pouvons déduire que ce rapport spécifique à l'espace est moins lié aux jeux vidéo en tant que tels qu'une propriété du numérique, propriété que les jeux vidéo ont sans doute exploité et développé bien plus que n'importe quelle autre type de logiciel.

Or, et c'est le second point que nous annonçons, cela n'empêche pas *7 Grand Steps* d'être un jeu de plateau dont l'existence est nécessairement vidéoludique à cause d'autres propriétés liées notamment à la génération aléatoires des cases des jetons à ramasser sur le plateau. Pareillement, le Solitaire pour ordinateur est une adaptation qui présente des spécificités vidéoludiques liées à son rythme raccourci par la rapidité des calculs pour gérer le brassage des cartes. La différence entre ces deux jeux est que, dans le premier cas, cette qualité numérique est utilisée par les mécaniques du jeu, tandis que dans le second elle est présente d'une manière accessoire aux règles comme condition de l'activité ludique. Il faut donc préciser davantage la portée de ce que nous disions précédemment : que les jeux vidéo inventaient un espace de jeu au sein duquel nous pouvons jouer sans y être. Il y a là une spécificité vidéoludique qui est l'inclusion d'une propriété du numérique comme élément décisif pour l'accomplissement de la tâche ludique : il s'agit donc d'une direction de *game design*. Renoncer à cette direction pour créer un jeu dans lequel ce qui apparaît à l'écran est

243 *7 Grand Steps*, Nemitz, *op. cit.*

244 Cela est en parti dû au fait qu'un espace sans relief et en deux dimension, limité à un écran est un terrain peu propice aux expérimentations ludiques impliquant un jeu avec les énoncés nomologiques qui définissent les conditions de déplacement à incorporer. On pourra cependant trouver un exemple de cela au début de *The Divine Is Hidden Behind the Noise of the World*, Niall Moody, 2011.

davantage vu comme un plateau de jeu plutôt que comme un lieu, n'est pas pour autant renoncer à toute spécificité vidéoludique : le traitement de *7 Grand Steps* avait montré cela. Faudrait-il néanmoins considérer que les jeux vidéo qui exploitent un maximum ces spécificités répondent davantage à une définition des jeux vidéo ? Nous traiterons cette questions dans la conclusion de cette partie.

Venons en à la quatrième objection qui interroge moins cette question du rapport à l'espace que le présupposé dont nous étions parti pour arriver à cette thèse : qu'il n'est pas besoin de regarder les gestes du joueur pour apprécier et comprendre le jeu auquel il est en train de jouer. Mais examinons alors le cas de *Dark Souls*²⁴⁵, ou plutôt d'un joueur bien spécifique, Benjamin « bearzly » Gwin. *Dark Souls* est un jeu d'action-aventure en vue à la troisième personne, réputé comme l'un des plus difficile de ces dernières années. bearzly s'est spécialisé dans une manière de jouer particulièrement spectaculaire, consistant à finir le jeu avec des contrôleurs de jeux de rythme, imitant la guitare ou la batterie. Ces contrôleurs étant inadaptés à ce jeu, la difficulté s'en trouve relevée en contrariant la grammaire gestuelle acquise par une pratique continue de ce genre de jeux, rendant par là certaines actions plus périlleuses²⁴⁶.

Or, les vidéos de bearzly présentent deux flux vidéo différents : aux images du jeu est ajouté, en médaillon, le point de vue d'une webcam centrée sur le contrôleur, permettant de voir les mouvements physiques accomplis (illustration n° 13). Contrairement aux parties professionnelles de *Rocket League*, l'intérêt de pareille performance réside dans la création d'un nouveau et périlleux rapport moteur à un prolongement numérique des gestes, plutôt que dans la modification seule de la matière numérique du jeu. Le joueur canadien retrouve ainsi quelque chose du circassien : c'est l'habileté de sa manière de jouer, comme lien entre son corps, son contrôleur et la traduction numérique de ses gestes, qui est mise en avant et non le produit numérique de ses gestes comme trace de cette habileté. Faut-il alors en déduire, en donnant plus de poids à cet exemple qu'à celui de *Rocket League*, que la relation entre le joueur et le jeu vidéo n'est finalement pas instrumentale, et que ce dernier est bien plutôt un accessoire qu'un instrument ?

245 *Dark Souls*, Hidetaka Miyazaki, Tokyo, From Software, Bandai Namco, 2011.

246 Par exemple, avec le contrôleur imitant la batterie, la marche ne nécessite pas un appui continu comme dans le cas d'un joystick, mais bearzly est obligé, pour changer de direction, d'effectuer de courts roulements, durant lesquels chaque impact d'une baguette fait pivoter la caméra d'une dizaine de degrés vers la gauche ou vers la droite, ce qui ralentit le processus et le rend moins fluide, l'image devenant saccadée. Voir Benjamin « bearzly » Gwin, « Drum Souls – Ornstein and Smough », vidéo en ligne, 4 novembre 2014, https://youtu.be/02my_zhX4Bs (consulté le 10 août 2019).



Illustration 13: Capture d'écran du speedrun à la batterie électronique de Dark Souls

On notera également la présence, en surimpression aux images du jeu, d'une représentation d'une manette traditionnelle. Elle permet d'indiquer, en temps réel, à quel bouton canonique les inputs de bearzly correspondent.

Nullement, car l'art du cirque est avant tout un art du spectacle, qui suppose donc une différence entre un public et des exécutants. Or si jouer aux jeux vidéo peut être un spectacle pour d'autres, il s'agit avant tout d'une pratique de réception dans laquelle le ou les joueurs sont tout à la fois public et exécutants. En conséquence, qu'il y ait ou non reconfiguration radicale de la cartographie du contrôleur²⁴⁷, la réception d'un jeu vidéo réclame l'instauration d'un lien entre gestes physiques et leur prolongement numérique et ce lien reste une relation instrumentale à cause de l'extériorité du contrôleur à l'espace de jeu. Cela signifie que l'œuvre vidéoludique n'est pas le produit de la relation instrumentale ; l'œuvre vidéoludique est, totalement ou partiellement, cette relation instrumentale.

Comment expliquer cette nuance « totalement ou partiellement » ? Jouer à *Dark Souls* à la manière de bearzly, ou simplement tenter de finir le jeu le plus rapidement possible avec une cartographie de manette traditionnelle, relève du premier cas. Le but du jeu est alors de trouver les bons gestes qui vont permettre de vaincre les ennemis et qui vont créer un rythme et une chorégraphie gestuelles, une manière spécifique d'accorder notre corps propre au corps que l'on dirige à l'écran, qui va différencier *Dark Souls* de tous les autres jeux vidéo.

A l'autre bout de ce spectre se trouvent très certainement les jeux narratifs, notamment ceux dans lesquels des choix doivent être faits. Prenons pour exemple le récent *Life Is*

²⁴⁷ La répartition des actions de jeu entre les différents boutons ou touches d'un contrôleur s'appelle la cartographie (d'après l'anglais *mapping*).

Strange, dans lequel nous dirigeons Max, lycéenne se retrouvant un jour avec le pouvoir de rembobiner le temps²⁴⁸. Joué comme un jeu d'exploration en troisième personne, ce pouvoir de manipulation temporelle est la principale singularité de la relation instrumentale de *Life Is Strange* par rapport aux jeux vidéo utilisant un mode de représentation et de déplacement à l'écran similaire. Mais cette relation est moins le centre de l'œuvre ludique qu'une mécanique permettant au joueur de produire une histoire qui lui est propre par une suite de choix décisifs. En effet, certains moments, clairement indiqués par la mise en scène présentent au joueur un dilemme. En fonction de sa réponse, l'histoire se modifie, dans le rapport que Max entretient avec les personnages et dans le déroulé même des événements, déployant une fable moderne sur le deuil et sur l'entrée dans l'âge adulte, dont la moralité elle-même est laissée à la discrétion du joueur.

L'attention à la relation instrumentale s'efface ici en partie devant la narration qu'elle déroule et qui est moins un prolongement du geste du joueur, que les conséquences produites par celui-ci. C'est d'ailleurs là que la mécanique du rembobinage brille ; alors que dans d'autres jeux vidéo à choix narratifs, les conséquences d'une décision sont parfois difficilement lisibles, le rembobinage permet l'exploration des conséquences à court terme, donnant par là même un tour non-linéaire à la narration. En explorant les deux branches d'une alternative, le chemin non-retenu apparaît moins comme une erreur possible, que comme un regard sur ce qui aurait pu être, qui apporte de nouveaux éléments sur la psychologie des personnages et qui est un enrichissement de l'histoire plutôt qu'une impasse du joueur²⁴⁹. *Life Is Strange* comme œuvre-jeu est donc déterminée à la fois par la relation instrumentale qu'elle instaure pour le joueur et par le produit de cette relation, qui excède les règles et mécaniques définissant la spécificité de cette relation par les gestes qu'elles rendent possible et autorisent.

Cela appelle deux remarques. D'abord, le passage au second plan de la relation instrumentale dans la définition de l'œuvre vidéoludique est déterminé par un changement dans l'attention du joueur. Or, ce changement peut avoir lieu dans *Dark Souls* : fouiller les niveaux pour découvrir des fragments de textes ou des indices visuels sur le monde du jeu et sur son histoire, éléments accessoires aux règles, est possible. Sans doute ici, il est difficile qu'il y ait production de l'œuvre par la relation instrumentale ; plutôt y a-t-il découverte d'une partie de l'œuvre qui avait été implantée là par le *game designer*. Mais il n'y a là qu'une

248 *Life Is Strange*, Paris, Dontnod, 2015.

249 Ce principe va être poussé à son paroxysme par des jeux comme *No One Has To Die* ou la série des *Nonary Games*, dans lesquels il faut explorer tous les embranchements narratifs pour accéder à la fin du jeu. Ce mode de narration semble spécifique aux jeux vidéo.

différence de degré avec *Life Is Strange* : dans les deux cas, une action mécanique effectuée avec un contrôleur sert de support et de point de départ à une action de jeu qui n'est pas qu'un prolongement du geste et qui résonne avec le joueur sur un plan autre que celui de ses gestes instrumentaux. Nous commençons alors à entrevoir que l'importance de la relation instrumentale comme part constitutive de l'œuvre vidéoludique est liée autant, sinon davantage, à l'attention du joueur qu'aux mécaniques de jeu en elles-mêmes et que cette importance peut varier au cours d'un même jeu.

Deuxièmement, il faut revenir sur la distinction entre ce qui est un prolongement des gestes physiques et ce qui est la conséquence ou la trace d'un mouvement ludique mental sur un plateau ? Nous nous étions déjà interrogé à son sujet à partir de *With Those We Love Alive*, en montrant que le fait de passer d'une page à une autre par un clic semblait parfois être la conséquence directe de nos actions et parfois un événement qui échappait à notre contrôle²⁵⁰. Or, dans *Life Is Strange*, les séquences de prises de décisions sont suivies, ou prennent place au sein de ces scènes cinématiques : les actions qui réalisent Max, même quand elles découlent du choix que nous venons de faire, ne sont pas vécues comme étant les nôtres, mais comme les conséquences du choix que nous avons fait et que nous regardons de loin, sans y participer de manière motrice²⁵¹. Au contraire lors des phases de déplacement, ses mouvements et actions sont vécus comme les prolongements des nôtres²⁵². Quels éléments sensibles expliquent alors cette différence de perception ? Répondre à cette question nous permettra de mieux cerner la deuxième part de la définition de la relation instrumentale que nous donnions plus haut, en comprenant à quelles conditions ce qui est traduit numériquement est vécu comme un prolongement des gestes physiques.

2. Délimiter les gestes vidéoludiques

a. Gestes et cinématiques

Nous avons plusieurs fois déjà rencontré l'opposition entre séquences de jeu et séquences cinématiques. Si nous avons montré que les séquences cinématiques n'étaient pas

250 *With Those We Love Alive*, Porpentine, *op. cit.* Voir le chapitre précédent.

251 Cette précision est importante dans la mesure où ce détachement moteur n'empêche pas une identification émotionnelle liée à la prise de décision. Dans le cas où le jeu réussit son effet, le joueur ressent de la satisfaction, du regret ou du remords.

252 Le parler courant des joueurs et joueuses utilise volontiers la première personne pour décrire la part numérique des gestes : « je suis mort quinze fois dans ce niveau » est beaucoup plus usité pour raconter son expérience que « mon avatar masqué est mort quinze fois ». Nous évitons ce genre de formulation dans nos propres descriptions, pour éviter toute ambiguïté en nous référant toujours à l'avatar afin d'obtenir une description de l'action la plus adéquate possible à ce qui apparaît à l'écran.

des séquences de non-jeu²⁵³, ces deux types de séquence semblent néanmoins s’opposer sur le plan du contrôle par le joueur. C’est ce qui ressort de la définition proposée par Elsa Boyer qui rappelle

qu’une cut-scene, ou cinématique, est un élément prédéfini du jeu vidéo, plus précisément une séquence d’images qui utilise le même moteur graphique que le jeu ou parfois un rendu graphique de qualité supérieure, et pendant laquelle ce n’est plus le joueur qui organise le déplacement ou l’agencement des actions²⁵⁴.

Remarquons une première chose : si « scène cinématique », ou plus simplement « cinématique » est la traduction française la plus commune, elle ne rend pas tout à fait compte du terme anglais original *cut-scene*. Le terme français indique que la « séquence d’image » emprunte certains de ces éléments de langage à celui du cinéma, ce qui peut être fait de bien des manières²⁵⁵ : par le recours au montage²⁵⁶, ou par l’emploi de séquences tournées avec de véritables acteurs et actrices²⁵⁷, entre autres possibilités.

En revanche, le terme anglais de *cut-scene* insiste sur une action spécifique, celle de la coupe (*cut*), ce qui peut avoir deux sens. En un sens mineur, cela signale l’utilisation de la coupe, comme technique basique du montage et donc l’entrée dans un régime plus cinématographique d’image²⁵⁸. En un sens plus large, le terme de *cut* indique une coupure dans la continuité de l’action de jeu, coupure qui peut opérer sur deux niveaux, tous deux relevés par Boyer. D’abord, le changement de régime d’image. Boyer parle uniquement des cas où « un rendu graphique de qualité supérieur » apparaît, cas qu’exemplifie très bien *Final Fantasy IX*. Dans ce dernier, certaines des scènes cinématique étaient réalisées en image de synthèse avec un rendu d’excellente facture pour l’époque, mais qui ne pouvaient laisser suffisamment de mémoire pour être le régime normal des images du jeu. Celles-ci apparaissaient, en comparaison, plus frustrées, quoique de très bonne qualité pour les

253 Voir l’exemple de *Mirror’s Edge* évoqué au chapitre précédent.

254 Elsa Boyer, « Cut-scenes : l’image entrecoupée », in Elsa Boyer (dir.), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard, 2012, p. 93-115, p. 103.

255 *Ibid.*, p. 104.

256 *Life Is Strange* est un bon exemple de ces emprunts aux arts de l’image en mouvement et ce, jusqu’au format même du jeu, qui a été commercialisé en épisodes, à la manière d’une série.

257 Ce fut une marque de fabrique de la série de jeu de stratégie *Command & Conquer* qui proposait les briefings de mission sous forme de petits films, donnant à l’ensemble des jeux un appréciable caractère de série B militaire.

258 Les jeux vidéo ne connaissent, durant les séquences de jeu, que des coupes fonctionnelles lorsque l’avatar passe une porte ou change de niveau afin que le nouvel espace de jeu puisse être correctement chargé. Mais ces coupes n’ont rien de véritablement expressifs et sont assez comparables aux coupes des premiers films de cinéma qui correspondent au moment où les acteurs sortent d’une pièce pour entrer dans une autre (Voir par exemple d’Edwin Stanton Porter & Wallace McCutcheon, *The Great Train Robbery*, 1903). Certains jeux récents ont néanmoins tenté d’utiliser la coupe de manière expressive, comme appartenant pleinement à une séquence de jeu. Voir notamment *Thirty Flights of Loving*, Brendon Chung, Culver City, CA, Blendo Games, 2012.

capacités de la *Playstation*, leur console d'origine. Mais, moins que la « qualité », c'est la différence de rendu elle-même qui signale la cinématique en s'éloignant des conditions dans lequel le jeu est normalement jouable. Ainsi, le joueur ne s'attend pas, dans un jeu de stratégie en vue isométrique comme *Command & Conquer*²⁵⁹, où il dirige d'une main invisible des escadrons de soldats, à prendre en main des acteurs en chair et en os vus en plan américain parce que les mécaniques du jeu ne sont tout simplement pas faites pour être utilisées avec ce type d'image.

Mais ce niveau est moins décisif que le second, le niveau ludique. La scène cinématique se signale par un retranchement total ou partiel des contrôles du joueur sur le jeu. Boyer indique que ce retranchement concerne « le déplacement ou l'agencement des actions », la conjonction « ou » semblant indiquer que l'absence ou la restriction des contrôles sur l'un de ces deux aspects est une condition suffisante pour parler de scène cinématique. Nous avons déjà évoqué le cas de la cinématique du prologue de *Mirror's Edge*²⁶⁰, qui voit Faith remettre une valise à une autre coursière avant qu'une compagnie entière de policiers n'interrompe leur entrevue. Cette cinématique est réalisée avec le même moteur graphique et reprend le même point de vue subjectif que les séquences de jeu, mais Faith, qui était jusque là l'avatar du joueur, avance sans que nous ne lui en donnions l'ordre. Ici c'est donc seulement le retranchement total des contrôles, selon le déplacement et l'agencement des actions, et non l'aspect graphique, qui signale la cinématique.

Quelles sont alors les modalités qui permettent toujours de parler de cinématique alors qu'une partie des contrôles reste à la charge du joueur ? Trois cas sont à distinguer. Tout d'abord, le cas où le joueur conserve des actions d'entretien qui ne concernent ni le déplacement ni l'agencement des actions. Ce cas très courant est visible, par exemple dans *Final Fantasy IX*. À la notable exception de la scène du théâtre, les bulles de dialogue qui apparaissent lors des scènes cinématiques doivent être passées manuellement par la pression d'un bouton²⁶¹. Cela ne modifie en rien le déroulement prévu par le scénario ou les déplacements accomplis durant ces scènes, mais cela permet à chaque joueur de lire ces scènes à son rythme²⁶².

259 *Command & Conquer*, Las Vegas, NV, Westwood Studios, Virgin Interactive, 1995.

260 *Mirror's Edge*, DICE, *op. cit.*

261 Dans le cas de la séquence où une partie des personnages du jeu présente une pièce de théâtre, le rythme du défilement est entièrement imposé au joueur, manière discrète et intéressante de simuler l'expérience du spectateur de théâtre face à un texte et à une diction sur lesquels il n'a aucune prise.

262 Nous voyons combien cette place prépondérante de la lecture, avec l'aide de bulles qui rappellent bien davantage la bande dessinée que le dessin animé, est bien peu cinématographique et même peu cinématique, au sens étymologique du terme, tant ces scènes sont le plus souvent très statiques. Ce qui unit ces scènes avec les séquences en images de synthèse, qui s'apparentent, elles, à un dessin animé, c'est ce retrait des

En deuxième lieu, venons-en aux moments durant lesquels, bien qu'il n'y ait pas de contrôle direct de l'avatar, le joueur conserve un certain pouvoir d'organiser « l'agencement des actions ». Ce cas est bien exemplifié par les « actions contextuelles » ou *quick time events*, dont l'inventeur sous sa forme moderne est le jeu *Shenmue*²⁶³. Dans ce jeu, lors de certaines scènes cinématique, un bouton ou des flèches apparaissent à l'écran, signalant au joueur qu'il doit immédiatement appuyer sur la commande affichée. Ainsi, alors que Ryû approche des hommes ivres et querelleurs un « A » apparaît à l'écran. Si le joueur appuie dans les temps, Ryû met à terre celui qui l'agressait, alors que dans le cas contraire, c'est lui qui essuie un coup, ce qui peut mener au *game over*. Pourquoi considérons-nous alors qu'il n'y a là que le contrôle de l'agencement et non du déplacement et que nous restons ainsi globalement dans le cadre de la cinématique ? Trois raisons nous y invitent :

1. Parce que le déplacement et l'orientation de Ryû qui sont normalement à la charge du joueur *via* le stick analogique sont ici délégués à la machine.
2. Parce que le point de vue adopté par la caméra est un point de vue différent de la caméra en troisième personne. Combiné au fait que les signes extra-diégétiques que sont les commandes apparaissent à l'écran, cela donne davantage l'impression de contrôler l'agencement du monde comme une force invisible plutôt que d'incarner l'avatar.
3. Parce que les actions réalisées à l'occasion de ce genre de scènes ne sont pas reproductibles. Il n'y a aucun autre moment où Ryû peut donner un coup de pied en arrière de cette sorte ou, pour prendre un exemple plus pacifique, où il peut rattraper un ballon de football au vol. Cette exceptionnalité fait apparaître ces éléments comme ne relevant presque pas du système de règles, mais comme des mises en scène et donc comme des coupures par rapport au régime ludique normal, coupures durant lesquelles l'image et son aspect spectaculaire prennent une importance plus grande.

Enfin, en troisième lieu, il y a le cas où le joueur garde le contrôle des mouvements, mais n'est plus maître de l'agencement des actions, dont nous trouvons un bon exemple dans *Half-Life 2*²⁶⁴. Dans ce jeu de tir à la première personne, les scènes cinématiques s'enchaînent sans effet de montage par rapport aux séquences d'action : la caméra ne quitte pas les yeux de l'avatar, Gordon Freeman, et le joueur garde le contrôle du déplacement de celui-ci. Mais il n'est plus possible de tirer, Freeman baissant automatiquement son arme, ni d'interagir avec

contrôles, ce dont ne rend pas vraiment compte le terme de « cinématique ».

263 *Shenmue*, Suzuki, *op. cit.*

264 *Half-Life 2*, Bellevue, WA, Valve, 2004.

la majorité des objets, notamment les portes : le joueur est obligé de se plier au rythme du jeu et d'attendre que le dialogue pré-enregistré aille jusqu'à son terme. Nous voyons ici à quel point le terme français de scène cinématique s'adapte mal à ce type de scènes qui ont peu à voir avec l'expérience du cinéma, encore que l'arrivée récente des vidéos à 360°, dans lesquelles le spectateur peut choisir librement un point de vue dans l'image, peut occasionner un rapprochement des régimes d'image entre jeu vidéo et cinéma. Il est en revanche indéniable qu'une telle scène relève de la *cutscene* puisqu'elle coupe le joueur de gestes et d'actions qui lui sont normalement accessibles.

Si nous devons proposer un terme qui traduise mieux l'esprit du terme anglais, non pour le proposer comme un remplacement à « scène cinématique » qui a l'usage pour lui, mais pour prolonger et préciser le mouvement de notre pensée, ce serait « scène d'incision », en jouant sur la parenté en français entre incise et incision. Nous avons en effet vu que l'apparence cinématographique de ces scènes, et le recours à une coupe faisant changer le régime d'image ou le point de vue, n'est qu'accidentel. Le jeu pratique une incision dans la panoplie de gestes normalement accessibles au joueur. Mais cette action ne suffirait pas seule à définir la cinématique : cette limitation des pouvoirs du joueur est un « compliceur d'action », pour reprendre l'expression de Chauvier, qui peut être utilisé à l'occasion pour simuler une blessure de l'avatar²⁶⁵. Pour qu'il y ait cinématique, il faut que le jeu compense cette incision par une incise en prenant en charge les mouvements normalement faits par le joueur, en imposant un rythme narratif et/ou en proposant des images d'actions irréalisables en condition normale de jeu. La cinématique se définit donc comme un régime d'exception qui est en même temps incision des gestes et incise suspendant totalement ou partiellement certaines règles du jeu, parfois pour en introduire de nouvelles.

b. Temps réel et tour par tour : jouer avec les temporalités

Reprenons l'exemple de *Life Is Strange*. Une fois une décision prise, les séquences qui suivent cette décision relèvent de la cinématique : Max agit et parle sans qu'il soit besoin d'entrer un quelconque *input*, alors que ces actions sont à la charge du joueur lors des phases de déplacement, ce qui constitue donc une incision des pouvoirs qu'exerce normalement le joueur sur son personnage. Surtout, le schème de commande normal donne au joueur une double habitude : une certaine redondance dans les actions effectuées et un sentiment d'unité

²⁶⁵ Ainsi dans *Deux Ex: Human Revolution*, Montréal, Eidos Montréal, Square Enix, 2011, l'avatar, qui dispose de nombreuses prothèses et augmentations bioniques, peut se retrouver piraté par un virus, ce qui l'empêche d'utiliser ses pouvoirs lors d'un combat contre un *boss*.

dans la mesure où un *input* correspond à une action. La cinématique est la suite nécessaire du choix et de l'*input* du joueur, mais cette suite ne renvoie pas au joueur ces deux qualités : la manière dont Max exprime et défend le choix retenu par le joueur ne cadre pas nécessairement avec les possibilités d'actions habituelles et, par la durée de la cinématique, les actions apparaissent multiples, comme si un seul *input* ne pouvait les avoir déclenchées, ce qui est pourtant techniquement le cas.

Par opposition à la cinématique, le prolongement numérique du geste se définit par une impression d'unité temporelle et thématique entre le mouvement physique et sa traduction à l'écran. Or, ce concept d'unité ne signifie pas qu'à un mouvement physique correspond un seul mouvement à l'écran, ce qui s'observe dans les jeux de tir avec les séquences de rechargement de l'arme. En règle générale, le rechargement s'effectue par la pression d'un seul bouton et déclenche une série de mouvements : nous voyons notre avatar enlever le chargeur vide, en remettre un nouveau, relever la sécurité de l'arme, s'il y en a une, entre autres. Or ce processus n'a pas la même durée en fonction des armes et ne donne pas lieu à la même chorégraphie opératoire à l'écran. Pourquoi alors ces séquences ne sont-elles pas comprises comme des cinématiques (on parle dans ce cas « d'animations »), alors qu'elles présentent un enchaînement de différentes actions sur lesquelles le joueur n'a plus le contrôle une fois qu'il a rentré un unique *input* ?

Ces différents mouvements sont ramenés à une même unité ludique, qui a un sens pour les règles du jeu, le rechargement. Certes, recharger suspend une part des capacités du joueur, mais cette suspension est intégrée comme un compliceur d'action : la vulnérabilité du joueur durant ces phases oblige à intégrer la gestion des munitions dans sa stratégie et est une mécanique d'équilibre entre les armes, dans la mesure où les plus puissantes sont en général les plus lentes à recharger. Ainsi, parce que ces différents mouvements sont unifiés thématiquement (ils visent tous le rechargement), proportionnés temporellement à l'*input* (un bref appui déclenche un effet lui-même bref) et ludiquement (ils indiquent un moment de vulnérabilité), ils sont compris comme une seule action qui apparaît comme le prolongement d'un geste physique. À l'opposé, la résolution d'un choix dans *Life Is Strange* est vécu comme une cinématique présentant les conséquences d'un geste car ce qui apparaît à l'écran n'a pas d'unité thématique ou ludique (il y a une reconfiguration imprévisible des rapports entre le joueur et les autres éléments du jeu) et est temporellement disproportionnée par rapport à la brièveté originale de l'*input*.

La conséquence de cela est que la délimitation entre cinématique et prolongement du geste est bien plus poreuse qu'il n'y paraît et dépend des spécificités de chaque jeu. Étudions ainsi *The Path* des Belges Auriea Harvey et Michaël Samyn, dans lequel le joueur incarne différents chaperons rouges devant traverser la forêt, la tâche ludique consistant à les faire rencontrer leur loup et donc leur mort certaine²⁶⁶. Les commandes sont expliquées par des messages apparaissant sur l'écran au début du jeu et, à part la manière de se déplacer, celles-ci se résument à une phrase : « laissez faire pour interagir » (*let go to interact*). En effet, lorsque l'avatar arrive près d'un objet interactif, le joueur doit lâcher toute commande. Au bout de quelques instants, le chaperon rouge accomplit l'interaction correspondant à l'objet rencontré. Si celle-ci peut être un simple mouvement, se baisser pour cueillir d'étranges fleurs métalliques qui parsèment le sol, elle peut aussi être une véritable séquence longue et propre à un lieu précis qui semble avoir tous les attributs de la cinématique.

Par exemple, si le joueur a choisi Ruby comme chaperon, lorsque celle-ci approche d'une sorte de bunker devant lequel est posé une bombe de peinture, la caméra, de dynamique qu'elle était, vient abruptement se placer à un endroit pré-déterminé, donnant à voir un effet de montage cinématographique. Une fois toute commande relâchée, Ruby se baisse pour ramasser la bouteille, fait quelques pas pour se rapprocher du mur, tague un dessin pendant qu'un commentaire venant d'elle apparaît à l'écran, puis ne bouge plus. Lorsque le joueur appuie sur une touche de direction pour la faire repartir, elle replace d'abord la bombe sur le sol puis marche dans la direction choisie, ce qui entraîne la caméra à se replacer de manière abrupte dans le dos de notre personnage, bonne illustration du « montage au raccroc » identifié par Boyer comme une marque de la transition entre cinématique et séquence de jeu²⁶⁷. Or, nous pensons que ces séquences ne sont pas nécessairement vécues par le joueur comme des cinématiques, et que l'un des intérêts de *The Path* comme œuvre vidéoludique est justement d'interroger cette frontière entre geste et cinématique.

En choisissant de faire d'un temps d'inactivité, comme absence d'*input*, le déclencheur de l'interaction, Harvey & Samyn créent une latence incompressible entre le lâcher-prise du joueur et la réaction de l'avatar. Cette latence a un double effet. D'abord, elle rend la traduction du mouvement physique à l'écran plus désincarnée que le geste de la marche, qui répond instantanément à l'*input*, puisque nous semblons rendre l'avatar à une existence autonome au lieu de le diriger de manière continue. Mais, par là, elle évite une double disproportion de l'*input* : la disproportion entre la brièveté d'un appui sur une touche

266 *The Path*, Auriea Harvey & Michael Samyn, Gand, Tale of Tales, 2009.

267 Boyer, « *Cut-scenes* : l'image entrecoupée », art. cit., p. 108 et suiv.

et la longueur de la scène, et une disproportion entre la simplicité d'un même mouvement répété (appuyer sur une touche) et la grande diversité des traductions engendrées à l'écran. Pareilles disproportions donneraient au geste de *The Path* un aspect arbitraire où l'appui sur une touche apparaîtrait comme une convention articulée de manière totalement inorganique à sa traduction à l'écran²⁶⁸. Au contraire, le lâcher-prise étant presque un non-mouvement, il ne constitue pas un point de départ aussi nettement marqué qu'un appui sur une touche et laissant ainsi en suspens le joueur, sans lui faire attendre une conclusion rapide de son geste. Ainsi, contrairement aux QTE de *Shenmue*, le déficit d'incorporation est ici la source d'une plus grande organicité dans l'articulation entre geste physique et traduction numérique.

La suspension créée par le lâcher-prise sur l'avatar nous semble alors aller heureusement de pair avec l'imprévisibilité du résultat et avec le fait que ces interactions sont souvent uniques, dépendant du lieu dans lequel l'interaction a lieu. Le rôle ludique proposée par *The Path* accorde ainsi une place centrale à la découverte même de l'interaction. En cela, le jeu du studio Tale of Tales se rapproche des *point'n click*. En effet, dans ceux-ci, nous savons que toutes les interactions se font à l'aide d'un clic gauche, mais nous ne pouvons pas nécessairement prédire quels effets un clic gauche aura sur tel ou tel objet. Cette capacité de prédiction est justement l'une des tâches ludiques de ce genre de jeu : comprendre sur quoi, comment et avec quoi il faut cliquer pour déclencher un effet qui fera avancer le jeu²⁶⁹. *The Path* reprend cette imprévisibilité, en la plaçant au centre de son rôle ludique, ce pourquoi il est difficile de les comprendre comme des incises ou comme des incisions, malgré leur caractère formel proche des cinématiques.

Le lâcher-prise comme mécanique de jeu nous permet enfin de saisir et d'interroger une très importante différence entre deux types de gestes : les gestes déclenchés et les gestes entretenus. Nous entendons par là différencier les gestes qui ne demandent que l'enregistrement d'un appui simple (cliquer pour tirer) pour déclencher la part numérique du

268 Nous en voulons pour preuve la transformation en *meme* ironique d'une des séquences de *Call of Duty: Advanced Warfare*, Foster City, CA, Sledgehammer Games, Activision, 2014. L'avatar du joueur, dans une cinématique en vue subjective, assiste aux obsèques d'un de ses compagnons d'armes tués au combat. Soudainement, le jeu rend une partie du contrôle en joueur et le HUD affiche, au-dessus du cercueil « *Press F to pay respects* » (Appuyez sur F pour rendre hommage). En appuyant sur la touche « F », le joueur déclenche la séquence suivante : l'avatar met sa main sur le cercueil, la laisse un certain temps appuyée puis fait demi-tour. Le problème est alors suivant : l'élément interactif apparaît comme superflu et parasite, car on ne voit pas ce que le fait d'appuyer apporte en terme narratif ou émotif à la scène, en partie, nous semble-t-il, parce que le fait d'appuyer sur une touche pour simuler un geste d'adieu et de deuil est proprement dérisoire. Kirkpatrick avait déjà, en forçant à notre sens un peu trop le trait, mis en garde contre cet aspect dérisoire et arbitraire de l'*input*. Voir Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Videogame*, *op. cit.*, p. 106-107.

269 Pour un exemple de cette mécanique de jeu, voir l'analyse de la séquence du canard gonflable et du chewing-gum dans *The Longest Journey*, au chapitre 8.

geste de ceux qui demandent d'entretenir un appui pour mener à terme ladite part numérique (maintenir une touche enfoncé pour marcher). À première vue, *The Path* appartient à la première catégorie puisque le jeu demande d'effectuer une action unique, lâcher tout bouton et attendre un temps indéfini tant qu'un nouvel *input* n'est pas réalisé par le joueur. Mais ce caractère indéfini de l'extension temporelle donne en même temps un caractère paradoxalement entretenu aux gestes : ceux-ci durent exactement le temps durant lequel le joueur choisit de ne rien faire, comme s'il était entretenu par l'absence de mouvement physique. Faut-il alors en déduire que le caractère entretenu est plus à même de donner l'impression d'être face au prolongement d'un geste plutôt qu'à sa conséquence ou à une trace de celui-ci ?

Notons d'abord que la séparation entre les deux n'est pas forcément tranchée. Au sein d'un seul jeu, un même geste peut, selon les besoins, être déclenché ou entretenu. Le saut des voitures de *Rocket League*²⁷⁰, lorsqu'il est simplement déclenché par un rapide *input*, ne va pas très haut, alors que, entretenu par un appui long, il gagne en hauteur. À la vérité, pareil geste serait sans doute mieux caractérisé comme hybride. Si l'on considère qu'un saut est fait en mouvement et dans une direction précise, au caractère déclenché de l'impulsion doivent s'ajouter les aspects entretenus du contrôle de la vitesse (par un appui prolongé sur l'accélérateur et/ou le turbo) et de la direction (qui demande des appuis prolongés pour modifier la durée et l'angle d'un virage).

Ce caractère hybride est possible parce que les prolongements des gestes entretenus et des gestes déclenchés se trouvent sur un même plan temporel et diégétique : les deux ont lieu au sein du stade virtuel de *Rocket League* et sont soumis à la même temporalité ludique, qui est la durée d'un match. Cette temporalité ludique est caractérisée par le terme temps réel qui indique deux choses : d'une part, que les mouvements physiques ont un prolongement vécu comme immédiat et, d'autre part, que l'écoulement du temps dans le jeu ne se distingue pas de l'écoulement du temps pour le joueur²⁷¹. Ainsi, pour qu'un geste entretenu ait un prolongement qui prenne place dans le monde et soit pertinent pour la tâche ludique, il faut que le jeu puisse prendre en charge la durée réelle de cet entretien et donc entrer dans la catégorie des jeux en temps réel.

270 *Rocket League*, Psyonix, *op. cit.*

271 Il peut néanmoins être mesurée de manière différente. Ainsi dans les jeux comme *Shenmue* qui simulent l'alternance entre jour et nuit, ce cycle ne dure que quelques minutes. Les horloges dans le jeu avancent donc bien plus vite que les véritables horloges, mais il s'agit d'une convention de mesure.

Or ce double plan diégétique et temporel et donc les relations entre les types de gestes peut varier, d'un jeu à l'autre, mais aussi au sein d'un même jeu. Prenons comme exemple le récent *Mutant Year Zero: Road to Eden*²⁷², jeu qui associe, au sein des mêmes espaces, un jeu d'infiltration et d'exploration en temps réel et un jeu de stratégie au tour par tour. En arrivant dans une zone, le contrôle de l'escouade de mutants est en temps réel : par des gestes entretenus sur les flèches de direction et sur la souris, le joueur dirige la marche et l'orientation de ses personnages tandis que des interactions simples comme ramasser des objets sont effectuées en un clic de souris. Toutes ces actions apparaissent comme des prolongements des mouvements physiques, parce qu'ils se situent dans l'espace du jeu, mesuré par le temps réel et ne posent aucun problème d'unité ou de disproportion entre l'action à l'écran et l'*input*.

En revanche, par la pression de la barre d'espace, lorsqu'un ennemi est proche, le jeu passe en mode de combat au tour par terre : le temps suspend son vol et une grille de déplacement apparaît au sol. Toutes les actions sont alors déclenchés par des *inputs* sur la souris : cliquer sur une case fait avancer le personnage, viser et tirer se font par pression sur une séquence de touches (une pour choisir l'option de tir dans un menu, une pour changer de cible, et appuyer de nouveau sur la première touche pour effectuer le tir) ; et lorsque le joueur a donné des ordres pour ses trois personnages, le tour passe à l'ennemi. Certes, ces ordres donnent lieu à de petites séquences animées de mouvement, de tir ou d'utilisation des pouvoirs, mais elles semblent davantage être des cinématiques dans la mesure où le rôle ludique du joueur ne consiste pas tant à exécuter ces séquences²⁷³ qu'à les planifier correctement. Il reste pourtant des gestes entretenus en temps réel lors de ces phases de combat : les mouvements de la souris qui permettent de déplacer la caméra afin de donner au joueur la vue la plus adéquate possible. Ces mouvements n'ont pas lieu dans l'espace du jeu et n'appartiennent pas au temps ludique, dont le passage est mesuré par le nombre d'actions effectués par les personnages, sans aucune notion de durée continue. En ce sens, notre thèse est que l'espace ludique de *Mutant Year Zero* est alternativement vu comme un lieu pour le prolongement numérique des gestes et comme un plateau portant les traces des opérations mentales de jeu.

La dissociation entre la portée des gestes entretenus et déclenchés nous semble être la clef pour saisir la différence entre la trace et le prolongement du geste au sein des jeux vidéo.

272 *Mutant Year Zero: Road to Eden*, Malmö, The Bearded Ladies Consulting, Funcom, 2018.

273 La bonne exécution des actions ne dépend pas du joueur. Lorsqu'il s'apprête à effectuer une action, un pourcentage de chances de réussite s'affiche. Le joueur ne peut que parier sur celui-ci et intégrer ce risque dans sa stratégie.

Les gestes entretenus demandent une gestion du temps réel, gestion qui est l'une des conditions mêmes de la concrétisation de l'ordinateur, comme nous l'avons évoqué au premier chapitre. Ce qui apparaît à l'écran est compris comme le prolongement des gestes physiques lorsque cela s'inscrit dans cette temporalité du temps réel d'une manière qui ne crée pas de disproportion entre l'*input* et sa traduction, que cet *input* procède d'un geste déclenché ou entretenu. Or, les séquences de combat de *Mutant Year Zero*, montrent que cette qualité gestuelle est au fond toujours présente dans un jeu vidéo, mais qu'elle n'agit pas nécessairement dans l'espace du jeu. Partant, il faut faire une différence entre le temps de l'interaction informatique, qui est la simulation du temps réel²⁷⁴, et le temps ludique, celui qui est pertinent pour les règles, qui est le tour par tour.

Pour ramener cette conclusion à la dichotomie entre plateau et lieu, disons que l'espace de jeu est un lieu pour le prolongement ludique des gestes lorsque la temporalité ludique est celle du temps réel, et il est un plateau pour la trace des gestes ludiques lorsque la temporalité ludique est le tour par tour. L'intérêt de cette distinction réside alors moins dans la possibilité de déclarer avec une absolue certitude que telle ou telle action de jeu est vécue comme un prolongement plutôt que comme une trace ou une conséquence²⁷⁵, mais en ce qu'elle nous permet d'identifier une nouvelle spécificité des jeux vidéo : l'hybridation des régimes de temporalités, qui crée des relations instrumentales jouant avec ces catégories du temps réel et du tour par tour.

Nous donnerons deux exemples de ces hybridations. Le premier est *Crypt of the Necrodancer*²⁷⁶, jeu alliant le genre du *rogue-like* (jeu d'aventure à la difficulté plutôt élevée) à celui du jeu de rythme (dans lequel le joueur doit appuyer sur une séquence de touche en respectant un rythme sonore et/ou visuel) : Cadence, l'avatar, ne peut bouger que sur la pulsation de la musique du jeu. À la vérité, c'est le monde du jeu dans son entier qui est soumis à la pulsation musicale, puisque les ennemis se déplacent et attaquent sur le même

274 Rappelons qu'ontologiquement, l'informatique procède par une multiplicité d'états discrets, chaque état mettant à jour les calculs et enregistrant les commandes. C'est parce que la succession de ces états se fait à une très grande vitesse que nous avons l'impression d'un écoulement temporel continu au niveau sensible qui est le nôtre.

275 Nous ne parlons en effet ici que de l'aspect temporel du problème. Cette impression d'être face à un prolongement de ses propres gestes physiques peut également dépendre de différents facteurs psychologiques comme l'attachement aux personnages. Le cas de *Mutant Year Zero* est intéressant sur ce point : dans les phases au tour par tour, nos mutants ne sont pas que des pions, mais les personnages que nous dirigeons comme le véhicule prolongeant nos gestes durant les autres moments du jeu et dont nous suivons l'histoire. Que cet attachement puisse amener un joueur à comprendre les cinématiques d'action lors des combats comme le prolongement de ses gestes, ne nous paraît pas impossible, contrairement à celles du *Monopoly* de Westwood, qui relèvent pourtant du même principe.

276 *Crypt of the Necrodancer*, Vancouver, Brace Yourself Games, 2015.

rythme que Cadence. Toutes les actions se résolvent donc en même temps et rien ne peut arriver hors de ces moments de résolution ; nous sommes donc face à un jeu qui se déroule au tour par tour. Les mécaniques de jeux reprennent d'ailleurs celles des jeux de stratégie au tour par tour : le monde du jeu est divisé en damier et, parce que tous les ennemis ont des manières spécifiques de se déplacer, la tâche ludique consiste à anticiper à la fois les mouvement de notre avatar et ceux des ennemis, qui peuvent être présent en nombre à l'écran.

Cependant cette tâche d'anticipation doit être menée extrêmement rapidement puisque chaque tour de jeu ne prend qu'une fraction de seconde²⁷⁷. Cette brièveté des tours de jeu, alliée au sentiment de continuité créé par la musique, donne l'impression que le temps ludique est un temps réel, s'écoulant de manière ininterrompue, puisque sa mesure est le morceau de musique qui, lorsqu'il s'achève, entraîne la fin du niveau. La frontière entre temps réel et tour par tour est donc quasiment abolie par le découpage à l'extrême du temps qui conduit à une prise de décision constante, mais réglée sur un rythme précis.

A l'inverse, intéressons-nous à *Qvadriga*²⁷⁸, jeu simulant des courses de quadriges durant la Rome impériale. Le jeu reprend les règles des jeux de courses sur plateau²⁷⁹, et propose deux modes de jeux : « tour statique » et « tour dynamique ». Dans le premier cas, le jeu se déroule ainsi : le joueur effectue un choix entre différentes actions (accélérer, changer de ligne, fouetter les chevaux ou un malheureux adversaire) puis cette action se résout sous la forme d'une séquence animée qui montre les effets des choix du joueur et des adversaires, avant de proposer une nouvelle salve de choix, pendant laquelle le temps ludique s'arrête ; la seule source de mouvement à l'écran est le curseur, nécessaire pour sélectionner une action.

Mais en choisissant « tour dynamique », le temps ludique devient continu : les chars dans l'arène sont constamment en mouvement. En revanche, le joueur ne peut effectuer qu'une action toutes les dix secondes, qui détermine le comportement de son cavalier pour les dix secondes suivantes. Il est alors remarquable que le mouvement des chars n'est plus perçu de la même manière : s'il est un temps de repos ludique dans le mode statique, puisqu'il n'est pas vraiment besoin de réfléchir au mouvement suivant avant que le temps ludique ne soit suspendu, il devient un moment de jeu scruté avec intérêt dans le mode dynamique et non plus une illustration des choix effectués. Ainsi, à une animation du monde du jeu faisant du temps

277 Le rythme des musiques oscille entre 115 et 160 pulsations par minutes, ce qui donne donc une longueur de tour de jeu comprise entre 0,52 et 0,37 secondes.

278 *Qvadriga*, Daniel Lopez Soria, Turnopia, Slitherine Games, 2014.

279 On trouve une bonne description de ces types de règles, à propos de *Formule Dé*, qui simule une course de Formule 1 sur le circuit de Monaco, dans l'article d'Olivier Caïra, « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », in *Sciences du jeu*, n°6, 2016, revue en ligne, <https://journals.openedition.org/sdj/671>, dont nous reparlerons longuement au chapitre 8.

ludique un temps réel est attachée une mécanique de jeu qui, elle, en limitant et en réglant temporellement les occasions de réaction, perpétue le tour par tour. Ce brouillage des frontières entre temps réel et tour par tour se fait selon une dynamique inverse à celle qui opère dans *Crypt of the Necrodancer* : à une concentration telle que les unités discrètes que sont les tours de jeux apparaissent comme un flux continu, on trouve dans *Qvadriga* une raréfaction des actions possibles qui discrétise le temps ludique continu du monde du jeu.

En conclusion de cette section, revenons à la question qui l'a motivée : ce qui est traduit de manière numérique l'est-il comme le prolongement des gestes physiques, détaché du contrôleur comme instrument de jeu ? Nos différents exemples ont montré que le principal facteur pour amener cette impression est la concordance entre le temps du joueur et le temps ludique comme temps réel. Or, la simulation du temps réel est une propriété informatique qui peut être ou ne pas être intégrée au temps régissant le monde du jeu, mais qui est toujours présente à titre de condition de possibilité d'interaction avec la machine. Il n'y a alors pas de réponse unilatérale à cette question, valant pour tous les jeux vidéo. En revanche toute séquence des jeux vidéo est déterminée selon les trois dyades plateau/lieu, trace du geste/geste et son prolongement, tour par tour/temps réel²⁸⁰.

Qu'il y ait une hybridation possible entre les éléments de ces dyades est justement une spécificité vidéoludique. Un jeu tangible, comme les jeux de rôle, peut alterner entre séquences au tour par tour et séquences en temps réel à la manière de *Mutant Year Zero*, mais les jeux vidéo sont seuls à pouvoir proposer des hybridations comme *Crypt of the Necrodancer* ou *Qvadriga* qui rendent indécidable l'appartenance unique à l'une ou l'autre de ces catégories et tirent de ce caractère indécidable une part de leur plaisir sensible. Cette possibilité s'explique par le fait que les jeux vidéo n'intègrent pas deux temporalités (celle ludique et celle du joueur) mais trois : la temporalité ludique, celle du joueur et celle de la machine comme permettant de relier les deux premières. En faisant jouer ces différentes temporalités, les jeux vidéo créent des manières d'organiser et de ressentir l'écoulement temporel par l'action qui sont spécifiques à cet art.

280 Il est tentant de réunir ces trois dyades en deux triades plateau/trace du geste/tour par tour et lieu/geste et son prolongement/temps réel. Ces triades expriment clairement une affinité entre les éléments qu'elles regroupent, mais la combinaison lieu/geste et son prolongement/ tour par tour est imaginable. C'est le cas des concours dans lesquels il faut gifler son adversaire chacun son tour.

3. *A quel jeu jouons-nous devant un jeu vidéo ?*

a. *Jouer avec l'imprévisible*

Revenons une dernière fois à la comparaison entre jeu vidéo et instrument de musique et à la définition de la qualité instrumentale comme ce qui fait exister une matière sensible (I) comme le prolongement détachable d'un instrument (II) par le jouer (III). Les instruments de musique font exister leur matière sensible par le jeu et cela vaut aussi pour les représentations d'instrument issues de la lutherie électronique : les puissances d'actions musicales créées par un couple contrôleur/logiciel sont les supports d'une manière de jouer qui est partagée avec les instruments analogiques²⁸¹. Les propriétés de ce jeu musical ont été étudiées par Sève et peuvent être ramenées aux trois points suivants :

1. Que le jeu soit ce qui fait exister la matière sensible implique que les nuances du geste instrumental contribuent à la distinction du son ou, autrement dit, qu'une part du geste soit lisible dans l'œuvre produite. Ce qui différencie pour Sève un « clavier d'ordinateur » d'un clavier de piano est la perte des nuances gestuelles : quelque soit le rythme de frappe, l'intensité de l'attaque sur le clavier, le mot du traitement de texte ne contient aucune des qualités gestuelles qui l'a fait naître²⁸².
2. Par rapport à la partition, le jeu est ce qui échappe à la notation, révélant ainsi que la partition est une notation incomplète de l'œuvre et non son empreinte²⁸³. Le jeu musical est ainsi une qualité de rapport et de liaison entre les différents sons, qui vaut aussi pour les musiques improvisées²⁸⁴, pour lesquelles une partition ne peut être établie qu'après coup ; c'est toute la différence qui existe entre « faire les notes » et jouer de la musique²⁸⁵.
3. Le jeu n'existe qu'avec le risque de son échec, exemplifié en musique par la fausse note. Cela crée une tension spécifique qui fait tout le prix du concert et de la virtuosité²⁸⁶.

281 Même si, comme dans le cas des jeux vidéo, une partie de la génération de la matière sensible numérique est laissée à la machine indépendamment de l'action du joueur ou du musicien.

282 Bernard Sève, *L'altération musicale*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 2002, p. 98.

283 Sève, *L'instrument de musique*, op. cit., p. 198-202.

284 Sève minimise d'ailleurs la différence entre l'improvisation et l'interprétation d'un œuvre écrite en disant que « le jeu musical est indivisiblement interprétation et improvisation ». Voir Sève, *L'altération musicale*, op. cit., p. 114.

285 Sève, *L'instrument de musique*, op. cit., p. 198-199.

286 *Ibid.*, p. 308-309.

Le jouer vidéoludique ne saurait être similaire au jeu musical, mais examiner point par point ces caractéristiques permettra de déterminer à la fois la proximité entre ces formes du jouer et la nature précise de la relation instrumentale instaurée par les jeux vidéo.

Commençons par reprendre la comparaison entre le clavier du piano et le clavier d'ordinateur. Il serait plus juste de dire qu'elle met en scène une comparaison entre un piano et un couple clavier/traitement de texte et il est alors parfaitement possible d'imaginer un logiciel qui parviendrait à faire sentir certains de ces paramètres comme le rythme de la frappe (*The Falling Sun*²⁸⁷ rentre dans ce cas de figure) ou des contrôleurs qui permettent des nuances d'intensité dans l'*input* (les gâchettes arrières des manettes). Mais, qu'il existe de telles possibilités n'évacuent pas un problème plus important : Sève oppose le jeu des instruments de musique dont le produit est sensible aux nuances gestuelles à une manipulation technique dont le produit ne l'est pas. Or, il n'est pas certain que les jeux vidéo soient plus proche du second cas que du premier.

Reprenons l'exemple de *Crypt of the Necrodancer*²⁸⁸ et de son système de déplacement. Faire bouger Cadence ne peut être effectué que dans les quatre directions cardinales et deux types de contrôleurs au moins peuvent être utilisés : le clavier et la manette. Avec un clavier, les directions sont liées aux flèches directionnelles qui sont activées à l'aide de trois doigts : l'index pour la gauche, l'annulaire pour la droite et le majeur pour le haut et le bas. En revanche, jouer à la manette se fait à partir des quatre boutons d'actions traditionnellement disposés en losange sur la partie droite de la manette (illustration n° 14). En ce cas, seul le pouce est mobilisé : les boutons de bas et droite sont activés par une pression au niveau de l'articulation interphalangienne, les deux autres par la pulpe du doigt. Cette configuration demande alors davantage de mouvements : là où le jeu au clavier ne mobilise que les phalanges, le jeu à la manette demande des déplacements de la main dans son ensemble, voire des torsions de celle-ci, lorsqu'il faut rentrer des commandes qui ne sont pas possibles avec le seul pouce (par exemple, appuyer en même temps sur le bouton du haut et sur celui du bas).



Illustration 14 : Manette de Xbox One

287 *The Falling Sun*, Kingdaroo, *op. cit.*

288 *Crypt of the Necrodancer*, Brace Yourself Games, *op. cit.*

Or, en regardant uniquement l'écran d'une partie de *Crypt of the Necrodancer*, il est impossible de deviner si le joueur use du pouce, de trois doigts ou même de ses pieds²⁸⁹. La traduction à l'écran lisse ces différences gestuelles qui n'ont alors de sens que pour le joueur, le choix de tel ou tel mode de contrôle étant alors une question de confort de jeu ou bien de défi personnel. Nous retrouvons alors une idée déjà croisée : la relation instrumentale n'est pas nécessaire à l'œuvre dans le cas du jeu vidéo, mais elle est l'œuvre elle-même et vaut pour elle-même. Caractériser les jeux vidéo comme un art du geste, ainsi que nous l'avons fait plus tôt, signifie que le propre des jeux vidéo est d'inventer de nouvelles puissances d'actions qui relient un corps physique à un point du cyberspace. Que la différence entre deux manières de diriger Cadence dans le monde de *Crypt of the Necrodancer* ne soit pas lisible uniquement à travers ce qui apparaît à l'écran, montre simplement que le joueur n'est pas comparable à un musicien concertiste jouant pour un public : jouer à un jeu vidéo est une pratique de réception dans laquelle le joueur est autant le public que l'exécutant.

Passons alors au second point soulevé, qui évoquait la relation entre le jeu et la partition. Si l'usage de la partition est une idiosyncrasie musicale, elle permet en revanche de mettre en valeur la spécificité du jeu musical comme qualité de liaison entre les différentes unités discrètes que sont les notes. Face à une partition, le musicien dispose donc d'une marge d'interprétation définie par de nombreux critères techniques (possibilités de son instrument ou de son jeu) ou esthétiques (traitements d'ornementations), marge au sein de laquelle son jeu donnera à son interprétation un caractère musical unique. Prolonger l'idée de partition à titre de métaphore permettra cependant de comprendre l'une des différences majeures du jouer vidéoludique d'avec le jeu musical²⁹⁰.

Ce prolongement métaphorique a été proposé par la musicologue Fanny Rebillard qui, dans une conférence donnée à Montpellier, a caractérisé les jeux traditionnellement appelés « jeux de rythme », voire « jeux musicaux » de « jeux-partitions²⁹¹ », appellation qui nous

289 Le jeu propose également de jouer à l'aide d'un tapis de danse distinguant ces quatre directions, contrôleur qui avait été inventé au départ pour les jeux comme *Dance Dance Revolution*.

290 La métaphore a aussi pu être proposée pour rapprocher musique et jeu vidéo. Pour Stello Bonhomme « le jeu vidéo doit être pensé selon le modèle goodmanien de l'art allographique à deux phases : comme la musique, il consiste en une partition qu'il s'agit d'interpréter ». Au delà du problème de la dichotomie entre allographique et autographique qui ne nous semble pas absolument adaptée au jeu vidéo, le reste de cette section entend montrer en quoi ce rapprochement ne nous semble ultimement pas fonctionner. La citation provient de Stello Bonhomme, « L'image performée », *Nouvelle Revue d'Esthétique*, 2013/1, n°11, Stello Bonhomme & Carole Talon-Hugon (dir.), Paris, PUF, 2013, p. 25-36, p. 34.

291 Fanny Rebillard, « Le joueur interprète ? Exploration de l'interactivité dans *Proteus* », colloque *Artgame*, Emmanuelle Jacques (dir.), Université Montpellier III, 22 novembre 2013. Une version remaniée a été publiée par l'auteur sur le site Academia.

semble parfaitement justifiée. Prenons alors comme exemple *Gitaroo Man*²⁹² qui alterne entre deux phases de jeux distinctes : celles durant lesquelles le joueur doit appuyer sur un bouton lorsque l'icône représentant celui-ci atteint le centre de l'écran, et celles durant lesquelles le joueur doit combiner un appui sur un bouton et une direction au joystick lorsque des formes rappelant les perforations des cartes pour orgue de Barbarie atteignent le même point central²⁹³ (illustration n° 15). Rater un *input* se traduit alors, non par une fausse note, mais par une perte de points de vie et un arrêt partiel ou total de la musique jouée en *playback* (qui reprend dès qu'un *input* est correctement réalisé) ; cet arrêt partiel est la seule influence qu'a le joueur sur la musique diffusée.



Illustration 15: *Gitaroo Man*
L'image présente une transition entre deux phases. Au centre sont visibles les symboles colorés des boutons de manette. Sur le côté gauche, apparaissent les éléments demandant de relier appui d'un bouton et orientation du joystick.

En effet, la performance du joueur n'est évaluée que dans son adéquation avec une mesure prédéfinie par la part logicielle du jeu. Parce que le joueur n'est pas un métronome, lorsque celui-ci effectue un *input*, le jeu vidéo lui attribue une note : au plus proche de la pulsation, il sera gratifié d'un « *perfect* » et, entre ce point et celui où le jeu vidéo juge son joueur comme n'étant pas en rythme, avec la mention « *miss* » (raté), existent plusieurs valeurs intermédiaires (« *great, good, ok* »). Chercher l'adéquation parfaite avec chacun des temps à marquer revient donc à les comprendre comme des entités aussi discrètes que les

292 *Gitaroo Man* [2001], Keiichi Yano, Tokyo, iNiS, THQ, 2002.

293 Ces séquences correspondent respectivement aux moments où U-1, le personnage principal, se protège de la musique adverse et aux moments où il use de sa propre guitare électrique comme arme musicale.

notes sur une partition. Il n'est pas possible de développer un style particulier dans la manière de jouer, en jouant subtilement en avance ou en retard par rapport à la pulsation par exemple : il s'agit de se conformer le plus strictement possible au rythme du jeu. Ainsi, il existe un stade idéal du jouer dans le cas de *Gitaroo Man* : ce serait la partie qui ne réaliserait que des « *perfect* », obtenant ainsi le meilleur score possible et qui serait la même pour tous les joueurs et joueuse parvenant à la réaliser. Là où le jouer musical tend vers l'expression d'une spécificité de l'interprétation, jouer à un « jeu-partition » efface au contraire toute possibilité d'une telle expression, parce qu'il substitue à la marge d'interprétation une marge d'erreur.

La métaphore de la partition proposée par Rebillard nous semble alors particulièrement adéquate, afin de suggérer la différence, voire l'opposition, entre jouer vidéoludique et jouer musical. Le problème est alors de savoir quelle est la portée à donner à cet exemple. Il semble abusif de dire que tous les jeux vidéo sont des « jeux-partitions », sauf à galvauder le concept lui-même, qui cherchait avant tout à décrire le lien existant entre la pratique du joueur et les éléments sonores d'un jeu. Néanmoins, il nous semble que ces jeux poussent à l'extrême une propriété de tous les jeux vidéo et une propriété commune à l'ensemble des jeux proposant une alternative entre victoire et défaite, qu'ils soient tangibles ou vidéoludiques.

La première propriété, commune aux jeux vidéo, est la nécessité pour le joueur de se conformer à des motifs gestuels, conformité qui est mesurée puis récompensée ou punie par le programme. C'est au fond l'un des présupposés des analyses purement par *input* de Triclot : réussir un tir, un saut sur une plateforme ou un virage en épingle, peuvent se réduire à des motifs rythmiques qu'il s'agit d'entrer au bon moment et qui peuvent être transcrits en une liste abstraite de commandes à entrer²⁹⁴. Les jeux comme *Gitaroo Man* montrent simplement cette formule à son plus haut niveau de rigidité : parce qu'elle est tenue par la musique, le joueur ne peut prendre son temps pour trouver la bonne combinaison d'input (contrairement à un jeu d'énigme où le temps est souvent illimité pour trouver la bonne combinaison) ou bien avoir une marge de manœuvre dans son cheminement et donc sur le moment et sur la manière

294 Nous trouvons ainsi dans Jesper Juul, *Half-Real*, *op. cit.*, p. 70 une solution complète du jeu en mode texte *The Hobbit* qui indique tous les *inputs* à rentrer pour parvenir à la fin. Il est ainsi possible de finir le jeu extrêmement rapidement, sans prendre le temps de lire ou de réfléchir à nos actions. Cette méthode pourrait être appliquée à tous les jeux dans lesquels l'aléatoire ne joue aucun rôle dans le comportement des ennemis ou dans la progression au sein du niveau (ainsi dans *Crypt of the Necrodancer*, parce que les niveaux sont générés aléatoirement à chaque partie, il ne peut exister que des transcriptions de parties accomplies qui ne peuvent pas être reproduites) et constituer une sorte de partie idéale. Nous verrons au chapitre que la pratique du *tool-assisted speedrun* se base justement sur la possibilité de réduire un jeu à une suite d'*inputs*.

dont il va aborder les « challenge kinesthésiques » (comme dans un jeu de plate-forme) pour reprendre le terme de Karhulahti²⁹⁵.

Avant d'être une interaction avec une machine, un jeu vidéo est donc potentiellement une expérience à sens unique, qui voit le corps du joueur se plier aux exigences rythmiques et gestuelles d'un programme jugeant sa performance. Cet aspect se voit particulièrement dans l'épreuve du 100m de *Track & Field*²⁹⁶, qui tout en étant un classique des jeux vidéo, est en même temps une expérience limite, parce qu'elle nous apparaît constituer l'expérience la plus minimale du jeu vidéo²⁹⁷. Dans ce jeu simulant différentes épreuves d'athlétisme, le 100m se joue de la manière suivante : il faut marteler le plus vite possible un seul bouton, la vitesse du personnage à l'écran étant indexée sur la fréquence des *inputs*. Or ce qui se passe à l'écran n'est d'aucune utilité pour orienter l'action ludique : aucune haie n'apparaît qui demanderait une nouvelle manipulation dans un *timing* précis et il est parfaitement possible de jouer au jeu le dos à l'écran, en se guidant uniquement sur les indices sonores pour le départ et pour l'arrivée. L'écran présente une traduction des gestes physiques, qui rend sensible la manière dont la machine départage le vainqueur, mais ne nécessite pas une projection du joueur dans l'espace simulé pour agir en son sein.

Gitaroo Man n'est alors qu'un raffinement et qu'une complexification de cette expérience pauvre et dépouillée du 100m de *Track & Field*. Dans *Gitaroo Man* certes, les mouvements de notre joystick font pivoter U-1, le personnage principal, et une note réussie lors des phases d'attaques font lancer des éclairs à sa guitare. Mais ces actions ne sont pas vraiment vécues comme le prolongement des gestes du joueur : U-1 n'est pas toujours à l'écran, notamment à cause de coupes entre différents plans imitant le langage cinématographique, et, surtout, ces images ne sont pour le joueur qu'au second plan. Comme le montre l'illustration n° 15, le premier plan est occupé par ce qu'il semble opportun d'appeler des tablatures : l'indication des touches à utiliser et la stylisation du mouvement du joystick sont en effet bien plus comparable aux doigtés d'une tablature de luth qu'aux notes d'une partition qui ne disent rien de la manière physique de faire les notes sur l'instrument. Par leur proéminence à l'écran, ces éléments sont l'objet principal de l'attention du joueur et

295 Même les jeux sans challenge apparents peuvent être réduits de la sorte à une suite d'*inputs* : il est possible de transcrire *Pirouette* en indiquant la durée des appuis sur la flèche droite et le nombre de fois qu'il faut appuyer sur x pour passer les dialogues. Mais, dans ce genre de cas, cette conformité à un motif gestuel est une condition d'existence du jeu plutôt qu'une ressource centrale dans l'expérience ludique.

296 *Track & Field*, Tokyo, Konami, Konami, 1983.

297 Ou, pour le dire comme Triclot, il nous semble que cette épreuve du 100m est, bien plus que le Solitaire, « le plus petit jeu vidéo possible » à cause de sa quasi-indifférence à ce qui est traduit numériquement. Voir Triclot, *Philosophie du jeu vidéo*, op. cit., p. 41.

les gestes de celui-ci sont alors vécus davantage comme la réponse au déroulement inexorable de cette tablature à laquelle il tente de se conformer. Il y a donc moins interaction avec le logiciel que réaction à un processus qui nous impose son rythme.

Pouvons-nous alors encore parler de relation instrumentale dans ces deux cas ? Oui, car nous disposons bien d'une puissance d'action dans le cyberspace, mais cette puissance d'action est difficile à circonscrire. Réussir un *input* a en effet plusieurs conséquences dans *Gitaroo Man* : faire disparaître le symbole du bouton à presser, faire baisser la jauge de points de vie de l'adversaire et entretenir le *playback* de la musique. Ces actions sont avant tout des mesures de cette adéquation que le joueur tente de maintenir avec le jeu lui-même et sont donc secondaires par rapport à la manipulation effectuée sur la manette. Il est donc difficile de répondre à la question « que fait le joueur dans *Gitaroo Man* ? » par une allusion à ce qui se passe à l'écran, contrairement à *Crypt of the Necrodancer* où l'on dira plus volontiers que le joueur creuse et se bat en rythme, en assimilant ses actions à celles de son avatar. Il ne faut pas comprendre cela comme un défaut des jeux comme *Gitaroo Man* mais plutôt que toute puissance d'action vidéoludique se situe quelque part entre ces deux pôles :

1. Celui où la traduction numérique des gestes ne sert qu'à mesurer l'adéquation des gestes physiques au logiciel. La part physique des gestes est alors suffisante pour décrire la tâche ludique proposée. La puissance d'action a alors quelque chose de désincarné dans la mesure où le prolongement du geste physique n'est pas localisable précisément à l'écran.
2. Celui où la traduction numérique des gestes n'est pas vécue comme une simple mesure, bien qu'elle le soit ontologiquement, mais (par différents mécanismes comme la projection d'un schéma corporel ou l'immersion au sein d'un monde fictionnel) comme une interaction localisable avec des éléments du cyberspace. En ce cas la tâche ludique du jeu est décrite adéquatement à la fois par la part physique des gestes et par leur prolongement numérique.

Cette recherche d'adéquation à une mesure rigide, que les « jeux-partitions » mettent en avant, singularise donc le jouer vidéoludique et nous mène à la seconde propriété que nous annonçons, propre aux jeux proposant une alternative en victoire et défaite, qu'ils soient vidéo ou tangibles. Elle concerne la place du risque et de l'échec dans l'expérience de jeu. Nous avons déjà évoqué combien pour Sève ce risque est important : la « possibilité de la fausse note²⁹⁸ » confère au jeu musical et au concert comme moment une valeur et un prix

298 Sève, *L'instrument de musique*, op. cit., p. 308.

certain. Mais quand bien même cette possibilité est ce qui fait admirer le virtuose, l'actualisation de cette possibilité en véritable fausse note est reçue comme un défaut plus ou moins grave pour l'appréciation de la musique.

Or, la relation à une erreur effective dans un jeu vidéo est bien différente, voire inverse, au cas de la musique. Prenons alors le cas de *Limbo*²⁹⁹, jeu de plate-forme en noir et blanc dans lequel le joueur dirige un garçonnet à la recherche de sa sœur dans d'inquiétantes limbes. Le début du jeu se passe dans une forêt dans laquelle sont disposés, entre autres périls, d'énormes pièges à loup, qui sont souvent à moitié cachés par les herbes ou d'autres éléments du décors et qui déchiquettent complètement l'avatar si celui-ci a le malheur d'y poser un pied. L'illustration n°16 montre une utilisation particulièrement tortueuse de cette mécanique : on distingue clairement sur la plate-forme au dessus de l'avatar un piège à loup attaché à une corde, qui tombe sur lui quelques pas plus loin. Comprendre comment l'esquiver la première fois où le jeu est joué a de fortes chances de prendre plusieurs essais et lorsque cette esquive est réussie, il y a quand même de fortes chances qu'une mort immédiate s'en suive : c'est à ce moment qu'un deuxième piège à loup, davantage caché sur le bord droit de la plate-forme, se détache³⁰⁰.



Illustration 16: *Limbo*

La mort est ainsi fréquente dans *Limbo*. Elle toujours effroyable, que notre avatar soit déchiqueté par des pièges ou empalé par une araignée géante, et le plus souvent cruelle

299 *Limbo*, Arnt Jensen Copenhague, Playdead, 2010.

300 Le critique John Walker a lui aussi choisi cette séquence précise pour illustrer la « défiance » (*defiance*) du jeu cherchant à provoquer la mort de son joueur. Il en livre une analyse proche de la nôtre, en en faisant un élément positif pour le jeu. Voir John Walker, « Wot I Think: *Limbo* », *Rock, Paper, Shotgun*, 3 août 2011, <https://www.rockpapershotgun.com/2011/08/03/wot-i-think-limbo/> (consulté le 7 septembre 2019).

lorsqu'elle arrive sous forme de piège qui sont pensés pour surprendre le joueur de manière inattendue et pour le mettre en échec. Ces échecs répétés, qui pourraient être vécus comme source de frustration, sont pourtant essentiels à la réussite de l'expérience globale de *Limbo* : par leur violence et par leur mise en scène cruelle, ils renforcent l'atmosphère de cauchemar enfantin qui nimbe l'entièreté du jeu et deviennent ainsi, non des accidents regrettables, mais une part nécessaire de l'expérience de jeu. Tous les jeux vidéo ne proposent pas une intégration aussi riche des échecs du joueur à l'économie générale de leur expérience, mais il n'en reste pas moins que l'erreur et l'échec en acte, et non seulement leur possibilité, sont des parts normales du jouer vidéoludique³⁰¹. Une partie difficile dans une œuvre musicale n'est pas composée pour mettre en difficulté l'interprète lors d'une représentation, là où un piège vidéoludique est pensé pour mettre en difficulté son joueur au cours d'une partie. Cette différence dans le statut accordé à l'erreur et à l'échec est l'indice d'une grande différence entre le jouer vidéoludique et le jeu musical quant au statut accordé à l'idée d'imprévisible.

Cela doit donc nous conduire à interroger la comparaison tentée par Laurent Müller entre improvisation jazz au piano et *speedrun* de *Dark Souls*. L'improvisation musicale étant comprise comme une manière de jouer avec l'imprévisible. Un témoignage précieux sur cette question, est celui de David Sudnow, sociologue et pianiste jazz américain, qui, au début des années 80, s'est pris de passion pour le jeu *Breakout*³⁰² qu'il a tenté d'aborder comme une nouvelle forme d'instrument et travaillé en conséquence, expérience relatée dans le livre *Pilgrim in the Microworld*³⁰³. *Breakout* est le premier jeu de casse-briques : une raquette dans la moitié inférieure de l'écran est dirigée par le joueur afin de renvoyer une balle contre un mur formé de plusieurs briques, briques qui disparaissent au contact de la balle, le but étant de n'en laisser aucune sur le terrain de jeu. Sudnow commence alors par vouloir travailler le jeu comme un instrument de musique, en cherchant une régularité dans ses parties, comme on travaillerait une mélodie au piano pour la jouer parfaitement, en cherchant notamment à réaliser à tout prix une séquence d'ouverture parfaite qui mobiliserait une mémoire gestuelle pareille à celle de la pratique instrumentale³⁰⁴.

Cette approche qui amenait Sudnow à dire que *Breakout* n'était « pas du tout un jeu » [*not at all a game*] mais « une grille, un objet avec des propriétés connues et fixées qui n'était

301 Du moins tant que nous ne sommes pas dans le cadre d'une pratique compétitive du jeu, dans laquelle l'erreur et l'échec deviennent des défauts, mais davantage sur le modèle sportif que sur le modèle musical.

302 *Breakout*, Sunnyvale, CA, Atari, 1976. La version à laquelle joue Sudnow est celle sortie quelques années plus tard sur la console Atari 2600.

303 David Sudnow, *Pilgrim in the Microworld. Eye, Mind and the Essence of Video Skill*, New York, Warner Books, 1983.

304 Voir le chapitre « Practice », *ibid.*, p. 109-143.

pas plus un adversaire que mon piano [...]»³⁰⁵ échoue. Sudnow se rend compte qu'il ne développe pas un « véritable savoir-faire » [*true skill*] comparable à celui d'un instrument dans la mesure où la répétition de motifs n'entraîne pas une répétition de plus en plus assurée comme le ferait le travail d'un instrument³⁰⁶. Et, alors qu'il regardait des joueurs dans une salle d'arcade, il se rend compte que son approche allait contre le dessein même du jeu, qui avait été originalement créé pour ce genre de lieu avant d'être adapté pour console. Dans le confort de son logis, Sudnow pouvait rejouer à volonté les cinq premiers coups parce qu'il n'avait qu'à appuyer sur un bouton pour réinitialiser sa machine, ce qui est impossible en salle d'arcades : le jeu n'y redémarre qu'après une perte effective du joueur et si celui-ci accepte de remettre une pièce dans la machine.

Partant, l'équilibre de *Breakout* est permettre au joueur de développer une certaine familiarité avec le jeu pour qu'il présente une réussite possible, tout en le mettant suffisamment en péril pour qu'il paye davantage. Cela est bien résumé par la formule suivante : « la trajectoire de la balle a une régularité vaguement prédictible³⁰⁷ », le « vaguement » indiquant bien qu'un jeu comme *Breakout* ne peut être maîtrisé avec la même intimité assurée qu'un instrument ou qu'un morceau de musique, d'autant que certains choix de *game design*, bien loin de simplifier la vie du joueur, la lui complexifie : plus l'angle de renvoi de la balle est ouvert, plus son contrôle devient difficile. Or, la raquette même du joueur génère de tels angles, lorsque la balle rebondit contre ses extrémités, tandis que le huitième rebond de la partie est nécessairement ouvert si le joueur n'est pas parvenu à entamer une certaine portion du mur³⁰⁸.

Sudnow, ayant réalisé cela, comprend alors la chose suivante :

et alors que je pensais que comprendre le programme était la clef [pour bien jouer], suivre le programme était ce qui importait vraiment³⁰⁹.

« Suivre » signifiant ici se soumettre au rythme et aux accidents offerts par le jeu puisqu'il était pensé pour un type de savoir-faire³¹⁰ qui inclut ces accidents plutôt que pour un savoir-faire capable d'éliminer entièrement toute action hasardeuse. Or une fois cette transformation

305 *Ibid.*, p 103-104. « *Breakout* was a grid, an object with foxed properties no more an opponent than my piano [...] ».

306 *Ibid.*, p. 156-158.

307 *Ibid.*, p. 188. « The ball's traverse has a vaguely predictable regularity ».

308 *Ibid.*, p. 92-93.

309 *Ibid.*, p. 157. « and while I figured understanding the program was the trick, it was following it that really mattered ».

310 Sudnow réhabilite ce terme pour l'activité vidéoludique, quoiqu'en un sens restreint, comme le montre le sous titre-même de son livre *Eye, Mind and the Essence of Video Skill* (L'oeil, la main et l'essence du savoir-faire vidéo).

dans son rapport au jeu, Sudnow revient brusquement à l'idée selon laquelle *Breakout* constitue un « instrument » pour jouer un « jazz pour les yeux, à la fois super-cérébral et clair comme de l'eau de roche, en provenance de la Silicon Valley³¹¹ ». Ce retour du modèle instrumental s'explique par le fait que Sudnow comprend à présent *Breakout* comme l'improvisation d'un chemin³¹² par l'anticipation des coups à venir et par une faculté d'adaptation à un résultat qui n'était pas exactement celui visé. Mais, si nous sommes d'accord pour parler ici d'improvisation, il nous semble que l'improvisation dont il est question devrait nous éloigner de la référence musicale plutôt que nous en rapprocher.

Face aux pièges et surprises que lui présente le jeu, le joueur tente bien de mettre en place des stratégies, qui lorsqu'elles ont été particulièrement incorporées et répétées tiennent plus de la routine que de l'improvisation, que ce soit la séquence de déplacement d'une raquette dans *Breakout* ou une stratégie de combat face à un adversaire dans *Dark Souls*. Mais si, face à un nouvel ennemi ou suite à un imprévu, le joueur se voit obligé d'improviser, c'est pour éviter d'être dépassé par l'imprévu et rester dans la marge d'erreur tolérée par la machine. A l'inverse, l'improvisation musicale semble bien plutôt faire surgir de l'imprévu esthétiquement riche sur une grille musicale qui doit rester stable. Plus largement, les dynamiques de l'improvisation sont inverses parce que jeu musical et jouer ludique s'organisent, face à l'imprévisible, selon des dynamiques inverse : le jeu musical est une conduite de l'imprévisible, pour instaurer une continuité entre des éléments musicaux discrets, le jouer ludique est une réaction face à l'imprévisible comme péril, par la planification ou par l'improvisation, pour éviter que ce péril n'entraîne un *game over* et brise la continuité de l'action de jeu.

b. Jouer avec les manières de jouer

Cette spécificité du jouer ludique comme réaction à l'imprévisible, consacre alors le geste vidéoludique comme un geste de réaction, aspect qui apparaissait également en creux dans l'exemple de *Gitaroo Man* dans lequel les gestes du joueur étaient provoqués par ce qui apparaissait à l'écran afin de rester en adéquation avec le rythme du logiciel. Néanmoins nous avons remarqué que cette qualité de réaction à l'imprévisible concernait les jeux qui exposaient leur joueur à un péril ludique. Quant à la dimension d'adéquation au rythme de la machine, nous avons vu qu'elle apparaît particulièrement dans certains jeux, mais était

311 *Ibid.*, p. 191. « Supercerebral crystal clear Silicon Valley eye jazz ».

312 *Ibid.*, p. 184 et 191.

reléguée au simple rang de condition d'existence dans ceux qui, par leur *game design*, rendent moins sensible cette rigidité de la mesure. Pouvons-nous alors imaginer un jeu vidéo qui, sans imiter absolument le jeu musical, proposerait du moins d'un type de jeu qui en serait proche ? Et si oui, faut-il comprendre le jouer ludique comme une espèce séparée du jeu musical ou bien imaginer un continuum entre le geste de réaction face à l'imprévisible et le geste de conduite de l'imprévisible ? C'est la première option que nous défendons, au travers de trois exemples qui permettront de voir comment le jeu vidéo peut imiter d'autres formes du jouer, notamment musicales.

Commençons par évoquer *Wandersong*³¹³. Dans ce jeu de Greg Lobanov, le joueur incarne un barde qui tente de sauver le monde en ayant pour tout talent celui de chanter, talent qui s'apparente souvent à un pouvoir magique, dans la mesure où sa voix permet de faire pousser des plantes jusqu'à des zones inaccessibles ou changer le sens du vent, toujours pour accéder à de nouvelles zones de jeu (illustration n° 17). Le contrôle du chant reprend un système déjà présent une dizaine d'années auparavant dans *Aquaria*³¹⁴ : le joueur peut faire apparaître une roue autour de son avatar, roue divisée en huit segments, qui renvoient chacun à une

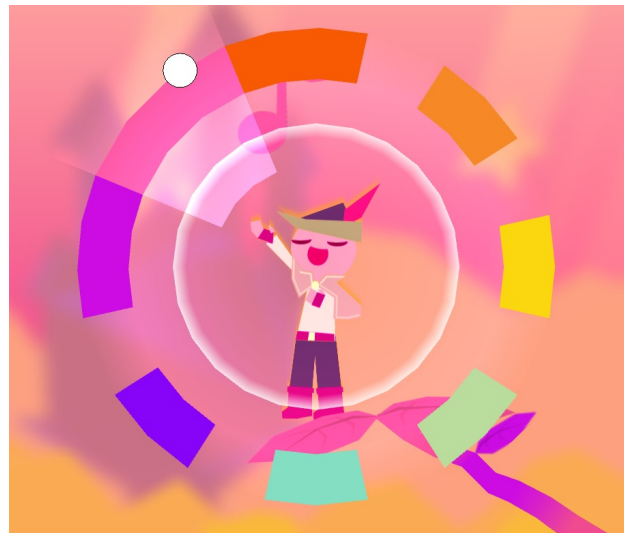


Illustration 17: *Wandersong*

note d'une gamme³¹⁵ (plus l'octave de la tonique), permettant alors de jouer des mélodies. Néanmoins les schèmes de contrôle pour faire apparaître ladite roue présentent une différence majeure, qui influe sur le rapport du joueur à la musique qu'il joue.

Aquaria se joue principalement à la souris. Pointer un endroit de l'écran et maintenir enfoncé le bouton gauche, fait avancer Naija, l'avatar, dans cette direction. Or pour faire apparaître la roue et jouer des notes, il faut appuyer sur le bouton gauche de la souris et pointer avec le curseur la part colorée désirée pour faire entendre la note chantée. Il est donc fort peu pratique de se déplacer et de chanter en même temps, bien que cela soit physiquement possible en appuyant sur les deux boutons en même temps. En ce cas, parce que les deux commandes utilisent les déplacements de la souris, viser une note fait en même temps bouger

313 *Wandersong*, Greg Lobanov, 2018.

314 *Aquaria*, Alec Holowka & Derek Yu, Bit Blot, 2007.

315 *Wandersong* propose une gamme de *do* majeur, *Aquaria* une gamme de *do* mixolydien.

l'avatar dans une direction qui n'est pas nécessairement celle désirée : il n'est ainsi pas possible de se déplacer vers le haut tout en jouant un do grave, dans la mesure où il s'agit de la note placée le plus bas sur la roue. En conséquence, faire apparaître cette roue et faire chanter l'avatar n'est fait que de manière statique, aux endroits dans lesquels l'usage de cette mécanique est requise. Le chant est en effet magique : par exemple, jouer la suite de note *do-ré-mi* permet de faire léviter certains objets comme de lourdes roches bloquant le passage. Ces combinaisons de notes sont révélées au fil du jeu et la tâche ludique est alors de comprendre quelle combinaison doit être utilisée à quel endroit avant de les exécuter, non par intérêt musical, mais comme une suite d'*inputs* attendus et mesurés par le logiciel qui se trouvent prendre pour le joueur une forme musicale.

Wandersong reprend une mécanique similaire lorsqu'il s'agit de faire grandir des plantes pour les utiliser comme plate-forme ou de changer la direction des vents afin de faire planer notre barde vers la fin du niveau : le jeu attend une séquence d'*input* précis, qui fait de l'aspect sonore des gestes un accessoire plaisant, mais qui ne motive pas ces mêmes gestes. En effet c'est bien plutôt la valeur directionnelle que la dimension sonore des gestes qui est pertinente dans ces séquences : pour faire souffler le vent vers la droite puis vers le bas, il faut jouer la note correspondant à ces directions dans la roue, qu'importe le résultat sonore que cela donne. Contrairement à *Aquaria*, déplacer le barde et jouer des notes n'utilisent pas la même partie du contrôleur : les déplacements sont gérés à l'aide du stick gauche de la manette, et les notes à l'aide du stick droit. Il est ainsi possible de se déplacer et de chanter en même temps, ce qui permet au joueur de faire chanter librement le barde sur son chemin pour accompagner ses déambulations.

Cette possibilité de chanter librement est exploitée à différents endroits de *Wandersong* : quelques séquences demandent au joueur de réaliser une courte improvisation, et certains dialogues, lorsqu'il y a un choix à faire, requièrent du joueur de jouer les notes de son choix, à l'exception de la première et de la dernière. Lui est ainsi offert la possibilité de créer ligne mélodique et ornements exprimant le contenu du dialogue, et non seulement de se conformer à une séquence préétablie dont il n'est pas possible de dévier. De plus, il est aussi possible de chanter pendant les phases de dialogues qui ne le requièrent pas, puisque le défilement du texte est alors géré par un autre bouton, comme manière de s'appropriier un peu plus le rôle du barde en jouant musicalement les sentiments qu'il exprime. Cette dissociation du déplacement et du chant, crée donc la possibilité de choisir l'occasion de son chant et de le dissocier de la nécessité de l'adéquation au programme pour progresser dans le jeu.

Nous voyons alors que l'imitation vidéoludique du chant possède deux natures différentes, liées à deux manières différentes de jouer : une adéquation au programme qui se trouve avoir une composante sonore (qui est la seule véritablement disponible dans *Aquaria*) et une dimension plus libre, qui se rapproche beaucoup plus de la qualité instrumentale qui définit le jeu musical. Or ces qualités du jouer sont liées à des séquences distinctes : la première lorsque se présente une difficulté ludique demandant une suite précise d'*inputs* pour être résolue, la seconde en l'absence de pareille difficulté. Cette plasticité témoigne du fait que les jeux vidéo se définissent moins par une forme spécifique du jouer, que par un jeu avec les puissances d'actions, jeu qui ne concerne donc pas seulement la part physique des gestes ou son prolongement numérique, mais bien la qualité du jouer qui fait leur liaison. Certes, leur nature informatique et l'alternative entre victoire et défaite tend à rendre la première forme de jouer plus prégnante et plus spécifique à ce médium. Mais un jeu vidéo peut être composé uniquement de séquences cherchant au maximum à éloigner son joueur de cette recherche de l'adéquation à un programme, l'imitation d'autres manières de jouer, musicales ou théâtrales, étant alors un bon moyen de parvenir à cet objectif³¹⁶.

Une difficulté surgit alors : alors que nous cherchions à penser les jeux vidéo au-delà de la distinction entre jeu réglé et jeu libre, ne sommes nous pas en train de réintroduire celle-ci ? En effet, en parlant de *Wandersong*, nous avons opposé les moments où le chant du barde était contraint par les règles du jeu, afin de réaliser une mélodie déterminée indépendamment de toute musicalité, et ceux où le joueur avait la liberté de choisir ses notes en fonction de leur musicalité. Ces moments sont distincts, et la distinction est aisément lisible à l'écran en fonction de la présence ou non d'obstacles ludiques avec lesquels le chant interagit. L'alternative est alors la suivante :

1. Ou bien ces différentes manières de jouer s'appliquent à des moments nécessairement différents, selon une ligne de partage qui semble recouvrir celle passant entre jeu libre et jeu réglé.
2. Ou bien ces différentes manières de jouer sont des attitudes ludiques qui, lorsque le *game design* le permet, sont des manières différentes d'aborder des séquences identiques.

316 Un bon exemple de cela est le jeu *Dinner Date*, Jeroen D. Stout, Stout Games, 2010, dans lequel le joueur prend le contrôle d'un homme qui, ayant préparé un dîner aux chandelles, attend en vain son invitée. Pendant que le personnage médite à voix haute sur l'amour et sur la vie, le joueur prend le contrôle de ses membres et peut réaliser, par la pression d'une touche, une action prédéfinie : regarder l'heure, tirer sur une cigarette, remuer la cuiller dans son bol de soupe, entre autres. Tout le plaisir du jeu réside dans le fait d'accorder ces gestes à ce qui est en train d'être dit, comme un acteur cherchant le bon geste corporel pour accompagner une réplique.

C'est cette deuxième option que nous allons suivre en présentant le troisième jeu que nous annonçons, *Rez*³¹⁷.

Rez se présente avant tout comme un « jeu de tir sur rail » (*rail-shooter*) : dans un environnement en trois dimensions, l'avatar du joueur avance tout seul sur un chemin prédéterminé, sans embranchement ni détour possible, et la seule action disponible est de verrouiller et de tirer sur différents vaisseaux et créatures, à l'hostilité parfois relative, croisant notre chemin. Sur cette base classique, *Rez* rajoute un élément important : tirer permet en même temps de construire l'environnement sonore du jeu³¹⁸. En effet, chaque ennemi produit, lorsqu'il est touché, un son distinct qui vient enrichir le fond musical du jeu, une pulsation et des nappes électroniques volontairement dépouillées pour laisser de la place aux événements sonores résultant du jeu du joueur³¹⁹. La nécessaire arthmie des mouvements du joystick par rapport à la musique est ici corrigée par le jeu lui-même : la résolution tant sonore que ludique des actions du joueur se fait toujours en accord avec la pulsation de la bande-son.

Partant, le jeu laisse une marge interprétative à son joueur qui peut prendre des décisions non seulement par rapport à l'évaluation du péril immédiat, mais par rapport à ce qu'il a envie d'entendre musicalement. Par exemple, très tôt dans le premier niveau, une vague de quatre petits vaisseaux apparaît. L'agencement de cette séquence vise à nous familiariser avec les commandes du jeu et ces quatre vaisseaux en lignes permettent au joueur de tester sa capacité à verrouiller quatre cibles de suite (en passant son viseur sur les quatre vaisseaux tout en maintenant enfoncé le bouton de tir) avant de tirer (par relâchement du bouton), ce qui se traduit au niveau sonore par quatre coups de *charleston* (signalant le verrouillage d'une cible) suivi d'une mélodie à quatre notes. Mais il est aussi possible de jouer en ne verrouillant qu'une cible à la fois et donc d'obtenir une alternance entre un coup de *charleston* et une note, décision qui peut procéder de facteurs liés à l'accomplissement de la tâche prescrite par les règles, mais aussi de facteurs uniquement musicaux, et donc extérieurs à cette tâche réglée.

317 *Rez*, Tetsuya Mizuguchi, Tokyo, United Game Artists, 2001, réed. augmentée, *Rez Infinite*, Tetsuya Mizuguchi, Tokyo, Enhance Inc., 2016.

318 Cette remarque vaut aussi pour l'environnement visuel. Le jeu se présente lui-même comme un dispositif synesthésique qui marierait la couleur au son et à une dimension tactile, via le retour haptique de la manette ou de dispositifs créés spécialement pour le jeu.

319 Cette relation, qui tend à faire du joueur l'élément mélodique par rapport à la bande son du jeu qui fournirait la base harmonique, peut néanmoins s'inverser. Le combat contre Earh[Giga] en est un bon exemple : la bande son est extrêmement présente avec une mélodie jouée dans les aigus d'un synthétiseur. Les tirs du joueurs, quant à eux, ne déclenchent, en dehors des sons de verrouillage, qu'un bref accord imitant un chœur de voix qui se place légèrement en retrait dans le mix, mais offre des ponctuations rythmiques parfois inattendues par rapport au rythme binaire assez simple de la mélodie.

Dans des moments comme celui-ci, la métaphore du « jeu-partition » prend un tour nouveau et, au fond, plus musical : les vaisseaux apparaissent comme des notes et le joueur a un certain contrôle sur la manière dont ces éléments musicaux sont liés les uns aux autres, imitant donc en partie le jeu musical. Mais si l'attention à cette qualité de liaison n'est pas difficile dans un moment comme celui que nous avons décrit, où aucun péril ne guette véritablement le joueur, elle semble difficilement mobilisable dans un moment où les cibles apparaissent à grande vitesse ou quand une stratégie optimale dans la gestion des verrouillages et des tirs est requise. Cela ne signifie pas que la dimension sonore n'est pas importante dans ces moments : au contraire, elle fait partie de ce qui définit la puissance d'action spécifique de *Rez*. Mais cela indique deux choses. D'une part, que toute production de sons par un joueur, n'est pas nécessairement le fait d'un jeu musical. D'autre part que *Rez*, propose moins une hybridation d'un jouer vidéoludique et d'un jouer musical, qui témoignerait d'un continuum, que deux manières de jouer avec des éléments similaires : un jouer ludique tel que nous l'avons défini à la section précédente qui est enrichi par des éléments sonores et un jouer qui imite en partie le jeu musical, et qui se trouve accomplir en même temps l'objectif fixé par les règles.

L'intérêt de *Rez* réside justement dans sa capacité à rapprocher tellement ces deux modalités du jouer, qu'elles deviennent quasi indiscernables pour un autre que le joueur. Les deux modalités réclament un même mouvement, le verrouillage et le tir réussi sur un ennemi par appui et relâchement, qui n'est pourtant pas exactement le même geste pour celui en train de le réaliser, selon ce qui le motive. Ainsi, ces modalités du jouer, si elles présentent indéniablement des affinités pour certaines séquences de jeu, sont donc avant tout des attitudes ludiques qui peuvent être vécues par le joueur à partir d'une même séquence de jeu en fonction des éléments auxquels celui-ci accorde davantage son attention. En ce sens, l'opposition entre jeu musical et jouer ludique n'est qu'un cas particulier au sein d'une opposition plus large entre un jouer qui est avant tout attention à la tâche ludique fixée par les règles et un jouer qui est avant tout attention à ce qui est accessoire aux règles. Les jeux vidéo ne se définissent pas alors par une spécificité, mais par une pluralité des modes du jouer, qu'il nous faut à présent étudier en détail.

Conclusion de la première partie

Cette première partie avait pour objectif d'étudier les spécificités sensibles des jeux vidéo, étude qui étaient articulées autour de trois enjeux permettant de réfuter la thèse de Robson & Meskin examinée en introduction. Selon cette dernière, les jeux vidéo n'auraient entre eux qu'un lien technique inconsistant qui ne permettrait pas d'en faire une « espèce d'art soumise à l'appréciation³²⁰ ».

Le premier enjeu était de montrer que la technique n'était pas qu'un support au service d'une fin plus haute, mais constituait une manière de se rapporter aux choses et au monde qui avait sa dignité propre, notamment du point de vue sensible. La première partie en est alors venue à proposer la définition suivante : la technicité est le lien qui s'établit par et dans l'effort entre un acte et son milieu. Cette définition prétend ainsi décorrélérer la question de la technicité de celle de l'efficacité, tout en permettant une étude de la technicité des usages pour eux-mêmes, dans leur diversité, contrairement à une voie purement simondonienne qui nous a pourtant servi de base. Cette approche par l'effort fournissait alors les outils nécessaires à une approche des jeux vidéo qui tienne compte à la fois de leur dimension mécanique liée au *game design* et de leur dimension informatique liée au travail de la part sensible de l'ordinateur.

Le second enjeu était d'assurer la légitimité de notre outillage théorique en montrant comment cette approche par l'effort et la technique permettait de définir les jeux et le jouer, en deçà de la ligne de séparation traditionnelle entre jeu libre et jeu réglé. C'est ainsi que nous sommes parvenus à la définition du jeu comme le fait d'assumer un rôle non-ordinaire, rôle étant à entendre en un sens autant, sinon davantage, moteur que psychologique. La partition entre jeu libre et jeu réglé doit alors être comprise non comme une différence ontologique entre deux domaines distincts du jouer, mais comme deux familles d'œuvres-jeux ayant des caractéristiques sensibles différentes, comparables ainsi aux familles d'œuvres littéraires différentes que sont la poésie et le roman.

Ce qui relie alors les différentes œuvres-jeux entre elles est ce que nous avons proposé d'appeler la « culture ludique », comme une part spécifique de la culture technique, qui peut être pensée de manière essentialiste ou conditionnelle. La mobilisation active de celle-ci, par et dans l'effort, et non comme simple référence, est ce qui permet de différencier les jeux vidéo des autres logiciels et applications informatiques. Cela nous a ainsi amené à définir les

320 Robson & Meskin, « Video Games as Self-Involving Interactive Fictions », art. cit., p. 174.

jeux vidéo comme des appareils enregistrant et traduisant des *inputs* de manière numérique en mobilisant la culture ludique. La place centrale de la notion d'*input* au sein de celle-ci indique alors que les jeux vidéo doivent être d'abord compris comme un art du geste plutôt que comme un art de l'écran, contrairement à ce que leur nom peut laisser croire.

Mais l'*input* n'est pas le geste et comprendre la nature de ce dernier était le dernier enjeu que nous avons fixé lors de notre introduction, ce qui demandait d'examiner la nature de la relation entre le geste physique et la traduction numérique de celui-ci. Deux angles ont été suivis pour résoudre cet enjeu : l'approfondissement de la notion de traduction numérique et la comparaison avec l'instrument de musique.

L'intérêt porté au geste a permis de préciser cette définition des jeux vidéo que nous donnions en dégageant trois continuums qui permettent de spécifier les qualités sensibles de la traduction numérique :

1. La présence de règles du monde régissant les puissances d'actions qui peuvent ou non être intégrées aux règles du jeu, permettant alors d'envisager une spécificité de l'espace vidéoludique comme un espace ludique hybride, entre le plateau et le lieu, dans lequel nous jouons sans y être.
2. L'existence d'un temps machinique entre le temps ludique et le temps du joueur qui permet de simuler le tour par tour ou le temps réel, et surtout d'hybrider ces temporalités pour faire des jeux vidéo un art qui rend sensible l'écoulement du temps par le geste.
3. La puissance d'action issue de la traduction est une mesure de l'adéquation de la part physique du geste au système de jeu, caractère de mesure désincarné qui peut être transformé en une interaction avec le cyberspace localisable au sein de la traduction.

Au sein de ces continuums, il apparaît clairement que certaines configurations (le jeu avec les énoncés nomologiques, l'hybridation des temporalités, l'interaction localisable) exploitent bien davantage que d'autres la qualité numérique des jeux vidéo, en créant des situations difficilement, voire impossibles, à reproduire de manière tangible. Faut-il alors dire que seuls les jeux travaillant une de ces configurations sont des jeux vidéo ou, du moins, qu'ils sont davantage des jeux vidéo que le Solitaire ? Nullement, et pour deux raisons.

Premièrement, parce que le travail d'une qualité numérique peut se faire en dehors de ces trois axes, comme mise en place d'une complexité ludique irréalisable sans la vitesse de calculs ou par la créations d'espaces de jeux physiquement irréalisables³²¹. En deuxième lieu,

321 7 *Grand Steps* appartient à ces deux catégories.

parce que limiter une pratique sensible à travailler uniquement dans une direction mettant en avant les spécificités de son médium revient à produire une esthétique normative. Sans doute, du point de vue poïétique, pour un *game designer*, la recherche d'une pureté du médium peut-elle constituer un programme artistique fécond. Mais cette recherche, du point de vue notre pratique de la philosophie esthétique, nous semble méthodologiquement aller contre notre volonté de comprendre les jeux vidéo dans leur diversité, en rejetant une part non négligeable de la production vidéoludique comme inessentielle.

Quant à la question du rapport entre jeu vidéo et instrument de musique, elle prenait pour point de départ plusieurs rapprochements tentés entre ces deux objets et les pratiques qui leur sont associées. La comparaison se justifiait dans une certaine mesure : par l'entremise du contrôleur comme objet extérieur à l'espace de jeu et à ce qu'il produit, tout jeu vidéo crée une relation instrumentale entre joueur, contrôleur et puissance d'action numérique. Mais, à la différence de la musique, cette relation instrumentale n'est pas la condition de l'œuvre, mais tout ou partie de l'œuvre ludique elle-même. Mais cette comparaison ne se justifie pas toujours à propos de la manière de jouer qu'instrument de musique et jeu vidéo mettent en place. Les comparaisons de *Breakout* (Sudnow), *Dead Cells* (Ismaïl) et *Dark Souls* (Müller) avec le jazz échouent, dans la mesure où le geste vidéoludique est, dans ce cas, un geste de réaction face à l'imprévisible et non un geste conduisant cet imprévisible.

Néanmoins, il serait abusif de nommer cette manière réactive de jouer un « jouer vidéoludique » car les jeux vidéo peuvent aussi mettre en place une relation instrumentale qui permet cette conduite de l'imprévisible, en imitant, par exemple, un modèle musical ou théâtral. Cette division des manières de jouer doit être mise en regard d'une autre, extérieure à la comparaison avec l'instrument de musique, que nous avons rencontré au cours du chapitre : à la faveur d'un changement de l'attention du joueur dans *Dark Souls*, la relation instrumentale peut passer au second plan pour apprécier des éléments accessoires aux règles qui dévoilent des détails sur la diégèse du jeu. *A contrario*, la relation instrumentale reprend une place centrale dans l'appréciation de l'œuvre-jeu lorsque le joueur est attentif aux règles afin de réaliser la tâche ludique définie par elles. Or, jouer en réaction à l'imprévisible et jouer en le conduisant reprennent la même ligne de démarcation : au sein d'un jeu vidéo, réagir à l'imprévisible, c'est utiliser les ressources des règles pour surmonter le problème ludique qu'elles présentent, tandis que conduire l'imprévisible, c'est utiliser les ressources des règles pour aller vers une qualité sensible qui n'est pas liée à un problème ludique.

L'opposition pertinente n'est donc pas ici entre musique et jeu vidéo, mais entre jouer en étant attentif aux règles et jouer en étant attentif à ce qui leur est accessoire, ce qui constitue une opposition plus vaste que celle, plus traditionnelle, du jeu réglé et du jeu libre. Il s'agit en effet d'une opposition attentionnelle pouvant s'appliquer à des séquences de jeux similaires, comme l'a montré l'exemple de *Rez*. Il est donc temps pour nous de quitter l'étude centrée sur l'objet pour aborder une partie résolument tournée vers l'étude de l'expérience, animée par deux enjeux. D'une part, cerner la nature du lien entre attention et jeu, pour comprendre si nous avons affaire à au moins deux genres différents de jouer ou si le jouer est une pratique essentiellement double. D'autre part, articuler positivement cette question des régimes d'expérience à celle de la technique, dans la mesure où c'est à partir d'un questionnement technique que la nécessité de séparer différents régimes d'expérience du jouer est apparue.

Deuxième partie – La distinction des régimes d’expérience vidéoludiques

Avant d’en venir, comme nous l’annoncions, au problème des différents régimes d’expérience, il nous faut répondre à une objection possible quant à notre caractérisation des jeux vidéo du chapitre précédent. En effet, la définition à laquelle nous sommes parvenus fait des jeux vidéo un art du geste et met entièrement de côté la question de l’image. Certes, nous avons souligné l’importance de la « traduction numérique » des *inputs* du joueur. Mais de par leur nom même de « jeux vidéo », il peut sembler étrange d’évincer toute référence explicitement visuelle au sein de leur définition, car les images apparaissent comme un élément primordial de l’expérience vidéoludique, et tout un pan des études sur les jeux vidéo est consacrée à analyser celles-ci, notamment dans son rapport avec le cinéma. Or, si nous ne nions pas l’importance des images dans l’expérience et dans la pratique des jeux vidéo, celles-ci ne constituent pas un élément nécessaire à la définition de ce que sont les jeux vidéo.

Ce caractère secondaire des images recouvre en fait deux thèses, que nous nous emploierons à montrer dans le chapitre 4 :

1. Tous les jeux vidéo, même en ayant recours à un écran, n’ont pas recours à l’image. Cette seconde thèse, qui fait du non-recours à l’image, non pas un cas limite, mais un cas normal des jeux vidéo, nous amènera à différencier entre les concepts d’image et d’affichage.
2. Les jeux vidéo étant avant tout un art du geste, ils créent un rapport spécifique à l’image, dans lequel celle-ci est comprise comme la destination des gestes et non comme une entité valant pour elle-même.

Mais si cet objet est secondaire pour définir ce que sont les jeux vidéo, pourquoi lui consacrer un chapitre entier ? Le rapport à l’image des jeux vidéo, pris dans une tension entre image et affichage, a une valeur heuristique pour la progression de notre examen. En effet, la thèse même selon laquelle l’image doit avant tout être comprise dans sa relation aux gestes n’est vraie que d’une manière générale et ne vaut pas pour toutes les images, à tous les moments de jeu. Certains jeux sont ainsi conçus pour que certaines des images qu’ils présentent puissent être appréciées pour elles-mêmes, et non comme les supports de gestes réglés. Ce rapport multiple et contradictoire aux images est selon nous l’indice d’une double

attitude attentionnelle face aux jeux vidéo qui dépasse le seul rapport à l'image. L'étude de l'image nous offre ainsi un socle solide pour penser cette différence de manière esthétique.

Ce passage de l'objet à l'expérience sera abordé dans le chapitre 5. Partant des travaux récents de Jean-Marie Schaeffer sur les mécanismes cognitifs de l'expérience esthétique et en les confrontant avec notre propre manière kantienne de penser ce type d'expérience, nous montrerons que l'expérience des jeux en général, et des jeux vidéo en particulier, admet deux principaux régimes d'expérience : le jeu fermé et le jeu ouvert. Plus largement, le jeu fermé est à comprendre comme une expérience relevant de ce que nous nommerons une expérience sensible technique, expérience d'une profondeur sensible qui se distingue, voire s'oppose, à l'expérience esthétique, à laquelle se rattache plus volontiers le jeu ouvert.

Or, au sein de ces deux régimes, il est alors possible d'identifier une « forme extrême » de ceux-ci qui amplifie leurs caractéristiques attentionnelles en proposant un lien remarquable à ce que nous nommerons « l'insurmontable », qui est le risque constitutif de l'expérience technique sensible. Le chapitre 6 sera ainsi consacré à l'examen des spécificités sensibles de ces deux régimes que nous nommons la compétition, comme extrême du jeu fermé, et la promenade, comme extrême du jeu ouvert.

Chapitre 4 – Jeux vidéo, image et affichage

Nous avons, au cours du premier chapitre, accepté l'idée selon laquelle les jeux vidéo étaient le fruit de la concrétisation de l'ordinateur dans sa forme actuelle, forme qui permet, par un dispositif de traduction, d'agir en temps réel sur les processus informatiques. Nous avons suivi en cela la généalogie proposée et par Triclot et par Perény. Mais ce dernier, pour cette raison même, qualifie le jeu vidéo de concrétisation de la lignée technique de l'image interactive¹. Cette thèse est adossée à ce que Perény considère comme la « thèse centrale » de son livre, à savoir qu'il existe un « devenir interactif » de l'image qui consisterait en ceci :

si le numérique est bien la condition nécessaire mais non suffisante de l'évolution de l'image, l'inter-actif, lui, exprime [l']individuation technique et sociale [de l'image] et constitue son véritable devenir. Car ce devenir consiste bien pour l'image à dépasser, à échapper à sa condition première et historique d'image naturelle ou artificielle, liée à une inscription matérielle qui la donne seulement à voir².

Que faut-il entendre par « image » ? Une note indiquant que Perény entend s'inscrire dans la continuité du concept simondonien « d'objet-image » nous met sur la voie³. Cette idée, développée dans le cours *Imagination et invention*, fait de l'image une réalité intermédiaire, entre sujet et objet, qui est porteuse « de significations latentes, non pas seulement cognitives, mais aussi conatives et affecto-émotives⁴ ».

Or, il nous semble que Perény commet une continuelle confusion entre l'image comme intermédiaire psychique et l'image comme réalité objective et matérielle. Ainsi lorsqu'il s'intéresse à la machine qui pour lui représente le point de départ de cette concrétisation de l'image en image interactive, le vidéodisque analogique, « image » est entendu au sens de cliché disposant d'un numéro d'indexation permettant une navigation d'une prise de vue à une autre et donc d'interagir avec ce qui est vu à l'écran⁵. Concrètement, cette technologie s'est retrouvée dans des dispositifs comme *Movie Map*, ensemble de photos de la ville américaine d'Aspen au travers desquelles il était possible de naviguer, ce qui se réalise aujourd'hui à grande échelle avec une application comme *Google Street*⁶. Or en quoi un tel dispositif

1 Perény, *Images interactives et jeu vidéo*, op. cit., p. 130.

2 *Ibid.*, p. 59.

3 *Ibid.*, p. 45.

4 Simondon, *Imagination et invention*, op. cit., p. 12-13.

5 Perény, *Images interactives et jeu vidéo*, op. cit., p. 69-78. Il faudrait alors remarquer que, dans ce cas, parler d'image interactive au singulier paraît abusif dans la mesure où la part interactive se situe bien plus dans la mise en réseau des images par cette indexation plutôt que dans l'image elle-même.

6 *Ibid.*, p. 75-78.

permettrait à l'image « d'échapper à sa condition première [...] liée à une inscription matérielle qui la donne seulement à voir » ? En suivant Simondon, comme prétend le faire Perény, si tout objet est objet-image, alors toute image matérielle est « image-image » au sens où elle suscite dans le sujet qui regarde des représentations connexes. Il y a donc nécessité de distinguer conceptuellement entre l'image connexe et l' image inscrite matériellement puisque la même photo d'Aspen vue dans *Movie Map* le matin ou dans un cadre posé sur une cheminée à la lumière rasante du soir ne suscitera pas nécessairement le même réseau d'images psychiques dans l'esprit d'un même sujet. Or, tout au long de son livre, Perény semble considérer comme image tout ce qui apparaît de manière graphique sur une interface visuelle, écran cathodique ou oscilloscope, à l'exception des signes textuels, qui témoigneraient même d'un rapport au numérique contraire à celui de l'image⁷.

Ainsi, à la thèse explicite de Perény selon laquelle le jeu vidéo est une concrétisation de l'image interactive s'ajoute la thèse implicite suivante : tout ce qui apparaît à l'écran et qui n'est pas du texte serait une image. Abordons rapidement la première de ces thèses. Perény soutient qu'il existe un « devenir interactif⁸ » de l'image et donc que l'image interactive est déjà une concrétisation de l'image prise comme objet technique. Le passage du physique au numérique serait alors autant, sinon moins, un changement de régime sensible qu'une avancée dans le devenir de l'image. Cela suppose qu'une photographie porte et suscite dans le sujet une image nécessairement limitée, car elle recèlerait de manière latente une propension à l'interactivité qui, exploitée, rendrait l'image plus complète. Cela reviendrait à dire, à propos d'un vase grec orné d'une scène mythologique, que la qualité imageante de cette scène ne résiderait que très secondairement dans le jeu des couleurs et dans le travail de la matière, mais principalement dans la scène représentée dont cette matière ne serait que le support. Et face à ce vase, nous sentirions obscurément que cette image serait plus complètement représentée si nous pouvions y prendre part de manière interactive, ou en incarnant nous-même Hercule ou en étant un spectateur capable de nous déplacer autour du combat. Cela revient à dire que l'écart sensible par rapport à une perception ordinaire du monde que constitue l'appréciation d'un tableau serait un appauvrissement qui devrait être comblé.

Cet écart nous semble bien au contraire être l'occasion d'un enrichissement sensible : le fait de ne pas être incarné dans un tableau comme dans le monde ordinaire est l'un des aspects qui constitue la richesse de la relation esthétique à un tableau, que nous prenons ici comme exemple d'image. Il nous semble que Perény commet un anachronisme en relisant

7 *Ibid.*, p. 236.

8 *Ibid.*, p. 59.

toute l'histoire de l'art à l'aune de la simulation, comprise comme projet latent de l'image, anachronisme qui s'explique par l'idée de considérer l'image comme une lignée technique, faisant de la peinture une image abstraite et du jeu vidéo une image concrétisée, au sens simondonien de ces termes.

Nous n'acceptons pas cette position, d'autant qu'elle nous obligerait à soutenir que les jeux vidéo ne sont pas simplement issus d'une concrétisation, mais qu'ils sont une concrétisation, ce que notre premier chapitre avait également refusé. Cela signifie donc que, pour nous, le critère qui fait d'une image une image n'est pas technique, mais esthétique. C'est donc avec une telle approche que nous questionnerons la deuxième thèse que nous attribuons à Perény et qui était indépendante de la précédente : celle selon laquelle toute manifestation graphique à l'écran autre que textuelle est une image. Mais cette thèse, nous ne l'aborderons que dans un second temps. En effet, l'enjeu premier de ce chapitre est bien de réfléchir à la place des images dans la définition des jeux vidéo et cela demande d'interroger la signification de deux cas de figure particuliers : les jeux qui n'utilisent qu'une interface textuelle, historiquement importants pour la formation même des jeux vidéo, et les jeux sans écrans, qui interrogent la constitution même de l'ordinateur et les modes de notre relation avec lui.

1. L'interface des jeux vidéo

a. Les jeux vidéo sans écran

Même si nous pensons que les jeux vidéo sont un art, au sens large du terme, du geste, la manipulation vidéoludique semble en partie se définir par son caractère de réponse à des stimuli visuels à l'écran. Le terme vidéo viendrait alors souligner la dimension essentielle du visuel écranique pour distinguer ces jeux d'autres formes et pratiques ludiques. Par analogie avec les autres écrans que sont le cinéma et la télévision, il semblerait logique de dire que les jeux vidéo présentent des images, qui ne sont d'ailleurs pas nécessairement des images en mouvement. Or, qu'un jeu vidéo doive en passer par un écran et qu'il présente nécessairement des images, lorsqu'il use d'un écran, sont deux propositions tout à fait problématiques.

Il est temps alors de présenter plus complètement *Johann Sebastian Joust*⁹, que nous avons évoqué rapidement au chapitre précédent, en guise d'exemple de jeu vidéo sans écran. *Johann Sebastian Joust* est un jeu vidéo jouable plein air¹⁰ qui repose sur la capacité des manettes à capter les mouvements et à en mesurer la vitesse. Les joueurs et joueuses, équipées

9 *Johann Sebastian Joust*, Copenhague, Die Gute Fabrik, *op. cit.* Voir, en annexe, l'illustration n°17.

donc de contrôleurs à capture de mouvement surmontées d'une boule de couleur, doivent éliminer leurs adversaires en faisant en sorte que ceux-ci (suite à un déséquilibre par exemple) fassent bouger leur manette avec une vitesse plus grande que la vitesse autorisée. Le seuil de tolérance varie au cours de la partie, variance signifiée au joueur par la diffusion des *Concertos Brandebourgeois* de Johann Sebastian Bach : la musique jouée au ralenti signale un seuil de tolérance réduit, et inversement, la musique diffusée en accélérée indique que des déplacements plus véloces sont possibles. *Johann Sebastian Joust* met donc en relation ses joueurs et joueuses avec un espace numérique, défini par le périmètre de portée des capteurs, qui se superpose à l'espace physique et dont les propriétés sont indiquées par la musique et par la couleur des lampions numériques surmontant les manettes, dont la couleur vire au rouge en cas d'élimination.

Bien qu'étant « sans graphique », le jeu a tout de même besoin de transmettre une partie de son information de manière visuelle. S'il est difficile de considérer la diffusion d'une couleur par cette boule comme une image, peut-on néanmoins considérer que celle-ci joue le rôle d'un écran ? Si nous suivons les récents travaux de Mauro Carbone, l'écran apparaît comme un élément qui masque une chose (ainsi la toile tendue en fond de scène)¹¹ tout en montrant autre chose à la place, n'étant pas une simple paroi, ni une cloison¹². Ainsi un écran d'ordinateur, lorsqu'il est allumé, montre quelque chose tout en délimitant son cadre d'existence : ce qui apparaît à l'écran n'existe pas en dehors et le corps face à l'écran est toujours partagé entre son appartenance à son monde premier et à la nécessité de se projeter dans ce qui est apparu à l'écran et contenu en lui. Certes, la boule de couleur de *Johann Sebastian Joust* nous fait bien parvenir visuellement l'information selon laquelle nous avons perdu, information qui serait autrement illisible. Mais cette boule de couleur est alors moins vue comme un dispositif captant l'attention que comme l'extension du corps qui la porte, corps lui-même pris dans un espace numérique défini par la portée des manettes et par les règles de vitesse déjà évoquées. La boule de couleur de *Johann Sebastian Joust* n'est pas un écran, puisqu'elle n'est pas un point d'accès vers le monde du jeu, mais est un point au sein d'un espace numérique de jeu plus vaste qu'elle ; elle est un indicateur comparable à un feu tricolore pour la circulation.

10 Ses créateurs l'appellent un « jeu-cour de récréation numérique sans graphique » (« a no-graphics, digitally enabled playground game »)

11 Mauro Carbone, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, Paris, Vrin, coll. « Matière étrangère », 2017, p. 121 rappelle l'étymologie franque du mot qui signifiait au départ « objet interposé qui dissimule ou qui protège ».

12 *Ibid.*, p. 79.

L'importance théorique de ce dispositif apparaîtra davantage en comparant l'expérience de *Johann Sebastian Joust* avec celle d'un autre jeu renonçant, de manière encore plus complète, au *feedback* visuel : *A Blind Legend*¹³. Ce jeu demande au joueur de contrôler un personnage aveugle : il faut donc se diriger dans un espace numérique simulé en se fiant uniquement à la bande-son, enregistrée en binaural, donc rendant très bien l'impression de spatialisation. Certes, il y a bien un écran dans ce jeu, puisque celui-ci nécessite, dans sa version originale, une tablette pour jouer, mais l'écran n'est pas utilisé comme surface de diffusion¹⁴, mais comme interface tactile qui relie l'espace numérique et le corps physique. Cet espace numérique, qui existe mais qui n'est simplement pas visible, est comme intérieur à la tablette, qui constitue notre porte d'entrée vers celui-ci. En ce sens, bien qu'il ne fasse pas usage de visualisations pour mettre en contact le joueur et le monde numérique, *A Blind Legend* reprend le rapport traditionnel instauré par les jeux vidéo entre leur univers simulé et le joueur : le corps du joueur est hors du cyberspace. L'accès à celui-ci se fait alors ou bien de manière surplombante, lorsque l'entièreté du monde du jeu tient en un seul écran¹⁵, ou bien de manière fractionnée, lorsqu'il y a nécessité de déplacer son personnage pour changer de point de vue à l'intérieur du monde du jeu. Mais est-ce qu'user d'une tablette seulement de manière tactile et auditive à l'exclusion de l'image, c'est encore l'utiliser comme un écran ? Il nous semble que non et que dans ce cas l'écran tactile est utilisé comme un contrôleur¹⁶, car cette dialectique du cacher et du montrer qui constitue l'écran implique un rapport au visuel qui est ici absent.

L'aspect remarquable de *Johann Sebastian Joust* ressort alors un peu plus : celui-ci inverse le rapport habituel entre joueur et espace numérique. Quoiqu'il arrive, tout espace numérique renvoie à un état informatique en train d'être traité à l'intérieur d'un ordinateur. Mais dans le cas du jeu de Die Gute Fabrik, cet espace est vécu comme débordant et englobant le corps appareillé des joueurs, là où il est normalement contenu dans les limites de l'écran et n'englobe ni le corps ni son appareillage comme points de l'espace du jeu¹⁷. Or, en

13 *A Blind Legend*, Villeurbanne, DOWiNo, 2016.

14 Le jeu a été développé pour pouvoir être joué par des mal-voyants. Ainsi, même s'il existe quelques indicateurs visuels (l'écran vire au rouge lorsque l'avatar reçoit un coup) ceux-ci sont accessoires et toujours redondants par rapport aux stimuli audio et tactiles, contrairement au changement de couleur dans *Johann Sebastian Joust* qui est le seul moyen de savoir si un joueur a ou non perdu.

15 C'est le cas de *Tetris* par exemple.

16 Cela est confirmé par le fait que, en jouant à la version PC, le contrôle se fait à la manette et qu'il est donc possible de jouer dos à l'écran ou en éteignant celui-ci.

17 *A Blind Legend* est alors un intéressant cas limite entre les deux. La technique de spatialisation sonore permet en effet d'avoir l'impression d'être au milieu du monde du jeu sans doute plus fortement qu'un stimulus visuel sur un écran. Mais cette sensation auditive est contrebalancée par l'aspect conventionnel des mouvements de déplacement sur la manette. Dans sa version tablette, l'absence de visualisation ne va pas

ce cas, est-ce que nous ne sortons pas tout simplement des limites du vidéoludique telles que nous les avons définies au chapitre précédent en disant que les jeux vidéo créaient un espace de jeu au sein duquel nous pouvions jouer sans y être ? Nous retrouvons ici l'objection des jeux en réalité virtuelle et en réalité augmentée, que nous annonçons alors, et qui semblent inclure les mouvements sur le contrôleur dans l'espace de jeu.

Johann Sebastian Joust rentre dans la catégorie des jeux en réalité augmentée : une qualité numérique est ajoutée à des éléments physiques, ici les gestes, sans que les qualités et l'espace numérique ne viennent oblitérer l'espace et les gestes physiques. A l'inverse, l'idéal de la réalité virtuelle est de tendre vers cette oblitération. Ces jeux se jouent en effet à l'aide d'un casque qui place un écran à quelques centimètres des yeux du joueur : tout le champ de vision, y compris la vision périphérique, est plongé dans le monde virtuel et baisser les yeux ne permet pas d'apercevoir son propre corps. Les actions en jeu reposent sur la capture de mouvements qui apparaissent au joueur visuellement transposés en temps réel dans le jeu, offrant des qualités d'actions inimaginable physiquement, comme par exemple le jeu sur les échelles d'*A Fisherman's Tale*¹⁸. Dans ce dernier, le joueur incarne un marin en bois dans son phare, dont la passion est de construire une maquette de son propre phare ; et le joueur réalise bien vite qu'il se trouve lui-même dans la maquette d'un marin dans son phare, qui se trouve lui-même dans une maquette, et ainsi de suite.

L'existence des actions du joueurs à au moins trois échelles (réduite, normale et agrandie) est l'une des ressources mécaniques les plus originales de ce jeu. Ainsi, devant un tuyau bloquant le passage vers une autre partie du phare, la solution pour débloquent ledit passage est la suivante : se placer devant la maquette ; allonger le bras jusqu'au niveau du tuyau qui se trouve aussi dans la maquette ; appuyer sur la gâchette de la manette pour que le bras du marin numérique se saisisse tuyau ; ce faisant, un bras gigantesque se saisit du tuyau qui bloquait le passage du joueur ; puis relever le bras pour retirer le tuyau de la maquette, ce qui entraîne la même action dans la maison à l'échelle du joueur.

Notre description même de cette action ludique a effectué un constant aller-retour entre la traduction à l'écran et le mouvement physique, montrant l'apparente difficulté à les séparer aussi strictement que nous séparons le geste sur le contrôleur de sa traduction dans un

contre l'impression que l'espace du jeu se trouve à l'intérieur de l'écran puisque l'on agit sur celui-ci, surtout si l'on garde les yeux ouvert sur l'écran. Sortir du monde de jeu requiert donc se désappareiller en enlevant le casque ou en lâchant la manette alors que, dans *Johann Sebastian Joust*, il est possible de sortir du jeu sans se désappareiller et par accident, en s'éloignant trop du récepteur auquel les manettes transmettent leurs informations.

18 *A Fisherman's Tale*, Saint-Ouen, Innerspace VR, Vertigo Games, 2018.

jeu vidéo avec écran. Néanmoins, nous interprétons cette expérience comme la superposition par la technologie d'un espace numérique à un espace physique, plutôt que comme l'existence d'un seul espace. Cette précision « par la technologie » est importante pour distinguer l'expérience des réalités virtuelles et alternées, de l'expérience de jeu libre qui superpose un monde ludique au monde physique par l'imagination. Ainsi, là où un adulte ne voit qu'un enfant arranger des peluches sur un lit, en évitant tout contact avec la moquette bleue de sa chambre, l'enfant est en fait un capitaine pirate commandant son équipage zoomorphe, lancé sur une mer périlleuse¹⁹. Pareillement, une personne extérieure aux jeux en réalité virtuelle ou alternée voit des gens accomplir des gestes dénués de sens sans accès au monde ludique : elle voit quelqu'un avec un énorme casque sur le crâne faire des moulinets de bras incompréhensibles²⁰. Néanmoins, cette semblable apparence depuis l'extérieur ne doit pas masquer la grande disparité ludique et ontologique qui sépare ces deux situations.

Par sa grande flexibilité, l'imagination adhère bien plus fortement à l'espace physique que n'importe quel appareillage technique : l'ajustement entre le geste physique effectué (ramasser une peluche tombée sur la moquette) et le geste fictionnel du capitaine (sauver héroïquement un matelot tombé à la mer) est constamment amendé et renouvelé par l'imagination parce que cet ajustement est le jeu lui-même ; jouer consiste à rendre les deux espaces (ludique/fictionnel et physique) indissociables. Or, dans la réalité virtuelle, cet ajustement est devenu un ajustement machinique aux propriétés fixées et qui n'est plus le jeu, mais la condition de celui-ci²¹.

En effet, l'espace numérique a une réalité hors de la seule imagination et, par là, devient objectivement séparable de l'espace physique auquel il se superpose. Certes, la conscience de cette séparation peut être amenuisée par une séquence comme celle d'*A Fisherman's Tale* parce qu'elle repose sur l'imitation du geste physique dans le monde numérique pour créer une impression de présence au sein du cyberspace. Mais ce lien imitatif est brisé par le système de déplacement. Il est certes possible de faire quelques pas enregistrés et traduits à l'écran dans un périmètre limité par la portée des capteurs et par les murs physiques de la salle de jeu. Mais, pour des distances plus longues, il faut enfoncer une

19 Pour une analyse similaire, à partir de cailloux plutôt que de peluches, voir Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, PUF, 1969, p. 83-84.

20 *Johann Sebastian Joust* est néanmoins spécial à cet égard par le fait qu'il soit un jeu sans écran. L'action est en effet entièrement lisible pour quelqu'un d'extérieur, à la manière d'un sport. Mais la définition ludique des règles n'est possible que par la superposition d'un espace numérique à l'espace physique.

21 L'imagination n'est pas supprimée dans le cas de la réalité virtuelle, mais sa tâche est transformée. A une imagination comme pouvoir de création et d'ajustement se substitue une imagination comme pouvoir de projection au sein un espace qui n'est plus à imaginer.

gâchette ce qui matérialise à l'écran, à partir de notre bras virtuel, une ligne en cloche dont il est possible de régler la longueur par l'angle du bras physique. Une fois cette ligne réglée sur l'endroit désiré, relâcher la gâchette y téléporte le marin de bois et donc le point de vue du joueur. Cette rupture du modèle imitatif de la traduction numérique montre bien que, si la réalité virtuelle peut user du brouillage de la frontière entre les espaces comme d'une ressource sensible, elle maintient cette séparation entre l'espace du joueur et l'espace ludique dans lequel il n'est pas²².

Le cas de *Johann Sebastian Joust* est différent car celui-ci utilise l'espace numérique comme un espace de mesure plutôt que comme espace dans lequel se projeter. Son espace numérique n'est qu'un découpage de l'espace physique de jeu par des capteurs qui retiennent des mouvements physiques les paramètres codés comme pertinents, ici la vitesse des contrôleurs. Ainsi, les mouvements de jambes pour se déplacer, les mouvements de bras en direction du contrôleur des adversaires pour les déstabiliser, n'existent pas du point de vue de l'espace numérique et des règles : le joueur n'y existe que comme un point mouvant, lié au contrôleur, et non comme un corps. Or la technicité de la tâche ludique de *Johann Sebastian Joust* réside justement dans l'incarnation simultanée de deux rapports différents à la vitesse lié à deux espaces différents : celui qui vaut dans le cyberspace (mesuré, et qui va donc contraindre le bras qui tient le contrôleur et la vitesse de marche) et celui qui vaut dans l'espace physique (non-mesuré, et qui permet des mouvements rapides avec l'autre bras, pour déséquilibrer l'adversaire)²³. Le contrôleur est alors, une nouvelle fois, ce qui permet le passage d'un espace à l'autre, l'un qui est celui du joueur, et l'autre dans lequel il n'est pas tout en y jouant.

Par sa capacité à nous faire sentir entouré par un espace numérique comme superposé à l'espace physique, *Johann Sebastian Joust* révèle la non-nécessité du visuel pour définir un jeu vidéo et, plus largement, la non-nécessité de l'écran pour parler d'un ordinateur

22 Il est donc utopique de penser que la VR, par le caractère englobant de ses stimuli, « ne fait que reconduire les conditions de la perception ordinaire » (Triclot, voir ci-dessous), car l'ajustement machinique, même lorsqu'il tente de se faire oublier, existe. Or ce discours utopique se retrouve à la fois dans les arguments de vente des dispositifs de réalité virtuelle et dans certains discours universitaires. Y est principalement défendue l'équivalence entre quantité de stimuli sensibles et qualité esthétique faisant oublier l'appareillage – c'est ce qui est nommé « l'immersion ». Pour la critique de ce concept, à laquelle nous adhérons entièrement, nous renvoyons à Mathieu Triclot, « L'immersion n'existe pas », in *L'image virtuelle*, Valentina Tirloni (dir.), Louvain-la-Neuve, Éditions Modulaires Européennes, coll. « Transversales philosophiques », 2012.

23 Il faut ici différencier cette situation du sport qui use de capteurs numériques (pour le chronométrage d'une épreuve d'athlétisme par exemple). Il y a certes une mesure de la performance, mais le geste sportif n'a pas pour destination le cyberspace et la mesure numérique est alors redondante avec une mesure analogique (la ligne d'arrivée tracée à la peinture blanche).

concrétisé. Ce qui fonde la possibilité de l'ordinateur et donc du jeu vidéo c'est la traduction d'un *input* en une qualité autre avec laquelle il est possible d'interagir en temps réel : un appui sur une touche déclenche un saut ou un coup d'épée, un mouvement trop rapide déclenche un changement de couleur. Que la traduction visuelle à l'écran, qui est sans doute la plus souple et donc la plus pratique, ait permis l'émergence de cette intimité entre l'homme et la machine et donc la concrétisation de l'ordinateur est certain. Mais il est impossible de déduire de cela que cette traduction doive nécessairement être une visualisation, et encore moins une visualisation d'image plutôt que de texte²⁴.

b. Les jeux en mode texte

S'il est à présent acquis que les jeux vidéo ne requièrent pas nécessairement un rapport à l'écran, il reste à présent à étudier ce qui apparaît à l'écran, dans le cas, très largement majoritaire, où les jeux vidéo y ont recours. Sommes-nous donc toujours confrontés à des images lorsque nous prenons un contrôleur en main ? Si nous remontons, en suivant Mathieu Triclot, aux premières années des jeux vidéo, il est remarquable de voir côte à côte deux formes de représentations à l'écran : l'une, graphique, avec *Spacewar!*²⁵, qui a engendré les jeux d'arcades, et l'autre textuelle, dont le développement est parallèle à cette autre forme de narration interactive qu'est le jeu de rôle, dans la lignée de l'alors récent *Dungeons & Dragons*²⁶ et qui fut constitutif du régime d'expérience (au sens de Triclot) universitaire des jeux vidéo²⁷. Ce sont ces jeux purement textuels, ou qui ne font usage de l'image qu'à titre purement ornemental qui vont nous intéresser ici et plus particulièrement le fondateur du genre *Colossal Cave Adventure*²⁸.

Celui-ci met le joueur face à un monde d'inspiration fantastique découpé en une multitude de lieux fixes qui font l'objet d'une description verbale. L'interaction s'effectue par

24 Cette réflexion peut alors amener une question de vocabulaire : cette remise en cause de la nécessité de l'écran et du stimulus visuel doit-elle nous amener à changer de vocable pour désigner les jeux vidéo ? Cette question se pose d'autant plus que le terme « jeu numérique » a pu être proposé : c'est par exemple celui utilisé par l'Éducation Nationale lorsqu'elle envisage l'usage pédagogiques des pratiques vidéoludique (voir ainsi la page « Apprendre avec le jeu numérique » sur le site de ressource pédagogique Eduscol : <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/>). Trois raisons nous poussent cependant à garder le terme « jeu vidéo » : ne pas rendre invisible la phase analogique des jeux vidéo dont Triclot et Perény ont montré l'importance ; cette appellation ne permet pas de différencier entre les jeux vidéo et les jeux qui permettent de télécommander des drones ou des voitures à partir d'une interface numérique, séparation qui nous paraît plus importante à maintenir, même si, le terme « vidéo » décrit assez mal *Johann Sebastian Joust* ou *A Blind Legend* ; enfin, l'appellation jeu vidéo a l'avantage d'avoir l'usage pour elle.

25 *Spacewar!*, Russell, *op. cit.*

26 *Dungeons & Dragons*, Gary Gygax & Dave Arneson, Lake Geneva, WI, Tactical Studies Rules, 1974.

27 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 116-126.

28 *Colossal Cave Adventure*, William Crowther & Don Woods, 1977.

une boîte de dialogue dans laquelle il est possible d'écrire des commandes verbales longues d'un ou deux mots. La tâche du joueur est alors de se repérer dans ce monde, de trouver dans les descriptions des indices pour mener sa tâche à bien et surtout des objets avec lesquels interagir. Ainsi la description du premier bâtiment du jeu mentionne la présence de clefs sur le sol. En rentrant la commande *take keys* (prendre les clefs), la réponse « *Ok* » apparaît à l'écran, indiquant que ces clefs sont désormais en la possession du joueur. L'adjonction d'images dans des portages ultérieurs sur d'autres machines plus puissantes, si elle permet d'atténuer le caractère austère du texte sur fond noir, ne change rien à cette mécanique purement textuelle et n'a donc qu'une fonction secondaire et illustrative. Néanmoins, ne faudrait-il pas considérer que le recours au texte était le fait d'une limitation des capacités graphiques des ordinateurs de l'époque et que de tels jeux en mode textes seraient au fond les incunables des jeux vidéo, un moment appelé à trouver leur forme aboutie dans les jeux reprenant le même système de jeu sur un mode graphique ?

Cette lecture semble en un premier temps possible si nous pensons au fait que l'un des genres hérités de *Colossal Cave Adventure* est le *point n'click* (pointer et cliquer), genre que nous avons déjà évoqué avec *The Longest Journey*²⁹. Le nom même du genre vient de la principale mécanique de jeu : pour agir, il faut au préalable repérer un élément interactif et cliquer dessus afin que le personnage accomplisse une action avec l'objet sélectionné. Le *point n'click* se définit donc par l'homogénéisation de toutes les actions numériques possibles par un même mouvement physique. Il est alors remarquable que la structuration du monde de ce genre de jeux est similaire à celle des jeux en mode texte : le personnage passe de vignette fixe en vignette fixe, l'interface graphique ayant remplacé la description textuelle, et la recherche de mots promettant une interaction a été remplacée par celle d'indices visuels promettant pareille interaction. Si les principes ludiques et l'organisation du monde du jeu sont comparables, faut-il pour autant en conclure que les jeux en mode texte ont été perfectionnés et remplacés par les *point n'click* ? Cette question est d'importance car, si pareille évolution était avérée, il serait impossible d'utiliser les jeux vidéo en mode texte comme exemples de jeu vidéo sans image puisque leur absence d'image serait accidentelle, due à des limitations techniques. Ils ne présenteraient alors pas une spécificité sensible pertinente pour caractériser les jeux vidéo. Cette interprétation de l'évolution des genres de jeu ne nous semble cependant pas recevable pour une raison principale : les jeux vidéo sont

29 *The Longest Journey*, Tørnquist, *op. cit.*

capables d'user des propriétés du texte comme matière numérique et ludique originale et non comme simple expédient remplaçant une visualisation graphique.

En guise d'exemple, intéressons-nous au *Depression Quest* de Zoë Quinn³⁰. Comme son nom l'indique, ce jeu propose d'incarner une personne dépressive, sans injonction à recourir à des soins et sans présenter l'état final du jeu, dans le cas où le personnage finit dans un meilleur état psychique, comme une victoire. Le jeu présente une suite de vignettes qui décrivent moins des lieux s'enchaînant selon une continuité spatiale, que des moments durant lesquels il est possible de faire un choix dont les conséquences vont permettre d'atténuer l'état dépressif ou de l'aggraver davantage³¹. Les choix proposés sont toujours les mêmes et ceux-ci sont indiqués sous forme d'énoncés déjà rédigés ; le joueur n'a donc rien à écrire, contrairement à *Colossal Cave Adventure*. Mais, en fonction du niveau de dépression atteint, certains choix ne sont pas disponibles et sont barrés en rouge : il s'agit toujours des choix identifiables comme les plus positifs et qui permettraient de lutter de la manière la plus efficace contre les symptômes dépressifs longuement décrits. Cette mécanique purement textuelle est une simulation à la fois très simple et très forte de la dépression : en montrant le choix possible tout en le rendant inaccessible, *Depression Quest* rend ainsi de manière sensible l'état d'abattement et de lassitude tant physique que psychique qui caractérise la dépression, dans lequel il reste possible de discerner ce qui serait bon, tout en le reconnaissant comme hors d'atteinte car demandant un effort vécu comme irréalisable..

Cette mécanique de jeu tire sa force expressive de sa nature textuelle et typographique, montrant ainsi que le recours au texte à l'exclusion de l'image peut être considéré comme une ressource esthétique nécessaire et non comme un ersatz d'image. Nous espérons donc par là avoir montré que tout jeu avec un écran n'est pas nécessairement un jeu avec des images, renforçant ainsi notre opposition à la thèse de Perény du jeu vidéo comme concrétisation de l'image interactive. Mais, comme pour les versions ultérieures de *Colossal Cave Adventure* déjà évoquées, *Depression Quest* agrmente ses vignettes textuelles de quelques images, souvent des gros plans d'objets quotidiens, qui n'ont qu'un aspect décoratif. Il est donc possible de distinguer des images à l'écran, sans qu'il soit possible de dire que nous jouons avec ces images, ni que l'ensemble formé par le texte et l'image est une image, de même qu'une carte *Magic* n'est pas une image, mais est structurée en deux parties, avec l'illustration

30 *Depression Quest*, Zoë Quinn, 2013. Remarquons au passage l'année de sortie, qui indique bien que cette forme de jeu garde une actualité et une pertinence aujourd'hui, bien au-delà de la seule nostalgie pour les premiers temps du médium.

31 L'état de dépression est explicitement indiqué à l'écran et sert de mesure aux actions du joueur.

d'un côté et le texte de règles de l'autre³². Comment nommer alors ce qui apparaît à l'écran dans son caractère global ? Et cette séparation entre ce qui est de l'image et ce qui n'en est pas recouvre-t-elle exactement la séparation entre texte et dessin ou bien un élément graphique non textuel diffusé à l'écran peut-il ne pas être une image ?

c. Image et affichage

Cette répartition à l'écran entre une zone de texte qui est à la dimension de l'écran et des images qui sont intégrées à celles-ci, typique de *Depression Quest*, n'est pourtant pas la plus commune dans les jeux vidéo. Ainsi, il semble en général, et nous prendrons ici à nouveau *Final Fantasy IX* comme exemple³³ (illustration n° 18), que ce soit l'image qui soit coextensive à l'écran, image à l'intérieur de laquelle du texte est discernable, dans le cas de

Final Fantasy IX sous la forme de bulles de dialogues apparaissant et disparaissant au rythme des pressions du joueur sur les boutons. Cette distribution entre le texte et l'image peut néanmoins s'inverser et retrouver une organisation proche de celle de *Depression Quest*, comme le montre l'illustration n° 19 (page suivante), qui représente ce que le vocabulaire vidéoludique nomme un « menu ». Sous ce



Illustration 18: *Final Fantasy IX* - Dialogue

terme est entendu l'écran fixe, ou la suite d'écrans fixes, en deux dimensions, à majorité textuelle, grâce auquel il est possible de modifier des paramètres du jeu, modifications qui peuvent être des ajustements, des actions de jeu ou bien des actions de partie.

« Ajustement » désigne ici les modifications qui ne font pas partie de la diégèse du jeu et qui peuvent être de deux sortes : ou bien celles-ci sont cosmétiques et n'ont pas d'influence sur le rapport du joueur aux règles (volume de la musique, langue des sous-titres) ou bien celles-ci ajustent des paramètres qui vont changer le rapport réglé entre le programme et le joueur (par exemple, le choix du niveau de difficulté, qui détermine, dans un jeu à affrontements, le nombre d'ennemis rencontrés et leur capacité à encaisser plus ou moins de coups). A l'inverse, certaines des actions entreprises dans ces menus sont de véritables actions

32 Voir l'illustration n° 38, p. 298.

33 *Final Fantasy IX*, Squaresoft, *op. cit.*

de jeu, au sens où elles se soumettent au système de règles du jeu : ainsi à partir du menu présenté en illustration, il est possible de modifier l'équipement des personnages (ce qui influe sur leurs capacités de combat) ou bien de consulter l'inventaire des objets afin d'en utiliser certains (il est ainsi possible d'utiliser une « potion », pour restaurer les points de vie perdus lors d'un combat). Enfin, par « action de partie », nous entendons les actions qui ont pour objet l'état de la partie en cours : d'une part, le fait de choisir de commencer une partie, au début d'un jeu ou suite à un échec préalable, et d'autre part, l'alternance entre le fait de sauvegarder et de charger (mouvement inverse, de restauration d'un état du système préalablement sauvegardé) une partie³⁴.

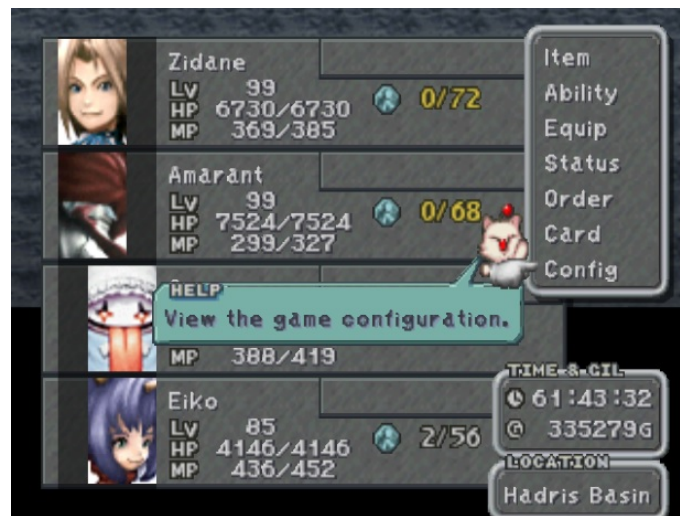


Illustration 19: Final Fantasy IX - Menu

Ce à quoi sert un menu étant présenté, revenons à notre question : un menu est-il image ? Sur la capture d'écran présentée en illustration, nous distinguons des images, les portraits des différents personnages, mais l'ensemble, composé de ces portraits, du texte et d'illustrations graphiques comme la main pour signaler ce qui est actuellement sélectionné par le joueur, constitue-t-il une image ? Il est alors temps de définir plus précisément ce terme que nous avons jusqu'ici entendu en un sens très large, comme représentation graphique apparaissant sur un support.

Notre thèse est qu'un sujet peut se rapporter à une représentation graphique de deux manières différentes, actualisant deux dynamiques possibles de telles représentations : la

34 Ces différentes catégories, qui semblent de prime abord séparées de manière stricte, peuvent cependant être hybridées, par exemple dans le méta-jeu *This Is the Only Level*, John « jmtb02 » Cooney, Armor Games, 2009. Le niveau 15 (appelé « *Time to refresh* », « il est temps de rafraîchir ») ne peut être traversé avec des moyens conventionnels. Le jeu étant joué sur un site Internet, il faut que le joueur « rafraîchisse » (ou réactualise) la page Internet, ce qui revient normalement à quitter et à redémarrer le jeu. Mais le jeu garde en mémoire cette action et lorsque le joueur clique sur sur le bouton lui permettant de reprendre la partie, l'obstacle bloquant la sortie a disparu. Dans ce cas, une action de partie est en même temps une action de jeu.

dynamique d'affichage et la dynamique imageante. Par affichage, nous désignons la capacité d'une représentation graphique à manifester et à rendre compte d'un processus ou d'un état de fait particulier qui lui est par ailleurs étranger, en lui donnant une forme sensible. Ainsi l'affiche publicitaire manifeste-t-elle, pour celui qui passe devant, l'existence dans le monde de tel ou tel produit. Cette dynamique d'affichage n'est pas propre à l'image, et il n'est d'ailleurs pas certain que toute image puisse être vue comme une affiche³⁵. A vrai dire, le paradigme de l'affichage est sans doute textuel : ce sont par exemple les papiers qui, au lendemain d'élections, ornent les murs des bureaux de vote et affichent le résultat. De telles affiches ne font que rendre compte du processus de comptage et d'élection, en présentant, plus qu'en représentant peut-être, les résultats, afin de les rendre accessibles au public. Ainsi une représentation peut être un affichage, mais tout affichage n'est pas une représentation, ni une image. En tout cas, considérer une représentation graphique ou textuelle selon sa dynamique d'affichage, ce n'est pas considérer la représentation pour elle-même, mais comme un relais vers quelque chose, sinon de plus vaste, du moins de différent d'elle.

A l'inverse, considérer pleinement une représentation graphique comme une image revient à la considérer selon une dynamique interne qui considère pour elles-mêmes les propriétés sensibles de la représentation graphique. Contrairement à l'affiche qui n'est qu'un relais, qui rend sensible une dynamique extérieure, l'image a donc une existence propre, qui peut éventuellement dénoter, sur le mode symbolique, des propriétés générales (ainsi le lion symbolisant le courage) qui ne sont pas des états de faits précis. Ce double aspect est particulièrement important pour comprendre une pratique qui va justement jouer sur l'ambiguïté de cette valeur de la représentation graphique : la publicité. Ainsi, l'affiche publicitaire pour la marque Coca-Cola que nous reproduisons (illustration n° 20) montre indéniablement une image : des skieurs sont dessinés dans une posture dynamique alors qu'au premier plan une femme souriante tient une bouteille de ladite boisson, affichant par là l'existence et la disponibilité pour le consommateur de celle-ci. Or par le recours à des images n'ayant que peu de rapport avec le



Illustration 20: Publicité pour Coca-Cola

35 Il semblerait d'abord possible de dire que toute peinture d'arbre, parce qu'elle est une représentation d'arbre, affiche l'existence d'arbre dans le monde. Cette vérité, triviale et générale, ne nous apparaît pas comme un état de fait « précis », contrairement au fait de renvoyer à une marque unique ou à un processus politique délimité historiquement.

produit vanté, un brouillage entre les deux fonctions s'effectue. Les skieurs en action dénotent à la fois une idée de dynamisme sportif et de santé, ainsi qu'une certaine aisance sociale et l'univers enneigé évoque quant à lui le froid. Pareilles qualités, qui sont propres à l'image et à la scène qu'elle compose, vont alors pouvoir être déportées sur le produit. Cette scène hivernale devient un moyen d'afficher, et de vanter, la fraîcheur de la boisson et de l'associer avec l'aspect sportif de l'image. L'art publicitaire est donc un art qui boucle sur lui-même : au lieu d'afficher directement un produit, elle affiche une image qui va construire un imaginaire au produit afin d'être vu comme une propriété même de ce produit.

Ce passage par les mécanismes de l'art publicitaire souligne combien la dynamique d'affichage n'est pas intrinsèque à une image, mais dépend également du contexte d'exposition et de réception de cette image. Ainsi, pensons à l'affiche réalisée par Alphonse Mucha pour la marque de papier à cigarette Job³⁶. Quand bien même cette marque existe encore, parce que son identité visuelle n'est plus la même et parce que cette affiche a plus de cent ans aujourd'hui, elle n'est plus perçue comme affichant les qualités supposées d'un produit existant, même si savoir que cela a été le cas est sans doute nécessaire pour analyser l'œuvre pleinement. Parce que l'actualité de son



Illustration 21: Mucha - Femme blonde fumant

affichage a disparu, elle est pleinement rendue à sa condition d'image dont nous pouvons admirer la composition ou la stylisation de la coiffure et analyser sa place dans l'œuvre générale de Mucha. Ainsi, percevoir pleinement une représentation selon sa dynamique intrinsèque et imageante ne va pas toujours de soi et dépend également du contexte de la réception. Si image et affichage peuvent désigner des produits de manière objective (un tableau est une image, une affiche un affichage), l'affichage est également une fonction qui peut être endossée par l'image, ce qui fait valoir cette distinction autant sur le plan de l'objet que sur le plan de la réception.

Revenons alors au menu de *Final Fantasy IX* présenté ci-devant. Si notre distinction entre l'image qui a sa dynamique propre et l'affichage qui manifeste une dynamique externe a

36 Alphonse Mucha, *Femme blonde fumant*, lithographie, 66,7 x 46,4 cm, 1896.

quelque raison d'être, alors le menu est un affichage et non une image. Le menu révèle et rappelle que l'écran est un relais, une visualisation de l'état informatique du logiciel, en proposant de modifier les paramètres de la simulation en passant outre la diégèse du jeu. Le menu ne nous retient pas car, comme l'affichage des résultats un lendemain d'élection, il doit avant tout être fonctionnel ; l'usage des portraits des personnages est à comprendre également sous cette catégorie de l'affichage : cela rend l'information plus lisible en signalant que telle zone du menu donne accès aux paramètres et caractéristiques propres à tel personnage. Or, que ce qui apparaisse à l'écran soit toujours l'affichage d'un état informatique est vrai que nous soyons face à un jeu vidéo en mode texte ou usant de graphismes. La question qui se pose est alors la suivante : l'usage de graphismes donnant à ce qui apparaît à l'écran l'aspect d'une image est-il suffisant pour faire oublier au joueur cette condition d'affichage et lui faire percevoir la représentation graphique qui lui fait face comme une image ou comme un enchaînement temporel d'images ?



Illustration 22: *Remember Me*

Pour répondre à cette question, nous analyserons une image extraite du tout début du jeu *Remember Me*, jeu d'action-aventure dans lequel le joueur incarne Nilin, résistante amnésique dans un Paris futuriste³⁷. Le jeu est vu en troisième personne avec une caméra mobile qui suit généralement l'héroïne à quelques mètres derrière ses épaules. Or, dans l'image ci-dessus, la caméra s'est déportée très loin de Nilin, en plongée, offrant ainsi au joueur un panorama plus large pour une séquence d'escalade, afin qu'il aperçoive plus

37 *Remember Me*, Paris, Dontnod, Capcom, 2013.

facilement le chemin à emprunter. A mesure que Nilin progresse sur la paroi, apparaissent dans le champ de vision, au premier plan, des crânes d'androïdes, comme fichés sur des piques. Qu'ils soient ainsi exhibés comme des trophées témoigne de la dangerosité de la zone où notre personnage s'apprête à entrer et la disproportion d'échelle entre les masques et Nilin, grâce au jeu sur la profondeur de champ, renforce l'atmosphère d'hostilité du jeu. Et au-delà de cette lecture de la composition comme envoyant un avertissement au joueur, il nous semble possible de lire ce plan comme disant quelque chose de la place de la mémoire dans le jeu.

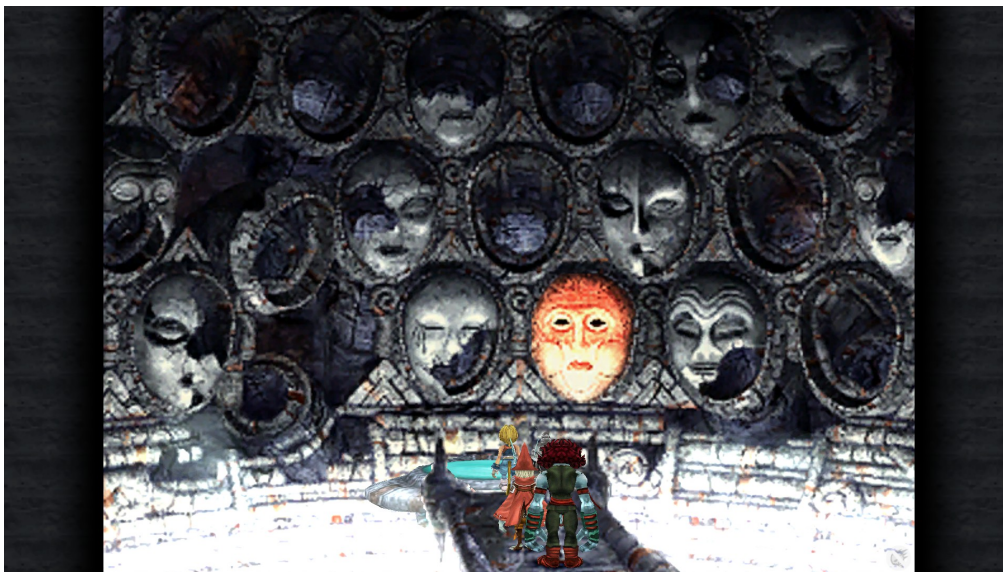


Illustration 23: *Final Fantasy IX* - Euyevair

Comparons ainsi cette image à cette autre capture d'écran, extraite de *Final Fantasy IX*, dans lequel notre groupe de personnages fait face à des masques blancs géants qui, s'ils marquent plus de diversité dans les formes que ceux de *Remember Me*, prennent eux aussi pour base un masque neutre. Ces grands masques parlants sont les porte-paroles d'une civilisation ancienne et gardiens de la mémoire du monde d'Héra, où se déroule l'action de *Final Fantasy IX*. L'organisation spatiale est inverse de celle de *Remember Me* : le groupe est statique sur une plate-forme et la caméra est en contre-plongée, accentuant la majesté des masques transmettant leur savoir aux mortels dirigés par le joueur. Or, dans *Remember Me*, ces masques d'androïdes, qui ont été croisés par le joueur lors de l'introduction du jeu alors que la mémoire de Nilin était effacée, renvoient au contraire à l'amnésie et à l'entreprise responsable de celle-ci³⁸. Ainsi le plan de *Remember Me* résonne comme un écho inversé de

38 Le monde de *Remember Me* met en effet en scène une entreprise proposant une véritable économie de la mémoire : il y est possible de télécharger ses souvenirs dans un dispositif *ad hoc* et de les revivre à volonté, ou bien d'effacer tout ou partie de sa mémoire, pour la remplacer par des souvenirs fabriqués. Au début du jeu, Nilin subit cette dernière opération de force.

celui de *Final Fantasy IX* : la mémoire n'est plus une sagesse éternelle, qui conserve et sur laquelle s'appuyer, mais un champ de bataille où plus rien n'est sûr et qu'il faut reconquérir³⁹, ce qui est renforcé par le mouvement essentiellement ascensionnel de Nilin dans l'ensemble de la séquence dont nous avons extrait ce plan.

Analysé de la sorte, le plan que nous avons isolé est compris selon sa dynamique imageante. Or, si le récit de ma propre expérience de jeu peut ici être invoqué, cette analyse ne fut possible qu'en lâchant la manette quelques instants. Mais ce geste physique de lâcher la manette s'accompagnait en même temps d'un changement dans l'attention à l'écran. Afin de pouvoir admirer la composition de l'image dans son ensemble, il a fallu au préalable lâcher ce qui retenait jusque-là mon attention : la paroi qu'escaladait Nilin dont je scrutais la surface pour discriminer entre les endroits où il était possible de s'accrocher et ceux où cela était impossible. Cette scrutation, non pertinente pour la phase d'analyse esthétique du plan comme image, a ensuite repris ses droits lorsqu'il a fallu reprendre la manette en main afin de continuer le jeu. Or cette scrutation des éléments interactifs, par opposition à ce qui n'est que du décor, revient à considérer ce qui apparaît à l'écran comme l'affichage des éléments ludiques pertinents selon le code. Ainsi, le même plan d'un jeu vidéo est susceptible d'une double lecture : ou bien comme image ayant sa dynamique propre, ou bien comme affichage renvoyant à des règles garanties de manière informatique. La différence entre ces deux lectures est ici maximale dans le cas de *Remember Me*, puisque ce ne sont pas les mêmes éléments qui sont mis au centre de l'expérience selon l'attitude, ludique ou spectatorielle⁴⁰, adoptée par le joueur.

Entre dynamique imageante et dynamique d'affichage, les jeux vidéo proposent une nouvelle variation : là où la publicité amenait à confondre image et affichage au profit de l'affichage, l'attitude ludique considérant le bon accomplissement de la tâche qui s'impose à elle met au contraire de côté ce qui participe de la dynamique imageante et empêche celle-ci de se déployer pleinement dans l'attention du joueur. Il ne s'agit pas de dire que les jeux vidéo comme médium sont entièrement étrangers aux images : l'exemple même de *Remember Me* et la mise en scène délibérée par les développeurs de ce passage montre bien qu'un tel rapport est possible dans les jeux vidéo. Mais il semble occuper une place problématique dans

39 L'un des pouvoirs donné au joueur, au travers de Nilin, est justement de revivre et de réécrire les souvenirs de certains personnages.

40 Nous posons l'opposition ludique/spectatoriel en ces termes, comme si ce régime spectatorial ne faisait pas vraiment partie du jeu, car il s'agit du point de départ de la thèse de Kirpatrick que nous nous apprêtons à présenter. Mais notre thèse vise ultimement à inclure ce moment spectatorial dans un sens plus large de l'attitude ludique.

l'économie du jeu, s'il demande de lâcher le contrôleur pour se déployer pleinement. La question qui se pose est alors celle de la valeur de l'attitude ludique face à l'image : en ignorant la plus grande partie de la dynamique imageante, est-ce que l'attitude ludique ne constitue pas un rapport appauvri à ce qui pourrait être une image, en négligeant ses spécificités pour la réduire à un affichage ? Ou bien est-ce que dans ce passage à l'affichage se joue un simple déplacement du rapport à l'image qui vient l'enrichir sur un autre plan ?

2. L'amphibologie des images vidéoludiques

a. Les jeux vidéo appauvrissent-ils notre rapport à l'image ?

Il nous faut donc étudier plus précisément ce qui caractérise l'attitude et la pratique ludique dans son rapport aux images, terme sous lequel nous entendons ce qui contient des représentations graphiques et possède une dynamique imageante globale, indépendamment du fait de savoir si cette dynamique est perçue par le joueur ou si celle d'affichage prédomine. Or, cette étude était l'un des fils directeurs les plus importants de l'ouvrage de Graeme Kirkpatrick *Aesthetic Theory and the Video Game* dont nous allons présenter plus complètement les thèses, après l'avoir rapidement évoqué en introduction. Comme nous, Kirkpatrick pense les jeux vidéo à partir du geste. Mais il donne une portée entièrement différente à cette idée en comprenant les jeux vidéo comme une forme de danse, rapprochement qui s'expliquerait par le fait que « la danse et le jeu vidéo refusent de signifier tout en jouant avec le fait de signifier⁴¹ ». Cette définition, qui isole la danse et les jeux vidéo des formes proprement artistiques, dont les œuvres seraient censées porter une signification, s'appuie sur la définition de la danse proposée par Alain Badiou comme « métaphore de l'infixé [dans la pensée]⁴² ».

Le problème de cette définition de la danse, comme le fait remarquer dans *Le désœuvrement chorégraphique* Frédéric Pouillaude, est qu'elle ne s'appuie aucunement sur l'empirie et est une définition prétendant déduire l'essence de la danse sans rapport à sa pratique effective, ce qui semble méthodologiquement peu défendable⁴³. Pouillaude insiste également sur l'importance de la « contemporanéité » de l'œuvre dansée, au sens où elle

41 Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, *op. cit.*, p. 121. « ... both dance and games refuse meaning while toying with it ».

42 Alain Badiou, *Petit manuel d'inesthétique*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'Ordre philosophique », 1998, p. 97, cité dans Kirkpatrick, *Aesthetic Theory...*, *op. cit.*, p. 123.

43 Frédéric Pouillaude, *Le désœuvrement chorégraphique. Étude sur la notion d'œuvre en danse*, Paris, Vrin, coll. « Essais d'art et de philosophie », 2009, p. 22-23.

n'apparaît que dans le passage d'une présence scénique à une présence spectatrice⁴⁴. Or le précédent chapitre a déjà montré, d'une part, que la situation de réception du jeu vidéo implique que la même personne soit le performeur et le public, l'œuvre vidéoludique étant liée à la relation instrumentale qui s'instaure entre le joueur et le jeu ; d'autre part, nous avons montré que la diffusion d'une partie vidéoludique ne nécessitait pas nécessairement l'accès du public aux gestes physiques du joueur, rapprochant ici les jeux vidéo de la musique plutôt que de la danse. Il est bien sûr possible de transformer les gestes vidéoludiques, comme tout geste quotidien, en gestes dansés, mais cela est une démarche autre que le simple fait de jouer aux jeux vidéo⁴⁵.

Bien qu'en désaccord avec Kirkpatrick sur sa conception de la danse et sur le fait même que les jeux vidéo soient essentiellement une forme de danse, il nous fallait préciser cette position pour mieux saisir la manière dont l'auteur anglais aborde la question des images. En effet, Kirkpatrick déclare que

l'image de jeu vidéo n'est pas une image artistique, parce qu'elle est toujours annulée et empêchée de devenir une image qui transmette quelque chose⁴⁶.

L'argumentation de Kirkpatrick pour parvenir à cette conclusion est surprenante. La question de la danse n'est abordée frontalement qu'après ce court extrait. En revanche, que les jeux vidéo ne soient pas de l'art, mais de la danse, est posé depuis le début. Nous pourrions nous attendre à un argument plaçant cette gestualité au centre de la démonstration et qui prendrait la forme suivante : ce serait parce que nous « dansons » face à une image, que nous serions extérieurs à elle et qu'elle serait empêchée de signifier. Or Kirkpatrick propose une autre ligne d'argumentation qui part de l'image elle-même : les images de jeu vidéo, et les codes visuels qu'elles utilisent, nous plongeraient d'elles-mêmes dans cette « extériorité⁴⁷ » (*exteriority*) qui empêcherait de les prendre au sérieux comme des images artistiques en les « annulant ». Il existe donc deux arguments parallèles qui ne communiquent pas véritablement, manque d'articulation qui, comme nous le verrons, est l'un des problèmes majeurs de l'approche de Kirkpatrick.

44 *Ibid.*, p. 357-358.

45 En revanche, il existe le contre-exemple des jeux dits « de danse » qui peuvent donner lieu à de véritables chorégraphies dans l'acte même de jeu. Mais, à nouveau le régime spectaculaire de ces jeux est bien plus proche de sports comme le patinage artistique ou la GRS que de l'œuvre dansée. Un bon joueur de ces jeux doit savoir jongler entre deux exigences : réaliser les bons inputs aux bon moments, ce qui est enregistré par le programme, et pouvoir développer un style, des ornements gestuels non captés par la machine, mais qui le fera remarquer par les juges. Sans doute de tels jeux sont ils véritablement à mi-chemin entre jeu vidéo et danse, de même que *Pirouette* était à mi-chemin entre jeu vidéo et littérature.

46 Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, *op. cit.*, p. 109. « ...the video game image is not an art image, because it is always cancelled out and prevented from being an image that mediates ».

47 *Ibid.*, p. 109.

La théorie de l'image de ce dernier s'ancre dans un fait indéniable : une écrasante majorité de jeux utilisent des représentations visuelles ou textuelles au sein même de l'image pour aider le joueur à s'orienter dans les tâches qu'il a à accomplir⁴⁸. Ces éléments sont désignés par le terme générique d'affichage tête-haute⁴⁹ (traduction de *head-up display* ou HUD, abréviation que nous utiliserons ci-après). En guise d'exemple, analysons l'apparence et le rôle de celui-ci dans *Deux Ex: Human Revolution*⁵⁰(ci-après *Human Revolution*). L'illustration n° 24 montre une capture d'écran de ce jeu dans laquelle deux types d'informations sont lisibles : des informations sur notre personnage, toujours présentes à l'écran, et des informations contextuelles, en fonction de notre position dans le monde du jeu. Du premier type, il faut noter, en haut à gauche, les deux petits cadres indiquant nos points de vie restant et l'énergie disponible pour réaliser certaines actions spéciales, et, en bas à droite, l'arme dont nous sommes équipé ainsi que les munitions à disposition. Du second type, il faut noter la présence autour de la porte d'un halo doré et d'un écrêteau précisant que ce que nous avons en face de nous est bien une porte, qu'elle est peu solide (ce qui a son importance pour savoir avec quel moyen l'enfoncer si besoin) et qu'il est possible d'appuyer sur la touche « E » du clavier pour l'ouvrir.



Illustration 24: *Deus Ex: Human Revolution* - Porte

Ce second niveau d'information est optionnel dans *Human Revolution*, mais n'est pas aussi redondant qu'il y paraît : le HUD indique qu'une apparence de porte est bien une porte, par opposition aux apparences de porte qui ne sont pas des portes, mais une simple texture, un élément de décor non-interactif, n'ouvrant sur rien. De la sorte, la progression du joueur est facilitée, mais le prix à payer pour cela serait, selon Kirkpatrick, cette impossibilité de médiation caractérisant l'image vidéoludique. Cette apparente redondance, qui explicite par le texte la valeur ludique d'un élément de l'image, est comprise par l'auteur anglais comme une

48 *Ibid.*, p. 68-69.

49 Le HUD tire son nom de sa fonction première, dans l'aviation militaire : il s'agit d'une technologie permettant de projeter sur la vitre du cockpit les informations de vol afin que le pilote n'ait pas à baisser les yeux sur ses instruments dans des situations critiques.

50 *Deux Ex: Human Revolution*, Montréal, Eidos Montréal, Square Enix, 2011. Nous utilisons l'abréviation *Human Revolution* plutôt que *Deus Ex*, pour éviter toute confusion avec le premier jeu de la série, simplement nommé *Deus Ex*.

marque du fait que les jeux vidéo seraient « une sorte de calligramme⁵¹ » (*a kind of calligram*). Cette compréhension s'appuie sur l'opuscule *Ceci n'est pas une pipe* de Michel Foucault, dans lequel ce dernier commence par remarquer la vocation tautologique des calligrammes puisque, simultanément, ils dessinent ce qu'ils disent et disent ce qu'ils dessinent⁵². Le problème est alors que cette simultanéité idéale est contrariée dans l'expérience de la lecture : lorsque nous lisons le texte, le dessin est difficilement perceptible et, inversement, la vision globale du dessin rend difficile la lecture, comme le montre par exemple le calligramme en forme de Tour Eiffel de Guillaume Apollinaire, particulièrement dans la région de la base⁵³. Ce redoublement, aussi ludique et ingénieux soit-il, peine à masquer un certain échec formel du calligramme : alors qu'il tentait d'unir représentation par l'image et représentation par les mots, celles-ci semblent coexister sans véritablement se lier.



Illustration 25: Guillaume Apollinaire –
« 2ème canonnier conducteur »

Or, pour Foucault, et c'est le seul aspect qui est explicitement convoqué par Kirkpatrick⁵⁴, le tableau de René Magritte *La trahison des images*⁵⁵ (illustration n° 26) constitue une variation sur la structure du calligramme⁵⁶ : Magritte réunit dans un même espace pictural l'image et le texte, selon un rapport que l'on pourrait nommer défectueux. En effet, la négation « ceci n'est pas une pipe » conduit le texte, non pas à redoubler, mais à nier, ou du moins à interroger, l'image au-dessus de lui. Le texte fonctionnerait contre l'image en soulignant sa nature de simulacre⁵⁷. Mais rien n'empêcherait en même temps de lire le texte comme étant auto-référentiel : le mot « ceci » n'est certes pas une pipe, et ce ne serait pas l'image qui serait mise en cause alors, mais le langage seul. Il ne nous appartient pas de trancher entre ces multiples lectures ; nous nous contentons de noter que cette tension sans doute indécidable entre mot et image fait toute la richesse esthétique du tableau, en

51 Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, op. cit., p. 70.

52 Michel Foucault, *Ceci n'est pas une pipe* [1973], Saint-Clément-de-Rivière, Fata Morgana, 2010, p. 15-16.

53 Guillaume Apollinaire, « 2^{ème} canonnier conducteur », in *Caligrammes* [1925], Paris, Gallimard, coll. « Nrf poésie », 1966 p. 75-76, p. 76.

54 Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game* op. cit., p. 70-71.

55 René Magritte, *La trahison des images*, huile sur toile, 62 x 81 cm, Chicago, Art Institute of Chicago, 1929.

56 Foucault, *Ceci n'est pas une pipe*, op. cit., p. 14.

57 *Ibid.*, loc. cit.

interrogeant sensiblement la manière dont les logiques représentatives du texte et de l'image divergent.



Illustration 26: Magritte - *La Trahison des images*

Quant au raisonnement de Kirkpatrick, il se résume ainsi : alors que la partie diégétique de l'image des jeux vidéo tente de bâtir un univers fictionnel cohérent, le HUD, par son texte ou par ses éléments graphiques à destination du joueur, ramènerait ce dernier au fait que tout ce qu'il voit ne sont que des objets ludiques, obstacles ou adjuvants pour la tâche à accomplir. Leur l'apparence serait un simulacre maquillant le fait qu'ils soient des objets ayant une fonction ludique nécessairement extérieure à la diégèse⁵⁸. Ce serait cette superposition malheureuse entre la tentative de l'image de faire illusion et son annulation qui caractériserait les images des jeux vidéo, de même que le texte de *La trahison des images* viendrait saper l'illusion instaurée par la représentation réaliste de la pipe. En ne laissant pas s'exprimer pleinement le pouvoir d'illusion de l'image, pouvoir qui ferait de l'image une image pleinement signifiante et non un simple simulacre, l'image des jeux vidéo serait alors bien une forme inférieure d'image incapable de faire pleinement sens.

Nous sommes globalement d'accord avec Kirkpatrick pour identifier un resserrement des possibilités signifiantes d'une image, non pas absolument, mais dans l'instant de jeu, autour de sa fonction d'affichage d'un état ludique codé et avec lequel il est possible d'interagir. Mais la portée philosophique que nous accordons à ce processus est absolument opposée. En effet, alors que Kirkpatrick prétend placer l'expérience gestuelle au centre de son approche des jeux vidéo, son approche des images semble peu articulée à cet aspect puisqu'il fonde son approche théorique sur un rapport pictural à l'image qui ne saurait être transposé tel

58 Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, op. cit., p. 68-69.

quel aux jeux vidéo ; à une pratique gestuelle refusant le sens est associée une pratique de l'image refusant également le sens, mais tout se passe comme si ces deux lignes argumentatives étaient parallèles plutôt qu'intimement liées. Or, en passer, comme il le fait, par Magritte relu par Foucault pour penser les images des jeux vidéo nous semble doublement problématique :

1. Le tableau de Magritte est un calligramme exhibant sa nature de simulacre parce qu'il crée une tension entre le dessin et le texte là où nous attendrions une simple redondance. Or les indications du HUD d'un jeu vidéo ou sont redondantes ou, à tout le moins, proposent une information qui vise à simplifier le travail perceptif du joueur et non à égarer celui-ci. Dans une situation normale de jeu, les deux niveaux d'information ne sont pas en tension et il est donc extrêmement problématique de bâtir une interprétation de l'image vidéoludique à partir d'une situation esthétique dont le ressort principal est une tension.

2. Kirkpatrick suppose que les indications à l'écran viennent détruire la tentative d'illusion diégétique des images, notamment en rompant toute tentative d'effet d'immersion par leur aspect « intrusif » (*intrusive*)⁵⁹. Au delà du fait que la catégorie de l'illusion nous semble très peu pertinente⁶⁰, Kirkpatrick semble ici totalement oublier l'aspect corporel et pratique des jeux. Il est ainsi beaucoup plus dommageable pour notre sentiment de présence dans le monde du jeu de nous retrouver devant une porte qui ne s'ouvre pas parce qu'il ne s'agit que d'un décor que de voir un halo doré nous indiquant que nous nous trouvons bien face à une porte interactive. Les éléments visuels du HUD trouvent leur justification dans l'action qu'elles permettent, dimension motrice qui vient résoudre les possibles tensions purement visuelles qui peuvent apparaître. Cette dimension motrice étant totalement absente dans la peinture de Magritte, il nous semble à nouveau problématique de la prendre comme point de départ d'une esthétique des images vidéoludiques. Pour autant, il est possible de soutenir, surtout dans le cas d'un jeu comme *Human Revolution* qui tend vers un degré certain de photo-réalisme, que le recours à un HUD particulièrement marqué n'est pas

59 *Ibid.*, p. 67.

60 Il est ainsi très problématique de soutenir que les jeux en deux dimensions sont vus comme des illusions tant le style graphique et la construction même de l'espace de jeu signalent d'eux-même leur nature vidéoludique sans chercher à abuser le joueur, ce qui serait le propre d'une illusion. Et même dans le cas des jeux en trois dimensions à style photoréaliste (ce qui limite déjà énormément le champ d'application), cela supposerait une capacité des jeux vidéo à brouiller les frontières entre réalité et non-réalité largement fantasmée.

la solution plus élégante. Mais il s'agit alors d'une question d'esthétique locale qui n'engage pas l'être de l'image vidéoludique⁶¹.

Ayant dit pourquoi les articulations de Kirkpatrick ne nous conviennent, pas il est temps d'élaborer plus précisément notre position propre. À nouveau, la centralité de l'action motrice dans l'expérience de jeu fait basculer les images du côté de l'affichage puisqu'elles deviennent les supports et les destinataires des actions de jeu. Mais, contrairement à Kirkpatrick, nous pensons que ce basculement n'est pas « malheureux » mais heureux et nous ne le pensons pas comme une annulation du pouvoir des images, mais comme un déplacement de celui-ci, déplacement qui n'empêche pas, par la suite, un retour à une appréciation plus centralement visuelle des images. Pour prouver néanmoins ce caractère heureux que nous postulons, il nous faudra répondre à la question suivante : en quoi ce déplacement n'est-il pas qu'un usage utilitaire des images en les réduisant à une fonction d'affichage leur déniait pour un temps toute profondeur sensible, mais permet un rapport sensible différent aux images ?

Lors d'une intervention à l'occasion d'une journée d'étude à Strasbourg, nous avons émis l'idée selon laquelle les jeux vidéo étaient « un art du geste usant l'image⁶² ». Par là nous entendions que les réquisits de l'attention ludique allaient contre ceux d'une attention esthétique à l'image, idée que nous avons déjà croisée avec la lecture d'image de *Remember Me*⁶³ : l'attention aux tâches ludiques est avant tout une scrutation qui recherche les éléments interactifs à l'écran sans s'appesantir sur les qualités esthétiques desdits éléments. Nous avons choisi de mobiliser la métaphore de l'usure, au-delà du simple usage, parce que cette pratique ludique nous semblait éloigner le joueur de jeux vidéo de la nature véritable de l'image. Cette position nous apparaît à présent comme beaucoup plus proche de celle de Kirkpatrick que nous le pensions à l'époque et nous ne pouvons donc plus l'accepter telle quelle aujourd'hui.

Plutôt que de parler d'usure de l'image, il vaudrait mieux dire que la pratique des jeux vidéo rend moins visible la dynamique imageante des images (entendues, à nouveau, comme une représentation graphique possédant cette possibilité imageante indépendamment de la pleine actualisation de celle-ci) d'une part, parce qu'elle place le geste moteur au centre de l'expérience et, d'autre part, parce que l'aspect répétitif des séquences de jeu entraîne des

61 Nous aborderons cette question dans la section suivante.

62 Thomas Morisset, « Les jeux vidéo ou la dépense des images », journées d'étude *Jeu vidéo : singularité(s) d'un Art de l'écran*, Estelle Dalleu et Benjamin Thomas (dir.), Université de Strasbourg, 9 & 10 avril 2015. Cette formule a notamment été reprise et discutée par Mathieu Triclot, « Comprendre le jeu par le geste », art. cit., 00:06:00 et suiv.

63 *Remember Me*, Dontod, *op. cit.*

habitudes et des routines perceptives peu propres à la naissance d'une relation esthétique. Mais cela n'empêche pas un retour, au sein même de l'expérience du jeu, fut-ce au prix d'une suspension de l'action, de cette dynamique imageante si elle est suffisamment frappante, comme ce fut le cas pour *Remember Me*, ce pourquoi cette idée d'usure qui fût la nôtre nous apparaît à présent comme un peu excessive, en ce qu'elle exclut la possibilité de ce retour. La concision de la formule pouvait aussi laisser penser qu'il existait une unité commune à tous les jeux vidéo de ce processus d'invisibilisation de la dynamique imageante. Or, il semble plus juste d'y voir une tendance admettant des gradations, de l'oblitération quasi-complète dans le cas des jeux compétitifs⁶⁴, au maintien d'une part ou de la totalité de la dynamique imageante nécessaire pour comprendre l'attrait sensible de tel ou tel jeu.

En effet, nous avons défini au chapitre précédent le fait de jouer comme celui d'endosser un rôle non-ordinaire, en insistant sur l'aspect avant tout pratique, et non psychologique, de cette notion de rôle. Si cela fait du plaisir sensible pris au jeu un plaisir avant tout moteur, la qualité motrice des gestes ne peut être qu'altérée par les informations visuelles concomitantes. Ainsi, Mathieu Triclot a pu montrer, données statistiques à l'appui, que le rythme gestuel et le type d'appui requis par le jeu de course *OutRun* est bien plus proche d'un jeu de plateforme comme le premier *Donkey Kong* que d'autres jeux de course⁶⁵, mais, par l'image, arrive l'impression que ces deux jeux renvoient à des rôles extrêmement différents, parce qu'ils nous plongent visuellement dans des mondes qui ont peu en commun. Pour le dire rapidement, et avant d'examiner plus avant cette question lors de la section suivante et de la troisième partie, la perception de la dynamique imageante est simplement déplacée aux marges de l'attention et vient comme orner le mouvement qui reste le rapport principal que nous avons avec l'image. S'il y a bien une perte de profondeur au niveau visuel, celle-ci est contrebalancée par l'établissement d'un lien sensible entre geste et image qui, telle est du moins notre hypothèse, peut se révéler d'une profondeur sensible comparable.

Ces deux dynamiques de l'image et de l'affichage sont présentes en droit dans toute représentation graphique, qui peut alors être vue de l'une ou l'autre manière. Même les visualisations qui ne semblent au départ n'être que des affichages peuvent inspirer une esthétique visuelle mettant en avant leur dynamique imageante. Nous avons déjà croisé un cas de ce type avec le film *Scott Pilgrim vs the World*⁶⁶ qui intègre dans ses images des éléments

64 Ainsi à une époque où les ordinateurs étaient peu puissants et les connexions Internet lentes, les joueurs compétitifs du jeu de tir en première personne *Quake* n'hésitaient pas à baisser la qualité graphique du jeu au minimum afin de disposer d'une fluidité maximale de jeu, essentielle pour bien viser et réagir correctement.

65 Triclot, « Comprendre le jeu par le geste », art. cit, 00:44:58.

66 Wright, *Scott Pilgrim vs the World*, op. cit.

imitant le HUD des jeux vidéo : barres de vies semblables aux jeu de combat ou encore annonce du fait que le personnage principal a gagné une vie supplémentaire, qui sert de ressort narratif pour un retournement de situation lors du combat final. Mais ce développement, dans lequel les éléments d’affichage deviennent porteurs de la dynamique imageante qui donne aux images du film leur caractère spécifique, est extérieur aux jeux vidéo. En ce qui concerne notre sujet, nous avons dit que l’image venait « comme orner » le mouvement et il faut à présent comprendre plus précisément ce que ce terme recouvre.

b. L’appréciation « comme en passant » des images

Repardons de la question du HUD pour aborder ce problème en comparant les illustrations numérotées 23a et 23b. Elles montrent un même lieu : un coin de la zone où Adam Jensen atterrit au tout début de la première véritable mission de *Human Revolution*. La première est une capture d’écran issue de mes propres sessions de jeu, tandis que la seconde est une œuvre de photographie en environnement numérique⁶⁷ de Duncan Harris⁶⁸. La différence qui frappe le plus entre ces clichés est l’absence de HUD dans la version de Harris, ce qui s’explique de la manière suivante : l’aspect visuel du HUD de *Deus Ex: Human Revolution* n’a que peu, voire pas de qualité imageante et ne fait sens que si l’image est le support des mouvements joueur. Or, ce rapport au mouvement étant étranger au régime d’appréciation propre à la photographie, il est clair que laisser visibles de tels éléments aurait à coup sûr amoindri la beauté générale de l’image. Si cela renforce à nouveau l’idée selon laquelle le rapport à l’image des jeux vidéo est bien différent des arts de l’image comme la peinture ou la photographie, cet exemple pose la question suivante : le HUD peut-il, au sein d’un jeu vidéo, être le support d’une dynamique imageante, participe-t-il à cette beauté de l’image qui peut être sentie aux marges de l’expérience de jeu, ou bien est-il toujours un élément uniquement fonctionnel ?

67 Cette pratique consistant à traverser les mondes des jeux vidéo en quête d’image indépendamment de toute préoccupation liée à l’accomplissement de la tâche ludique fixée par les règles est de plus en plus courante, aidée en cela par certains développeurs qui n’hésitent pas à proposer une fonction « appareil photo », de manière plus ou moins diégétique, dans leurs jeux. Pour un état de l’art récent sur la question, voir Esteban Giner, « Enjeux des photographies vidéoludiques : un état des pratiques », journées doctorales *Appropriations des objets numériques*, organisées par l’OMNSH et le GreMS, Louvain-la-Neuve, Université Catholique de Louvain, 9 & 10 juillet 2019, <https://www.chroniquesvideoludiques.com/enjeux-et-tensions-des-photographies-vidéoludiques/> (consulté le 8 septembre 2019).

68 Duncan Harris, *Colours of Night*, photographie en environnement numérique, version modifiée de *Deus Ex: Human Revolution*, ENB Series FX Implant Mod, absence de HUD, contrôle du champ de vision, 2012.



Illustration 27: Deux Ex: Human Revolution - Zone de départ



Illustration 28: Harris - Colours of Night

Ainsi, contrairement à Kirkpartick, nous ne pensons pas que la dissociation assez nette entre éléments imageants et HUD de *Human Revolution* constitue une caractéristique essentielle des images des jeux vidéo. Bien plutôt est-elle le résultat d'un choix dicté en partie par les réquisits des mécaniques de jeu, qui impliquent la vue subjective et le fait d'avoir facilement à l'esprit combien de balles il reste à tirer et quels objets sont à notre disposition dans l'inventaire⁶⁹. Bien que ces différents éléments graphiques soient justifiés diégétiquement comme étant ce que voit notre personnage⁷⁰, ils ne laissent pas d'être vus comme une surimpression sur le monde du jeu ayant pour but de faire le lien entre l'image et le geste du joueur. Partant, il semble exister deux directions possibles pour donner au HUD une plus grande qualité imageante : ou bien en réduisant la distance avec le monde du jeu présenté

69 Le fait d'avoir accès à ces informations est déjà un choix de *game design*.

70 Le HUD est ainsi justifié diégétiquement à un moment du jeu. Notre personnage étant un cyborg, les informations que nous voyons à l'écran sont censées être vues par lui également.

par l'image, en l'y incorporant plus directement, ou bien en maintenant cette distance entre le diégétique et le non-diégétique, mais en travaillant la qualité ornementale du HUD.

Pour exemplifier le premier point, revenons à un jeu que nous évoquions dans notre première partie, *Mirror's Edge*⁷¹, dont la principale tâche ludique consiste à sauter de toits d'immeubles en toits d'immeubles. Au milieu d'un décor statique de centre urbain, certains objets du décors se parent d'une couleur rouge dont l'intensité et la saturation provoquent un fort effet de contraste. Cette teinte est en fait un marqueur ludique permettant au joueur de s'orienter plus aisément. Le choix de peindre entièrement les objets importants en rouge, au lieu de simplement les entourer d'un halo comme dans *Human Revolution* est un premier élément qui incruste le HUD dans le monde dépeint par l'image et qui rend plus délicate à établir la distinction sensible entre éléments de HUD et éléments diégétiques. Surtout, alors que le reste du décor est statique, cette couleur rouge est un élément dynamique qui vient se fixer d'un élément à un autre au fur et à mesure de notre progression, en plus de contraster avec les tons dominant le reste du décor. Dit autrement, le double écart, chromatique et dynamique, de ces touches de rouge, qui n'existent qu'en fonction de l'avancée et des mouvements du joueur, est ce qui apporte aux images de *Mirror's Edge* leur beauté en participant pleinement à leur dynamique imageante. Cet effort d'incrustation permet de placer le HUD dans la continuité sensible des autres éléments du jeu et en fait un élément chargé, non plus seulement de significations ludiques, mais d'une portée esthétique ou d'éléments signifiants pour le propos du jeu.

Abordons alors la seconde manière de donner au HUD une véritable dynamique imageante, sans altérer sa dimension extra-diégétique. Ce choix artistique nous semble être particulièrement mis en valeur par le jeu *The Path*⁷², cette variation vidéoludique sur le conte du chaperon rouge que nous avons déjà croisé au chapitre précédent. La consigne initiale est d'aller porter un pot de beurre à notre grand-mère et, surtout, de respecter la seule règle du jeu qui est de « rester sur le chemin » [*stay on the path*]. Mais, en suivant cette consigne et en ne s'aventurant pas dans la forêt alentours, l'arrivée à la maison de la grand-mère se solde par un écran annonçant la défaite du joueur. La transgression de la règle, déjà centrale dans les versions littéraires du conte, est conservée dans le jeu vidéo et c'est seulement en s'aventurant dans la forêt que le jeu dévoile sa richesse et que le joueur peut « gagner ».

Les guillemets se justifient par la nature de la tâche ludique demandée : en s'enfonçant dans la forêt remplie d'objets à collectionner et de lieux incongrus évoquant des souvenirs au

71 *Mirror's Edge*, DICE, *op. cit.* Nous reviendrons plus longuement, en dernière partie, sur cette mécanique.

72 *The Path*, Harvey & Samyn, *op. cit.*

chaperon rouge choisi, il s'agit de mener cette dernière à sa mort certaine en lui faisant rencontrer le loup, qui n'est pas ici un animal, mais un épisode traumatique amenant le personnage à être tuée ou à se suicider. Cette place centrale de la transgression et l'inconfort qui peut saisir le joueur à l'idée de mener une enfant à la mort empêche le dégagement d'une morale manichéenne et change très certainement l'esprit même du conte originel. Le HUD intervient alors pour aider le joueur à s'orienter dans cette forêt qui semble sans fin, de la manière suivante : les bords de l'écran sont occupés par une zone de piques noires, particulièrement raides et acérées, et par une zone de volutes blanches, proposant plusieurs nuances de cette couleur, du plus diaphane au plus intense (illustration n° 29). Les piques noires indiquent la direction à suivre pour trouver le loup, les volutes blanches, celle dans laquelle se trouve une fillette vêtue de blanc, double vertueux de notre personnage qui ramène celle-ci sur le chemin si le joueur le souhaite ; la position à l'écran et la taille de ces zones change ainsi en fonction de l'orientation et de la localisation de l'avatar. Si ces éléments visuels semblent partager avec les halos lumineux et les indications textuelles de *Deus Ex: Human Revolution* un caractère extra-diégétique, leur importance pour la dynamique imageante de ce qui est affiché à l'écran est bien différente. Sur des critères d'appréciation purement visuels, les éléments de HUD de *Deus Ex: Human Revolution* n'apportent rien à la beauté de l'image, trop chargés de leur signification motrice pour le joueur, ce pourquoi Duncan Harris nous semble prendre une décision esthétiquement juste en décidant de se passer de ces éléments pour ses photographies en environnement numérique.



Illustration 29: *The Path*

En revanche, une telle suppression nous semblerait dommageable à la beauté des images de *The Path* qui, sans les éléments de HUD, ne présenteraient qu'une succession

d'arbres dans un style graphique assez peu remarquable et peu évocateur. Le HUD a ici deux vertus pour que ce qui apparaît à l'écran soit vu comme une image et non simplement comme de l'affichage. Par un quadruple jeu d'oppositions (pointe/courbe, lignes brisées/lignes continues, noir/blanc et opaque/diaphane), il traduit de manière visuelle et permanente l'opposition de la vie et de la mort qui structure l'entièreté du jeu et qui ne serait pas autrement visible. En second lieu, par ce même jeu d'oppositions et par sa position sur les bords de l'écran, il vient orner l'image en rompant la monotonie de la forêt par des rythmes visuels contraires. Mais qu'entendons-nous exactement par ornement ici ? Cette nécessaire définition de l'ornement présente en fait deux enjeux pour notre propos : localement, à propos du cas de *The Path*, il s'agit de comprendre en quoi ce terme est bien celui s'applique pour décrire la fonction du HUD dans la dynamique imageante de ce qui apparaît à l'écran ; plus globalement, il s'agit de demander si cette notion d'ornement n'est pas apte à décrire le rapport qu'entretient le joueur aux images lorsque celui-ci est en situation de jeu, concentré sur l'accomplissement des tâches ludiques qui lui incombent, puisque nous avons dit tout à l'heure que les images semblaient « comme orner » le mouvement.

Nous nous appuyons pour cela sur les propos de l'historien de l'art Jean-Claude Bonne, recueillis par Emmanuel Coquery pour un article à plusieurs voix intitulé « Y a-t-il une lecture symbolique de l'ornement ?⁷³ ». A cause de la spécificité de la question posée et de la nature même de l'objet de recherche de Bonne, l'architecture romane, toutes deux bien étrangères à notre propos, nous ne prétendons pas que ce qui est dit dans cet entretien s'applique tel quel au jeu vidéo, mais nous croyons y déceler suffisamment d'analogies pour que ces propos servent de guide à nos propres élaborations conceptuelles. Remarquons déjà que, au-delà de la « lecture symbolique » promise par le titre, Coquery précise les enjeux de l'article en posant la question suivante : « dans quelles conditions peut-on faire parler l'ornement d'une dimension politique, religieuse, spirituelle, philosophique, littéraire ou simplement intellectuelle ?⁷⁴ », sans que celles-ci soient pour autant « hétérogènes » à l'ornement. Ainsi le problème n'est pas tant de savoir si de telles lectures ou dimensions sont possibles, mais de cerner les « conditions » de leur possibilité. Or c'est bien une question de conditions de réception qui nous intéresse avec *The Path* : nous avons montré que le HUD peut être abordé comme élément ludique, comme élément rythmique, ou comme élément symbolisant l'opposition vie/mort. Mais la question de savoir comment ces différentes

73 Emmanuel Coquery *et al.*, « Y a-t-il une lecture symbolique de l'ornement ? », *Perspective : actualité en histoire de l'art*, 1 | 2010, p. 27-42.

74 *Ibid.*, p. 28.

acceptions s'articulent les unes aux autres dans la forme ornementale que prend le HUD au sein ce jeu est encore ouverte.

Cette précaution liminaire étant prise, venons-en à la première partie de la réponse de Jean-Claude Bonne, qu'il nous faut citer longuement :

On distingue généralement deux registres d'ornement. On a traditionnellement compris l'ornement comme un agencement formel (géométrique, sériel...) de motifs (figuratifs ou abstraits) peu ou pas signifiants et confinés dans des zones particulières, sinon accessoires (bordures, surfaces de remplissage...), soit un dispositif local ne pouvant contribuer au sens de ce qu'il décore, faute de constituer une thématique explicite⁷⁵.

Le premier de ces registres est celui dont nous nous autorisons pour parler de fonction ornementale du HUD à propos de *The Path*. Rejoignant ainsi les rinceaux ou les frises, le HUD se définit comme un ornement par au moins deux critères : sa force esthétique vient de la qualité rythmique ou haptique de son agencement, et celui-ci se trouve aux marges d'une composition centrale à laquelle l'ornement participe, mais qui a sa propre autonomie. Ainsi l'ornement se trouverait dans une situation de retrait par rapport à un centre de l'image. Cela est d'autant plus vrai dans le cas de *The Path* dans la mesure où l'aspect du HUD dépend des actions que le joueur fait effectuer à son personnage, au centre de l'écran, dans l'espace diégétique de la forêt.

Le deuxième cas de figure renvoie moins à un type de représentation graphique qu'à la situation d'une représentation visuelle ne présentant pas les traits formels vus au-dessus, ou alors les contenant comme une part de son propre dispositif. Nos connaissances en art romans sont limitées, mais il nous semble que Bonne fait ici référence aux bas reliefs ornant les piliers ou bien peut-être aux gargouilles. En tout cas, sur le plan ludique qui est le nôtre cette description semble s'appliquer au statut des illustrations lors d'une partie de *Magic*⁷⁶ : celles-ci ornent les interactions avec les règles et contiennent parfois elles-mêmes des motifs ornementaux selon le premier sens, mais ne contribuent pas au sens ludique de la partie, qui ne concerne que la partie textuelle des cartes, autrement qu'en servant de repère visuel favorisant la mémorisation.

Mais, comme l'annonçaient les adverbes « traditionnellement » et « généralement », cette double caractérisation va être en partie remise en cause par Bonne, dans les termes suivants :

⁷⁵ *Ibid.*, p. 29.

⁷⁶ *Magic: The Gathering*, Garfield, *op. cit.*

Cette conception formaliste est aujourd'hui contestée par une approche qui s'efforce de reconnaître les interférences formelles et sémiotiques entre l'organisation interne des dispositifs ornementaux locaux et celle des ensembles iconographiques ou environnementaux auxquels ils sont attachés. Ces différents éléments sont ainsi mis en rapport avec les emplacements et les fonctions multiples des images, mais aussi avec les fonctions pragmatiques et rituelles des lieux, des objets ou des personnes concernés⁷⁷.

Il faut cependant comprendre que cette remise en cause n'est que partielle : elle ne remet pas en cause l'existence des deux catégories traditionnelles présentées ci-devant, mais l'étroitesse du sens qui leur est normalement attribuée et se concentre particulièrement sur le deuxième cas de figure évoqué, celui des dispositifs locaux. La critique de Bonne porte en fait sur la réception de l'ornementation et non sur sa constitution et va contre l'idée que l'ornement ne participe pas au sens de ce qu'il orne. Mais comment caractériser cette spécificité de la réception d'un élément sensible comme étant ornemental ? Bonne écrit alors, toujours à propos des « dispositifs locaux » des églises romanes que :

À la différence d'un programme iconographique, qui demande une attention particulière, cette ornementation s'appréhende latéralement, comme *en passant*, dans la dynamique des pratiques (pèlerinage, offices, procession, lecture et chant sacrés, dévotions diverses...). En cela, l'ornemental, à défaut d'une *signification* discursive et symbolique explicite, a au moins un *sens* expressif (intensif, qualificatif...) qui est éprouvé voire même agi⁷⁸[...].

L'ornement n'est donc pas l'élément central de l'attention, mais participe à la qualité générale de ce qui est éprouvé, non pas seulement d'une manière plaisante qui viendrait se surajouter, mais comme un élément rajoutant du sens à une pratique ou à une attention première. L'idée selon laquelle l'ornement est non seulement « éprouvé » mais « agi » lors d'une pratique religieuse va dans ce sens. En rester à l'idée que l'ornement est « éprouvé » lors d'une procession, ce serait encore séparer le sens de la procession et le sens de l'image ornementale, et cela laisserait le soupçon que cette saisie du sens de l'image est incomplète, par rapport à une saisie qui placerait l'image ou le bas-relief au centre de son attention. Que « l'ornemental » soit « agi » amène à l'inverse l'idée que la qualité motrice du geste de dévotion, du chant ou de la déambulation est altérée et que l'ornemental est senti par le geste lui-même.

Pourquoi cette conception nous retient-elle pour le jeu vidéo ? Il est certain que la pratique vidéoludique et les pratiques de dévotion dans une église romane sont deux activités on ne peut plus éloignées : l'une est simulée, l'autre est pleinement agie et elles poursuivent

⁷⁷ Coquery *et al.*, « Y'a-t-il une lecture symbolique de l'ornement ? », art. cit., p.29.

⁷⁸ *Ibid.*, *loc. cit.*

des finalités très différentes. Mais dans les deux cas, un sujet, joueur ou officiant, doit effectuer une tâche pratique ou un déplacement et ce, au sein d'un espace surdéterminé pour donner du sens à ses mouvements au moyen d'une organisation spatiale particulière et d'un recours à des images complétant cette organisation. Ce rapprochement pourrait cependant apparaître comme problématique en remarquant que les pratique de dévotion ou du chant liturgique, si elles se font avec les images, ne se font pas dans les images, alors que les gestes du joueur, parce qu'ils sont traduits en un mouvement à l'écran, ont les images pour destination. S'il y a bien une projection par le joueur de ses capacités motrices dans un espace simulé, cet état ne nous semble pas entretenir avec la pratique rituelle une différence de nature, mais seulement de degré. Mais dans ce cas, peut-on vraiment dire que l'image est perçue « latéralement », terme évoquant l'apparition de l'élément ornemental à la périphérie du champ de vision, alors que le joueur de jeu vidéo est assis juste en face de son écran ?

Prenons alors pour exemple *One Finger Death Punch*⁷⁹. Ce jeu, en deux dimensions, constitue une variation sur le genre du *beat 'em up*, genre dans lequel l'avatar du joueur arpente un niveau en repoussant, à mains nues ou avec des armes blanches, de très nombreux ennemis. Dans le cas présent, l'avatar du joueur, tenant une position centrale, doit repousser des vagues d'ennemis surgissant de la gauche et de la droite, à un rythme effréné. La composante rythmique est d'importance : le joueur doit appuyer sur le bouton d'action vers la gauche ou d'action vers la droite ni trop tôt ni trop tard, lorsque les ennemis sont dans une zone marquée par le HUD et doit donc être en permanence capable de dire de quel côté se trouve la menace la plus pressante.

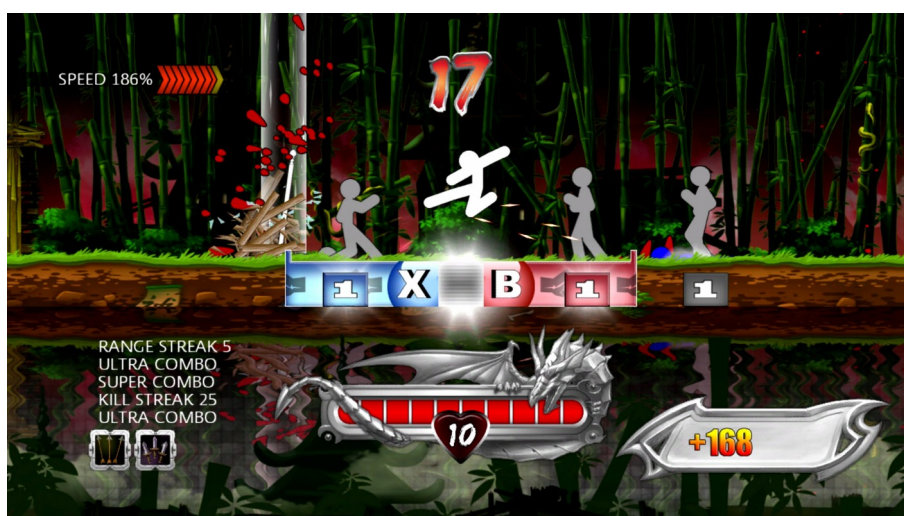


Illustration 30: *One Finger Death Punch*

79 *One Finger Death Punch*, Silver Dollar Games, 2013.

En général, les *beat 'em up* attribuent un bouton à chaque type de coups (coup de point, de pied, balayette...) donnant donc un contrôle au joueur du type de mouvement effectué. Or, dans *One Finger Death Punch*, le type de coup donné est choisi aléatoirement par la machine : le joueur ne contrôle que la direction de l'attaque, mais pas si celle-ci sera portée au visage ou au ventre, en sautant ou non, avec les poings ou avec les pieds. Cela permet d'éviter d'enchaîner les mêmes animations stéréotypées de manière rigide et donne ainsi aux combats un aspect de chorégraphie martiale, les animations étant inspirées d'arts martiaux asiatiques. Mais cette qualité chorégraphique peut difficilement être regardée pour elle-même, le regard du joueur étant en permanence attiré par le HUD qui indique où se trouvent les ennemis et si ceux-ci sont à portée de frappe. Bien que l'avatar soit au centre de l'écran, il n'est donc pas le centre de l'attention du joueur. Ses mouvements, qui ont une dynamique imageante, et la présence même de celui-ci, ne sont alors sentis qu'en passant, donnant par là une consistance visuelle au rôle pratique endossé par le joueur. Ainsi, toute partie, tout élément d'une image, quelque soit sa position dans le champ perceptif et quelque soit sa forme, peut faire l'objet de cette appréciation « latérale » lorsqu'il participe à définir la qualité d'une appréhension sensible dont il n'est pas un élément central.

Est-ce cependant suffisant pour qualifier ce rapport d'ornemental ? Cela semble difficile, du moins à partir du texte de Jean-Claude Bonne, qui parle d'un temps et d'une tradition iconique trop éloignées de la nôtre, et qui nous a avant tout servi de passerelle heuristique pour nos propres réflexions. Plus modestement, nous nous contenterons donc de garder deux idées de ce dialogue avec l'ornement. D'abord, que la dynamique imageante d'une image de jeu vidéo, lorsque le joueur est concentré sur l'accomplissement de règle, est sentie « comme en passant », à des degrés sans doutes divers, en fonction des jeux et des joueurs. Ensuite, que le fait de percevoir « comme en passant » les éléments d'une image n'est pas propre aux jeux vidéo. Reste alors à comprendre s'il existe une spécificité des jeux vidéo quant à la place de ce « comme en passant » dans l'expérience vidéoludique générale et dans la manière même dont cette qualité d'attention se construit.

*

Les images (au sens d'une représentation graphique possédant une dynamique imageante), nous l'avons montré, ne sont pas essentielles aux jeux vidéo, qui ne demandent qu'une traduction numérique des gestes du joueur, quelle que soit la forme de cette traduction. Mais ne pas leur accorder une place à part dans une étude sur les jeux vidéo aurait été une erreur. Pragmatiquement d'abord, il est indéniable qu'elles constituent le type de traduction numérique le plus commun. Philosophiquement ensuite, le traitement spécifique que l'expérience du jeu vidéo fait subir à notre perception des images nous semble l'exemple le plus remarquable pour poser les enjeux d'une réflexion esthétique plus générale sur les régimes d'attention des jeux vidéo.

Les conclusions de ce chapitre amènent ainsi à dire que ce qui apparaît à l'écran, et qui pourrait être vu comme une image, est davantage éprouvé par le joueur comme un affichage renvoyant à des propriétés ludiques, induisant un rapport non-esthétique à ce qui apparaît à l'écran. Cette dualité de l'image et de l'affichage, compris comme le fait pour une représentation graphique de tirer sa force d'une dynamique extérieure à elle, n'est pas propre aux jeux vidéo : le passage par la publicité nous l'a montré et cette possible amphibologie semble être une condition même de toute représentation graphique⁸⁰. Mais les jeux vidéo nous semblent donner un relief nouveau à cette dualité pour deux raisons : parce que l'affichage n'est pas simplement vu, mais acté, et parce que le sens moteur de l'affichage et le sens visuel de l'image ont peu de choses en commun.

Comparons avec l'affiche publicitaire, dont nous avons vu que le but était d'organiser une confusion entre affichage et image, en faisant en sorte que ce qui appartient en propre à l'image se substitue aux qualités réelles du produit vanté. Cette confusion nous semble possible et efficace parce que la perception de l'affiche comme une image ou comme un affichage requiert un acte et un engagement corporel similaires : le fait de regarder à distance, en spectateur. Or, l'exemple de la double lecture de la capture d'écran de *Remember Me*⁸¹ a montré que, dans le jeu vidéo, le passage de l'affichage à l'image se faisait au prix d'un changement d'objet du regard, mais aussi par une suspension de l'action dans le monde du jeu : le sens moteur du mur comme passage qu'il est possible d'escalader est suspendu pour redevenir un élément de décor évoquant par sa place dans la composition d'ensemble la difficulté de Nilin à retrouver ses souvenirs.

80 Même les graphies textuelles possèdent au fond double propriété et l'étude de la typographie est la discipline qui correspond sans doute à l'analyse et au travail de cette dynamique imageante des lettres.

81 *Remember Me*, Dontnod, *op. cit.*

Il nous semble ensuite que ces deux sens sont hétérogènes l'un à l'autre. Cela, à nouveau, n'est pas propre aux jeux vidéo, mais le degré d'hétérogénéité nous semble poussé plus loin et surtout être constitutif de l'expérience même. Ainsi, une œuvre graphique peut en même temps être une image et avoir une fonction d'affichage forte, que celle-ci soit préméditée (c'est le cas de la propagande ou de toute œuvre célébrant un commanditaire, qui n'est pas un cas très différent de la publicité) ou non (ainsi, toute œuvre peut afficher des rapports sociaux, ce qu'une critique marxiste s'attache à relever). Si ces fonctions d'affichage tirent leur force de la dynamique imageante de l'œuvre, la relation est réciproque : comprendre la fonction d'affichage d'un tableau peut aider à saisir la richesse de sa dynamique imageante.

Or cette réciprocité apparaît comme bien plus problématique dans le cas des jeux vidéo. Ce chapitre a montré comment la dynamique imageante était, en situation de jeu, sentie « comme en passant ». Mais le sens ludique du HUD de *The Path* (être une boussole) ou des corniches dans *Remember Me* (permettre à Nilin d'escalader) ne rentrent pas en compte dans l'appréciation visuelle de l'image comme image, justement parce qu'il s'agit de sens moteurs liés aux règles du jeu et qui demandent l'apprentissage d'un savoir-faire technique. En soulignant cette différence entre l'appréciation visuelle et l'appréciation technique, nous ne nions pas l'existence de différences entre le fait d'être capable de regarder un tableau comme une image, de manière esthétique, et le fait d'être capable de le comprendre comme l'affichage de rapports sociaux. Mais nous soutenons que la différence est bien plus importante dans le cas des jeux et que cette distance peut apparaître comme une privation du sens propre de l'image, ce dont témoigne, quoique maladroitement, la position de Kirkpatrick.

De plus, il est à noter que le joueur n'est pas nécessairement libre d'ajuster à tout moment son rapport à ce qui apparaît à l'écran. Parce qu'ils déploient dans le temps des contraintes ludiques (présence d'ennemis, compte à rebours) qui forcent le joueur à focaliser son attention sur la tâche demandée par les règles et donc à scruter dans l'image les éléments interactifs pertinents, les jeux vidéo sont en mesure de dicter l'attitude motrice vis-à-vis de l'image. Ainsi, la lecture d'image de *Remember Me* que nous avons proposé n'a été possible, manette en main, que parce que nous étions dans un moment où aucun ennemi ne menaçait de mettre notre avatar au tapis, répit autorisant de mettre un instant de côté les significations ludiques des éléments apparaissant à l'écran.

En rester là conduirait à soutenir que les jeux vidéo accordent une place privilégiée à l'affichage sur l'image : ce serait uniquement par un relâchement ponctuel des contraintes

ludiques qu'un accès à l'image en tant qu'image, et non plus seulement en tant qu'affichage, serait possible. Corrélativement, il semble alors légitime de poser la question suivante : ce rapport privilégiant l'affichage n'est-il pas plus constitutif du jeu vidéo, et du jeu en général, que l'autre ? En d'autres termes, apprécier les trophées androïdes de *Remember Me* au cours d'une partie est-ce encore pleinement un moment de jeu ?

Or cette question, si elle est mise en valeur par la dualité entre image et affichage, concerne l'attitude ludique dans son rapport à l'ensemble des éléments qui constituent un jeu vidéo sans se limiter aux éléments visuels. Il faut, à ce propos, dire un mot d'une des solutions adoptées par le jeu *Hellblade: Senua's Sacrifice*⁸² dans sa gestion des combats. Nous avons déjà indiqué que le joueur dirige une guerrière picte atteinte de schizophrénie. Sa maladie est principalement rendue de manière sonore : des voix chuchotées sont en permanence présentes, se contredisant l'une l'autre, encourageant Senua ou la rabaissant violemment. Profitant d'un enregistrement en binaural, ces voix tournoient autour de nous, donnant l'impression d'être en permanence observée de toutes part et créant un fort sentiment d'insécurité. Mais ces voix ont également une fonction ludique lors des combats : l'écran étant dénué de toute information visuelle sur l'état de santé de l'avatar, ce sont les intonations et les bribes de phrases répétées qui indiquent le nombre de coups que notre personnage est capable de supporter avant le *game over*. Bien plus, le cri « *Behind you !* » annonce qu'un ennemi hors de notre champ de vision va attaquer Senua, depuis la direction d'où la voix parvenait, permettant ainsi au joueur de tenter une parade, en appuyant sur le bouton dédié à cette action et en orientant le *joystick* dans la direction indiquée par la voix.

En déportant des informations généralement visuelles vers le domaine auditif, *Hellblade* rappelle que les jeux vidéo ne sont pas qu'un art de l'image et que les autres dimensions de leur expérience peuvent aussi se charger de significations pour l'accomplissement des tâches fixées par les règles. Ainsi, cette dualité entre l'image et l'affichage, en tant qu'opposition entre une dynamique interne à un produit sensible et une dynamique renvoyant à un processus autre que ce même produit, se retrouve ailleurs que dans le domaine de la représentation graphique.

Certes, *Hellblade*, comme *Mirror's Edge*, adopte une stratégie d'intégration diégétique des éléments d'affichage. Mais, alors que la couleur rouge dans *Mirror's Edge* est toujours un marqueur ludique, dans *Hellblade*, les voix ne sont pas tout le temps informatives sur ce plan ludique et les moments où elles le sont sont assez clairement délimités dans l'économie du

82 *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, *op. cit.*

jeu. A supposer donc que ces deux éléments soient aussi pertinents sur le plan esthétique, ils le sont de manière un peu différentes : la couleur rouge est esthétisée à partir de son rôle mécanique, tandis que les voix entendues par Senua sont ramenées à une signification mécanique dans la continuité d'une dimension esthétique qui semble première.

Le problème pour nous n'est alors pas de savoir comment cette double valeur d'un même élément est possible, puisque cela est justement le travail des *game designers*, mais dans quelles mesures ces deux valeurs sont perçues et si elles peuvent être perçues en même temps. Au-delà du rapport à l'image, c'est donc l'attitude ludique dans son ensemble qu'il s'agit de penser. S'il semble acquis que le rapport aux éléments d'un jeu peut être au moins double, il s'agit à présent de décrire et de nommer ces rapports, et de comprendre leur articulation au sein d'une théorie philosophique plus large du sensible.

Chapitre 5 – Les régimes d’expérience généraux des jeux vidéo

Depuis le début de ce travail nous tentons de montrer que l’expérience des jeux vidéo, et des jeux en général, peut être vécue de deux manières : l’une qui est guidée par une attention aux règles dans leur rapport à la tâche ludique fixée par elles, l’autre par une attention à ce qui est accessoire aux règles ou, comme nous le verrons, au rapport entre les règles et ce qui leur est accessoire. Nous nommons la première manière le jeu fermé et la seconde le jeu ouvert, appellations que le présent chapitre s’emploiera à justifier. Comme l’avait montré l’exemple de *Rez*⁸³ au chapitre 3, cette séparation transcende la classique opposition entre jeu réglé et jeu libre. En effet, elle ne renvoie pas à deux formes d’œuvre-jeu différentes, mais à deux manières de se rapporter à une situation de jeu, qui peut être de l’une ou de l’autre forme.

Il semblerait d’abord possible de qualifier de régimes d’attention ces manières de jouer dans la mesure où un changement dans le comportement attentionnel (associé éventuellement au changement de l’objet considéré) est le facteur déterminant pour leur différenciation. Mais ces changements d’attention induisent également un changement dans le plaisir ludique et orientent le joueur vers des manières différentes de jouer. En cela, ces régimes d’attention sont plus largement des régimes d’expérience dont l’attention pour l’aspect mécanique ou pour l’aspect accessoire aux règles constitue l’élément architectonique.

Il faut néanmoins signaler que nous parlons de « régime d’expérience » à la fois en nous inspirant et nous démarquant de Mathieu Triclot, qui s’est lui aussi attaché à dégager des régimes d’expérience dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*⁸⁴. Les régimes d’expérience de Triclot sont des complexes socio-historiques dont le pilier est l’écosystème constitué par la liaison homme-machine. Ils rendent compte de l’évolution du plaisir pris aux jeux vidéo, et donc, *in fine*, du développement des formes de jeux, en critiquant ainsi une approche réductrice qui unifierait le plaisir (le *fun*) et l’expérience de jeu⁸⁵. Si nous partageons cette visée théorique en postulant une diversité des plaisirs ludiques, la portée de nos recherches n’est pas la même, parce que nous mettons au centre l’attention aux éléments sensibles plutôt que la liaison homme-machine. Partant de l’attention, et rayonnant dans toutes les manifestations de l’expérience vidéoludique, nous espérons mettre au jour les conditions

83 *Rez*, Mizuguchi, *op. cit.*

84 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 97-99.

85 *Ibid.*, p. 42-43.

d'émergence d'un plaisir sensible ludique. Sauf mention contraire, le terme est donc à entendre en notre sens, plutôt qu'en celui de Triclot.

S'il y a attention aux règles, il y a donc attention à des objets techniques. Partant, l'expérience du jeu fermé, si elle place la technicité des objets en son centre, fait partie de ces expériences sensibles techniques dont nous avons montré l'existence au premier chapitre. Cette première hypothèse ne va pas de soi puisque nous avons vu que le rapport à l'objet technique peut être une relation technique ou bien une relation d'usage. Il ne faut alors pas identifier l'expérience sensible technique et le jeu fermé, mais interroger les rapports entre jeu fermé, relation technique permettant pareille expérience et relation d'usage. Notre hypothèse est que le jeu fermé englobe les cas de relation technique et de certaines relations d'usage qui restent comprises dans les cadres généraux de l'expérience sensible technique.

La détermination de ces cadres sera donc l'une des tâches principales de ce chapitre et rejoint l'un des enjeux majeurs de la thèse que nous posons en introduction. Nous demandons en effet si ce caractère sensible technique était au croisement de deux domaines, le technique et l'esthétique, ou bien si la technique était à l'origine d'un rapport spécifique qui soit capable d'approfondir de manière plaisante notre rapport au sensible. Afin de répondre à cet enjeu, nous partirons de la constitution attentionnelle de l'expérience esthétique afin d'en mesurer la proximité avec l'expérience sensible technique : celle-ci n'est-elle qu'un cas particulier de l'expérience esthétique ou une relation différente au sensible ? La deuxième solution sera la nôtre ce qui nous ramène alors à un autre enjeu important : les jeux vidéo, et le jouer en général, sont-ils étrangers au *jeu* constitutif de l'expérience esthétique ou bien une certaine modalité du jouer s'y intègre-t-elle ? La réponse sera que le jeu ouvert constitue cette modalité.

1. Propriétés attentionnelles de l'expérience esthétique

Puisque nous situons notre étude au niveau des processus attentionnels un point de départ des plus intéressants pour nous est le récent livre de Jean-Marie Schaeffer, *L'expérience esthétique*⁸⁶, qui propose précisément une approche de ce type du sensible et traite, de manière ponctuelle, des jeux vidéo. Mais avant de voir la manière dont Schaeffer aborde le médium vidéoludique, une clarification méthodologique s'impose. En effet, ce choix de penser à l'aide d'un vocabulaire cognitiviste pose la question de l'articulation avec le

86 Jean-Marie Schaeffer, *L'expérience esthétique*, Paris, Gallimard, coll. « NRF essais », 2015.

vocabulaire esthétique, hérité en partie de Kant, qui est le nôtre et notamment avec la notion de *jeu*, comme accord dynamique vivifiant.

Schaeffer note en préambule à son livre que la philosophie esthétique ne peut ignorer les recherches faites dans les disciplines cognitives, dans la mesure où les deux domaines s'attachent à comprendre et à décrire un état d'esprit infléchi « d'une manière caractéristique », ce à quoi nous souscrivons, bien entendu⁸⁷. Mais quelle place a alors la tradition purement philosophique au sein de cette nouvelle configuration du champ de la recherche ? Il est remarquable que Schaeffer, s'il s'inscrit dans la tradition ouverte par Kant dans la *Critique de la faculté de juger*, utilise quasi-exclusivement un vocabulaire issu des disciplines non-philosophiques pour décrire les processus à l'œuvre dans une attention de type esthétique. L'expression la plus synthétique de ce qu'il caractérise comme une expérience esthétique nous semble alors la suivante:

dès lors que nous sommes engagés dans une activité attentionnelle et dès lors que le régulateur de la reconduite/cessation de cette activité est la valence hédonique instantanée, nous sommes dans le cadre d'une expérience esthétique⁸⁸.

Nous analyserons un peu plus finement ce qu'est une « activité attentionnelle » dans le cours du chapitre, mais notons d'ores et déjà qu'il s'agit selon Schaeffer d'un mode qui se distingue d'une relation active au monde selon la partition suivante :

lorsque nous sommes engagés dans un processus d'attention, nous adaptons nos représentations au monde alors que lorsque nous sommes engagés dans un faire nous essayons d'adapter le monde à nos représentations⁸⁹.

En analysant finement les différents processus cognitifs (émotifs, attentionnel, hédoniques) à l'œuvre dans la relation esthétique à un objet, Schaeffer utilise indifféremment les termes « expérience » et « relation » esthétique. Le premier des deux passages cités est, dans le livre, entouré par deux phrases qui parlent, elles, de relation esthétique, sans qu'il soit possible d'établir une distinction de sens entre les deux termes. Que les deux termes soient interchangeable peut certes se justifier par le fait que tout prédicat esthétique est bien un prédicat qui porte sur la relation que nous avons à un objet et non sur l'objet en tant que tel⁹⁰. Mais cette équivalence est aussi à mettre en relation avec l'une des thèses principales de Schaeffer selon laquelle « l'expérience esthétique fait partie des modalités de base de

87 *Ibid.*, p.13 et p. 45.

88 *Ibid.*, p. 198.

89 *Ibid.*, p. 316.

90 Le premier chapitre du livre consacre justement cette équivalence puisqu'il est nommé « la relation esthétique comme expérience ». Voir *ibid.*, p. 41-44.

l'expérience commune du monde⁹¹ ». Alors que le terme « expérience » pourrait renvoyer à un moment privilégié, remarquable et remarqué, penser « expérience » et « relation » comme des termes équivalents revient à dire que tout enclenchement de la mécanique attentionnelle selon les modalités évoquées constitue une expérience esthétique.

Or, cette équivalence entre « expérience » et « relation » nous apparaît comme problématique. S'il est permis d'écrire un temps à la première personne, il se trouve qu'après avoir écrit quelques unes des ligne du paragraphe précédent, j'ai levé les yeux de mon écran et ai vu, par les fenêtres de la bibliothèque, le bâtiment de la Sorbonne et un coin de ciel, à la fois bas et lumineux. Cette vision m'a arrêté quelques instants, parce qu'elle avait quelque chose de reposant pour les yeux comme pour l'esprit. Être arrêté ne signifie pas pour autant que j'ai été inactif durant ces quelques instants ; bien au contraire, mon regard s'attachait à la texture du ciel, qui apparaissait comme également dense et diaphane. Tout cela n'a duré que quelques secondes, le temps d'une pause, car la nécessité de reprendre la rédaction s'est fait rapidement sentir. Pour le dire avec les termes de Schaeffer, « la valence hédonique instantanée » n'a été que très peu de temps le régulateur de ma conduite, puisque le plaisir de contempler le ciel a cédé au bout de quelques secondes devant la nécessité du travail. À n'en pas douter, il s'agissait bien là d'une activité attentionnelle (centrée sur la texture du ciel) qui témoignait d'une relation esthétique aux propriétés sensibles de ces quelques instants.

Mais, dans le même temps, Schaeffer, parle de l'attention esthétique comme d'une attention ouverte, où elle accueille, avec bienveillance pourrait-on dire, tout ce qui se présente à elle, sans exclusive et sans se hâter vers une conclusion [...] ⁹².

Cette idée d'ouverture contient deux dimensions : la non-imposition de schémas pré-établis et le dynamisme. À une perception plus quotidienne qui va subsumer les information sensibles sous des catégories pertinentes (telle plante est un aliment, telle plante est toxique) en recherchant des marqueurs de ces catégories et arrêtant l'exploration sensible une fois l'objet catégorisé, la relation esthétique ne s'y arrête pas, voire réinterroge des schématisations trop rapidement effectuées⁹³. Cette non-imposition n'est pas une expérience statique : si, d'une certaine manière, le spectateur absorbé devant un tableau paraît mettre entre parenthèse le monde qui l'entoure, cette attitude est bien davantage la marque d'une réception dynamique et active, tentant de rendre compte de la richesse sensible de l'œuvre, plutôt que d'une réception passive. En ce sens, la stupéfaction ou la sidération qui peuvent nous saisir devant une œuvre

91 *Ibid.*, p. 12.

92 *Ibid.*, p. 49.

93 *Ibid.*, p. 58-59.

ne peuvent être que des moments extrêmes et transitoires, des limites de l'expérience esthétique elle-même.

Il me semble pourtant qu'une telle ouverture était, ici, ou absente, ou trop brièvement développée pour être aperçue. Certes, il y a eu accueil, mais cet accueil servait une finalité de détente et avait pour horizon l'attitude convenable pour la rédaction. Autrement dit, l'attitude de travail dans laquelle j'étais n'a pas laissé se développer pleinement ce moment attentionnel, qui s'est retrouvé *in fine* incorporé dans le rythme du travail lui-même. En ce sens, s'il paraît bien que ce moment de pause avait pour base une relation esthétique, il semble plus douteux qu'il puisse être décrit comme une expérience esthétique à part entière. En effet, s'il faut se fier à, et ne pas chercher à réduire, « l'amplitude sémantique » que note Marianne Massin au tout début d'*Expérience esthétique et art contemporain*, le terme d'expérience indique, par la racine *per*, « une percée, un risque et un approfondissement⁹⁴ ». Si nous nous retrouvons dans cette triple caractérisation, de quelle manière entendons-nous ces termes ?

Le terme de « percée » semble de prime abord rendre compte du moment inaugural de l'expérience esthétique et, à ce titre, semble pouvoir être associé à deux mouvements distincts : le fait pour l'objet de l'expérience de se détacher des phénomènes ordinaires et de son apparence ordinaire même⁹⁵, comme une pointe jusque ici submergée qui perce une surface, et, inversement, la percée de l'expérience qui travaille l'objet, qui l'ouvre pour une expérience plus complète, à l'image cette fois d'une percée dans les lignes ennemies qui ouvre le chemin au reste de l'armée. Cette image militaire ne doit pas donner à croire qu'il existe une relation antagoniste entre le sujet et l'objet de l'expérience esthétique. Bien plutôt cherchons-nous à souligner à travers elle l'idée que la percée n'est pas simplement une ouverture, mais est en même temps une invitation à poursuivre le chemin ouvert, puisque la percée militaire n'a de sens que si elle est suivie par le reste de l'armée. Si ces deux mouvements sont distincts, ils ne sont pas pour autant contraires, et c'est dans leur articulation que réside la spécificité, nécessairement composite, de l'expérience esthétique.

Articuler ces deux dynamiques ne signifie pas chercher laquelle est le point de départ de l'expérience elle-même, car cela semble relativement indifférent : sans doute certaines expériences esthétiques adviennent parce qu'un objet frappe nos sens et perce le voile de nos

94 Marianne Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Aesthetica », 2013, p. 21.

95 Marianne Massin insiste justement sur ce caractère de rupture du cadre habituel de la perception. Voir *ibid.*, p. 40.

habitudes, manifestant une disponibilité à sentir qui n'était pas nécessairement aperçue et consciente. Mais l'inverse semble également vrai ; il est possible pour une expérience esthétique de n'advenir qu'après un travail consciemment actif du sujet, travail de perception qui serait plus qu'une simple disponibilité, mais bien une élaboration de l'expérience faisant advenir cette percée intérieure qui semble pourtant provoquée par l'objet lui-même. Ainsi l'expérience esthétique n'est pas qu'une simple expérience passive de réception, ce que le premier sens que nous retenions de percée pouvait incorrectement laisser supposer, mais il faut au contraire souligner la dimension active du travail de la sensibilité dans son avènement. La percée dessine ainsi un chemin à suivre, ce qui sera accompli, au prix d'un « risque » par le travail « d'approfondissement » et ne désigne donc pas seulement un moment inaugural⁹⁶, mais la survivance de ce moment inaugural, du « petit sillon » tracé par la rencontre avec l'objet⁹⁷, toujours renouvelé. Il faut ainsi se garder d'un contre-sens : le terme de percée n'implique pas le caractère fugitif de l'expérience esthétique et de son commencement, qui ne pourrait advenir que face à l'objet dans le temps de sa découverte, mais elle admet une temporalité plus large qui inclut la fréquentation de l'œuvre, le retour à cette fréquentation et toute l'élaboration de ce complexe de sensation en quelque chose de « culturellement partageable⁹⁸ ».

Venons-en alors à cette idée de risque. S'il faut rendre au terme « expérience » son sens étymologique « [d']avancée aventureuse dans le franchissement des limites⁹⁹ », alors toute expérience en ce sens fort, parce qu'elle est « aventureuse », porte en elle la possibilité de son échec, échec qui ne serait pas vécu comme un événement trivial. Ce risque tient d'abord au fait de délaisser un rapport sensible habituel au monde pour tenter d'approfondir les qualités sensibles d'un objet par un approfondissement de nos propres qualités d'attention. Il s'agit donc de quitter le confort et l'habitude pour explorer les possibilités et les limites de sa propre sensibilité. Ce qui menace alors le sujet, dans ce cas, peut être rangé sous deux catégories principales : le risque de la déception et le risque de l'inconfort. Le premier indique une résistance trop grande de l'objet face aux efforts déployés par le sujet, pour des raisons

96 De manière générale, ces trois termes nous semblent moins désigner trois propriétés hétérogènes que trois facettes d'un même tout que constituerait l'expérience esthétique.

97 L'expression, empruntée à Proust, se retrouve chez Marianne Massin. Voir Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, op. cit., p. 49.

98 *Ibid.*, p. 42. Ce qui distingue ainsi l'expérience esthétique de l'hallucination, et qui en fait donc une véritable « intelligence du sensible » est que l'élaboration même de l'expérience se déploie grâce et au sein d'un univers de référence qui viennent enrichir la perception elle-même et notre intelligence de cette perception. Sur ce point, voir Baldine Saint Girons, *L'acte esthétique. Cinq réels, cinq risques de se perdre*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2008, p. 47.

99 *Ibid.*, p. 47.

qui peuvent être diverses. Mais ce risque reste bénin, quoique significatif, car une expérience esthétique décevante reste une expérience dont il est possible de rendre compte et peut au fond être une expérience fertile si l'on reconnaît la cause qui fait que les différentes dynamiques esthétiques, bien que mises en place, échouent. La déception reste à la fois partageable culturellement, par la critique notamment, et est donc la conséquence, quoique de manière négative, d'une attitude esthétique bien réglée.

En revanche, sous le second aspect, nous désignons un risque plus radical par lequel ce travail de déshabituement sensible provoque un inconfort chez le sujet. Cet inconfort, dû à la nécessité non pas de se départir totalement de sa subjectivité, mais d'accepter que cette dernière soit interrogée par l'objet de l'expérience sans que nous puissions contrôler absolument ce processus, peut avoir deux issues. La première est un retour à la déception : l'on ferme brutalement le livre que l'on tenait entre ses mains, pour ne plus le rouvrir, parce l'on n'est pas satisfait de ce que cette « avancée aventureuse » nous a livré. La seconde est le mouvement inverse : le douloureux, le désagréable peuvent être éprouvés comme tel et être appréciés sensiblement en reconnaissant la fécondité de telles expériences pour notre propre intelligence du sensible. Il faut donc se garder d'associer trop rapidement expérience esthétique et expérience naïvement heureuse¹⁰⁰. Mais sans doute la frontière est-elle mince entre une expérience féconde et le moment où le fragile équilibre se dérègle et fait basculer le sujet dans une forme d'inconfort qui anesthésie son rapport sensible ou le force à l'interrompre. Ainsi, ce « risque » de l'expérience esthétique peut-il être nommé plus précisément comme étant la rencontre avec l'insoutenable.

Reste enfin l'idée « d'approfondissement » qui va de pair avec la dimension déjà étudiée de « percée » et la précise un peu plus : nous retrouvons l'idée selon laquelle l'expérience esthétique n'impose pas de schémas pré-établis, mais poursuit l'exploration sensible de l'objet sollicité. Il est cependant à noter que ces deux termes, non-imposition de schémas pré-établis et approfondissement, ne sont pas sur le même plan : le premier est une description de mécanismes cognitifs qui peuvent être mis en place ailleurs que dans l'expérience esthétique, le second, un terme plus large, tentant de rendre compte de la qualité dynamique vécue de l'expérience esthétique et qui comprend ces mécanismes cognitifs à titre de conditions de possibilité. Sur ce point, « approfondissement » est sans doute un terme encore trop générique tant il est clair que nous n'approfondissons pas de la même manière une

100 *Ibid.*, p. 56-57.

expérience sensible et nos connaissances scientifiques. Comment caractériser plus précisément cette dynamique alors ?

Cet approfondissement de la perception dans le cadre de l'expérience esthétique est, comme nous l'avons déjà évoqué, une résistance à notre tendance à trouver des marqueurs définitifs permettant de catégoriser l'objet d'une perception. Il ne s'agit pas de supprimer cette perception première, sans quoi rien ne saurait avoir de forme ou de sens, mais de savoir ne pas s'en contenter. Que faut-il faire alors ? Massin remarque que l'attention esthétique « demande des actes de réopacification, de libération, d'étrangéisation, tout en donnant accès à un univers propre, mais partageable¹⁰¹ ». Nous voudrions retenir particulièrement le premier de ces termes, comme étant le plus spécifiquement sensible. Cela ne veut pas dire que libération (comme le fait de se libérer « des urgences pratiques » et des « modes de perception habituelle ») et étrangéisation (comme le mouvement de se rendre étranger à soi-même que nous avons déjà évoqué) ne sont pas constitutifs de l'expérience esthétique¹⁰², mais qu'ils en sont moins caractéristiques. En effet libération et étrangéisation se retrouvent également, par exemple et quoique selon une dynamique différente, dans l'activité philosophique : le travail d'un concept est à la fois une libération du mot travaillé de son sens habituel en même temps qu'une étrangéisation du philosophe en vue de se changer lui-même. A l'inverse, la réopacification, qui n'est pas simplement le fait d'éclairer, de préciser ou de donner de la consistance, nous semble un processus propre à l'expérience esthétique, parce qu'elle est le geste sensible qui dynamise l'expérience et a pour conséquence la libération et l'étrangéisation.

En effet, comme le dit Schaeffer, « l'œuvre d'art n'est pas une énigme » dont il faudrait réussir à trouver la solution¹⁰³. En comprenant ici la mention de l'œuvre d'art comme un paradigme de l'objet esthétique, et en nous autorisant à penser que cette remarque peut valoir aussi pour un paysage ou pour tout objet esthétisé, cette citation éclaire la dynamique intellectuelle et sensible propre à la réopacification. Rendre, à nouveau, opaque n'est pas rendre confus, mais multiplier, infiniment peut-être, indéfiniment sans doute, les points à élucider pour comprendre et développer la relation sensible particulière entretenue avec l'objet. La réopacification est donc le fait de rendre la résistance sensible de l'objet plus riche, sans prétendre énoncer une vérité qui éclairerait l'objet en sa totalité et serait la solution de

101 Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, op. cit., p. 40.

102 Nous verrons justement que c'est dans la déliaison de la réopacification et de la libération que réside la spécificité de certaines expériences du jeu vidéo, qui en font des expériences sensibles d'un autre genre que l'expérience esthétique.

103 Schaeffer, *L'expérience esthétique*, op. cit., p. 179.

l'énigme. Mais qu'est-ce qui guide alors cette dynamique ? Massin remarque que l'expérience esthétique « libère des possibles et ouvre un avenir sans le déterminer¹⁰⁴ ». L'abandon de l'imposition de schémas pré-établis, la libération de l'objet des intérêts immédiats font que ce mouvement de réopacification entraîne le sujet à découvrir des particularités sensibles. Au fond l'expérience esthétique nous invite à une « quête¹⁰⁵ » dont nous ne saisissons pas totalement l'objet, ce qui est le garant de son caractère ouvert et inépuisable.

Cette définition de l'expérience esthétique selon la triple dynamique de la percée, du risque et de l'approfondissement étant faite, peut-elle s'appliquer au cas d'où nous étions parti, celui de cette anecdote qui m'a vu lever la tête de ma rédaction ? Bien plus que la percée, c'est bien la suspension momentanée de l'écriture qui était directrice dans cette expérience. Toute prise de risque sensible, toute tentative de pousser l'étrangéisation de ma propre sensibilité, était donc maintenue à distance, justement parce que la nécessité de travail planait toujours et me semblait plus impérieuse que la « valence hédonique immédiate¹⁰⁶ », pour le dire avec le vocabulaire de Schaeffer. En conséquence le processus d'approfondissement, nécessairement amorcé, n'a pu être mené à son terme puisque l'ouverture de l'expérience a été aussitôt refermée par le retour à l'écran d'ordinateur. Cette apparition du ciel à travers la fenêtre ne se distinguait pas du rythme même du travail parce que la conscience de la nécessité de travailler rabattait ce moment sur une fonction de repos. S'il y a bien eu une courte relation esthétique, l'économie d'ensemble de ce moment ne permet pas de le qualifier comme expérience esthétique, actant ainsi la séparation entre ces deux notions.

Ainsi, pour qu'une relation esthétique soit éprouvée comme une expérience esthétique, il faut qu'elle soit saisie non comme simple relation, mais bien comme une dynamique au sein de notre propre existence, qu'elle se détache par elle-même des autres qualités de moment qui l'entourent en suivant ce mouvement de réopacification que nous avons mis en avant. Il ne suffit pas de noter l'existence d'une relation esthétique, fût-ce par l'enregistrement de données par un protocole scientifique, pour pouvoir parler d'expérience esthétique. Certes, Schaeffer a raison de considérer que l'esthétique est un mode commun de l'expérience, ouvrant ainsi la nécessité et le devoir de développer cette faculté. Mais, que la notion d'expérience esthétique coïncide strictement avec celle de relation esthétique semble bien plus problématique. Ce que nous essayons de montrer est qu'un processus cognitivement identique n'est pas

104 Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, op. cit., p. 58.

105 L'expression est utilisée à plusieurs reprises par Massin. Voir, par exemple, *ibid.*, p. 49.

106 Schaeffer, *L'expérience esthétique*, op. cit., p. 198.

nécessairement vécu selon la même qualité, que ce soit à cause de sa durée ou du contexte dans lequel ce moment attentionnel surgit. Là où Schaeffer annonçait vouloir comprendre l'expérience esthétique « indépendamment de son objet¹⁰⁷ », il nous semble au contraire que c'est dans la caractérisation du lien vécu entre l'expérience et son objet que réside la spécificité de l'expérience esthétique sur la simple relation esthétique. Le paradoxe de l'approche de Schaeffer est que, si la mise en place d'un certain mécanisme attentionnel est suffisant pour parler d'expérience esthétique, il faut alors dire que l'on peut avoir une expérience esthétique sans s'en apercevoir, tant elle est courte ou incluse dans le rythme d'une autre tâche. L'objet dans l'expérience esthétique doit donc être caractérisé, non pas comme simple matérialité, mais comme réseau d'intention : tout objet, comme objet vécu selon un temps et un lieu précis, ne se prête pas à une expérience esthétique. Ici, l'objet ciel, pris dans une relation à mon travail, n'était pas suffisant pour être le soutien d'une expérience esthétique, même si une brève relation esthétique a pu se nouer.

Même à présent, en ayant repris et travaillé ce moment, au point que son souvenir est devenu pour moi particulièrement clair et signifiant, il me semble difficile de considérer ce moment comme une expérience esthétique. Car de quelle manière est-il signifiant ? Il est vrai que je l'ai décrit comme s'il s'agissait d'une expérience esthétique, mais sa valeur et sa signifiante ne résident pas tant dans le contenu de l'expérience elle-même que dans l'analyse de l'articulation entre le plaisir sensible pris à cette rapide contemplation du ciel et la globalité de mon expérience. Au fond, si ce moment n'est pas une expérience esthétique, il reste une relation esthétique dont la valeur est d'interroger la manière de nous rapporter au monde qui nous entoure. La relation esthétique est donc la condition nécessaire, mais non suffisante, de l'expérience esthétique qui s'organise, à partir de et dans une percée, autour d'une quête ouverte caractérisée par la réopacification du sensible et par l'étrangéisation du sujet et ayant pour risque l'insoutenable.

Nous en arrivons alors pleinement au problème méthodologique que nous annonçons puisque nous nous trouvons avec trois vocabulaires différents pour parler de la relation et de l'expérience esthétique : le vocabulaire lié à l'attention emprunté à Schaeffer, celui des dynamiques structurant l'expérience emprunté à Massin et le concept de *jeu* hérité de Kant. La première chose à remarquer est que ces trois ensembles de termes se trouvent à deux niveaux différents d'analyse. Les concepts de Schaeffer, parce qu'ils décrivent des comportements à un niveau largement subconscient, peuvent difficilement rendre compte de

107 *Ibid.*, p. 12.

la différence qualitative vécue entre une expérience esthétique au sens plein et l'expérience de pause en regardant le ciel déjà décrite longuement. Au contraire les images de la percée ou de la réopacification n'opèrent pas à un niveau souterrain, mais à celui de la perception de notre propre expérience.

Si une analogie partielle peut aider à comprendre où nous voulons en venir, nous voudrions parler quelques instant de la pratique du chant. Sans aucun doute les meilleurs chanteurs sont ceux qui ont une connaissance du fonctionnement anatomique du chant, mais, dans la performance elle-même, cette connaissance est peu aisément mobilisable en tant que telle. La finesse musculaire et motrice elle-même est approchée lors des cours, ou corrigée en plein concert, par le biais d'images et de métaphores qui ne rendent que grossièrement compte de la réalité physiologique de l'acte du chant¹⁰⁸. C'est par ce biais que ce le mécanisme anatomique du chant est rendu sensible et que l'acte de chanter est travaillé et amélioré. L'image ne peut bien sûr pas se substituer à une connaissance anatomique solide, mais les deux s'éclairent et se guident l'une l'autre dans le cadre de la pratique. Ces images, ces métaphores ont donc une vertu dynamique en ce qu'elles permettent, mieux que la seule connaissance scientifique, de donner une direction à l'acte du chant. Que garder de cet écart pour notre sujet ? L'analogie ne saurait être parfaite, dans la mesure où la philosophie procède davantage par concept que par image. Néanmoins une tâche de la philosophie en général, et de la philosophie esthétique en particulier, est bien de mettre au jour ou d'inventer de tels concepts pratiques qui modifient et guident la perception que nous avons de nos expériences et qui rendent comptent, voire qui éclairent, ce que les données scientifiques disent à un autre niveau.

Les termes déjà évoqués, et surtout celui de réopacification nous semblent justement, avec l'idée de jeu des facultés, rentrer dans cette catégorie de concepts pratiques, qui s'incorporent dans l'expérience, aident à nommer à celle-ci, et influent directement sur notre capacité à sentir les choses, sans pour autant qu'elles réduisent la particularité des perceptions en agissant comme des schémas pré-établis. Là réside l'intérêt de parler de réopacification et de conserver l'image, parce que, de même que les images utilisés par le chanteur modifient sa perception du flux d'air, avoir en tête l'idée de réopacification apporte avec elle son propre lot d'images connexes (ne serait ce que par le jeu de ces élucidations qui amènent à une opacité)

108 Pour reprendre certaines images utilisées par le contre-ténor Pierre Kuzor (communication personnelle) imaginer que l'on « boit sa voix » est une manière d'aider à garder une même ligne de souffle en ayant l'impression que l'on inspire l'air au lieu de l'expirer, ou bien que l'on cherche « frapper un gong », quelque part entre les yeux, afin de maintenir l'émission le plus haut possible, pour timbrer la voix, tout en gardant un dynamisme du souffle.

capables donc non seulement de décrire, mais d'enrichir l'expérience non de manière fantaisiste, mais de manière accordée à la réalité du processus subconscient.

Mais qu'est-ce qui, dans notre cas, garantit cet accord ? C'est là qu'intervient le concept de *jeu* comme accord dynamique non réglé. Rappelons que chez Kant, qu'il y ait du *jeu* entre les facultés s'oppose précisément à la détermination de concepts réglés par l'entendement qui rendraient compte de manière objective et définitive de l'objet¹⁰⁹. Partant, ce concept nous apparaît comme la manière adéquate de transposer au niveau conscient le type d'activité attentionnelle qui refuse et réinterroge les catégorisations quotidiennes et univoques, que notait Schaeffer¹¹⁰. La relation esthétique est le début de ce *jeu*, mais l'expérience esthétique ne commence que lorsque nous reconnaissons ce *jeu* en nous. Or, reconnaître le *jeu* dans l'expérience et entrer de plain-pied dans ce *jeu* est ce que nous avons justement refusé de faire en regardant le ciel à travers la fenêtre de la bibliothèque, stoppant ainsi la réopacification du ciel qui avait débuté.

Par là, il appert que la réopacification et les autres dynamiques mises en évidence sont des formes de ce *jeu*. La réopacification est un accord dynamique non réglé entre élucidation et opacité, entre la recherche de la particularité sensible et sa reprise culturellement transmissible ; l'étrangéisation est un accord dynamique non réglé entre l'affirmation de soi et la déprise totale du sujet, déprise qui est vécue de manière négative dans le risque de l'insoutenable. Les termes extrêmes de ces couples notionnels ne sont pas des options entre lesquelles choisir, ou les deux éléments hiérarchisés, mais les termes d'un accord construit par et dans le *jeu* composite et « impur » de l'expérience esthétique¹¹¹.

2. L'expérience sensible technique comme cadre du jeu fermé

a. Le caractère intéressé de l'expérience des jeux vidéo

Cette détermination plus précise de l'expérience esthétique étant faite, revenons au livre de Schaeffer qui, comme nous le mentionnions plus haut, rencontre assez tôt les jeux vidéo : ceux-ci sont convoqués à titre d'exemple pour mettre en place une distinction entre « attention distribuée » et « attention focalisée », capitale pour la compréhension des mécanismes attentionnels de l'expérience esthétique¹¹². Avant d'en arriver à ce point

109 Kant, *CFJ*, *op. cit.*, § 9, p. 196.

110 Schaeffer, *L'Expérience esthétique*, *op. cit.*, p. 58-59.

111 Sur cette impureté de l'expérience esthétique, voir Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, *op. cit.*, p. 147-149.

112 Schaeffer, *L'Expérience esthétique*, *op. cit.*, p. 63-76.

cependant, Schaeffer est parvenu à la conclusion que l'expérience esthétique se caractérise par un « surinvestissement attentionnel » ou plutôt que « certaines formes spécifiques de ce surinvestissement de l'attention [sont] caractéristiques de ce mode d'attention¹¹³ ». Ce surinvestissement est en effet le point commun à trois « symptômes » de l'esthétique qui ont été identifiés, au cours d'un dialogue avec l'approche de Nelson Goodman, dans les pages précédentes : densification attentionnelle, saturation attentionnelle et exemplification¹¹⁴. Nous nous intéresserons ici particulièrement au phénomène de saturation, en précisant que ces trois concepts sont autant de composantes, au niveau attentionnel, du *jeu* réopacifiant que nous venons d'identifier.

Par saturation, il faut entendre la tendance à ne pas restreindre, pour des raisons d'usage, les différents aspects d'un objet lorsque nous portons notre attention sur lui. Ainsi, face à un tableau, notre attention ne se focalise pas sur le simple tracé d'un trait, mais également sur sa couleur, son épaisseur, la matière avec laquelle il a été tracé, et ainsi de suite, sans que cette liste puisse être limitée *a priori*¹¹⁵. S'oppose à cette attitude ce que Schaeffer nomme « la dynamique schématisante », que nous avons déjà rencontré à propos des plantes : face à une plante inconnue que nous tentons d'identifier, nous réduisons le nombre de critères pertinents afin de trouver un critère de ressemblance pour comprendre l'origine et la nature de la plante en question, ce qui constitue un schème conceptuel¹¹⁶. La pertinence du critère considéré est alors toujours fonction d'un contexte d'action ou d'usage de la part du sujet attentif. Or, il semble d'abord que ce soit ce genre d'attention qui se trouve mobilisée par les jeux et par les jeux vidéo. L'important pour progresser dans un jeu est ainsi de savoir reconnaître qui est un ennemi et qui n'en est pas ou, plus généralement, avec quels éléments il est possible d'interagir ou pas. Cela suppose ainsi de regarder tout le décor d'un jeu vidéo en y projetant le schème d'action contenu dans les règles.

Cet aspect apparaît d'autant mieux si l'on pense à la fortune du concept d'*affordance* dans le *game design*. Par *affordance*, il faut entendre, d'après Raphaël Verchère

un élément de l'environnement d'emblée signifiant, qui indique par sa seule présence l'usage qui peut en être fait¹¹⁷.

113 *Ibid.*, p. 62.

114 *Ibid.*, p. 55-63. Il est à remarquer que la troisième catégorie, celle d'exemplification, est beaucoup plus liée que les autres aux spécificités esthétiques de l'approche de Goodman et nous semble, de ce fait, à part et moins convaincante que les deux autres.

115 *Ibid.*, p. 57.

116 *Ibid.*, p. 58-59.

117 Raphaël Verchère, « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo. La métaphysique des "affordances" au service de la politique des "architectures du choix" », *Sciences du jeu*, n° 11, *op. cit.*, <https://journals.openedition.org/sdj/1741> (consulté le 10 septembre 2019).

Une excellente analyse du premier niveau de *Super Mario Bros.* a été menée par la développeuse Anna Anthropy qui, sans néanmoins employer le terme, montre comment les *affordances* orientent le joueur vers les actions correctes : ainsi la sorte de champignon sur pattes qu'est le *goomba* apparaît de l'autre côté de l'écran, marche dans une direction contraire à la nôtre et a un air méchant, autant de facteurs qui permettent de l'identifier comme ennemi¹¹⁸. Cherchant à simplifier au maximum la tâche cognitive du joueur, la recherche de l'*affordance* montre bien que la subsomption d'un objet sous un schème d'action est bien une composante fondamentale de l'attitude ludique.

Schaeffer, quant à lui, ne traite pas directement des jeux vidéo, mais convoque une étude anglaise sur les compétences visuelles et le traitement de l'information, qui établit une comparaison entre une population de joueurs et de non-joueurs¹¹⁹. Le résultat de l'étude est alors que les jeux vidéo sont de véritables terrains d'entraînement attentionnel : une pratique régulière permet une meilleure gestion des goulots attentionnels (situation qui résulte d'une « disparité entre le nombre de stimuli qui frappe la rétine en un laps de temps donné et la capacité de traitement attentionnel¹²⁰ ») ou une meilleure rapidité dans le traitement des informations visuelles. Une telle pratique n'est donc pas vaine, mais permet de développer des compétences réutilisables dans des situations attentionnelles similaires, mais qui ne sont pas immuablement rattachées à l'action particulière de tel ou tel jeu. Ce faisant, Schaeffer veut montrer que l'expérience esthétique est elle aussi une mobilisation de ces capacités attentionnelles, afin d'entériner le caractère ordinaire de celle-ci, quoique selon des dynamiques différentes. Mais pourquoi être parti de l'étude des jeux vidéo pour prouver cela ?

Ce point de départ est justifié d'abord par une parenté entre expérience vidéoludique et expérience esthétique, exprimée en ces termes :

L'étude [de Green et Bavelier] a mis en évidence que l'exercice des activités attentionnelles, même lorsqu'elles s'exercent dans un cadre pragmatiquement déconnecté, ce qui est le cas de l'expérience esthétique, est en lui-même une source d'apprentissage, non pas au sens où il produirait des connaissances déclaratives mais au sens où il affine nos capacités de discrimination¹²¹.

Or, l'étude de Green et Bavelier ne parle à aucun moment d'expérience esthétique. Il faut donc comprendre que Schaeffer comprend l'expérience vidéoludique comme une expérience

118 Anna Anthropy, « level design lesson: to the right, hold on tight », 7 août 2009, billet de blog, <https://w.itch.io/level-design-lessons> (consulté le 10 septembre 2019).

119 C. Shawn Green & Daphne Bavelier « Action Video Game Modifies Visual Selective Attention », *Nature*, vol. 423, 2003, p. 534-537.

120 Schaeffer, *L'expérience esthétique, op. cit.*, p. 66.

121 *Ibid.*, p. 65.

« pragmatiquement déconnectée » au même titre que l'expérience esthétique. Comment entendre cette expression ? Si nous nous souvenons que *ta pragmata* désigne, en grec ancien, les affaires de la cité, ce qui a donc trait à la vie publique des citoyens, il faut alors entendre que l'expérience vidéoludique, à l'instar de l'expérience esthétique, suspend ce cours ordinaire de la vie tout en utilisant des mécanismes attentionnels réutilisables dans lors de situations réclamant un engagement pragmatique. En effet, dans les pages suivantes, Schaeffer, lorsqu'il évoque des aspects mis en avant par l'étude de Green et Bavelier, c'est-à-dire la résistance aux goulots d'attention et la différence entre traitement sériel et traitement parallèle¹²², le fait uniquement en situation d'expérience esthétique en délaissant à peu près complètement les jeux vidéo.

Or ces quelques pages vont préciser le sens de « pragmatiquement déconnectée » dans une direction très problématique pour l'application de cette expression aux jeux vidéo. En effet, par deux fois¹²³, Schaeffer insiste sur l'absence de tâche immédiate dans l'expérience esthétique comme étant le facteur qui permet son « ouverture » au sensible¹²⁴. Cette absence est primordiale dans l'économie de l'expérience esthétique puisque, pour Schaeffer, la condition même du passage à une attitude esthétique est

une dépragmatisation de la relation attentionnelle, ce qui signifie que nous sommes invités à traiter les informations en mettant entre parenthèses ce qui serait leur signification et pertinences dans le cadre de nos interactions en cours avec le monde¹²⁵.

Faut-il comprendre ce terme comme une reprise, sous un autre vocabulaire, du désintéressement kantien, que nous avons déjà reconnu à la fois comme un critère pertinent de l'expérience esthétique, mais aussi comme ne pouvant être appliqué au jeu vidéo pour caractériser une expérience de jeu orientée vers l'accomplissement de la tâche fixée par les règles ? En partie, mais il faut surtout remarquer que, bien que ce ne soit pas précisé à ce moment-ci du livre, cette déconnexion pragmatique contient en fait deux niveaux : « la constitution d'une enclave pragmatique¹²⁶ » et la « dépragmatisation ». Or, les jeux vidéo et l'expérience esthétique ont en commun d'être des « enclaves pragmatiques » qui suspendent le cours ordinaire du monde, mais leur point commun s'arrête à ce premier niveau.

122 Notons que ces termes n'apparaissent pas dans l'étude de *Nature* elle-même et que la glose de Schaeffer se fait très distante par rapport à son point de départ.

123 *Ibid.*, p. 67 « l'attention esthétique n'a pas de tâche au sens fort du terme », et p. 71 « une dynamique attentionnelle sans tâche assignée ».

124 Nous revenons plus en détail sur ce terme ouverture à la fin de ce chapitre.

125 Schaeffer, *L'expérience esthétique, op. cit.*, p. 205.

126 *Ibid.*, loc. cit.

En effet, au moment d'aborder le troisième aspect mis en avant par l'étude de Green et de Bavelier, la différence entre attention distribuée et attention focalisée, Schaeffer repart cette fois de la description d'une expérience vidéoludique pour la différencier d'une expérience esthétique :

La plupart des jeux d'action possèdent en effet une structure d'action duelle dans laquelle des phases d'action alternent avec des phases de transition invitant à l'exploration visuelle d'un environnement à structure spatiale diversifiée d'où vont surgir de nouveaux ennemis¹²⁷.

Cette phrase décrit en effet très bien le rythme de la progression dans les jeux de tirs modernes, dans lesquels les escarmouches sont assez nettement séparées des séquences d'exploration et de dialogue¹²⁸. Notons au passage que cette tâche d'exploration visuelle n'est pas limitée au repérage des ennemis, mais également à celui des éléments de décor pouvant servir couverture, des objets de soin ou d'objet arbitrairement désignés comme devant être collectés¹²⁹. Quoi qu'il en soit, nous sommes d'accord avec Schaeffer pour dire que cette phase d'exploration visuelle se fait sur le mode de l'attention distribuée c'est-à-dire lorsque « le sujet balaie le champ perceptuel sans privilégier aucune zone » là où l'attention focalisée est « une attention dans laquelle le sujet est attiré, dirigé, vers la localisation de sa cible avant qu'elle n'apparaisse¹³⁰ ». Dans ce second cas, le champ de perception n'est plus homogène, mais est structuré et hiérarchisé en zones pertinentes et zones non pertinentes.

Pourquoi alors cette inflexion donnée à l'attention distribuée équivaut-elle à la constitution d'une enclave pragmatique ? Parce que la prédominance d'une attention distribuée se retrouve « dans l'attention standard : toute situation perceptive d'attente indéterminée est gérée selon le mode de l'attention distribuée¹³¹ ». Ainsi, pouvoir apprécier une situation selon ce mode, c'est ne pas avoir l'attention accaparés par une tâche requérant une focalisation. Un jeu d'action alterne entre phases qui privilégient l'une ou l'autre forme d'attention, mais il constitue dans son ensemble une enclave pragmatique par rapport au

127 *Ibid.*, p. 71.

128 Un bon exemple de cette tendance est sans doute *Spec Ops: The Line*, Berlin, Yager Development, 2K Games, 2012 à opposer, par exemple, à un autre jeu de tir comme *Unreal*, Cary, NC, Epic Games, GT Interactive, 1998. Alors que *Unreal* jouait sur la concomitance de l'exploration et du combat, ce qui créait une tension permanente car chaque angle de couloir pouvait cacher un ennemi, *Spec Ops* délimite des zones précises d'escarmouche qui sont, au bout d'un temps, reconnaissable grâce à certains arrangement architecturaux.

129 Cette nécessité de jongler entre différentes tâches, et donc différentes stratégies attentionnelles, est précisément ce qui est à la base de la distinction proposée par Green et Bavelier entre jeu d'action (qui demandent de gérer plusieurs tâches à la fois) et jeu de contrôle (qui demandent de ne se concentrer que sur une seule tâche à la fois, l'exemple qu'ils donnent de cette catégorie étant *Tetris*, Pajitnov, *op. cit.*). Le résultat de la dernière de leur cinq expériences tend à confirmer le bien fondé de cette distinction. Voir Green & Bavelier, « Action Video Game Modifies Visual Attention », art. cit., p. 537.

130 Schaeffer, *L'expérience esthétique.*, p. 72.

131 *Ibid.*, loc. cit.

monde courant, parce qu'il crée une sollicitation de l'attention distribuée plus importante que l'ordinaire¹³². En revanche, c'est dans l'articulation entre ces phases d'attention que réside la différence avec l'expérience esthétique. En effet, dans un jeu d'action comme *Spec Ops*, ces phases ont pour vocation de se résoudre en des combats qui sont les moments de péril ludique, durant lesquels le joueur peut perdre. Si, après avoir été abattu, nous recommençons sur le champ la même séquence de jeu, parce que le positionnement des ennemis ne varie que peu, l'attention distribuée n'est plus nécessaire et une préfocalisation plus efficace permettra peut-être une meilleure réussite du combat. Apprendre un jeu, afin de le finir le plus rapidement ou efficacement possible consiste justement en la réduction de ces phases d'attention distribuée ou du moins à entraîner un basculement rapide vers une attention focalisée.

Nous voyons alors que s'il y a bien enclave pragmatique, il ne pourrait y avoir pleinement dépragmatisation dans la mesure où les jeux substituent à une tâche ordinaire une tâche ludique qui leur est propre. Toute autre est le cas de l'expérience esthétique pour laquelle, si une alternance d'attention distribuée et d'attention focalisée est également notable, ce sont les phases d'attention distribuées qui prédominent dans l'économie de l'expérience. A propos d'un petit corpus d'expérience esthétiques, fictionnelles ou vécues, ayant comme point commun une promenade, en train ou venant d'être faite, Schaeffer note que

les descriptions [de ces expériences] mettent en avant l'importance des phases d'attention distribuées dans la dynamique temporelle des expériences en question. En fait, c'est dans ses retours à des phases d'attention distribuée que l'expérience esthétique se ressource, se redynamise et prend un nouveau départ¹³³.

La différence avec les jeux vidéo comme *Spec Ops* apparaît ici aussi comme grande : les phases d'attentions distribuées dans ce dernier sont peut-être des respirations, mais ce sont surtout des préparations à l'attention focalisée nécessitée par l'action, là où l'attention distribuée est architectoniquement plus constitutive de l'expérience esthétique. C'est en effet par l'attention distribuée que peut surgir la saturation attentionnelle. Or, dans le cas des jeux vidéo, l'attention distribuée suit une tâche à accomplir, puisque elle doit permettre de repérer des éléments interactifs et répond donc également à des schèmes d'actions, alors que dans le cas de l'expérience esthétique, aucune tâche autre qu'attentionnelle n'intervient¹³⁴.

132 A cela s'ajoute le fait que les jeux vidéo sont des fictions et s'inscrivent donc dans le régime de « feintise ludique » qui caractérise celles-ci pour Schaeffer, nécessairement en retrait par rapport au monde ordinaire. Schaeffer ouvrirait d'ailleurs son ouvrage sur la fiction avec l'évocation de la réception du jeu vidéo *Tomb Raider*. Voir Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999, p. 7-11

133 *Ibid.*, p. 75.

134 Le fait de marcher n'est ainsi pas une tâche dans la mesure où, puisqu'il n'y a pas d'obstacle ou d'autres piétons à éviter, elle ne mobilise pas de ressources attentionnelles particulières et soutient bien plutôt le

Ce point est capital, car nous en avons vu lors de la section précédente en quoi l'approfondissement propre à l'esthétique était tributaire d'une quête. Et c'est bien parce que cette quête est perpétuellement inachevée, et que ce qui est poursuivi n'apparaît pas immédiatement dans une clarté certaine, que le *jeu* esthétique est possible. Or, un jeu vidéo demande une tâche à accomplir, tâche qui s'appelle d'ailleurs dans certains genres de jeu une « quête¹³⁵ ». Sans vouloir surdéterminer outre-mesure cette identité de vocabulaire, il nous semble raisonnable de s'interroger de la manière suivante : comment une quête indéterminée esthétique pourrait elle naître si une quête bien déterminée et ludique oriente vers sa résolution les différents mécanismes attentionnels du joueurs ? Il nous semble que ces deux types de quête sont antagonistes car ils réclament des dynamiques contradictoires dans un espace mental qui se voit *a priori* forcé de choisir l'une ou l'autre¹³⁶ dans la mesure où elles présupposent une articulation différente des mécanismes attentionnels. Faut-il alors dire que l'intérêt pour une tâche ludique bloque toute possibilité d'une expérience approfondissant notre rapport sensible ou bien peut-il être à l'origine d'un rapport spécifique qui ne serait pas apparu sans lui ?

b. Définition de l'expérience sensible technique

A cette question, nous répondons que, au travers de cet intérêt orientant l'attention du joueur vers une tâche, réside la possibilité d'une expérience approfondissant le sensible d'une manière originale, car se structurant d'une manière autre que l'expérience esthétique. Un exemple est ici nécessaire pour guider notre réflexion et nous aimerions reprendre et développer nos réflexions sur *74:78:68*¹³⁷, qui ont déjà été présentées par ailleurs¹³⁸. 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

rythme de l'expérience esthétique.

135 On distingue alors les quêtes principales des quêtes secondaires. Les premières sont obligatoires et font avancer le scénario du jeu tandis que les secondes sont optionnelles et n'ont pas forcément d'influence sur le développement général de l'histoire.

136 Nous nuancerons ce jugement par la suite.

137 *74:78:68*, Serguey Mohov, Fabian Bodet & Clément Duquesne, 2012.

138 Thomas Morisset, « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique », *Sciences du jeu*, n° 11, *op. cit.*, <http://journals.openedition.org/sdj/1801> (consulté le 11 septembre 2019).

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.

La manière dont les auteurs font usage, comme élément de règle, de ce qui est censé en être le support est remarquable. 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-cadres¹³⁹ par seconde, comme un acquis. Les moments durant lesquels un jeu ralentit inopinément sont en principe vécus comme le symptôme d'un problème, soit d'une inadaptation de la console ou de l'ordinateur au jeu, soit d'un mauvais travail des développeurs. *74:78:68*, quant à lui, force le joueur à continuer de jouer malgré la difficulté à effectuer des mouvements précis alors que le jeu apparaît comme une suite d'images plus ou moins fixes et non plus comme un mouvement continu. Plus le joueur suit l'objectif du jeu, plus ce dernier tend à devenir injouable. Il en résulte ainsi une expérience qui interroge le rapport des jeux vidéo à leur matière numérique et la limite du jeu en tant qu'objet jouable. Or cette interrogation se fait par l'expérience même de jeu qui, si elle se résume par les mots, s'éprouve en même temps dans l'effort que demande le jeu pour la réussite de la tâche ludique.

Alors que l'écran passe d'un affichage fluide à un affichage haché, les gestes physiques du joueur pour déplacer son avatar (maintenir un appui sur des flèches de direction) restent constants : *74:78:68* propose ainsi 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 des éléments visuels, comme dans le cas du jeu d'arcade traditionnel¹⁴⁰, mais par la fragmentation de ceux-ci en une suite d'images fixes procurant 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

139 Une image est toujours la projection d'un état du logiciel, dans la mesure où la vitesse de rafraîchissement des images n'est pas seulement un rythme de diffusion, mais un rythme de calcul : à chaque image correspond un état du programme. Le ralentissement des images ne détruit pas donc pas seulement l'illusion du mouvement, mais les conditions du jeu comme enregistrement des *inputs*. Ce caractère spécifique, à la fois informatique et visuel des images, comme reflet d'un état du programme, fait que l'anglais parle de *frame*, ce que nous traduisons par « image-cadre ».

140 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p. 150-156.

si l'écran avait gagné un caractère visqueux alourdissant la sensation de déplacement procurée par le jeu.

Ce que nous avons décrit dans les deux derniers paragraphes est la manière dont, à travers l'effort du joueur, apparaît la technicité de 74:78:68 qui brouille la frontière entre le support de jeu et la règle du jeu à travers un effort qui montre une double volatilité du rôle vidéoludique : volatilité du rôle vidéoludique en général qui est à la merci d'une désynchronisation informatique et volatilité de ce rôle particulier dont le but est de s'anéantir lui-même en cherchant cette désynchronisation. Or cette technicité apparaît par un processus de réopacification du sensible : la manipulation amène la réussite, mais le plaisir ludique pris au jeu n'est pas que le plaisir de la réussite, mais est celui de sentir qu'il existe une plus grande profondeur sensible de nos gestes dans leur rapport aux règles et à la tâche ludique qu'elles fixent.

Certes, le joueur qui, au cours de sa partie, devient attentif à cette richesse sensible et technique de ses gestes perd peut-être un peu de la concentration nécessaire sur pour accomplir cette tâche le plus diligemment possible. Mais cette appréciation porte toujours sur les règles et leurs effets et n'annule pas cet intérêt pour l'objectif du jeu : il ne suffit en effet pas de jouer à 74:78:68 pour en arriver à une telle appréciation, il faut déjà relativement bien jouer pour sentir cette richesse parce qu'elle est inséparable d'une attention intéressée à réaliser la tâche fixée par le jeu. L'intéressement en vue de la réalisation d'un objectif ludique est donc, non pas ce qui vient limiter le déploiement de la richesse sensible, mais ce qui rend possible ce déploiement en direction de la technicité du jeu. Il faut cependant noter un changement par rapport à l'expérience esthétique : là où celle-ci s'organisait autour d'une quête ouverte et indéfinie, l'expérience sensible s'organise autour d'une quête dont l'horizon est défini par la technicité.

En conséquence, la dynamique de l'expérience esthétique qu'est l'étrangéisation, ainsi que le risque que constitue l'insoutenable, s'en trouvent altérés. Si l'étrangéisation consiste à se rendre étranger à soi-même, il semble d'abord que les jeux vidéo, en nous offrant de nouvelles identités, de nouveaux mondes à explorer, offrent de belles occasions pour celle-ci. Mais cela pose deux problèmes : d'une part, au sein des jeux vidéo, pareils éléments sont plutôt de l'ordre de l'accessoire aux règles, d'autre part, si nous avons raison de penser que le luthier jugeant de la « chorégraphie opératoire¹⁴¹ » de ses gestes ou de ceux d'un autre, rentre

141 Buob, « De l'adresse », art. cit., p. 86.

dans le cadre de l'expérience sensible technique, il semble difficile d'appeler « étrangéisation » le fait d'approfondir sensiblement son propre métier.

La dynamique à l'œuvre en ce cas, nous préférons l'appeler « l'enrôlement », par référence au fait que toute opération technique est un rôle pratique, non-ordinaire dans le cas des jeux, ordinaire dans le cas d'un métier. Que ce soit pour jouer à un jeu vidéo ou pour fabriquer des violons, cette dynamique est double. S'il y a toujours un *jeu* entre l'affirmation et la déprise du sujet, ces deux termes à accorder ne sont pas situés sur le même plan. Parce que le geste technique doit réaliser ce qui est réclamé par le rôle, une part non négligeable de ce dernier est liée à l'usage, usage qui se définit par autre chose que la richesse sensible de ce même rôle et qui définit le cadre dans lequel la richesse sensible du geste ou de l'objet technique se déploie. L'affirmation du sujet manifeste donc nécessairement une maîtrise du rôle. Mais à partir de et dans cette maîtrise, se ménage la possibilité d'une déprise, qui considère, pour-elle même, la richesse sensible technique qui apparaît dans le geste maîtrisé.

Par là, la déprise ne peut être que partielle, ce qui modifie le risque de l'expérience. La corruption de la dynamique d'étrangéisation, amenait l'insoutenable, quand, ici, la corruption de l'enrôlement amène le risque de l'insurmontable, lorsque le rôle ne peut être maîtrisé. Ce risque apparaît sous deux conditions liées à la maîtrise : le défaut d'exécution et le défaut d'imagination technique. Le premier, qui est courant dans les jeux vidéo, désigne le fait de se retrouver bloqué par une tâche dont nous comprenons les réquisits, mais que nous ne parvenons pas à exécuter à cause de la saturation de l'information à l'écran ou bien d'une difficulté à coordonner nos mouvements à cause de la rapidité réclamée par le jeu¹⁴². De telles situations peuvent permettre cependant d'entrevoir plus ou moins complètement la technicité du jeu, même si elles ne permettent pas de l'éprouver pleinement, d'autant qu'elles peuvent être des moments normaux de l'expérience de jeu¹⁴³.

142 *Mushimesama*, Cave Interactive, *op. cit.*, est une bonne illustration du premier cas. Le jeu fait partie du genre *danmaku*, littéralement « rideau de balles ». L'écran est surchargé de projectiles et d'ennemis aux motifs de déplacement parfois complexes. Mais la plupart sont justement là pour donner cet effet de surcharge plutôt que comme de réelles menaces pour l'intégrité de de l'insecte volant monté par une princesse fée qui nous sert d'avatar. La résistance à l'hyperesthésie créée par cette surcharge de couleur et d'information est alors au cœur de la technicité du jeu. Pour le second cas, certains passages de défenses de *Gitaroo Man*., comme celui présenté par l'illustration n° 15, en sont une bonne illustration.

143 Sur l'échec et la répétition comme modes normaux de la réception des jeux vidéo nous renvoyons d'abord à notre lecture de *Limbo* au chapitre précédent, mais qui opère du point de vue de ce que nous allons bientôt désigné comme du « jeu ouvert ». Pour une analyse de l'échec dans *NO THING* du point de vue du jeu fermé, nous renvoyons à notre conférence donnée à Liège qui analyse l'effet sensible sur le joueur de ses échecs successifs et répétés. Voir donc Thomas Morisset, « Le joueur et le musicien : approche philosophique des jeux instrumentés », colloque *Entre le jeu et le joueur*, Liège Game Lab (dir.), Université de Liège, 25-27 octobre 2018, <https://youtu.be/9MBOQSwYT2Q> (lien consulté le 12 septembre 2019), 07:46 et suiv.

La seconde forme est plus radicale et concerne cette fois-ci autant le sujet qui est en train de réaliser un geste technique que celui qui est face à un objet ou un geste réalisé par quelqu'un d'autre. Ainsi, lors d'une récente visite au musée du Compagnonnage de Tours, j'ai pu déambuler entre les outils et réalisations de différents corps de métiers, des maréchaux-ferrants aux sabotiers. Cette visite fut fort décevante car les outils étaient proposés sans autres explications que leur noms. En conséquence, les objets me semblaient désespérément muets : ne sachant pas à quoi ils servaient, n'étant que peu informé des processus de fabrications du sabot, il m'était impossible d'y projeter mon schéma corporel et d'imaginer l'effort qui devait, pour un œil exercé, être lisible dans ces instruments. L'insurmontable est ici plus radical dans la mesure où la nature même de la tâche est cachée et qu'il ne semble pas y avoir de moyens pour réussir par soi-même à surmonter cet état quelque peu hébété¹⁴⁴.

En conséquence, l'expérience sensible technique s'organise, à partir de et dans une percée, autour d'une quête déterminée par la maîtrise technique, caractérisée par la réopacification du sensible et par l'enrôlement du sujet et ayant pour risque l'insurmontable. Néanmoins, il reste encore une hésitation majeure quant à son statut et à son rapport avec l'expérience esthétique. Nous avons insisté sur l'idée que l'intérêt pris à l'accomplissement d'une tâche n'est pas une limitation du *jeu* intérieur, comme cela est le cas dans le jugement de goût appliqué kantien¹⁴⁵, mais ce qui permet au jeu de se déployer. En revanche, il est clair que ce déploiement se fait d'une manière, non pas moins libre, mais sans doute moins ample que dans le cadre d'une expérience esthétique, à cause de la nécessité de maintenir une maîtrise technique, ou une tension vers l'acquisition de cette maîtrise. Il est alors légitime de demander si cette expérience sensible technique ne serait pas en fait qu'un cas particulier de l'expérience esthétique.

Pour répondre à cette question, il ne faut plus seulement s'intéresser à la structure attentionnelle de l'expérience, mais au plaisir et au *jeu* qui y sont trouvés. Nous avons montré qu'il y a des formes de *jeu* différentes, mais sont-elles des variations d'un même type de *jeu* ou bien les développements parallèles et analogues de deux *jeux* différents ? Pour donner un tour plus général à cette question en partant de l'idée que le plaisir sensible est issu de ce *jeu* : le plaisir pris à l'expérience sensible technique est-il une forme de plaisir esthétique ou bien manifeste-t-il l'existence d'un plaisir sensible technique autonome et, partant, d'un *jeu* technique différent du *jeu* esthétique ? Cette question, qui concerne non plus seulement

144 En revanche, dans un jeu d'énigme, le plaisir ludique consiste justement à déployer une imagination technique pour venir à bout d'une situation sans issue apparente.

145 Voir notre introduction sur ce point.

l'expérience, mais le jugement d'appréciation sensible afférent, sera le nœud problématique principal de notre troisième partie. En attendant, la structuration différente de l'expérience esthétique et de l'expérience sensible technique, est suffisante pour le propos du chapitre, qui est de déterminer les régimes d'attention généraux des jeux vidéo.

c. Le jeu fermé comme source de culture

Il est donc à présent temps de présenter plus en détail l'opposition entre jeu fermé et jeu ouvert, dont l'origine dans notre propos est la double possibilité, pour un joueur, de jouer en étant attentif aux règles ou en étant attentif à ce qui est accessoire aux règles. Mais ce terme de « jeu fermé » est à comprendre en référence aux idées de Roger Caillois dont le livre *Les jeux et les hommes* s'ouvre sur un moment de définition polémique du jeu¹⁴⁶. Caillois y pense le jeu comme une « dépense¹⁴⁷ », ce qui attaque directement la thèse huizingienne de la fécondité culturelle du jeu¹⁴⁸. Là où le jeu chez Huizinga rayonne dans les différentes formes de culture existantes, puisqu'il en constitue l'origine, il apparaît bien plutôt chez l'auteur français comme une activité fermée sur elle-même et « improductive¹⁴⁹ ». En effet, cette dépense est rendue possible par le fait que « le domaine du jeu est [...] un univers réservé, clos, protégé : un espace pur¹⁵⁰ ». Jouer, c'est donc se couper du cours de l'existence, que ce cours soit profane ou sacré¹⁵¹.

Mais cette coupure n'est pourtant pas du même ordre que celle instaurée par le fait de se retrancher dans une lecture. L'idée sous-jacente est que la lecture, bien qu'elle constitue aussi, comme acte localisé dans le temps, un certain retrait du monde, amène une expérience réutilisable en société, ce qu'on peut tout simplement nommer une forme de culture. Elle transforme le sujet, là où le jeu, n'étant que divertissement, ne fait que le délasser ; à ce propos, il est remarquable que l'effacement de la limite claire entre jeu et expérience non jouée constitue pour l'auteur une « corruption des jeux¹⁵² ». La dépense est donc avant tout un concept qui a une valeur structurelle, liée à l'idée de divertissement et sanctionne au fond tout

146 Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 31-38.

147 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 33 et p. 36.

148 Huizinga, *Homo ludens*, op. cit., p. 74-77.

149 *Ibid.*, p. 35.

150 *Ibid.*, p. 37-38.

151 Là où Huizinga met en évidence le lien existant entre jeu et rituel, Caillois s'attache à montrer que là où il y a sérieux et mystère, malgré une proximité des apparences, il ne peut y avoir jeu. Si le temps rituel n'est une séparation du temps séculier, il n'en est pas pour autant clos, mais ouvert sur une dimension spirituelle ou cosmique, ouverture qui fait défaut au jeu.

152 Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 112-113.

écart avec le domaine du productif, que ce productif soit envisagé au sens économique ou de manière large comme ce qui produit la société et la conduite des hommes.

Mais cette dépense, au-delà de son aspect théorique, peut aussi être ressentie dans l'expérience, à deux niveaux au moins : physique et symbolique. Ainsi, la pratique d'un sport peut être vécue comme une manière de se dépenser, c'est-à-dire de dépenser son énergie en pure perte, eu égard aux besoins de la vie quotidienne. Mais que veut alors dire dépenser un symbole ? Pour Caillois, il s'agit de l'usage d'attributs sacrés détournés de leur fonction rituelle, dans le cadre du carnaval, par exemple¹⁵³. Il est possible de retrouver, au sein des jeux vidéo, un processus similaire dans une certaine forme de référence à des éléments culturels, par exemple dans le *salome*¹⁵⁴ de Stephen Lavelle. Le but de ce jeu est de diriger, en vue subjective, une tête qui roule dans un environnement que nous pourrions qualifier de lunaire. Le jeu est donc extrêmement difficile puisque l'impression d'effectuer des roulades en permanence peut induire un fort vertige, augmenté par des distorsion sonores, ou bien une hilarité certaine devant l'incapacité à se diriger correctement¹⁵⁵. La référence au mythe de Salomé, et donc à la tête coupée de Jean le baptiste, permet de justifier la règle ludique, mais sans que le jeu ne semble apporter quelque chose de consistant à ces figures, telles qu'elles ont été construites par différentes œuvres au cours des siècles. Il y a bien, dans ce cas, un jeu avec ces éléments, c'est à dire un réinvestissement de leur sens, pour une tâche qui leur est *in fine* étrangère ; ce processus, qui neutralise la portée culturelle des figures qu'il mobilise, est ce qui est rendu par le terme de « dépense ».

Cette vanité du jeu n'empêche pourtant pas Caillois de penser le jeu comme un phénomène à la fois important et nécessaire. Simplement, et il est en ceci très kantien, les jeux ne sont pensés qu'en terme de divertissement, à tel point que, dans une tentative systématique, Caillois considère que les jeux importants d'une civilisation ont pour ressource le négatif de ce qui est considéré comme sérieux par cette même civilisation¹⁵⁶. Les jeux peuvent ainsi « rendre propre [les hommes] à contribuer utilement à enrichir et à fixer les styles de culture », mais ne font pas œuvres de culture eux-mêmes parce qu'ils sont stériles¹⁵⁷. Parler, *a contrario*, de « jeu ouvert », c'est dire que cette vision des jeux est incomplète, que la dépense de ses éléments ne saurait résumer à elle seule toutes les attitudes ludiques, et que tous les

153 *Ibid.*, p. 33-34.

154 *salome*, Stephen Lavelle, Increateur, 2011.

155 Le schème de commande est spécifique au jeu puisqu'il s'agit de contrôler trois axes de rotation : rotation vers l'avant et l'arrière, rotation vers la gauche ou la droite et pivot à 360° degré sur place.

156 Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 137-140.

157 *Ibid.*, p. 121 et p. 9.

éléments accessoires aux règles peuvent ne pas être pris dans ce processus de dépense, ce que nous avons déjà vu avec, entre autres, les exemples de *Rez* ou de *Wandersong*. Appeler ces expériences du « jeu ouvert » signifie également que nous considérons de telles expériences non comme des écarts par rapport à une expérience ontologiquement plus ludique, mais bien comme des phases de jeu à part entière, ce que la prochaine section s'emploiera à prouver. Mais nous devons d'abord marquer une autre différence par rapport à la pensée de Caillois, afin de considérer l'articulation entre le jeu fermé et l'expérience sensible technique¹⁵⁸.

Nous choisissons de parler de jeu fermé parce que le processus de dépense des éléments accessoires aux règles, en tant que neutralisation de la portée signifiante ordinaire de ces éléments en fonction de ce qui est réclamé par les règles, et qui fait que ces éléments sont sentis « comme en passant », nous semble effectivement être une dimension propre des jeux. Il y a bien une clôture des jeux dont la superficialité des références peut éventuellement être un marqueur ; néanmoins, la distinction jeu ouvert/jeu fermé, telle que nous la pensons, n'est pas une distinction entre jeu stérile et jeu source de culture. Cela reviendrait en effet à établir une hiérarchie entre ces deux régimes d'expérience qui transformerait le jeu en un objet boiteux, vain dans sa forme la plus pure, mais plus digne lorsqu'il rencontre un élément qui dépasse sa clôture, vision naïve qui nous semble pourtant répandue¹⁵⁹. Il y a, selon nous, une dimension culturelle qui n'apparaît que dans le jeu fermé, au sens où nous cultivons par là notre faculté sensible, et que nous avons déjà présenté : la technicité sensible du rôle qui constitue le jeu en train d'être joué, comme part de la culture ludique et de la culture technique.

L'exemple de *74:78:68* nous a mis en présence de pareille situation. L'expérience de jeu rapportée ne partait pas d'une relation d'usage aux mécanique du jeu, mais d'une relation technique à celles-ci : elle mettait au jour la profondeur sensible de ce qui apparaît à l'écran et des manipulations du joueur dans leur lien aux règles et à la tâche ludique proposée. Or, la description que nous en donnions n'était pas à comprendre comme une analyse distanciée de l'objet, mais tentait de rendre compte du plaisir ludique spécifique à *74:78:68* : nous prenons plaisir à ce jeu parce que nos gestes brouillent la frontière entre la règle et le support, et parce

158 Cet écart par rapport à Caillois qu'est le concept de « jeu ouvert », ne revient pas à adopter les thèses de Huizinga.

159 Ainsi, lorsque l'Éducation Nationale évoque l'utilisation de jeux vidéo « classiques », c'est-à-dire non conçus spécialement dans un but pédagogique, en cours, elle qualifie cela « de démarche où l'enseignant détourne un jeu classique à des fins d'enseignement » (« Le jeu numérique », article en ligne, plate-forme Éduscol, 14 septembre 2015, <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/article/1539> (consulté le 13 septembre 2019). Détourner signifie ici, détourner d'une fonction première divertissante, choix de terme particulièrement malheureux, si nous songeons au fait qu'il serait fort incongru de dire d'un enseignant qu'il détourne, par exemple, un film de Chaplin en projetant *Les Temps Modernes* dans sa salle de classe.

qu'ils sont la source d'un *jeu* entre la désynchronisation physique/numérique comme base du rôle vidéoludique et comme destruction de ce même rôle. Cette expérience sensible de la technicité reste dans le cadre du jeu fermé, puisque l'attention du joueur reste dans l'attention à ce qui est réglé ; elle ne fait qu'approfondir la dimension sensible de cette relation réglée au jeu, par et dans l'effort réalisé pour accomplir la tâche ludique.

Il faut alors se garder d'identifier le jeu fermé comme régime d'expérience et l'expérience sensible technique. Cette dernière est une expérience d'appréciation sensible des jeux et de leur technicité au travers de la relation sensible que nous entretenons avec eux. Or comme nous l'avons déjà dit, la routine née de la maîtrise ou, *a contrario*, la nécessité d'avoir l'esprit entièrement accaparé à la tâche à cause de sa difficulté, instaure une relation d'usage bien plus qu'une relation technique, qui subordonne entièrement l'objet et le geste techniques à la fin poursuivie. Cette relation d'usage, tant qu'elle vise l'accomplissement mécanique du jeu pour lui-même ou de manière compétitive, fait partie du jeu fermé. Or, si nous comprenons que ces deux formes de jeu fermé soient liées par un même type d'attention aux règles, comment comprendre qu'elles soient réunies sous un même régime d'expérience alors que la précédente partie avaient opposé relation d'usage et relation technique ?

Pour comprendre cela, repartons d'une conclusion de la première section de ce chapitre : nous avons vu que l'existence d'une relation esthétique était distincte de l'existence d'une expérience esthétique dont elle est la condition nécessaire. L'expérience esthétique, en déployant les formes du *jeu* à l'œuvre dans la relation esthétique, est certes un approfondissement du sensible, mais aussi un approfondissement de la relation elle-même. Cette dernière n'y est plus inféodée à une dynamique extérieure, l'alternance du repos et du travail dans le cas de l'exemple que nous donnions. Partant, le plaisir sensible éprouvé dans la simple relation esthétique, en tant qu'il provient du *jeu* à l'origine de celle-ci¹⁶⁰, est comme une forme larvaire qui se transforme grâce au déploiement des différents jeux constitutifs de l'expérience esthétique.

L'image de la forme larvaire essaye de rendre une double idée. D'abord, l'emploi figuré du mot, que l'on retrouve à la fois sous la forme « larvé » et « larvaire », indique, d'après le Trésor de la Langue Française informatisé quelque chose « qui existe de manière sourde, latente, qui ne se manifeste pas complètement ». C'est ce dernier sens que nous souhaitons évoquer : le plaisir sensible n'est approfondi pleinement que lorsque le *jeu* à son origine est lui-même pleinement aperçu et senti, et donc au centre de l'attention. Or cet

160 Nous exposerons plus complètement cet argument au chapitre 7.

approfondissement est moins la complétion d'un état précédent qu'une transformation qui peut prendre des tours, sinon inattendus, du moins indéterminés à l'origine, ce qui est la seconde raison qui nous a fait retenir cette image de la larve. En transposant cette réflexion dans le cadre sensible technique qui est le nôtre, nous disons que la relation d'usage n'est pas l'opposé de la relation technique sensible : elle est bien plutôt ce qui limite le *jeu* qui est à son origine (de même que le rythme du travail avait limité, temporellement et dynamiquement, le *jeu* esthétique dans notre exemple du ciel et de la bibliothèque) et maintient le plaisir sensible ludique dans cet état larvaire.

Or pareille situation d'usage est sans aucun doute la plus courante dans les jeux, lorsque notre attention est entièrement accaparée par la solution d'un problème, ou par l'exécution du geste décisif qui permettrait de remporter le tournoi. Ces situations font ressentir un plaisir sensible lié à l'effort effectué et donc à la technicité des jeux, distinct du simple plaisir de la réussite¹⁶¹. La différence d'avec l'expérience sensible technique est alors que, là où celle-ci va considérer l'effort fait par le joueur pour lui-même, la relation d'usage n'accorde qu'une valeur instrumentale à l'effort. Puisque nos régimes d'expérience ont alors pour but d'explicitier les conditions d'émergence du plaisir ludique, nous comprenons l'importance architectonique de l'expérience sensible technique pour le jeu fermé : c'est en elle que s'observent le plus clairement à la fois les dynamiques générales qui singularisent ce type de plaisir et l'approfondissement particulier du plaisir spécifique à chaque jeu.

Cette identité du plaisir est la conséquence d'une parenté des expériences au niveau attentionnel, qui considère le rapport aux règles et à la tâche fixée par elles. La prépondérance de ce type d'attention est donc ce qui détermine avant tout le jeu fermé, ce qui permet d'inclure une troisième situation au sein du jeu fermé : celle de l'ennui ludique. Examinons ainsi *Super Columbine Massacre RPG!*¹⁶² (ci-après *Super Columbine*), jeu dans lequel les personnages jouables sont Eric Harris et Dylan Klebold, les auteurs du massacre de Columbine en avril 1999 etroposant une approche résolument documentariste, les dialogues du jeu étant par exemple extraits de certaines archives personnelles d'Harris et de Klebold. Le système utilisé est celui des jeux de rôle comme *Final Fantasy IX*¹⁶³ : lorsque l'avatar croise un lycéen, au sein d'un environnement permettant des déplacements en temps réel, une nouvelle fenêtre de jeu s'ouvre et un combat au tour par tour se déclenche. Les actions de combat, principalement le tir, ne sont pas simulées de manière directe, comme dans un jeu de

161 Nous aborderons cette question au chapitre 7.

162 *Super Columbine Massacre RPG!*, Danny Ledonne, 2005.

163 *Final Fantasy IX*, Squaresoft, op. cit.

tir en première personne, mais grâce à des menus textuels permettant de sélectionner les options désirées, comme le montre l'image ci-dessous.



Illustration 31: Super Columbine Massacre RPG!

Or ces combats ne présentent aucune difficulté ludique, la plupart des victimes mourant en une seule rafale et ne donnant pas de coups suffisamment puissants pour menacer les personnages dirigés par le joueur. Cette absence de challenge sert le propos du jeu, qui tente de rendre compte de l'horreur du massacre : il montre la disproportion des rapports de force et laisse le temps au joueur, par le biais du tour-par-tour, de prendre conscience de cette horreur. Ici, la mécanique de jeu aide à porter le sens, car cette possibilité de réflexion sur ses actions auraient été bien moindre dans un jeu de tir en temps réel mobilisant des réflexes et une plus grande dextérité. La suspension de l'accomplissement de la tâche ludique, aisée à mettre en place grâce au rythme du tour-par-tour, autorise le joueur à prendre tout le temps qu'il veut pour choisir ses action et elle permet à ce même joueur de se détacher de l'attention aux seules règles pour examiner le rapport entre les règles et le propos du jeu. Nous sommes alors dans une expérience de jeu ouvert qui n'a, pour l'instant, rien d'ennuyeux.

Mais si cette prise de conscience est frappante lors du premier combat, qu'en est-il lors du deuxième ou du troisième ? Il semble qu'elle soit plus difficilement présente à l'esprit du joueur à cause de la répétitivité de la situation. De plus, une deuxième partie du jeu, plus métaphorique dans son approche de la signification du massacre, se déroule aux Enfers, avec des ennemis qui posent cette fois-ci un vrai défi au joueur. Une manière de contourner un peu

cette difficulté est de traquer méthodiquement tous les élèves et de les tuer tous pour accumuler le maximum de points d'expérience et ainsi augmenter les caractéristiques de combat d'Eric Harris et de Dylan Klebold, les rendant plus forts et résistants. Il s'agit donc de racler le jeu¹⁶⁴ en répétant des dizaines de fois la même séquence, peu intéressante du fait du manque délibéré d'enjeu ludique de ces combats, ce qui provoque l'ennui et neutralise totalement le sentiment de malaise éprouvé la première fois.

L'ennui est ici le fruit d'un inconfort intérieur dû à la lutte entre deux tendances : entre la nécessité de rester derrière l'écran pour accomplir la tâche fixée par les règles et le désir d'aller faire quelque chose de plus intéressant ailleurs. Comparons cela avec l'ennui au théâtre où l'inconfort provient d'une lutte entre une tendance insatisfaite de son désœuvrement, qui pousse à se lever de son siège ou à souhaiter rapidement la tombée du rideau afin de faire autre chose, et une tendance qui souhaite rester dans son siège, devinant confusément qu'il vaut la peine de rester en ce lieu et de rester dans cette posture sans tâche à accomplir. Une manière de tromper cet ennui est alors de laisser l'attention se détacher du spectacle pour « penser à autre chose », ce qui peut servir de moment de repos attentionnel et permettre de mieux revenir par la suite au spectacle.

Or, dans le cas de *Super Columbine*, l'attention est obligée de rester concentrée sur la tâche à accomplir, rendant impossible ce vagabondage des pensées. Il serait possible d'opposer à cela les remarques d'Hannah Arendt sur le fait que les tâches répétitives favorisent un retour vers soi¹⁶⁵, mais la répétition ici ne parvient jamais au stade de la routine qui permettrait d'atteindre cet état. La répétition se fait toujours avec de légères variations aléatoires : les combats ne présentent pas tous le même type d'adversaire et il faut marcher un nombre indéfini de pas pour atteindre à nouveau les combats. Il n'est donc pas possible d'instaurer une véritable routine rythmique qui permettrait de libérer l'attention de cette tâche fastidieuse. Ce qui était ouvert s'est refermé.

L'ennui ici est fastidieux, ou, de manière plus générale, pénible. Cette pénibilité empêche le jeu ouvert, dans la mesure où la répétitivité détourne l'attention des éléments accessoires aux règles. Mais cette répétitivité ne détourne pas l'attention de la tâche ludique : elle force au contraire à garder de l'intérêt pour une tâche autrement inintéressante, ce

164 Par ce terme, que nous empruntons à une proposition d'Antonin Congy, nous tentons de traduire le terme anglais *to grind the game*, qu'il faudrait littéralement traduire par « moudre le jeu ». L'idée étant ici de faire tout ce qu'il est matériellement possible (que ce soit, dans le cas de *Super Columbine*, de tuer tout le monde ou, dans des jeux moins morbides, de récolter tous les objets optionnels) pour qu'il ne reste rien de caché ou de laisser de côté dans l'univers du jeu, le terme de racler nous semble plus approprié.

165 Hannah Arendt, *The Human Condition* [1958], trad. Georges Fradier, *Condition de l'homme moderne*, Paris, Calman-Lévy, coll. « Agora », 1983, p. 197-198 (note 1).

pourquoi cette expérience est une forme, pénible, du jeu fermé. L'ennui n'est pourtant pas une expérience de réception anormale ; la pénibilité n'empêche pas le joueur de rester accroché à son contrôleur, de même que l'ennui au théâtre ne fait pas lever de son fauteuil dès ses premiers signes. Le type d'ennui n'est cependant pas le même. Parce qu'ils requièrent d'accomplir quelque chose, les jeux vidéo, ennui d'une manière moins libre que les arts vivants, en rendant plus difficile le relâchement de l'attention.

3. Le jeu ouvert est-il pleinement une manière de jouer ?

L'exemple de *Super Columbine* nous permet de retrouver une situation similaire à celle de *Rez* au chapitre dernier : une même situation de jeu peut être abordée par le joueur à partir d'une attention dirigée vers ce qui est réglé ou bien vers ce qui est accessoire aux règles. Notons néanmoins une différence entre les deux situations. Dans *Rez* c'est l'attention à la qualité musicale du jouer qui dirige les mouvements du joueur et qui se trouve par là même accomplir la tâche ludique fixée par les règles. Dans *Super Columbine*, cette attention à la mise en scène de l'horreur et de l'absurdité de la tuerie suit et accompagne les actions motivées par les règles, et, par sa force sensible, relègue au second plan ces éléments réglés, du moins tant que la répétitivité de la tâche n'émousse pas cette force. Mais cette différence entre une ouverture qui précède ou qui procède de l'action de jeu est due à la différence de rôle de ces jeux (le premier imite certains aspects du jeu musical quand le second insuffle un sens polémique et original à des mécaniques vidéoludiques classiques) et ne doit pas masquer leur point commun essentiel : les éléments accessoires aux règles n'y sont plus sentis « comme en passant », mais deviennent centraux dans l'attention du joueur.

À l'univocité du jeu fermé, centré autour de l'aspect technique, s'oppose une grande diversité des manières d'appréhender un jeu selon régime du jeu ouvert. En effet, si apprécier un jeu selon ce régime, c'est apprécier un jeu en fonction de ses éléments accessoires aux règles, il appert qu'une multitude d'objets différents et donc d'appréciations sont possibles. Ainsi, apprendre comment fonctionne la législation encadrant le redécoupage des cartes électorales aux États-Unis en jouant à *The ReDistricting Game*¹⁶⁶, est très clairement une expérience de jeu ouvert, dans la mesure où elle contrevient à la clôture du domaine du jeu telle qu'elle est pensée par Caillois. La démarche pédagogique de ce jeu¹⁶⁷ est garante de son

166 *The ReDistricting Game*, Chris Swain, University of Southern California, 2007, <http://www.redistrictinggame.org/game.php> (consulté le 16 septembre 2019).

167 Celui-ci a été conçu au sein d'une université américaine pour « éduquer les citoyens, provoquer leur engagement et leur rendre le pouvoir au sujet du redécoupage électoral » (*educate, engage, and empower citizens around the issue of political redistricting*). Ce texte est extrait du descriptif du jeu, consultable à

ouverture et oriente l'expérience vers un intérêt autre que celui porté à la résolution des situations ludiques proposées. Le jeu est utilisé de façon instrumentale pour dire d'une autre manière ce que les livres d'histoire disent par ailleurs : que le scrutin d'arrondissement est constitué de « mares stagnantes », pour reprendre les mots d'Aristide Briand, dont un découpage savant permet d'orienter très fortement le résultat.

Il ne faut pas voir un reproche dans cette idée d'usage instrumental du jeu, au contraire, pouvoir manipuler des frontières virtuelles pour faire en sorte que nos candidats soient élus, rend sensible, et, au sens propre, « à portée de main », un processus largement abstrait et lointain pour tout citoyen non engagé dans une fonction politique. *The ReDistricting Game* est ainsi un bon exemple de qui a été nommé par Ian Bogost la « rhétorique procédurale » comme manière de transmettre des idées, et surtout de persuader, non par le langage, mais par la performance d'actions¹⁶⁸. Ainsi, le régime d'expérience du jeu ouvert nomme également la possibilité d'apercevoir le contenu politique d'un jeu, que ce contenu soit un message explicite ou un présupposé implicite¹⁶⁹, et doit donc logiquement inclure aussi des approches sociologiques ou géographiques, entre autres exemples. Toutes ces approches, toutes ces manières d'ouvrir l'attitude ludique et de considérer ainsi les jeux vidéo à l'égal des formes culturelles comme le cinéma ou la littérature, sont pertinentes et nous ne pouvons prétendre rendre compte des spécificités de chacune en parlant de jeu ouvert.

En revanche, si elles font toutes parties du jeu ouvert, c'est qu'elles présupposent que le jeu vidéo est une œuvre qui, par ses qualités sensibles, est apte à porter un message ou un sens et que ce sens n'est pas issu d'un « détournement » de leur usage. Avant donc d'en venir à l'éventuel sens politique ou social des jeux vidéo, il faut donc convenir que les jeux vidéo sont un travail remarquable du sensible, non pas seulement en un sens technique, mais en un sens qui échappe en partie à l'accomplissement de la tâche demandée par les règles. Si ce travail du sensible peut être apprécié pour son sens politique, il peut en même temps être apprécié pour lui-même, en rendant le joueur attentif à la relation esthétique qui se noue entre le jeu et lui-même, le menant ainsi à une expérience esthétique. Ainsi, de même qu'il nous paraissait pertinent d'isoler l'expérience sensible technique comme paradigme du jeu fermé,

l'adresse <http://www.redistrictinggame.org/about.php> (consulté le 16 septembre 2019).

168 Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA, MIT Press, 2007, p. 28-39.

169 Pour prendre un exemple canonique au sein des *games studies*, voir par exemple les lectures de géographes ou d'urbanistes de *Sim City*, Wright, *op. cit.*, qui soulignent comment les règles du jeu tendent à produire une urbanisation typiquement américaine et une gestion libérale de la ville. Voir Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, « Video games and urban simulation: new tools or new tricks ? », *Cybergeo : European Journal of Geography*, revue en ligne, 2012, <http://journals.openedition.org/cybergeo/25561> (consulté le 16 septembre 2019).

de même nous prendrons le régime esthétique d'ouverture comme paradigme du jeu ouvert, parce qu'il est le plus apte à dégager les spécificités du médium vidéoludique et les mécanismes sensibles présidant à toute autre donation de sens possible.

Mais cette ouverture de l'expérience n'abolit pas la nécessité d'accomplir la tâche ludique pour progresser dans le jeu. Ici, il faut distinguer entre l'exemple de *Rez*, où l'ouverture de l'expérience est concomitante de l'action périlleuse, et notre lecture de la séquence d'escalade dans *Remember Me*¹⁷⁰ au chapitre précédent, dans laquelle le basculement dans le jeu ouvert nécessitait la suspension de pareille action. *Rez* montre bien à lui seul que l'opposition entre jeu ouvert et jeu fermé ne recouvre pas une séparation entre inactivité et activité du joueur au sein du monde ludique¹⁷¹. Mais il semble cependant légitime de demander si la combinaison entre une attention à ce qui est accessoire aux règles et la suspension de l'activité périlleuse dans le monde du jeu est bien encore une forme de jouer¹⁷² ?

Avant de répondre à cette question, il faut en fait ajouter un troisième cas de figure : le cas où une attention à ce qui est accessoire aux règles va de pair avec une activité non-périlleuse dans le monde du jeu, ce qui se retrouve, par exemple, dans *Monument Valley*¹⁷³, jeu développé pour les téléphones tactiles et les tablettes. Dans celui-ci, toucher l'écran permet deux types de mouvement : lorsqu'il y a simplement un rapide appui, sans glissement, l'avatar du joueur se déplace à l'endroit indiqué. En revanche, lorsque le joueur imprime un mouvement dans une direction, en faisant rapidement glisser son doigt sur une zone identifiée comme interactive (par la présence d'un levier ou d'une couleur de terrain spéciale) l'environnement est modifié, créant de nouvelles routes à parcourir. Une telle structure est semblable à beaucoup d'autres de jeux dit d'énigmes, mais l'originalité de *Monument Valley* est de proposer un jeu avec la perspective isométrique, en faisant du contrôle du point de vue une mécanique déterminante pour la résolution des niveaux.

Or ces énigmes ne sont pas très difficiles et, la plupart du temps, après une ou deux manipulations, le joueur n'a plus qu'à faire avancer son personnage, ce qui ne présente plus

170 *Remember Me*, Dontnod, *op. cit.*

171 Cela avait déjà été abordé au chapitre 2, à propos de la cinématique du prologue de *Mirror's Edge*. Nous avons montré comment l'inactivité du joueur ne l'empêchait pas de voir la cinématique comme une modification et une explicitation des règles du jeu. Donc, du point de vue des régime d'expériences, et malgré le caractère avant tout dialogué de cette séquence, elle relève du jeu fermé. Cet aspect est encore plus visible dans le cas des jeux de plateau : l'opération ludique étant mentale, le moment de jeu ne se limite absolument pas au moment de déplacement de la pièce sur le plateau.

172 Pour Alexander Galloway, les scènes cinématiques ou bien ce genre de moments où nous regardons ce qu'il se passe dans le jeu sans progresser sont des moments durant lesquels « le jeu est présent, mais le jouer est absent » (*the game is still present, but play is absent*). Voir Galloway, *Gaming, op. cit.*, p. 10.

173 *Monument Valley*, Londres, Ustwo Games, 2014.

aucune difficulté ludique. Il semble alors, ce qui est corroboré par la présence d'une fonction « appareil photo » permettant de prendre des captures d'écran à n'importe quel moment, que les niveaux du jeu soient construits autant pour être regardés que pour être résolus. Cela est particulièrement sensible au chapitre 8, « La boîte » (illustration n° 32). Confronté à une boîte, le joueur, selon l'angle par lequel il l'ouvre, découvre plusieurs pièces différentes. Une fois les quatre premières énigmes réussies, et après avoir actionné deux manivelles, la boîte se déploie en une sorte de château qui se reconfigure à chaque passage de l'avatar sur un interrupteur. Cette dernière séquence est dénuée de toute difficulté, et même de tout véritable choix de la part du joueur ; l'attention peut alors se concentrer sur le « déballage » de la boîte, qui va contre toute les évidences de la physique puisque ce qui en sort ne pouvait être contenu dès l'abord en son sein (illustration n° 33).



Illustration 32: *Monument Valley* (a)



Illustration 33: *Monument Valley* (b)

Monument Valley, à ce moment, bien que jeu vidéo, se rapproche du jouet. Les gestes qui effleurent l'écran convoquent deux expériences proches, mais distinctes, de l'enfance : les mains qui écartent les murs d'une maison de poupée ou bien le couvercle d'une boîte à jouets, découvrant des éléments statiques, mais aussi les mains qui remontent une boîte à musique afin de déclencher un ballet mécanique. Le caractère tactile de l'écran a ici une grande importance : le jeu par écran tactile n'est pas moins médiat que le jeu par la souris, mais il contraint de manière moins stricte la posture et donc le ressenti moteur, en favorisant l'évocation du jouet. Ce qui est alors esthétiquement riche dans les mouvements de *Monument Valley*, ce n'est pas la disproportion quasi-magique entre un geste léger et ses conséquences démesurées (faire pivoter sur lui-même un monde à la géométrie impossible), ce qui est une description technique du rôle du jeu. *Monument Valley* convie à l'expérience d'une tactilité chargée de souvenirs moteurs, sans prétendre s'y substituer, et qui se trouve

prise dans un *jeu* entre le sensible physique et le sensible numérique, *jeu* dans lequel l'intérêt porté à la réalisation de la tâche est neutralisé voire quasiment absent, par la trivialité de la tâche à accomplir.

Où situer cet exemple par rapport aux deux autres ? D'un côté, il semble proche de *Rez* : il est lié à une activité diégétique du joueur et le système de jeu semble avoir été pensé pour permettre le jeu ouvert. D'un autre côté, il semble proche de *Remember Me* : l'activité n'étant pas périlleuse, l'appréciation esthétique est dissociée de l'effort ludique propre au jeu et concerne une qualité sensible qui semble accessoire, parce que possiblement non-aperçue ; le joueur pressé, ou insensible, peut bien appuyer le plus rapidement possible sur les interrupteurs, juste pour faire avancer le jeu, ce qui revient à une attitude de jeu fermé. Or, cette dernière remarque pointe une donnée importante : la détermination du régime d'expérience, n'est pas qu'une question de *design*, mais elle peut être le reflet d'une décision du joueur quant à sa manière d'aborder le jeu.

Certes, un jeu sans véritable histoire, demandant au joueur de récolter de l'énergie pour créer des double de lui-même, tout en suivant des yeux un monde avec peu de contraste et où l'animation devient de plus en plus saccadée, comme *74:78:68*, oriente son joueur vers l'attention aux règles, là où *Monument Valley*, par le *design* de ces niveaux et l'absence de véritable menace pour l'avatar, est bien plus propice à laisser l'attention du joueur vaguer hors des règles. Il semble alors possible de dresser une carte des affinités entre genre ludique et régime d'expérience, mais sans donner à ces liaisons une valeur absolument contraignante. Par exemple, c'est sans doute tout l'art d'un jeu comme *NO THING*¹⁷⁴ de parvenir à proposer une expérience en partie tournée vers son propos sur l'absurdité de l'individu dans un régime totalitaire, tout en reprenant des mécanismes ludiques du genre *runner*¹⁷⁵, demandant anticipation et attention à un défilement de plus en plus rapide des images, s'accordant donc en principe mal à l'expérience du jeu ouvert.

Mais au-delà de ces affinités, le joueur possède une part active dans la détermination de son régime d'expérience. L'exemple de *Remember Me* montre bien comment, un élément accessoire aux règles a frappé mon attention et que, refusant d'en rester à une perception « comme en passant » de cet éléments, j'en suis venu à accueillir cet élément et à

174 *NO THING*, Evil Indie Games, *op. cit.* Nous reviendrons plus longuement sur cet aspect du jeu dans le dernier chapitre.

175 Forme typique de l'arcade, le *runner* (qu'on peut difficilement traduire par jeu de course dans la mesure où ce terme désigne les jeux sur circuit) consiste à rallier l'arrivée en suivant un parcours prédéfini, avec une augmentation progressive de la vitesse de déplacement du personnage et/ou de la fréquence des obstacles. Une variante, l'*endless runner*, ne propose pas d'arrivée et se finit donc inmanquablement par un accident du joueur, dépassé par la difficulté.

l'approfondir par les dynamiques de l'expérience esthétique. Revenons alors à la question que nous posions au départ, à savoir si cette expérience pouvait encore être pleinement une expérience du jouer. Y répondre négativement reviendrait à nier deux choses : nier qu'il y ait une continuité entre l'expérience de *Rez* et de celle-ci, que nous avons tenté de mettre en valeur avec l'exemple de *Monument Valley* comme chaînon entre les deux ; et surtout nier que le jouer soit un phénomène protéiforme qui puisse prendre une certaine distance par rapport à lui-même dans son expérience même.

Or nier ces deux propositions, reviendrait à considérer le jouer comme une exception par rapport aux autres formes culturelles. Ainsi, lorsque Roland Barthes, dans *S/Z*, entreprend d'écrire sa lecture de la nouvelle *Sarrasine* de Balzac, il précise bien, dans un article annonçant la parution dudit livre, qu'il s'est agi pour lui de décrire ces moments où l'on lève la tête du livre, où l'on stoppe le cours de la lecture pour laisser infuser en soi le texte¹⁷⁶. Ainsi le temps de la réception n'est pas un temps homogène et alterne entre des moments d'attention forte à l'œuvre et d'attention plus distante à la matérialité de celle-ci. En revanche, la manière dont ces différents moments rythment une expérience de réception, leur place relative dans la constitution de cette expérience, n'est sans doute pas transposable d'un art à un autre. Ainsi, lever les yeux d'un texte dont nous maîtrisons complètement la temporalité de la réception ne peut avoir exactement le même statut que le fait d'arrêter un film pour décortiquer la composition d'un plan, qui, ce faisant, s'abstrait de la temporalité imposée par l'objet. Les jeux vidéo ne font pas exception à cette complexité de la réception, même s'il est difficile de systématiser la place de ces moments de retrait dans l'expérience de jeu. Dans un jeu au tour par tour, pareils moments ne se distinguent pas vraiment du temps de l'action ludique, qui ne se fait pas nécessairement les yeux rivés sur l'écran. A l'inverse, dans un jeu en temps réel, se détacher de l'écran et du contrôleur pour ne rien faire est bien davantage ressenti comme une interruption du cours du jeu, sans être une interruption du jouer, de même que lever la tête de son livre interrompt le cours de celui-ci, sans interrompre en tant que telle l'expérience de lecture.

Il faut donc se défaire de l'idée selon laquelle jouer se limite à la tentative de progression au sein du jeu par une activité du joueur. Être retenu par un détail du jeu (*Remember Me*) stoppant l'activité et la progression est autant du jouer que l'activité au sein du monde du jeu qui ne vise pas la progression au sein de celui-ci¹⁷⁷ ou bien lorsque nous regardons le jeu progresser sans qu'il y ait activité au sein du monde de notre part. Ce dernier

¹⁷⁶ Roland Barthes, « Écrire la lecture » [1970], repris dans *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Point Essais », p. 33-36.

cas peut être exemplifié par les cinématiques, mais également, d'une manière plus décisive, par *4'33" of Uniqueness*¹⁷⁸ de Petri Purho, sorte d'adaptation vidéoludique du fameux *4'33"* de John Cage. La seule interaction avec l'ordinateur réclamée est de lancer le jeu. Passé ce geste inaugural, le jeu présente une fenêtre dans laquelle la couleur blanche va, pendant quatre minutes et trente-trois secondes, remplacer peu à peu la couleur noire. Le jeu doit être joué avec une connexion à Internet car le programme contrôle en permanence si d'autres joueurs ou joueuse, dans la pièce d'à côté ou à l'autre bout du monde, lancent le jeu. Or, si une seconde personne se connecte alors que nous sommes en train de jouer, la partie est perdue : le but du jeu est donc d'être le seul au monde à jouer à ce jeu pendant un peu plus de quatre minutes.

Cette expérience d'une unicité sommes toutes très minimale est néanmoins troublante à cause du *jeu* qu'il noue entre isolement et connexion. L'acte même de jouer est un isolement : l'on se retrouve seul devant son écran, à ne rien faire d'autre que regarder un lent mouvement de couleurs, avec la certitude, puisqu'elle est mesurée, que nous sommes les seuls dans ce cas. En même temps, le jeu consiste à jouer cet isolement, comme on jouerait de l'argent dans une machine à sous, en laissant le hasard décider de notre sort puisque lancer le jeu, c'est se connecter au réseau qui peut mettre en relation instantanée deux parties éloignées du globe au travers d'un point du cyberspace. Il y a quelque chose d'écrasant dans ce sentiment : parce que le jeu ne simule pas de lieu où agir, cela donne l'impression, depuis notre chambre, que le terrain de jeu est en fait le monde entier. Et ce point du cyberspace qu'est *4'33" of Uniqueness* n'est qu'à peine un point de rencontre : il est plutôt celui d'une collision puisque l'arrivée d'un joueur chasse l'autre, sans possibilité de dialogue, ramenant alors le premier joueur dans une autre forme d'isolement, dans lequel la possibilité de la connexion comme partage est impossible. Le temps de la partie est ainsi un temps de vertige : en nous amenant la preuve dérisoire que nous sommes uniques, d'une unicité menacée par le jeu lui-même, *4'33" of Uniqueness* donne en même temps les conditions pour méditer, de manière inquiète, sur la petitesse de notre place dans le monde, entre isolement et connexion.

Pareille expérience relève clairement du jeu ouvert : cette unicité n'est pas dépensée par les règles, mais elle s'approfondit dans la temporalité du jeu, jusqu'à un point de vertige existentiel qui peut être insoutenable. Mais que dire alors du joueur qui ouvre le jeu et va lire

177 Ces activités peuvent être de deux genres. Il y a tout d'abord les activités cosmétiques au sein du jeu (changer l'apparence ou l'accoutrement de l'avatar, par exemple) mais aussi les activités au sein du monde du jeu qui sont indifférentes à l'accomplissement de la tâche ludique. Nous donnerons un exemple de ce dernier cas dès la section suivante.

178 *4'33" of Uniqueness*, Petri Purho, 2009.

un article sur un site Internet puis revient au bout de quatre minutes et demie voir s'il a gagné ou perdu sa partie ? Nous pouvons penser que son expérience sensible est moins riche, et qu'affronter le risque de l'ouverture, c'est davantage « jouer le jeu », comme le dit l'expression. Cela n'en reste pas moins une manière valide de jouer, qui cherche simplement à tenter le hasard sans vertige existentiel : nous sommes toujours dans une situation au cours de laquelle le jeu progresse indépendamment de notre activité, mais le régime d'expérience est alors celui du jeu fermé, parce que le joueur s'attarde, de manière distraite, sur l'accomplissement de la tâche ludique.

L'hétérogénéité du jouer ne réside donc pas seulement dans les diverses articulations entre activité et progression, mais dans le fait que, en droit, chaque séquence de jeu peut être expérimentée de deux manières différentes : par rapport aux règles et à l'effort définies par celles-ci (jeu fermé) et par rapport aux éléments accessoires aux règles, normalement dépensées par l'effort du joueur (jeu ouvert). Or, l'exemple de *4'33" of Uniqueness* offre un exemple particulièrement parlant quant à la manière donc se construit le jeu fermé. En effet les éléments permettant l'ouverture du jeu ne sont même plus présents aux marges de la perception, pour être saisis « comme en passant », ils sont complètement neutralisés, par le fait de jouer en faisant autre chose en même temps, en renonçant ainsi à la possibilité même de faire l'expérience de cette unicité fragile. Faut-il alors dire qu'il existe des expériences plus fermées ou plus ouvertes que d'autres ? Peut-on dégager des expériences « pures » du jeu fermé et du jeu ouvert ?

Chapitre 6 – Les régimes d’expérience extrêmes des jeux vidéo

Le chapitre précédent a montré que les jeux vidéo sont joués selon deux régimes d’expérience différents, qui ne diffèrent pas seulement par l’objet et par le type d’attention qu’ils demandent, mais par la structure même de l’expérience qu’ils proposent. Cependant, le fait d’entrer dans l’un de ces régimes d’expérience n’entraîne pas mécaniquement une neutralisation complète des éléments pertinents pour l’autre régime. Comme nous l’avons montré au chapitre 4, à propos d’*OutRun*¹⁷⁹, bien que le rythme réclamé par règles soit celui d’un jeu de plates-formes, le joueur a l’impression de jouer à un jeu de course, parce que le jeu se présente ainsi. Jusqu’où alors peut aller cette neutralisation ? Et qu’est-ce qui la motive ? L’exemple du joueur distrait de *4’33” of Uniqueness* n’est à ce sujet pas très éclairant, dans la mesure où l’attention était happée hors du jeu, et il nous faut alors trouver un exemple où la neutralisation est en même temps solidaire d’une attention renouvelée à la tâche à accomplir.

Nous aborderons donc le *speedrun*, pratique consistant à finir le plus rapidement possible un jeu. Lorsque cette discipline aborde *Final Fantasy IX*¹⁸⁰, force est de constater que c’est bien un principe de neutralisation des éléments accessoires qui guide le joueur : les séquences de dialogue ne sont pas lues, mais deviennent des séquences rythmiques durant lesquelles il faut appuyer le plus vite possible¹⁸¹ et si certaines scènes cinématiques sont laissées dans leur intégralité, c’est qu’il n’y a pas de moyen de les passer ; elles deviennent alors des temps de récupération. Ce resserrement de l’attention n’est d’ailleurs pas sans effet au niveau du jeu fermé lui-même : en effet, *Final Fantasy IX* n’a clairement pas été conçu dans ce but et le *speedrun* est amené à briser certaines des règles du jeu. Ainsi, au tout début, le personnage de Vivi est censé se faire bousculer par un dénommé Puck, ce qui est suivi d’un bref dialogue. Or, il est possible d’éviter cet événement scripté¹⁸² en parlant à un autre personnage au moment précis où Vivi allait se faire bousculer, ce qui empêche l’événement

179 *OutRun*, Suzuki, *op. cit.*

180 *Final Fantasy IX*, Squaresoft, *op. cit.* Nous renvoyons également à une émission diffusée sur Internet, qui présente l’intégralité du *speedrun* du jeu, réalisé en un peu plus de dix heures par le *runner* Ysangwen. Voir Yann « CdV » Chauvière & Renan « RealMyop » Letoqueux, *Speedgame : Final Fantasy IX en moins de onze heures ?*, émission vidéodiffusée, Fougères, Nesblog, 2015, <http://www.nesblog.com/thisisntevenmytrueform/>.

181 L’une des premiers sujets de discussion de la vidéo (vers 00:06:30) aborde justement les différentes techniques et positions de doigts pour appuyer le plus rapidement possible lors de ces séquences.

182 On appelle événement scripté ce qui est vécu comme un événement par le joueur et qui arrive systématiquement parce qu’il est codé de la sorte dans les règles.

scripté de se déclencher et permet, selon les propos du *runner* Ysangwen, « de gagner trois secondes¹⁸³ ».

L'attitude du joueur-*runner* relève clairement du jeu fermé. Mais, parce que celui-ci se focalise sur une tâche qu'il s'est imposée indépendamment de l'esprit du jeu, il s'agit bien d'un type particulier de jeu fermé, qui semble encore plus détaché des éléments dont l'appréciation appartient au jeu ouvert. Mais, en terme d'expérience, quelle est la différence entre la pratique du *speedrun* et l'expérience de jeu fermé courante de *Final Fantasy IX* ? Elle réside dans le rapport au risque de l'insurmontable, comme risque constitutif de toute expérience de jeu fermé. L'approche du *speedrun* rajoute un élément de difficulté supplémentaire qui a des répercussions ludiques (le fait de ne pas chercher à combattre systématiquement rend certains affrontements obligatoires particulièrement périlleux) ou physiques (nécessité de tenir une dizaine d'heure d'affilée devant son écran et de retenir des séquences d'*inputs* par cœur). Ce risque de l'insurmontable est recherché, non pas pour être rencontré, mais pour être repoussé, jusqu'à la tentative parfaite, qui est sans doute un idéal, signifiant qu'il n'est plus humainement possible de progresser, l'insurmontable s'objectivant alors dans le code même du jeu.

Mais si ce risque est constitutif de l'expérience du jeu fermé, force est de constater que le fait même de jouer peut contenir de l'insurmontable. Un joueur qui joue à *Final Fantasy IX* principalement sur le mode du jeu ouvert n'est pas à l'abri de rencontrer un *boss*¹⁸⁴ insurmontable qui bloque entièrement sa progression. L'insurmontable est donc aussi un risque pour le jeu ouvert, mais en un sens second : l'insurmontable est ce qui force un basculement de l'attention vers l'accomplissement de la tâche ludique, fut-ce contre le gré du joueur, et invite donc à quitter le jeu ouvert. Si ce risque est présent, il n'en reste pas moins extérieur au jeu ouvert, ce que montre un exemple déjà évoqué : le « mode Histoire » du jeu *Pillars of Eternity*¹⁸⁵ a été conçu pour que les joueurs désireux d'apprécier simplement le monde et le scénario du jeu n'aient pas à réellement se soucier des combats et, donc, de rencontrer une situation insurmontable. Réduire le risque de l'insurmontable, c'est donc réduire la possibilité même que les éléments ayant trait aux règles occupent le premier plan de l'expérience et fassent basculer le joueur du côté du jeu fermé.

183 Ce mouvement est réalisé vers 00:07:05 dans la vidéo. De guerre las, nous laissons ici l'anglicisme *runner* pour désigner celui qui réalise un *speedrun*. « Joueur » masque la spécificité de ce type de pratique et la traduction littérale « coureur » ne semble pas vraiment appropriée pour une activité qui se pratique assis.

184 Le terme *boss* désigne un ennemi particulièrement fort et résistant, que l'on retrouve généralement à la fin d'un niveau de jeu.

185 *Pillars of Eternity*, Sawyer, *op. cit.*

Nous nous retrouvons alors, non pas avec du jeu fermé ou du jeu ouvert à l'état pur, mais avec deux inflexions symétriques de nos régimes généraux autour de la notion d'insurmontable. Du côté du jeu fermé, la recherche des limites de l'insurmontable entraîne une neutralisation quasiment complète des éléments accessoires aux règles tandis que, du côté du jeu ouvert, la neutralisation de l'insurmontable entraîne une neutralisation quasiment complète des rapports et efforts réglés. Cette double inflexion est remarquable puisqu'elle tend à isoler les deux régimes l'un de l'autre et à développer des formes spécifiques de jeu en accentuant la fermeture ou l'ouverture de l'expérience. Cet isolement nous pousse à les nommer des « régimes d'expérience extrêmes », puisque, au sein du jeu fermé et du jeu ouvert, ils désignent l'état le plus éloigné de l'autre régime d'expérience général.

Le présent chapitre entend donc préciser les spécificités techniques et sensibles de ces deux régimes et justifier les deux dénominations que nous proposons : nous nommons l'extrême du jeu fermé « la compétition », et l'extrême du jeu ouvert « la promenade ».

1. La compétition

a. Repousser l'insurmontable et se dépasser

La pratique du *speedrun* possède un nombre certain de points communs avec la pratique d'un sport : il y a une performance évaluable sous forme de score, son actualité est rythmée par les nouveaux records du monde et la découverte de nouvelles techniques pour gagner de précieuses secondes, et, pour être maîtrisée, cette activité demande un entraînement systématique et spécifique orienté vers la performance¹⁸⁶. Attardons-nous sur cette notion d'entraînement. Tout jeu entraîne son joueur, au sens où le jeu lui apporte les outils et les conditions nécessaires à la bonne exécution de la tâche ludique qu'il réclame. Mais tout jeu ne demande pas, ou ne nécessite pas, d'isoler un mouvement ou une séquence de mouvements afin de la décomposer et de la travailler jusqu'à la perfection. Nous pensons ainsi à tous ces moments dans lesquels un jeu est joué, mais sans être des moments de jeu au sens plein : on joue au football lors d'un entraînement de football, mais ce moment ne fait pas partie d'une instance pleine et entière du jeu lui-même, instance qui serait le match.

En ce qui concerne les jeux vidéo, distinguons trois cas. Les jeux, qui sont clairement à buts compétitifs et qui incluent pareilles sessions d'entraînement dans des modes ou des

¹⁸⁶ Sur le lien entre la mesure et le sport et sur son lien avec la performance, voir Isabelle Queval, *S'accomplir ou se dépasser. Essai sur le sport contemporain*, Paris, Galimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 2004, p. 128-142 et p. 185.

espaces numériques dédiés : c'est le cas de *Rocket League*¹⁸⁷, qui propose différents exercices permettant de travailler les techniques de tir, d'arrêt ou de jeu aérien. Sans proposer de mode spécifique pour l'entraînement, viennent ensuite les jeux qui incitent à la compétition mécaniquement, par la présence d'un chronomètre ou de scores, comme le *shoot 'em up Mushihimesama*¹⁸⁸. Cela ouvre à la possibilité de distinguer entre un véritable match et un match d'entraînement, entre une partie avec et sans enjeu. Enfin, les jeux comme *Final Fantasy IX* qui n'ont *a priori* aucune relation à cette recherche de la performance, mais qui peuvent devenir, via le *speedrun*, des objets à travers lesquels une performance est recherchée. Si nous avons raison de penser que, malgré ces différences formelles, ces trois types de jeux peuvent être joués d'une manière similaire, il faut donc chercher ce qu'ont en commun les trois approches qui nécessitent un entraînement.

Cette spécificité apparaîtra en repensant à ce que nous disions, au second chapitre, à propos de la différence entre la fin d'un jeu et l'issue d'une partie. *Final Fantasy IX* est un jeu qui possède un début, un milieu et une fin ; le finir, c'est bien avoir mené l'aventure au bout. Or, aborder *Final Fantasy IX* sous l'angle du *speedrun* demande de voir chaque session de jeu comme une partie dont l'issue sera déterminée par la performance chronométrée. Le joueur ne vise plus seulement la complétion du jeu, mais inscrit sa pratique dans une compétition, c'est-à-dire dans une démonstration de maîtrise toujours renouvelée et qui instaure une hiérarchie avec d'autres joueurs. Dans le cas de *Mushihimesama*, le jeu intègre dans sa forme même la possibilité de cette dualité : il est possible de chercher simplement à finir tous les niveaux de jeu en ne se préoccupant que peu du système de score, relativement compliqué, ou bien un joueur peut voir dans cette complexité un défi à sa mesure et refaire en boucle le jeu afin d'obtenir le meilleur score. Quant à *Rocket League*, c'est un jeu qui n'a pas de fin, qui ne connaît que des issues aux parties jouées, dans lequel cette question de la complétion ne se pose pas, mais où cette inflexion compétitive que nous notons se marque par la recherche d'une performance maîtrisée, signalée par le temps passé en entraînement et non plus seulement à jouer des matchs pour le plaisir.

Si le jeu fermé se structure autour de la relation technique entre le joueur et le jeu, cette inflexion du régime d'expérience que nous cherchons ici à penser rajoute une dimension supplémentaire : le rapport à soi et aux autres joueurs. Ce changement de rapport va jusqu'à

187 *Rocket League*, Psyonix, *op. cit.*

188 *Mushihimesama*, Cave Interactive, *op. cit.* L'une des particularités de ce *shoot 'em up* est que, afin de réaliser le meilleur score possible, il ne suffit pas de se débarrasser de tous les ennemis, mais de le faire de manière enchaînée, sans qu'il ne se passe trop de temps entre deux ennemis abattus.

transformer tous les jeux en jeux sans issue générale et ayant des parties à résultat variable, sauf dans les moments d'entraînement. Mais comment qualifier plus précisément le rapport à soi qui est en mis en jeu dans ce type de régime d'expérience, que nous nommons le régime compétitif ? À nouveau, c'est un rapprochement avec le sport qui nous fournira la réponse.

Ce rapprochement avec le sport peut d'abord paraître problématique, et ce, malgré la reconnaissance de plus en plus grande du sport électronique, mesurable au fait que les médias sportifs intègrent à présent à leur ligne éditoriale une section dédiée à ces pratiques¹⁸⁹. Le problème serait que les jeux vidéo compétitifs, par la promotion d'une station assise prolongée, et malgré l'indéniable maîtrise technique qu'ils réclament, apparaîtraient comme déconnectés de l'idéal de développement et de performance corporelle qui serait lié à toute pratique sportive¹⁹⁰. Cet argument est cependant fragile sur deux points : d'abord par le fait certains sports, pourtant olympiques, comme le tir à la carabine, ne semblent pas demander un développement musculaire hors norme¹⁹¹. Mais surtout, comme le note Isabelle Queval, parce qu'il est particulièrement problématique de penser le sport comme un garant de santé et de bon développement du corps, si nous nous intéressons au sport de haut niveau.

Queval observe, dans le travail réglé du corps, une tension entre l'éducation physique et le sport, tension rendue dans le titre de son livre *S'accomplir ou se dépasser*. Là où l'éducation physique exalte un modèle d'équilibre et de développement harmonieux des facultés, le sport pousse à la compétition et surtout au déséquilibre, dont sont symptomatiques le dopage et la piètre santé de certains athlètes qui fatiguent leur corps à force de surspécialisation¹⁹². Si cette tension ne saurait aller jusqu'à l'antinomie complète, dans la mesure où il est parfaitement possible de s'accomplir en se dépassant¹⁹³, elle indique clairement qu'une même activité n'est pas vécue de la même manière selon qu'elle s'inscrit dans l'un des deux pôles : la différence entre le football entre amis et le football de haut niveau ne réside pas simplement dans un degré de maîtrise technique plus ou moins haut, mais bien dans la manière d'envisager son corps et son action. Au delà de l'identité des règles, ce qui assure la liaison entre les deux pratiques est que chacune contient l'autre en germe : le

189 C'est par exemple le cas du quotidien *L'Équipe* et de son site Internet : <https://www.lequipe.fr/Esport/>.

190 Queval, *S'accomplir ou se dépasser*, *op. cit.*, p. 157-162.

191 Il est indéniable que tirer demande un effort physique et une maîtrise de sa posture et de sa respiration tout à fait spécifiques, mais il ne nous semble pas que la maîtrise demandée par le jeu de la manette soit très différente. On pourrait cependant rétorquer que, par la posture assise, le joueur de jeu vidéo se coupe d'une partie de son corps, rapport holistique conservé dans le tir qui justifierait son intégration parmi les sports. Cette discussion serait intéressante, mais nous éloignerait trop de notre sujet et demanderait surtout d'importantes connaissances en physiologie.

192 Queval, *S'accomplir ou se dépasser*, *op. cit.*, p. 222-223.

193 *Ibid.*, p. 190.

football est un bon vecteur d'éducation physique parce qu'il contient en lui l'aiguillon de la compétition qui consiste à se mesurer aux autres¹⁹⁴ ; le football ne serait pas joué compétitivement si ses pratiquantes et pratiquants n'y trouvaient pas un rapport technique et physique à soi satisfaisant, indépendamment de la démesure induite par le fait de se mesurer aux autres.

Si nous ne nous prononçons pas sur la nature sportive des jeux vidéo, les points de convergence existent et il nous semble que le rapport entre jeu fermé et régime compétitif est analogue au rapport entre éducation physique et sport. Le jeu fermé est aiguillonné par l'accomplissement des tâches ludiques, aiguillon qui peut devenir premier dans l'expérience lorsque le joueur cherche, non plus simplement à effectuer lesdites tâches, mais à les effectuer le mieux ou le plus rapidement possible. Le régime compétitif présuppose quant à lui qu'un rapport technique plaisant au jeu existe et se perpétue, malgré l'inflexion vers le dépassement de soi en repoussant les limites de l'insurmontable.

Toujours lors du second chapitre, nous avons identifié la figure du joueur professionnel comme joueur pris dans un rapport d'usage à son jeu et non dans un rapport technique. Il faut à présent nuancer un peu ce tableau. Si le régime compétitif n'est pas le plus à même de laisser le joueur émettre, dans l'instant de jeu, une appréciation technique, il n'en reste pas moins que, par la compétition, les gestes et le rapport technique au jeu lui-même sont affinés, renouvelés voire transformés. A l'humble niveau de l'auteur de ces lignes, un match de *Rocket League* est joué majoritairement au sol, la balle connaît de forts ralentissements et des moments où, alors qu'elle reste bloquée dans un coin, les joueurs et joueuses s'escriment à la relancer, en la manquant régulièrement. Un match professionnel semble presque un autre jeu : la grande majorité des touches de balles se font en l'air (les voitures pouvant voler), les ratés sont rares et les angles trouvés pour marquer un but défient l'entendement. Regarder de tels matchs, pour un joueur amateur sensible à la technicité de *Rocket League*, est toujours une expérience d'incorporation simulée et d'incorporation contrariée. D'un côté, la familiarité avec les techniques basiques du jeu permet d'apprécier ce qui est fait et d'en comprendre le fonctionnement mécanique, ce qui peut, par la suite, être mis en pratique lors de nos propres parties.

D'un autre côté, cette expérience est aussi celle d'un déficit d'incorporation puisqu'elle présente un niveau d'incorporation bien supérieur au nôtre. Cela est sensible, au sens plein du terme, lorsque nous voyons une voiture s'élancer en l'air, alors que la balle est

194 *Ibid.*, p. 157-159.

au loin et effectue un rebond contre le mur du fond. Ce n'est que lorsque la balle a effectué son rebond et que la voiture a déjà bien entamé son vol, qu'il devient apparent au joueur amateur que la voiture se trouve exactement sur la trajectoire du rebond et va pouvoir effectuer un tir. Regardant jouer les autres, nous ressentons alors notre propre impossibilité à lire à temps les trajectoires et les angles, ce qui rapproche sans doute ici *Rocket League* du billard plus que du football. Nous faisons par là l'expérience de notre propre déficit kinesthésique et sensoriel, expérience qui ne serait pas survenue sans l'existence de cette scène compétitive. Mais cette expérience n'est pas pour autant malheureuse. Au niveau de la sensibilité technique, il y a besoin de compétition pour stimuler l'imagination technique et pour faire entrevoir toute la richesse renfermée par un système ludique.

Il y a très certainement une technicité spécifique au jeu à haut niveau et des nuances qui ne sont sensibles que pour un cercle de professionnels. Ce rapprochement entre billard et *Rocket League* n'est sans doute pleinement effectif qu'à un haut niveau, sans lequel cette parenté ne serait peut-être jamais apparue. Il est possible de l'apprécier, mais il est plus difficile de se l'incorporer véritablement sans un entraînement idoine, qui peut apparaître comme insurmontable, et sans cette volonté de dépassement de soi propre au sport et à la compétition.

Nos derniers paragraphes ont accompli un glissement significatif, puisque nous sommes passés de la considération du point de vue du joueur à celle d'un spectateur regardant un autre joueur en train de repousser les limites de l'insurmontable. Cette tentative de repousser l'insurmontable est appréciable techniquement – même si dans ce cas, ce qui est apprécié est souvent moins le jeu en lui-même, que le geste précis d'un joueur ; à nouveau l'attention glisse du rapport au jeu à un rapport à une personne. Mais cette attention à un joueur recouvre en fait deux niveaux de lecture bien distincts : l'attention à la performance comme exploit et l'attention à la technicité du geste en tant que telle. En restant à la simple performance comme événement, l'appréciation ne considère pas tant la technicité du geste que son impact sur une partie. Par là, elle le considère comme un exploit plus que comme un geste exprimant ce qui se lie dans et par l'effort entre un acte et son milieu, c'est-à-dire sa technicité. Si cette lecture événementielle des gestes n'est pas dénuée de toute relation à la technicité, elle contribue avant tout à rythmer l'histoire du sport en construisant une narration au sein de laquelle les champions et championnes tiennent la première place. Si une telle vision a de l'intérêt, cela est cependant en dehors de notre sujet puisque le lien à l'appréciation sensible n'en constitue plus l'élément central.

La deuxième lecture est celle que nous avons menée à propos de *Rocket League*, où l'infinie variation des angles, des paramètres de vitesse conduit le spectateur à un étonnement sensible renouvelé à propos du travail corporel nécessaire pour intégrer autant de contraintes posées par le système. Cette spécificité technique inatteignable sans la compétition est particulièrement sensible dans le *speedrun* et plus particulièrement dans le *speedrun* de jeux qui ne sont pas destinés de prime abord à cet exercice. Les jeux destinés à la compétition ou *speedrun* prennent en effet place dans des mondes remplis d'éléments abordables et avec un affichage tête-haute (HUD) facilitant la poursuite de cette fin compétitive. *A contrario*, quand le *runner* fait montre d'une indifférence active aux éléments accessoires normalement présent, comme les dialogues dans *Final Fantasy IX*, cela révèle par contraste l'inflexion dans le régime d'expérience qui fait passer du jeu fermé au régime compétitif.

Surtout, la pratique du *speedrun* repousse les conditions mêmes du jeu, en jouant non plus seulement avec les règles du jeu explicites, mais en descendant jusqu'au niveau le plus implicite des règles du monde, celles qui font que le monde du jeu comme diégèse ne s'effondre pas. Un bon exemple peut être trouvé dans le *speedrun* de *Super Mario Bros.*¹⁹⁵ qui ne demande rien de moins que de tromper le programme afin de gagner du temps¹⁹⁶. Dans le niveau 4.2 existe un passage secret, dans un espace à ciel ouvert, permettant de passer directement au huitième et dernier monde du jeu, qui s'emprunte normalement en montant à une vigne grimpanche, ce qui donne lieu à des animations lentes qu'il est impossible de contourner. Or il existe, un peu plus loin, un tuyau qui, normalement, amène vers une pièce souterraine. Il est alors possible de manipuler le programme du jeu pour que, en empruntant ce tuyau, Mario se retrouve, non en sous-sol, mais dans l'espace à ciel ouvert déjà mentionné, sans avoir eu à attendre que les lentes animations se résolvent, ce qui fait gagner, d'après darbian, l'ancien tenant du record du monde, cinq secondes. La manipulation se résume rapidement de la sorte : en faisant une technique de saut spéciale tout en heurtant des objets, il est possible de décaler Mario vers la droite de l'écran plus qu'il n'est normalement prévu. Ainsi, le calcul de sa position devient en partie faussé et le programme du jeu situe Mario à la fois à la place qu'il occupe à l'écran mais aussi quelques pas en arrière. Une fois cette manipulation effectuée, lorsque le joueur fait descendre Mario dans le tuyau, le jeu enregistre à la fois le fait que Mario sort de l'écran, mais que, compte tenu de sa position, il n'a pu

195 *Super Mario Bros.*, Nintendo, *op. cit.*

196 Pour les explications plus complètes, que nous allons résumer, voir la vidéo postée par l'ancien tenant du record du monde darbian, [Tutorial] *Super Mario Bros. any %*, vidéo en ligne, 1^{er} février 2016, <https://youtu.be/PInZ2-qfKEU> (consulté le 17 septembre 2019).

atteindre le tuyau. Le programme va alors charger le passage secret précédent, celui de la vigne, et donc emmener Mario vers l'espace à ciel ouvert.

Ce dysfonctionnement du jeu, et son exploitation à des fins ludiques, est appelé un *glitch*. En s'intéressant non seulement à l'apparence visible du jeu, mais à son fonctionnement au niveau du code, la pratique du *speedrun* révèle une part enfouie, et autrement inaccessible, de la technicité sensible des jeux vidéo : le plaisir d'opérer consciemment à deux niveaux en même temps, celui de la diégèse et celui normalement invisible du code, et que le geste soit la puissance qui crée cette dissociation¹⁹⁷. C'est ce pôle compétitif qui entraîne cette recherche et enrichit les possibilités sensibles du jeu fermé. Cherchant de nouveaux moyens de repousser l'insurmontable, c'est-à-dire le moment où le joueur devrait s'avouer totalement vaincu devant la machine au sens où il n'y aurait plus de progression possible, il confère une portée technique nouvelle à des gestes qui ne servent plus simplement à se déplacer dans l'espace du jeu, mais à en remodeler les limites mêmes.

b. Déjouer les jeux vidéo : le tool assisted speedrun

Si cet aspect fécond de la compétition pour la sensibilité technique n'est pas limité aux jeux vidéo, l'exploitation de la nature programmée et du *glitch* est quant à elle spécifique et a donné lieu à une variante du *speedrun* sur laquelle il faut nous attarder : le *tool-assisted speedrun*¹⁹⁸ (ci-après TAS) qui offre à la fois une situation limite de jeu et modifie le sens et le contenu de la notion d'insurmontable.

À quels « outils » le mot *tool* fait-il référence ? En premier lieu à un émulateur, programme qui permet de simuler sur un ordinateur le fonctionnement d'un autre système informatique, comme une ancienne console et les jeux qui l'accompagnent. Plus que la simple simulation, l'émulateur est en mesure de fournir plusieurs fonctionnalités annexes permettant d'analyser le code du jeu et d'afficher les différentes variables utilisées par celui-ci, de sauvegarder à n'importe quel moment, mais également de ralentir la vitesse du jeu, jusqu'à

197 Ce processus a été décrit par Fanny Barnabé comme le fait de « jouer à déconstruire », arguant notamment du fait que pour trouver ces techniques, il faut pousser le jeu jusqu'à ses limites, ce qui conduit parfois le jeu à cesser de fonctionner. On assisterait alors à la « déconstruction de l'œuvre ». Nous préférons parler de « dissociation » afin de rester strictement au plan technique, non que celui-ci soit étranger à la question de l'œuvre, mais parce que l'article de Barnabé et ce concept s'inscrivent dans des problématiques liées à l'auteur et à la co-création qui ne sont pas les nôtres. Voir Fanny Barnabé, « Le *speedrun* : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo instauré en nouveau *game* », *Interfaces numériques*, revue en ligne, vol. 5, n° 3, 2016, <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3113> (consulté le 17 septembre 2019).

198 Littéralement, le *speedrun* outillé. Nous utiliserons l'acronyme TAS, qui a l'usage pour lui, y compris dans le domaine francophone.

séparer chaque image-cadre d'une autre. Il est alors possible d'enregistrer, image-cadre par image-cadre, les différents *inputs* rentrés et donc de composer un petit programme qui, une fois le jeu lancé, rejoue seul et à vitesse réelle (puisque les *inputs* sont liés à un état du programme) la séquence composée par le *runner*. Cette décomposition à l'extrême des actions de jeu permet alors de composer des séquences d'*inputs* parfaitement irréalisables en conditions traditionnelles de jeu.

Imaginons en effet un jeu dans lequel, pour que le personnage atteigne sa vitesse maximale depuis l'arrêt complet, le joueur devrait appuyer trente fois sur le bouton A, sans que ces appuis soient espacés de plus de quatre images-cadres, sans quoi la vitesse gagnée grâce au précédent appui serait en partie perdue¹⁹⁹. En supposant une vitesse de dix appuis par seconde (soit six-cents appuis par minute, ce qui ne semble tenable que sur un très court moment), il faudrait donc trois secondes pour arriver à la vitesse maximale, ce à quoi il faudrait rajouter le temps de réaction initial. En TAS, puisqu'il est possible de programmer au moins un appui par image-cadre, la vitesse maximale serait atteinte en une seconde, et les *inputs* commenceraient à la première image-cadre disponible et non après un incompressible temps de réaction humain. Cet exemple, extrêmement simplifié, ne doit pas faire croire que la pratique du TAS permet juste d'aller encore plus rapidement que le *speedrun*, en améliorant la performance. La notion de performance devient elle-même problématique, dans la mesure où il n'y a plus de contrôle humain en temps réel, ce qui amène alors une question encore plus massive : avons-nous encore à faire à une attitude ludique face au jeu ?

Nous avons vu que le *speedrun* pouvait avoir recours à la manipulation du monde de jeu en temps réel, en s'inspirant d'ailleurs parfois des techniques développées au départ pour le TAS²⁰⁰. Mais le TAS pousse cette logique à un point qu'il n'est pas humainement possible de suivre. Un bon exemple de cela est le TAS de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*²⁰¹ réalisé par The TAS Master²⁰². Le mode de déplacement de Link, l'avatar du joueur, est surprenant : celui-ci ne se déplace quasiment que par sauts de côté effectués de dos, méthode qui permet la plus grande vitesse de déplacement possible. Or de tels sauts de côtés ne sont pas réalisables en continu par un joueur humain, ce pourquoi les *runners* de *speedrun* se contentent de marcher à reculons, ce qui est une méthode de déplacement déjà plus rapide que la marche

199 Le modèle que nous décrivons est celui des jeux d'athlétisme comme *Track & Field*, que nous avons déjà présenté.

200 C'est le cas pour le record du monde d'*Ocarina Of Time*, que nous nous apprêtons à analyser.

201 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Kyoto, Nintendo, Nintendo, 1998.

202 The TAS Master, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Any% TAS (V2) in 15:43.42 (RTA Timing) by The Tas Master*, vidéo en ligne, 30 décembre 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=uCO0jU66g3g> (consulté le 17 septembre 2019).

normale²⁰³. Néanmoins, pourquoi séparer le TAS du *speedrun* si les deux ont le même objectif et aboutissent à des résultats relativement similaires et à des transferts de techniques d'une communauté de *runner* à une autre ?

Dans la description de sa vidéo, The TAS Master précise que « le TAS est simplement une forme de divertissement, et non une occasion de faire montre de son talent²⁰⁴ ». Passons sur l'idée de divertissement, qui est assez vague ici, et intéressons-nous à la seconde moitié de la phrase qui vise indirectement la pratique du *speedrun* traditionnel. Ce qui est regardé dans un *speedrun* est une performance qui risque à tout moment d'échouer, ou qui a risqué d'échouer ; les moments forts d'un *speedrun* sont donc les moments d'exploits durant lesquels il est visible que le *runner* a réalisé un mouvement particulièrement difficile. L'insurmontable qu'il s'agit de repousser est donc toujours la limite humaine des réflexes, de la fatigue musculaire ou de la capacité à refaire le bon geste au bon moment après l'avoir répété des centaines de fois, malgré l'enjeu. Le TAS, quant à lui, rompt avec cette notion de performance et s'éloigne du modèle sportif, puisque est regardé le résultat d'une programmation qui élimine l'enjeu de la réussite ou de la défaite humaine. Parallèlement, le TAS estompe la notion même de difficulté puisque chaque action est réalisée de la même manière, par une programmation image-cadre par image-cadre qui, en suspendant l'écoulement temporel, élimine l'urgence, le réflexe, la fatigue et la possibilité de l'erreur. L'insurmontable n'est plus dans le rapport humain au jeu, mais dans le code lui-même puisqu'il s'agit de voir jusqu'où il est possible de jouer avec les règles et avec le monde du jeu sans que le programme, trop poussé dans ses retranchements, ne cesse de fonctionner.

Or, cette différence n'est pas seulement pertinente au niveau de la production, mais également au niveau de la réception. S'il est vrai que certains TAS et *speedruns* apparaissent très similaires²⁰⁵, ils ne sont pourtant pas regardés de la même façon, pour peu que leur origine soit connue²⁰⁶. Prenons ainsi l'une des dernières, et très impressionnante, séquences du TAS et

203 Voir Yann « CdV » Chauvière et Ronan « RealMyop » Letoquaux, *Speed Game Hors-série: Zelda Ocarina of Time WR en 18:10 par CosmoWright*, Fougères, Nesblog, émission vidéodiffusée, 13 août 2014, <http://www.nesblog.com/anypersentisdead/>. Le *runner* invité, Ysangwen, mentionne cette difficulté aux alentours de 04:40. Il est à noter que le record a depuis été amélioré d'une minute, non pas grâce à une méthode de déplacement différente, mais grâce à un cheminement plus efficace.

204 « TAS is merely just a form of entertainment, and not a thing of which to show skill in any way ».

205 Une intéressante vidéo présente de manière conjointe les records du monde d'alors en *speedrun* (par darbian) et en TAS (par HappyLee) sur *Super Mario Bros*. Les deux versions prennent exactement le même chemin et ne diffèrent que de quelques secondes. HappyLee, *Super Mario Bros. TAS vs. RTA Former World Record (4:56.528 by darbian)*, vidéo en ligne, 25 octobre 2017, <https://youtu.be/Po7zXn29P8c>.

206 Qu'en est-il lorsque cette origine n'est pas connue ? Le non-connaissseur aura sans doute tendance à penser qu'un joueur tenait la manette. Pour quelqu'un connaissant un peu mieux ces pratiques, il nous semble qu'un inconfort apparaît justement parce que l'on ne sait pas quoi et comment le regarder. Cet inconfort est au fond comparable à celui qui saisit le spectateur de théâtre augmenté quand il devient difficile de savoir s'il

du *speedrun* d'*Ocarina of Time*²⁰⁷, durant laquelle Link doit donner un coup dans une météorite sur le point de l'écraser afin d'être lancé à pleine vitesse dans les escaliers en colimaçon d'une tour, pour ensuite chuter à un endroit bien précis afin de sortir des limites du niveau et donc de continuer quelques instants le jeu dans le vide à côté du chemin prévu – ce qui fait gagner énormément de temps (illustration n° 34). Le TAS effectue cette séquence de manière plus rapide et surtout plus propre : le fait de ne pas réaliser une performance permet au *runner* de jouer avec les angles de caméras afin de donner une plus grande lisibilité à l'ensemble de la scène. Mais les imperfections de la version du *speedrun* ne sont pas gênantes parce qu'elles témoignent du geste humain et du risque de la performance, qui sont sentis par le spectateur. Cet effet peut même être renforcé lorsque les images du jeu sont accompagnées d'une vignette montrant le *runner* en train de jouer. La difficulté des passages devient lisible dans le langage corporel, ce qui accentue l'importance de l'aspect performatif pour le spectateur en favorisant l'empathie avec le *runner*²⁰⁸. Regarder un *speedrun* traditionnel nous semble alors inséparable d'un intérêt pris par le spectateur à la bonne réalisation de celui-ci ; il ressent alors soulagement, déception ou contentement en fonction des situations.



Illustration 34: Capture d'écran du *speedrun* d'*Ocarina of Time*

Or, dans le TAS, les mouvements à l'écran ne renvoient plus à des gestes humains effectués en temps réel. Ainsi, en éludant le rapport à l'acte humain et à la performance, le TAS offre à son spectateur la possibilité d'un regard plus désintéressé. Ce désintérêt, qui reste partiel, en laissant de côté l'attention à la performance humaine, permet une attention plus vive sur le jeu comme système réglé. Il permet aussi un glissement vers le jeu ouvert, lorsque la manipulation des objets informatiques donne lieu à des *bugs* d'affichage qui peuvent, eux, être appréciés de manière désintéressée pour leur apparence visuelle. Avant d'en venir à ce point, il faut tenir compte d'un autre glissement, méthodologique celui-là : partant du *runner*, nous sommes passés au point de vue du spectateur. Or peut-on vraiment comprendre

regarde un corps diriger par ses gestes une représentation visuelle à l'écran ou, au contraire, un corps se soumettre au tempo d'une machine et à la forme d'une représentation visuelle.

207 A partir de 15:33 dans l'épisode de *Speed Game* présentant le record de CosmoWright, et de 11:44 dans la vidéo de The TAS Master.

208 De fait, cela favorise la lecture événementielle des gestes et de la performance, sans doute au détriment de l'attention à la technicité.

l'expérience spectatorielle à partir de nos catégories du jeu fermé et du jeu ouvert ? La question est alors de savoir s'il y a quelque chose de ludique dans le plaisir pris à regarder quelqu'un d'autre jouer.

Cette question avait été abordée dès 2002 par James Newman dans l'article « The Myth of the Ergodic Videogame²⁰⁹ » dans lequel il introduisait la notion de « joueur secondaire » (*secondary player*). La notion rend compte des cas où un jeu pensé pour un joueur est joué à plusieurs : une personne tient le contrôleur, tandis qu'une ou plusieurs autres regardent le premier jouer tout en donnant leur avis sur les décisions à prendre ou sur les actions à accomplir. En raison de cette activité qui manifeste une attention aux règles pour accomplir la tâche ludique proposée, l'appellation de joueur secondaire semble parfaitement justifiée et le plaisir pris à ce rôle est sans contexte un plaisir ludique, certes différent de celui qui tient effectivement le contrôleur. Or, que faire du cas où nous regardons quelqu'un jouer sans être inclus dans la partie, ce qui est la situation commune du spectateur devant un événement sportif ? Si nous hésitons, comme le propose Julie Delbouille²¹⁰, à appeler cela du « jeu secondaire », à cause de cette non-inclusion dans la partie, le plaisir pris à cette expérience peut-il néanmoins être qualifié de ludique ?

Nous avons déjà en partie répondu à cette question en parlant de l'expérience du spectateur d'un match de *Rocket League*, pris dans une tension entre le fait de reconnaître les mouvements effectués et la conscience de son propre déficit d'incorporation. L'appréciation qui en est faite, au-delà de la satisfaction prise à ce que notre équipe favorite gagne, dépend en grande partie de notre connaissance, non pas seulement abstraite, mais sensible, des mouvements et des tactiques et de leur rapport aux règles du jeu. En effet, un beau mouvement n'est pas seulement un mouvement impressionnant chorégraphiquement, il est beau par la fonction ludique qui est la sienne, ce qui demande une compréhension du système de jeu²¹¹. Cette parenté nous semble bien rendue par l'expression française « se prendre au jeu » : même en dehors de la partie effective, il est possible de retrouver quelque chose de l'intérêt et du plaisir sensible pris au jeu. Il y aurait sans doute un débat bien plus long à mener pour savoir si nous pouvons considérer ces moments comme des formes du jouer,

209 James Newman, « The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames », *Game Studies*, vol. 2, n° 1, 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (consulté le 18 septembre 2019).

210 Julie Delbouille, « Jouer à travers l'autre : jeu "secondaire", jeu par procuration et médiation du plaisir ludique », journée d'études *Appropriation, pratiques et usages : en/jeux*, Montréal, Université du Québec à Montréal, 18 mai 2018.

211 Barnabé, « Le *speedrun* [...] », art. cit., note bien, à propos du *speedrun*, que « pour percevoir la valeur de la performance, la pertinence des choix opérés, l'ampleur du défi relevé... il importe effectivement de maîtriser tant le jeu d'origine que la pratique qui le détourne ».

comme des expériences de jeu au sens plein du terme. Mais il nous semble que le plaisir pris au spectacle du jeu se démarque du plaisir du spectateur de cinéma ou de théâtre, parce qu'il est avant tout un plaisir ludique, donc structuré par les régimes d'expérience du jeu ouvert et du jeu fermé. Appliquer cela au TAS demande cependant de prouver qu'il s'agit bien, pour celui qui le pratique, d'une pratique relevant du jouer. Telle est notre hypothèse, que la fin de cette section s'emploiera à démontrer.

Revenons alors à ce moment où, détaché de l'attention à une performance, l'attention du spectateur passe vers le jeu ouvert. Un très bon exemple de cela est à retrouver dans l'un des TAS de *Pokémon version Jaune*²¹² par p4wn3r, qui termine le jeu en une minute et quarante-trois secondes²¹³. Nous reviendrons plus en détail sur l'aspect technique de ce TAS par la suite, car seul l'aspect visuel nous intéresse présentement. L'illustration ci-contre montre l'état du monde du jeu, une fois la manipulation principale effectuée : le sol est parfois remplacé par des chiffres et organisé de manière anarchique, certaines textures n'apparaissent qu'à moitié, l'avatar peut marcher sur les rochers ce qui est normalement impossible. En fait, les différents éléments visuels ne sont pas à leur place et ce qui est vu ne correspond pas à la réalité informatique des objets effectivement chargés²¹⁴. Il en résulte une sorte de paysage accidentel dont tous les éléments ont une existence et un sens ailleurs dans le jeu, mais qui sont ici recomposés dans un désordre possédant un charme sensible appréciable.



Illustration 35: Capture d'écran du TAS de *Pokémon Jaune* par p4wn3r

La juxtaposition aléatoire d'éléments disparates crée en effet des formes et des motifs inattendus qui viennent remettre le décor au premier plan et empêchent la perception de le traiter de manière habituelle comme le fond sur lequel le jeu s'effectue. De tels visuels rendent sensible la nature informatique des jeux et la fragilité de l'ordre réglé qui les compose en rompant l'apparence de continuité du monde du jeu. Plus précisément, de tels *glitches*

212 *Pokémon version Jaune* [1998], Tokyo, Game Freaks, Nintendo, 2000.

213 Felipe « p4wn3r » Lopes de Freitas, *TAS Pokémon Yellow GBC in 1:43 by p4wn3r*, vidéo en ligne, 10 août 2010, https://youtu.be/I_jLa0_0dB4 (consulté le 18 septembre 2019). Il est à noter que le TAS a été assez largement amélioré depuis, mais nous renvoyons à cette version qui est la plus intéressante sur le plan esthétique. Voir l'illustration n° 30.

214 Ainsi, sur la case apparemment vide à droite du personnage, se trouve en fait un personnage à qui il est possible de parler. En revanche, le pokémon trois cases au-dessus ne semble être qu'une image ne renvoyant à aucun objet informatique.

rendent ténue la frontière entre les éléments diégétiques et non-diégétiques. Le sol est ici composé d'éléments non-diégétiques comme les chiffres que l'on retrouve dans les menus du jeu, et les éléments ordinairement diégétiques que sont les rochers ou l'eau deviennent ambigus puisque ils apparaissent comme des illusions ne remplissant pas leur rôle diégétique habituel. Il y a donc dans de tels moments une esthétique de l'entre-deux, où le jeu est encore présent, tout en étant en partie défait, présentant un lieu en rupture avec le reste de la diégèse et qui semble être nulle part.

Ce genre d'appréciation appartient de plein droit au jeu ouvert, mais il est intéressant de noter qu'elle nécessite au préalable une attitude compétitive pour être rendue possible. Cela renforce ce que nous concluons à la fin de la précédente section : il y a une nécessité de la compétition pour pouvoir avoir un rapport plus fécond et complet aux jeux, fécondité qui est certes davantage liée au jeu fermé, mais qui peut aussi avoir des ramifications dans le jeu ouvert.

Mais ce TAS de *Pokémon Version Jaune* nous intéresse également pour son aspect technique par rapport à la question massive que nous posons au début de cette section : le *runner* d'un TAS joue-t-il toujours au jeu ? La tâche ludique des jeux *Pokémon* est d'entraîner les animaux éponymes au combat afin de devenir le meilleur dresseur et de capturer un spécimen de chaque espèce. Cela demande normalement plusieurs dizaines d'heures pour être réalisé, alors que le TAS se termine en moins de deux minutes. Comment cela est-il accompli ? Pour le dire rapidement, en corrompant volontairement sa sauvegarde du jeu²¹⁵, il devient possible de manipuler directement la mémoire du jeu en passant par les différents menus. Ce faisant, le *runner* peut relier l'escalier de la maison dans laquelle le jeu démarre avec la dernière salle du jeu, dans laquelle il suffit de parler à un autre personnage pour déclencher l'apparition du générique de fin, générique qui nous félicite pour avoir capturé 152 pokémons différents (alors que cette version n'en comporte normalement que 151). Cette situation, au cours de laquelle la tâche ludique est entièrement contournée, semble difficilement relever du jouer.

Cependant, pour effectuer pareil contournement, p4wn3r s'est servi des règles les plus implicites qui constituent le monde et la physique de *Pokémon*. Règles du monde et règles du jeu, généralement explicites, sont normalement solidaires entre elles, mais l'objectif du *runner* de TAS est justement de délier cette solidarité, non en modifiant les règles implicites, mais en exploitant leurs défauts ou leurs possibilités inaccessibles au geste humain afin de

215 Cela est fait en éteignant et rallumant la console pendant qu'une sauvegarde s'effectue.

déjouer les règles explicites du jeu, et d'en abolir la difficulté. Attardons nous sur le sens de « déjouer ». Déjouer un piège ou une conspiration n'est pas simplement l'éviter, puisqu'il est possible d'éviter un piège en l'ignorant. Déjouer implique d'avoir en partie joué le jeu (en s'infiltrant dans une organisation, en observant un mécanisme) afin de comprendre ce qu'il s'y passe pour pouvoir l'arrêter, voire le retourner contre son créateur. Transposé au jeu vidéo, cette idée de « déjouer » marque l'idée de retourner le jeu contre lui-même en prenant acte de la différence entre règles du jeu et règles du monde, qui est propre aux jeux vidéo, dans la mesure où ils doivent simuler un espace doté d'une physique cohérente. Le rôle pratique requis par le jeu est alors profondément altéré, mais il ne nous semble pas pour autant rendu caduque puisqu'il ne s'agit pas de réécrire le code du jeu lui-même. Quant au fait que le joueur ne réalise pas les actions en temps réel, il s'agit sans doute de la transformation la plus profonde du rôle ludique, mais elle ne nous apparaît pas comme dirimante : tous les jeux ne demandent pas de tenir un rôle qui nécessite une action en temps réel, ce que nous avons déjà longuement étudié avec les jeux au tour par tour.

Le TAS de *Pokémon version Jaune* constitue néanmoins un cas limite dans la mesure où la spécificité première du rôle ludique est presque totalement oblitérée et où le moment de jeu est réduit au point que celui-ci a à peine le temps de commencer. Il est alors important de noter que ce TAS n'est pas considéré comme le seul valable pour le jeu, mais qu'il en représente une catégorie spécifique, caractérisée par l'usage de la corruption de sauvegarde par opposition aux catégories sans corruption, mais avec usage d'autres *glitches*, ou sans corruption ni *glitch*. Cette multiplicité de catégories, qui existe sur à peu près tous les jeux²¹⁶, montre qu'il n'existe pas de solution unique au jeu, mais que la pratique du TAS ne fait qu'ajouter ou enlever des contraintes ludiques au jeu de base. Déjouer n'est donc pas résoudre de manière absolue, mais, en étant inséparable d'une latitude certaine dans la gestion de contraintes ludiques, déjouer est encore jouer. Pourquoi alors choisir de déjouer un jeu de cette manière plutôt que d'y jouer ? Si nous avons déjà fait état de la fécondité esthétique du TAS, qu'apporte cette pratique sur le plan ludique et donc technique ?

Son intérêt nous semble double. D'abord, le TAS prolonge le mouvement d'approfondissement de la technicité des jeux par une sur-spécialisation visant l'établissement d'un record, même si pareil mouvement se détache ici de l'accomplissement d'une performance en temps réel. Or, ce détachement fait que nous ne voyons plus ce qui s'affiche à

216 *A minima*, elle existe sous la forme de l'opposition entre le *any %*, où il s'agit d'arriver au bout du jeu sans autres contraintes, et le *100 %*, nécessairement plus long, où des points de passages et des actions annexes sont imposées.

l'écran comme le résultat d'un geste dissociant deux niveaux de règles et jouant avec une habileté virtuose avec cette dissociation, mais comme le jeu se retournant contre lui-même, sans enjeu de réussite ou d'échec. Si nous avons déjà dit que cette absence de performance favorise un certain désintéressement chez le spectateur du TAS, cela favorise aussi, et c'est le second point que nous annonçons, le rire. Le TAS peut être une pratique tout à la fois comique et technique.

L'un des meilleurs exemples de cette catégorie est le TAS du jeu de football *International Superstar Soccer Deluxe*²¹⁷ (ci-après *ISS Deluxe*) réalisé par marcokarty²¹⁸. Puisqu'un match de football a une durée fixe, le TAS ne cherche pas à le finir le plus rapidement possible, mais à gagner le match d'une manière impossible. L'un des moments les plus drôles est sans conteste la séquence qui commence aux alentours de 07:16, alors que le score est déjà de huit à zéro en faveur du Brésil, dirigé par marcokarty. L'action de jeu commence par une touche jouée derrière la ligne de fond, sans que le jeu y trouve à redire. Puis marcokarty fait passer et tirer ses joueurs derrière le but adverse, tirs qui partent en direction des filets comme en direction du public. Le ballon (et les joueurs) traversent le filet comme si ce dernier n'existait pas, alors que le commentateur crie au but, sans que cela ne fasse s'arrêter le jeu en déclenchant une cinématique de victoire, comme cela est de coutume en pareille occasion. Après que cette manipulation a été répétée et variée plusieurs fois, avec notamment des tacles sur le gardien de but qui ne déclenchent aucune réaction arbitrale, le jeu s'arrête enfin, révélant alors un score passé à trente-et-un à zéro. Avant d'en venir à l'analyse des procédés comiques, et du rire lui-même, notons déjà que ce TAS appartient à une catégorie dénommée « *playaround*²¹⁹ », néologisme que nous traduisons par « détour » : puisqu'il ne s'agit pas d'aller le plus vite possible, il faut parvenir à la fin du jeu en prenant le chemin le plus tordu et le plus comique possible. Cette idée de détour indique bien une manière possible de déjouer le jeu puisqu'il s'agit toujours d'abolir la difficulté, non pas en la supprimant, mais en montrant que le programme n'est pas de taille à affronter un humain en le transformant en ressort comique.

De quoi rions-nous alors face à pareil TAS ? Nous rions du décalage entre l'intention première de simuler un match de football et ce qui est affiché à l'écran, qui s'apparente

217 *International Superstar Soccer Deluxe* [1995], Tokyo, Konami, Konami, 1996.

218 Marcos Vinicius « marcokarty » Alves Oliveira, *[TAS] SNES International Superstar Soccer Deluxe by Marcokarty in 15:24.38*, vidéo en ligne, 5 février 2010, <https://youtu.be/tafCE6GJrhQ> (consulté le 18 septembre 2019).

219 Tel est la catégorie dans laquelle la vidéo du TAS a été soumise sur le site *TASVideos*, qui centralise l'activité de la communauté des *runners*. Voir <http://tasvideos.org/1438M.html> (consulté le 18 septembre 2019).

presque à un dérèglement. Nous rions du fait que la machine semble aveugle, incapable de voir ce que l'œil humain aperçoit immédiatement : que rien ne se déroule comme prévu. En convoquant ainsi une opposition entre l'humain et la machine, nous semblons alors nous inscrire dans la continuité de l'analyse du comique proposée par Bergson dans *Le rire*²²⁰. Mais cette filiation est néanmoins à préciser sur plusieurs points à cause de la place qu'occupent les objets et dispositifs techniques dans l'économie de l'œuvre bergsonienne. La première thèse énoncée par Bergson est qu'« il n'y a pas de comique en dehors de ce qui est proprement humain²²¹ ». Ainsi, rire d'un animal serait toujours teinté d'anthropomorphisme et, pour ce qui est des objets techniques :

on rira d'un chapeau ; mais ce qu'on raille alors, ce n'est pas le morceau de feutre ou de paille, c'est la forme que des hommes lui ont donné, c'est le caprice humain dont il a pris le moule²²².

Que nous rions de l'humain dans la technique lorsque nous regardons un TAS est alors doublement vrai : nous rions de l'inadaptation d'un code programmé par des humains face au jouer d'un humain et nous exprimons cela de manière anthropomorphique puisque, comme nous l'avons dit, la machine nous semble aveugle.

Mais l'exemple du chapeau pris par Bergson a quelque chose d'ambigu pour le statut de l'objet technique dans le rire. Même en voyant le chapeau dans une vitrine, il nous semble qu'il fait rire moins, ou autant, par le « caprice humain dont il a pris le moule » que par le caprice humain qui l'achètera en pensant embellir sa silhouette. L'objet technique apparaît alors comme un accessoire du rire, certes l'accessoire déclencheur, mais qui ne réalise pleinement son potentiel comique qu'en situation où le rire devient *ad hominem*, que cet homme soit un passant véritable ou un être imaginé. Nous retrouvons alors l'importante formule, qui constitue pour Bergson un « carrefour » théorique, à partir duquel sont accessibles les différentes branches du comique : « *du mécanique plaqué sur du vivant*²²³ » ; le chapeau risible donne à l'humain qui le porte une certaine raideur au sens où le pauvre homme est signalé, détonne, se voyant par là interdire la souplesse qui caractérise pour Bergson la « vie bien vivante²²⁴ ».

Faut-il en conclure que l'objet technique ne peut faire rire à lui seul ? Un peu plus loin dans le texte, alors qu'il évoque les différents types de comique de situation, Bergson convoque deux objets techniques qui semblent plus autonomes que le chapeau : le diable à

220 Henri Bergson, *Le rire* [1900], Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2007.

221 *Ibid.*, p. 2.

222 *Ibid.*, p. 3.

223 *Ibid.*, p. 29. Le premier exemple donné par Bergson à la suite de cela est justement celui de la mode et il y est de nouveau question de chapeau.

224 *Ibid.* p. 26. Pour être plus précis, Bergson dit que « la vie bien vivante ne devrait pas se répéter ».

ressort et le pantin à ficelles²²⁵. Mais ces exemples sont moins pensés pour eux-même que comme modèles d'interactions théâtrales, afin d'expliquer d'où vient le rire du spectateur. Bergson ne nie pas qu'il y a quelque chose d'amusant dans le jeu avec le diable à ressort, mais ce jeu n'est que le prototype d'un rire plus complet et plus riche face à une scène de théâtre, parce que l'on rit d'une performance humaine et non plus d'un simple mécanisme.

Si l'objet technique fournit les accessoires déclencheurs et les schèmes du rire, il n'est donc pas l'objet principal du rire, justement parce qu'il lui manque la part vivante nécessaire pour créer le contraste comique. Sans doute cette situation est-elle le mieux représentée par le comique *slapstick* des *Temps Modernes* de Charlie Chaplin²²⁶. Si sa première séquence propose un comique basé sur le dérèglement des machines (que ce soit la chaîne de fabrication ou la machine à déjeuner automatique), ce dérèglement est rendu drôle par les réactions corporelles qu'il entraîne sur le personnage de Charlot. Le problème d'application de cette grille pour l'humour du TAS apparaît alors plus clairement : de quoi rit-on alors que nul corps humain véritable n'est en vue ? Peut-on encore dire que du mécanique est plaqué sur du vivant ?

Le rapport entre vivant et mécanique nous semble en fait plus complexe dans le cas du rire provoqué par le TAS. Contrairement au diable dans la boîte et aux pantins articulés, le jeu vidéo ne montre pas ses articulations techniques (le ressort et les fils sont visibles, alors que le code ne l'est pas) et dispose d'un mouvement propre : les joueurs de l'équipe adverse dans *ISS Deluxe* semblent dotés d'une autonomie propre et sont capables de s'adapter en temps réel au comportement du joueur. L'humour du TAS consiste donc dans la destruction de cette illusion de vie et de cohérence du monde, cohérence comprise comme conformité aux règles qui régissent dans notre monde physique un match de football. Il ne s'agit donc pas tant de plaquer du mécanique sur du vivant, mais de pousser l'aspect mécanique jusqu'au point où l'illusion de vie disparaît, de montrer que l'humain se fondant dans le moule du mécanique triomphe sur le mécanique imitant le vivant. Alors que, chez Bergson, l'aspect mécanique est toujours associé à l'idée de défaut (à la raideur du corps dans la chute correspond la raideur morale de l'avare), le TAS superpose à la machine mise en défaut la perfection mécanique atteinte par le *runner* dans sa compréhension des règles et des articulations du jeu.

Nous avons dit que le résultat du TAS était « presque un dérèglement ». La modulation est d'importance car le dérèglement ne saurait être total : les deux valeurs de règles, explicites et ludiques contre implicites et simulant le monde du jeu, restent valable, mais fonctionnent

225 *Ibid.*, p. 53-61.

226 Charlie Chaplin, *Les Temps Modernes* [*Modern Times*], Hollywood, CA, United Artists, 1936.

l'une contre l'autre et non de concert. Ainsi, parce que l'intérêt du TAS réside dans l'attention aux règles, le rire qui en découle appartient bien au jeu fermé : nous rions justement de la révélation que tout est réglé dans un jeu vidéo, et des conflits et autres actions impossibles qui en découlent, montrant à nouveau la fécondité de l'attitude compétitive pour mettre en valeur la richesse du rapport sensible et technique que nous entretenons aux jeux vidéo.

2. La promenade

A l'autre extrémité du spectre des régimes d'expérience se trouve donc le point où, à l'intérieur du jeu ouvert, le risque de l'insurmontable est entièrement neutralisé. Pareille neutralisation peut renvoyer à deux types de situations : celles où le joueur ne peut pas agir et celles où il continue à avoir des interactions avec le monde du jeu. Le premier cas renvoie au cas des scènes cinématiques, qui suspendent le risque en suspendant le contrôle du jeu par le joueur. Cependant, nous ne l'aborderons pas ici, l'ayant déjà longuement discuté au chapitre trois.

L'autre cas consiste à permettre l'action dans le monde du jeu tout en suspendant, temporairement ou définitivement, le risque de l'insurmontable. En suspendant toute tâche ludique risquée, il ne reste donc au joueur que la possibilité de se déplacer dans le monde ou d'effectuer quelques actions non-périlleuses comme dialoguer avec un autre personnage. Nous avons déjà croisé, avec *Pirouette*²²⁷ et *Night Tune*²²⁸, des cas dans lesquels le risque ludique était complètement absent, bien que ces œuvres soient tout de même des jeux, au sens où elles mobilisent la culture ludique. Ainsi, que ces séquences prennent place au sein d'un jeu avec des risques ludiques ou indépendamment de tout risque d'insurmontable, ce qui a lieu dans les *walking simulators* ou simulateurs de marche, ces moments sont pleinement des moments de jeu. Nous souhaitons alors explorer les spécificités esthétiques de ce type particulier d'interaction, ce qui nécessite principalement de justifier cette appellation de « promenade » que nous proposons.

a. Se promener dans un environnement numérique

La construction de parcours dans lesquels se promener n'est bien sûr pas propre aux jeux vidéo : l'art des jardins ou les installations proposent des œuvres à l'intérieur desquelles le corps du spectateur est mobile. Or cette simple constatation amène immédiatement une

227 *Pirouette*, Lavelle & Scott-Baron, *op. cit.*

228 *Night Tune*, Clarissou, *op. cit.*

difficulté car le corps du joueur, s'il n'est pas inactif, est immobile puisque c'est, en toute rigueur, l'avatar qui évolue dans le monde du jeu. Ainsi, s'il est bien sûr possible de simuler une promenade, la question devient de savoir quel est le sujet de cette promenade : est-il véritablement possible de dire que le joueur se promène ou bien cet usage du verbe pronominal est-il abusif ?

Pour mieux aborder ce problème, éclairons d'abord ce qu'est une promenade. Dans son ouvrage *L'Art de se promener*, Karl Gottlob Schelle commence par préciser que celle-ci « n'est pas un simple mouvement du corps » mais que, dans la promenade, « le mouvement du corps doit être pour l'esprit une détente, et pour le corps un moyen de conforter la santé²²⁹ ». Toute déambulation n'est donc pas une promenade et aller travailler, l'esprit encombré, ne peut compter comme telle. Cet état d'esprit est précisé un peu plus loin en des termes kantien : contre un intérêt intellectuel qui analyserait les contrées parcourues, il y a dans la promenade un « libre jeu de l'imagination²³⁰ ». Dit autrement, la promenade est caractérisée par une véritable disposition esthétique qui peut être approfondie et travaillée²³¹. Il est à ce sujet significatif que Jean-Marie Schaeffer ouvre son livre *L'expérience esthétique* par des récits de promenades fictives ou vécues²³² : la promenade est peut-être la pratique esthétique la plus accessible, car elle se prête à un ancrage dans un cadre d'ordinaire quotidien et habituel, et éduque au sensible autant qu'elle requiert une éducation préalable pour que sa dimension esthétique soit sentie dans toute sa profondeur.

Mais si la promenade est le fruit d'une articulation heureuse entre le mouvement du corps et celui de l'esprit, cela ne disqualifie-t-il pas d'emblée l'importation de cette idée dans les jeux vidéo ? Il faut alors préciser que Schelle n'entend pas le mouvement du corps comme étant nécessairement le fruit d'un effort du corps. Schelle consacre en effet un chapitre entier à la promenade véhiculée, à cheval ou en voiture, qui « rendent le corps plus ou moins passifs²³³ ». Comment concilier cela avec l'idée de santé d'abord évoquée ? La santé n'est pas ici pensée sur un modèle purement mécanique et musculaire, mais, en un sens d'inspiration kantienne, comme une vitalité à laquelle l'esprit participe autant que le corps. La santé réside donc moins dans l'effort que dans l'acte de locomotion, quel que soit le moteur de ce dernier, car ce qui vivifie, comme un délassement et non comme un travail musculaire, ce sont les

229 Karl Gottlob Schelle, *Die Spatziergänge oder der Kunst spazieren zu gehen* [1802], trad. par Pierre Deshusses, *L'Art de se promener*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Rivages poche », 1996, p. 31-32.

230 *Ibid.*, p. 37.

231 *Ibid.*, p. 23.

232 Schaeffer, *L'expérience esthétique*, *op. cit.*, p. 15-20.

233 Schelle, *L'Art de se promener*, *op. cit.*, p. 72.

impressions provoquées par la locomotion. Partant, l'intérêt esthétique du cheval et de la voiture pour les promenades apparaît : parce qu'ils proposent des vitesses et des postures différentes de la marche, ils renouvellent l'appréciation du paysage et permettent des variations sensibles sur les objets des promenades.

Mais, précisément, quels sont ces objets et comment sont-ils appréciés ? À propos des promenades à cheval, Schelle précise que « le mouvement vif imprimé par un animal en mouvement donne aux objets aperçus un rythme et une vie propre qui animent aussi l'esprit²³⁴ ». La disposition esthétique qui accompagne la promenade est donc tournée vers les objets qui composent le paysage, non d'une manière analytique, qui chercherait à identifier le bon coin à champignons, mais d'une manière désintéressée, observant les alentours en ne les ramenant pas à soi, mais en leur laissant une « vie propre ». Ce résultat *a priori* évident nous renseigne cependant sur deux points. D'abord que la promenade est autant attentive au temps qu'à l'espace. L'exemple de Schelle évoque la recomposition permanente du paysage par son défilement rapide et la déformation éventuelle que notre allure fait subir à des formes jusque là statiques. Le temps de parcours influe donc sur l'impression esthétique d'un même paysage, sans parler des facteurs temporels extérieurs au promeneur, comme un coucher de soleil qui fait évoluer les ombres et la luminosité de manière relativement rapide.

Le second point est de nous permettre une distinction entre l'état esthétique propre à la promenade et l'état de rêverie. Que la promenade soit une activité propre à développer un état de rêverie, nul n'en témoigne mieux que Jean-Jacques Rousseau et ses *Rêveries du promeneur solitaire*²³⁵. Mais là où l'état esthétique propre à la promenade est tourné vers l'extérieur et les objets observés, l'état de rêverie, sans doute à partir de cet état esthétique premier, dérive vers des pensées plus personnelles et plus intéressées, éloignées des éléments se trouvant sur le chemin du promeneur. Cette différence est patente chez Rousseau : nous pouvons ainsi opposer les souvenirs de la cinquième promenade, qui évoquent le dialogue constant entre l'état d'esprit de Rousseau et la nature de la petite île sur laquelle il s'était exilé²³⁶, à la huitième promenade, durant laquelle le fait de se promener n'est mentionné qu'en passant, sans qu'il ne soit fait aucune référence à un quelconque environnement²³⁷. Néanmoins, cette opposition entre deux états distincts peut être nuancée : l'état de rêverie propre à la promenade, dans lequel le rythme de la marche berce le rythme de nos pensées,

234 *Ibid.*, p. 74.

235 Jean-Jacques Rousseau, *Rêveries du promeneur solitaire* [1782], Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le livre de poche », 2001.

236 *Ibid.*, p. 110-116.

237 *Ibid.*, p. 151-164.

peut être incorporé dans l'expérience esthétique plus large de la promenade, comme un moment où une impression frappante est digérée. Cet état de rêverie peut s'autonomiser jusqu'à la réduction du monde extérieur à un simple rythme, mais le passage depuis l'état esthétique premier semble bien plus s'apparenter à un glissement qu'à une rupture entre deux états psychiques radicalement différents.

Ces distinctions étant faites, venons-en à l'application de ce concept de promenade au jeu vidéo. Admettons que la promenade, comme toute activité, puisse être simulée. Le premier problème qui se pose est l'apparente déperdition sensible qui a lieu dans le passage du physique au numérique. Sans parler de l'absence d'odeur, des changements de températures, le mouvement même semble en partie anesthésié : dans un jeu vidéo, il n'y a pas de réelle différence entre le fait de marcher sur du sable, sur du béton ou sur de l'herbe. Seule l'eau, ou les terrains marécageux, font le plus souvent exception : l'avatar du joueur y est ralenti, comme s'il avait du mal à marcher, mais cela n'entraîne pas une modification des gestes du joueur²³⁸. Or, cette apparente faiblesse esthétique peut être retournée et constituer l'une des spécificités de la promenade vidéoludique, ce dont témoigne *Sacramento* de Delphine Fourneau²³⁹. *Sacramento* propose au joueur de se promener, sans réel but ni péril, mais avec une contrainte de temps, dans un univers peint à l'aquarelle, qui juxtapose des croquis réalisés en différents endroits par l'autrice. Ainsi, bien que l'espace général soit en trois dimensions, tous les éléments du monde sont dénués de profondeur : la cascade, les saules et le soleil couchant lui-même ne sont que de minces rideaux qui se traversent.



Illustration 36: *Sacramento* – De l'autre côté de la cascade

Cette cascade que nous évoquons se trouve flotter en l'air, sans lit de rivière pour la soutenir, et, en la traversant, le joueur se retrouve à la hauteur des poissons sans qu'il soit

238 Au fond, les jeux les plus fins dans leur gestion du ressenti de surface sont très certainement les jeux de course à visée réaliste. En simulant la dégradation des pneumatiques, ils forcent le joueur à adopter son pilotage au fil des tours à cause de la perte progressive d'adhérence.

239 *Sacramento*, Delphine Fourneau, 2016.

possible de dire si ce sont eux qui flottent en l'air ou l'avatar qui vient d'entrer dans une étendue d'eau. Et pour parvenir à cette cascade même, il faut quitter le sol pour marcher sur l'eau, sans qu'il n'y ait la moindre différence motrice, sinon le son des pas, entre les deux surfaces. Cette égalité de déplacement assure la spécificité de l'expérience et unifie les différentes zones à parcourir dans un même mouvement, qui hésite entre le flottement et la marche²⁴⁰. Que l'eau ne mouille pas, ou que la dune de sable ne soit pas plus meuble que le pré herbu, n'apparaît au fond comme un défaut anesthétique que dans un jeu qui viserait un degré certain de réalisme, ce qui n'est pas le cas ici. Aussi, bien qu'ayant recours à des éléments peints à l'aquarelle, *Sacramento* parle moins de peinture, en nous proposant une promenade dans un carnet de croquis, que de la matière même des jeux vidéo. La cascade et le saule peints ne sont plus faits de deux matières différentes, mais de pigments et d'eau sur du papier, qui a lui-même une résistance, une consistance propre qui n'est pas celle du carton ou de la toile. Or, *Sacramento* montre que la matière numérique, le cyberspace, n'offre pas de résistance, ou plutôt que tout effet de résistance doit être simulé et constitue un choix important dans la constitution d'un espace numérique. Choisir ici de ne pas différencier les différentes surfaces et laisser le joueur traverser ce qui normalement ne se traverse pas²⁴¹ illustre cette capacité des jeux vidéo à donner au joueur une sensation de légèreté, que cela soit la légèreté des décors qui se traversent sans se briser, ou la légèreté même du corps qui n'a pas de poids.

Les jeux vidéo offriraient alors des rythmes et des espaces de promenades qui ne pourraient être envisagés autrement que numériquement. Mais, s'il y a bien simulation d'une promenade, nous en revenons à la question que nous posons plus haut : dire que le joueur se promène dans le monde de *Sacramento* ne constitue-t-il pas un abus de langage ? Il semble d'abord possible de répondre non, en invoquant l'argument suivant : la promenade vidéoludique ne serait qu'une évolution de la promenade véhiculée déjà décrite par Schelle et le joueur de jeu vidéo se promènerait dans un jeu comme un pilote en son navire se promènerait le long des côtes. Mais ce raisonnement ne fonctionne pas. Le corps du pilote d'un navire est en mouvement, par rapport au lieu de la promenade : simplement, il n'est pas le moteur de ce mouvement. Or, dans le cas du jeu vidéo, le corps du joueur n'est pas en mouvement par rapport à l'espace dans lequel a lieu la promenade. Au lieu de diriger ou d'être passager d'un élément moteur (le cheval ou le navire) qui transmet ou partage son

240 Il n'est ainsi pas très clair, parce que nous n'avons pas de notion de la profondeur de l'eau, si nous marchons à la surface d'une mer ou si nous pataugeons dans un étang peu profond.

241 Nous pouvons en effet traverser le soleil au moment où celui-ci tombe dans la mer.

mouvement au corps du promeneur, le joueur dirige un avatar, qui est le principe moteur à l'intérieur du monde du jeu, mais qui ne transmet pas son mouvement au corps du joueur, puisque ce mouvement n'a lieu que de l'autre côté de l'écran.

Mais cet avatar distinct de nous, à défaut de nous prêter son mouvement, nous prête son regard, ou le regard de la caméra qui le suit dans le cas d'un jeu en troisième personne. Par l'affichage sont ainsi simulés des rythmes, des agencements d'objets comparables à ceux retrouvés dans une promenade physique, sur lesquels une disposition esthétique propre à la promenade peut émerger. Si le corps du joueur n'est pas mobile²⁴², il n'en reste pas moins que le joueur a une activité motrice et doit être capable de s'orienter à travers le monde du jeu. Diriger un avatar ne se résume pas seulement au fait d'orienter ce dernier, mais d'être capable, à travers les mouvements que nous imprimons, de nous orienter comme si nous étions présents dans le monde numérique. Il n'est donc pas vain de dire que l'on se promène dans un jeu vidéo, même si les spécificités techniques des jeux vidéo en font une troisième branche de la promenade, qui participe à la fois de la promenade non-véhiculée, dans le cas de la réalité virtuelle et de la direction d'un avatar anthropomorphe, et de la promenade véhiculée, par l'absence d'effort moteur pour permettre la locomotion.

Cette spécificité du mode de déplacement de la promenade vidéoludique permet donc de simuler à la fois la marche, mais aussi n'importe quel véhicule. Mais bien plus que la simulation de manières ordinaires de se promener, les jeux vidéo peuvent inventer de nouvelles articulations entre des impressions de mouvement qui ne pourraient pas cohabiter facilement au sein du monde physique. Pensons ainsi à *Proteus*²⁴³. Dans ce dernier, le joueur débarque sur une île déserte, sans explications ni objectif clair. Cette île présente une faune et une flore abondantes, dans un style évoquant le *pixel art* pour les arbres, les plantes ou les animaux, et n'utilisant pas de textures imitant l'herbe ou la pierre pour le sol, mais de larges aplats de couleur unie. Le monde du jeu, qui se signale donc par son style graphique comme un monde de jeu vidéo, est également conçu comme un espace d'interactions sonores : aux différents types de terrains, de plantes, d'animaux sont associés des motifs musicaux différents. La promenade dans *Proteus* peut donc tout autant être guidée par le visuel et le moteur, que par l'auditif en rendant le joueur sensible aux compositions musicales fortuites²⁴⁴

242 Cette immobilité due à la position assise peut d'ailleurs être contournée grâce aux jeux en réalité virtuelle qui permettent un déplacement sur quelques mètres ainsi que la gestion de mouvements comme l'accroupissement.

243 *Proteus*, Ed Key & David Kanaga, 2013.

244 Fanny Rebillard, « Le joueur interprète ? », art. cit., rapproche ainsi la manière de composer de David Kanaga de celle de Terry Riley pour *In C* et, par là, rapproche également la figure du joueur de celle du pianiste mettant bout à bout les fragments de partitions.

qui se produisent, rappelant par là que les impressions esthétiques laissées par une promenade sont tout autant temporelles que spatiales.

Cette importance de la temporalité est sensible à un niveau plus large dans *Proteus*. Si le joueur peut errer à sa guise dans l'île, se trouve sur celle-ci un cercle de lucioles. Lorsque l'avatar se place au centre de celui-ci, il est alors transporté à la saison suivante, le jeu commençant au printemps et se finissant en hiver. Si ce renouvellement périodique des couleurs et des sons n'est pas étranger aux promenades physiques, le jeu vidéo permet une concentration temporelle du rythme saisonnier et du cycle nyctéméral, également simulé dans *Proteus*, à l'échelle de quelques minutes. Distinguons alors entre une concentration par juxtaposition (le monde n'évolue pas au sein d'une saison, mais leur enchaînement rapide donne cet effet de concentration) et une concentration par accélération : le cycle nyctéméral est un mouvement continu qui ne dure que quelques minutes au lieu de vingt-quatre heures. Cette concentration de la temporalité, rend sensible la malléabilité de la simulation du temps²⁴⁵ et la capacité des jeux vidéo à animer un paysage d'une manière qui ne serait pas possible dans une promenade en pleine nature.

Le point auquel nous voulions parvenir, et qui semble le plus spécifiquement vidéoludique, est en fait le moment final de *Proteus*, alors que l'île s'est parée de ses atours hivernaux. Cette section du jeu ne comprend pas de cercle de luciole qui ferait repasser le joueur au printemps suivant : au bout d'un certain temps, l'avatar se met à flotter au-dessus du sol puis monte jusqu'au ciel, terminant le jeu. Cette courte phrase ne rend pas justice à la très grande force sensible et émotionnelle de ce moment de jeu. Le mouvement de décollage est extrêmement doux et progressif : ainsi la prise de conscience de ce mouvement n'intervient qu'après qu'une étrangeté a été constatée dans le rapport au monde et l'identification de la source de cette étrangeté n'est pas immédiate, ce qui rend, pour le joueur, la réalisation du fait qu'il est en train de planer d'autant plus frappante. Il est difficile d'interpréter ce mouvement autrement que comme une mort de l'avatar, préparée au fond depuis son arrivée sur l'île déserte par le cycle des saisons. Cependant, la douceur et la fluidité du mouvement contrastent avec l'arrachement imprévu à une contrée que la promenade avait fait découvrir et apprécier, et qu'il est possible contempler de haut pour quelques secondes.

Une bonne part de la beauté de *Proteus* tient à cette manière d'articuler un mouvement ressenti comme une marche et un mouvement ressenti comme un vol. Il est certes possible de

²⁴⁵ En sortant du contexte de la promenade, nous pouvons aussi trouver des cas dans lesquels la temporalité est dilatée. C'est notamment le cas de *Superhot*, Piotr Iwanicki, Łódź, Superhot Team, 2016 dont la mécanique principale est de ne faire s'écouler le temps que lorsque l'avatar du joueur est en mouvement.

faire l'expérience de deux à la suite dans le monde physique, mais au prix d'une transition qui inclut de s'installer dans un avion, de passer de la station debout à la station assise, d'attacher sa ceinture de sécurité, entre autres. La possibilité vidéoludique exploitée par *Proteus* ici est bien celle d'une nouvelle articulation entre différents types de mouvement par des passages instantanés entre marche et vol, ou entre vitesse lente et vitesse rapide, sans effort ou sans changement d'appareillage. Cela apparaît comme une autre face du travail de la légèreté des corps numériques, que nous avons déjà mise au jour à propos de *Sacramento*.

Cette discussion de la mécanique finale de *Proteus* permet aussi de rappeler que les jeux emmenant leur joueur vers des expériences propres au jeu ouvert et à la promenade sont des jeux au même titre que les autres, dans la mesure où ils sont analysables au niveau de la constitution technique du rôle qu'ils mettent en place. C'est bien à ce niveau technique que se situe l'articulation du passage entre marche et vol et la légèreté amenée par l'indistinction entre les sols dans le mouvement de la marche. Qu'est-ce qui explique que nous relions cela au jeu ouvert, et donc à l'appréciation esthétique, plutôt au qu'au jeu fermé, et donc à l'appréciation sensible technique ?

La technicité du déplacement dans *Proteus* ou *Sacramento* n'a pas de lien avec une quelconque règle du jeu : elle est entièrement déterminée par les « énoncés nomologiques » qui déterminent les règles du monde. S'il y a bien un effort du joueur, puisqu'une action est entreprise au sein du monde du jeu, l'absence de but et de péril déterminé n'engage pas l'attention à se fixer sur cet effort, mais bien plutôt à le penser comme le véhicule d'une ouverture aux spécificités sensibles du monde auquel il nous rattache. Un processus de technicisation est cependant pensable, et qui constituerait le miroir du glissement vers le jeu ouvert : en développant des déplacements conçus pour le jeu ouvert, il est possible de créer des éléments riches du point de vue sensible technique, de même que la recherche compétitive pouvait ramener par le *glitch* au jeu ouvert. Apprécier les déplacements pour eux-mêmes, comme efforts, et non comme ce qui donne une vie sensible au paysage traversé, par le rythme de promenade qu'ils créent, est donc possible, mais demande de neutraliser toute la richesse sensible du paysage.

Mais si la promenade se base sur la neutralisation la plus complète de l'insurmontable, est-ce à dire que tout jeu fermé lié à une règle qui réintroduirait ce risque est absolument banni de cette forme de jeu ? Il nous semble que non, mais que pareille expérience de jeu fermé est alors une expérience négative. Qu'il me soit alors permis, en repassant à la première

personne, de raconter un cuisant souvenir de ma première partie de *Dear Esther*²⁴⁶. Le jeu commence, comme *Proteus*, par l'arrivée de l'avatar sur une île. Mais là où *Proteus* était un jeu sans parole et où l'exploration était libre, *Dear Esther* est un jeu linéaire avec un chemin normalement bien délimité dont le parcours est rythmé par la lecture d'une longue lettre. Or, sur la plage, peu après le début, j'ai manqué un embranchement et me suis rapidement retrouvé dans un cul-de-sac, entre la mer, des rochers et une falaise. Il me semblait voir un chemin entre deux pans de falaise et j'ai passé de longues minutes à tenter de grimper avant de contourner les rochers par la mer. Mal m'en a pris car mon avatar s'est noyé et j'ai donc réussi à obtenir un *game over* dans un jeu censé ne pas présenter de difficultés à son joueur. Ce n'est qu'après ces péripéties que j'ai rebroussé chemin pour me rendre compte que j'avais manqué une sente remontant à travers les dunes.

Cette expérience à la fois malheureuse et ridicule est bien un cas dans lequel le jeu, d'ouvert, s'est refermé. En effet, par cette erreur d'orientation, l'impression de promenade libre s'est dissipée parce que *Dear Esther* est réapparu comme un jeu ayant un objectif ludique précis : parvenir au bout du monde du jeu afin d'enclencher la séquence de fin. La mécanique de marche, le décor, tout reprenait alors un sens purement ludique qu'il fallait analyser en terme d'interaction possible ou impossible pour se sortir d'une situation vécue comme un blocage. Ainsi, dans ce cas de la promenade, le jeu fermé apparaît bien comme une limite négative, puisque cette situation n'est pas vécue comme un moment intéressant de jeu fermé, mais bien comme une anomalie, qui ramène l'œuvre-jeu à sa nature entièrement réglée, ce que l'expérience de la promenade doit justement estomper pour exister comme expérience pleinement ouverte.

Faut-il en conclure que le régime d'expérience de la promenade est fragile et étranger à tout effort et que le plus infime risque d'échec le ferait basculer dans le jeu fermé ? Tous les exemples éviés jusqu'ici proposaient comme unique mode d'interaction une marche lente, conjurant tout risque de vertige, dans des environnements dénués de périls. Que penser alors de *Strange Climber*²⁴⁷ du créateur anglais Strangethink ? *Strange Climber* met le joueur face à une grande structure à la forme particulièrement accidentée et différente à chaque partie, placée dans un monde dont la couleur dominante est un violet très clair et qui porte au sol de grands motifs de circuits imprimés. L'impression d'étrangeté donnée par la structure trouvait son explication sur la page de téléchargement du jeu²⁴⁸ : Strangethink cherchait à créer un outil générant des bâtiments fonctionnels pour un autre projet, mais un *glitch* a fait que les

246 *Dear Esther*, Brighton, The Chinese Room, 2012.

247 *Strange Climber*, Strangethink, 2014.

différentes parties du bâtiment se sont arrangées et multipliées de manière accidentelle créant ce résultat monstrueux qui, devant sa non-fonctionnalité comme habitation, tient plus de la sculpture que de l'architecture. Que faire alors face à ce bâtiment alors qu'aucun objectif ou indication n'est donné ?

S'il est possible de tourner autour pour en admirer la forme, la possibilité de sauter sur une hauteur anormalement grande permet de s'essayer à l'ascension de cette structure. C'est clairement avec cette possibilité en tête que Strangethink a choisi de proposer ce jeu au public, en



Illustration 37: *Strange Climber*

notant que le *glitch* dans la génération créait un « espace de jeu » (*playground*) intéressant : le joueur est donc libre de tenter de parvenir au sommet ou bien de s'arrêter une fois que son intérêt pour l'escalade virtuelle a été satisfait. Or une adresse certaine est requise pour bien grimper : la gestion de la longueur et de la vitesse des sauts n'est pas des plus simples, d'autant que les plates-formes sont parfois très minces. De plus, puisqu'il s'agit d'un bâtiment généré aléatoirement à partir d'un *glitch*, il n'est jamais dit que le bâtiment soit escaladable jusqu'en haut et beaucoup de voies se révèlent sans issue, impossibilité qui force le joueur à scruter les alentours dans l'espoir de trouver un agencement d'élément plus favorables. Ces moments appartiennent clairement au jeu fermé.

Mais remarquons deux choses. L'échec d'un saut entraîne une chute, mais jamais celle-ci n'est sanctionnée en termes explicitement ludiques : il n'y a pas de perte de temps, de blessure ou d'arrêt brutal du jeu. Ce sont des accidents qui détournent de la promenade, mais qui n'y mettent pas fin et qui sont comparables à l'apparition inopinée d'un rat assoiffé de sang alors que le joueur admirait un coucher de soleil en se pensant en sécurité dans un jeu d'aventure ; si l'expérience de la promenade est suspendue, ces événements ont un sens à l'intérieur de l'univers du jeu et ne rompent pas l'impression de promenade dans un monde non-réglé comme le faisait l'erreur d'orientation au sein de *Dear Esther*. Ici, une fois la chute effectuée, ou le rat balayé d'un coup d'épée, l'état propre à la promenade peut reprendre ses droits. En effet, puisqu'il n'y a pas d'objectif ludique explicite et qu'aucun péril ne saurait

248 Cette page n'est malheureusement plus accessible, et nous demandons au lecteur de bien vouloir nous faire confiance sur ce point. Pour un aperçu d'une structure possible, voir, en annexe, l'illustration n° 32.

être définitif et donc insurmontable, l'ascension de la structure de *Strange Climber* est rythmée par les pauses pour regarder les formes et les couleurs et le trajet même suivi peut être motivé par la forme du bâtiment plus que par sa praticabilité. Nous en arrivons ainsi au deuxième point : les brusques retours dans un régime de jeu fermé sont au service de la promenade et contribuent à façonner le rythme propre à *Strange Climber*. Contempler les environs et la structure depuis le haut de celle-ci amène un apaisement plus grand si cela a été fait après avoir réalisé un ultime saut particulièrement périlleux. Comme le faisait déjà remarquer Mikel Dufrenne à propos de la pratique de l'alpinisme, le rapport de celui-ci à la beauté de la montagne est imprégné de l'effort fourni et ne saurait être le même que celui du conducteur parvenu en automobile au sommet²⁴⁹.

Ainsi, nous devons amender quelque peu ce que nous disions suite à l'analyse de notre partie de *Dear Esther*, le jeu fermé n'étant pas toujours destructeur de l'état propre à la promenade et de son rapport au monde du jeu. Si l'attention du joueur bascule parfois de la promenade au jeu fermé, ce qui importe pour caractériser son expérience est ce qui est ressenti comme l'élément architectonique dans l'économie générale de l'expérience : les séquences de jeu fermé sont adjuvantes dans le cas de *Strange Climber*, là où elles sont destructives dans le cas de *Dear Esther* car correspondant à l'expérience de l'insurmontable.

b. Faut-il un corps numérique pour se promener ?

Tous les jeux cités dans la section précédente avaient en commun d'être des jeux en première personne qui ne laissent voir à aucun moment de partie du corps comme les bras ou les jambes, mais, par le contexte et les actions possibles, nous avons toujours présupposé que nous dirigeons un avatar humain et que nous marchions sur deux jambes. C'est le même présupposé que fait le joueur au début de *Look*²⁵⁰, très court jeu qui s'apparente à un simulateur de marche. L'avatar gravit une montagne, échappe de peu à un ours et arrive au sommet de la montagne où se trouvent de nombreux animaux assemblés pour regarder la lune. La caméra quitte alors les yeux de l'avatar pour prendre un plan plus large qui révèle, à la place à laquelle le joueur avait guidé son avatar, un magnifique cerf. Le titre du jeu se trouve

249 Dufrenne, « Objet esthétique et objet technique », art. cit., p. 197. La comparaison a cependant ses limites, dans la mesure où l'alpinisme, pratique sportive risquée, semble néanmoins peu compatible avec la promenade telle que Schelle, et nous à sa suite, l'envisagions. L'absence de risque vital et d'effort sportif dans *Strange Climber* autorise par contre cette parenté avec la promenade, montrant à nouveau la tendance des jeux vidéo à égaliser des mouvements et des pratiques fortement différenciées dans un contexte physique.

250 *Look*, Mikkel Brøns-Frandsen, 2014.

alors en grande partie éclairé puisque la fin du jeu nous permet justement de voir ce sur quoi notre regard ne pouvait se porter, le corps de l'avatar.

Look ne cherche à aucun moment à simuler véritablement la marche d'un corvidé et rien dans la marche ou dans le son des pas ne laisse présager cela. Dans cette relative indifférence, le joueur peut donc projeter son propre schéma corporel dans le monde du jeu, ce pourquoi ce point de vue flottant en l'air est rattaché à l'impression de diriger un bipède, bien que notre avatar se révèle par la suite être un quadrupède. Cette projection d'un schéma corporel humain dans un espace simulé renforce l'idée déjà avancée selon laquelle il n'est pas abusif de dire que le joueur se promène dans un jeu vidéo. Certes, il dirige un corps virtuel étranger au sien, mais le dirige par la prolongation de son schéma corporel à travers ce corps étranger grâce auquel il s'oriente et se déplace. Or une telle projection n'est pas toujours possible. Nous ne parlons pas des cas où, par la vitesse et le contexte ludique, au lieu de se projeter marchant, le joueur se projette conduisant une voiture ou un avion, qui ne sont que des cas particuliers de cette même faculté et constituent le pendant numérique des promenades véhiculées. Nous voulons parler des jeux, comme *SimCity*²⁵¹ déjà évoqué, dans lesquels le point de vue du joueur surplombe l'action du jeu et ne possède pas d'incarnation virtuelle diégétique privilégiée. Ainsi l'expérience des jeux de gestion-construction comme *SimCity* ne semble pas, sur le plan de l'incarnation, être très différente de celle de jeux de construction physiques : le joueur dirige ses constructions depuis des menus et place des bâtiments dans le monde du jeu comme l'on poserait des figurines ou des modèles réduits sur un tapis de jeu.

Un minimum de projection spatiale est cependant requis si le joueur use d'une souris ou d'un pavé tactile dans la mesure où ce n'est plus la main qui place directement un bâtiment sur un terrain, mais ce prolongement télécommandé de la main qu'est le curseur. Néanmoins si ce curseur permet la réalisation d'actes diégétiques, il semble toujours flotter à la surface du monde vidéoludique sans y appartenir pleinement, au contraire de l'avatar. Faudrait-il alors distinguer jeux à avatars et jeux à curseurs, avec l'idée que seul les premiers sont aptes à porter des expériences de promenade ? Nous ne pensons pas que cette partition puisse être faite de manière aussi nette et nous pensons, au contraire, que les deux peuvent donner lieu au régime d'expérience de la promenade. Prouver cette thèse réclame alors de définir précisément ce que nous entendons par avatar, ce qui doit être fait en repartant de cette opposition entre curseur et avatar que nous pointions.

251 *Sim City*, Maxis, *op. cit.*

Comment comprendre que nous n'ayons pas toujours le même rapport à une entité de pixels animée par nos gestes à l'écran ? Remarquons d'abord que, si curseurs et avatars semblent avoir chacun une forme numérique de prédilection (la flèche pour le curseur et la silhouette humanoïde pour l'avatar), partir de ces différentes figures semble un mauvais point de départ, eu égard notamment à l'histoire du terme d'avatar. Retraçant les origines sanskrites du mot, Thomas Gaon rappelle ainsi que

le terme décrit donc davantage la transition et la prise de possession d'une enveloppe corporelle que le résultat de ce processus, c'est-à-dire ce qui pourrait être considéré comme le « corps-réceptacle-habité » lui-même²⁵².

Il est clair que nous avons jusqu'ici plutôt utilisé ce terme dans son sens commun, pour désigner la figure animée qui obéit à nos commandes sans nous interroger sur la nature de notre relation à cet avatar. Nous ne cherchons alors pas à révoquer cette acception commune, mais à montrer qu'elle n'est que la partie émergée d'un mécanisme de « prise de possession » qui doit être le centre de l'examen.

Définir correctement ce mécanisme implique néanmoins de bien comprendre ce qu'est la figure dirigée à l'écran, qui est l'un des termes de cette relation avatariale. Or, à ce sujet, les solutions sont légion et Gaon en dresse une liste sans doute non exhaustive : on a ainsi pu parler de « véhicule », de « prothèse », d'« outil » ou encore d'« exosquelette digital²⁵³ ». Cette dernière formulation est celle d'Étienne-Armand Amato qui, dans le même volume que le chapitre de Gaon, parle cette fois, en collaboration avec Jean-François Lucas, d'« enveloppe pilotable », qui

ne se réduit pas à la superficie et à la contenance du corps numérique représenté, [et qui] se définit comme le périmètre d'action dont l'avatar en 3D représente le centre²⁵⁴.

Cette définition est doublement problématique. Il y a d'abord un problème avec la métaphore de l'enveloppe, critique qui vaut aussi pour celle de l'exosquelette. L'enveloppe comme l'exosquelette sont des structures qui viennent entourer quelque chose, de même que notre chair est l'enveloppe de nos organes et de notre esprit puisque nous avons l'impression d'être dans notre corps. Comment alors quelque chose qui est clairement localisé en dehors de nous, sur un écran, pourrait-il nous envelopper ?

252 Thomas Gaon, « Théories et analyses de la relation avatariale propres aux jeux vidéo », in Étienne-Armand Amato & Étienne Perény (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques*, Paris, Lavoisier, 2013, p. 63-89, p. 64.

253 *Ibid.*, p. 75.

254 Jean-François Lucas & Étienne-Armand Amato, « Mondes, points de vue, personnages : l'avatar comme enveloppe pilotable », in Amato & Perény, *Les avatars jouables*, *op. cit.*, p. 109-133, p. 128-129.

À supposer que l'avatar désigne les potentialités ou « le périmètre » d'action dans un jeu vidéo, cette idée d'enveloppe ne semble être véritablement effective que comme mise en scène, dans les jeux à la première personne. En ce cas, parce que le point de vue du joueur correspond au point de vue du véhicule de ses actions, qui est à l'autre bout de la relation avatariale, la métaphore pourrait être opérante, pour expliquer l'impression de projection dans un autre corps que le nôtre. Cependant, le véhicule que nous dirigeons apparaît bien plus comme une « dilatation » de notre être-au-monde, pour reprendre la formulation merleau-pontienne : nous devons composer avec un véhicule qui a une forme, une étendue propre, point particulièrement important pour la gestion des trajectoires dans les jeux de course. Mais la situation est alors comparable à celle du conducteur qui sent la largeur de son automobile à force d'habitude²⁵⁵ : nous investissons l'avatar, comme nous investissons les objets jusqu'à les sentir comme le prolongement de notre chair. Le concept de dilatation nous apparaît alors bien plus adéquat que la métaphore de l'enveloppe pour comprendre ce phénomène central dans la relation entre le joueur et l'avatar.

Le second problème est que la définition est en partie circulaire puisque Lucas et Amato appellent avatar à la fois la relation avatariale et le véhicule représenté à l'écran. Ils postulent donc que cette relation avatariale ne se met en place que si nous reconnaissons le véhicule de nos actions comme un avatar, mais ne donnent aucun critère pour définir pourquoi nous percevons ledit véhicule comme un avatar et non comme un curseur. Or cela est problématique parce que ce qui est décrit comme une relation avatariale par les auteurs peut s'appliquer exactement à la relation à un curseur. Repensons ainsi au jeu *The Longest Journey*²⁵⁶ dans lequel les mouvements du joueur font avant tout bouger un curseur, sous forme de flèche bleutée. Cette flèche prend différentes formes et nuances de couleur selon l'endroit où elle se trouve : un bleu électrique signale qu'il n'y a aucun élément interactif sous le curseur, tandis qu'un bleu turquoise et une forme plus large indiquent une interaction possible. Ici aussi, nous pouvons dire que la relation au curseur ne se limite pas à la forme numérique de celui-ci, mais au « périmètre d'action » possible : *The Longest Journey* est conçu de telle manière que tous les éléments visibles à l'écran ne sont pas interactifs, que les actions ont lieu dans des tableaux séparés, que le curseur peut parcourir librement tout l'écran et que toutes les interactions passent par un même geste physique, le clic gauche. Cette

255 Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception* [1945], Paris, Gallimard, coll. « Tel », 2005, p. 178-179

256 *The Longest Journey*, Tørnquist, *op. cit.* Nous reviendrons un peu plus loin sur ce jeu qui, comme nous le verrons, présente en même temps un avatar et un curseur.

définition n'est donc pas suffisante pour caractériser l'avatar, et il nous faut trouver une autre voie pour rendre compte de cette distinction dans le vocabulaire des joueurs, qui postule une différence entre un curseur et un avatar.

Le processus d'identification à l'avatar, mis en avant par Perény²⁵⁷, ne nous semble pas un indice fiable car pareil processus n'est pas nécessaire à la relation avatariale. Le meilleur exemple de cela est *One Finger Death Punch*²⁵⁸. Le joueur y présuppose disposer d'un avatar : c'est lui qui distribue les coups déclenchés par ses *inputs* et qui, lorsqu'il a reçu trop de coups des adversaires, s'effondre en entraînant la fin de la partie. Cependant, comme nous l'avons déjà montré au chapitre 4, l'attention du joueur se concentre avant tout sur les barres de couleurs signalant l'arrivée des ennemis et s'ils sont ou non à portée. L'attention du joueur n'a jamais l'occasion de se fixer, psychologiquement ou émotionnellement, sur son avatar, pourtant placé en plein centre de l'écran. Que reste-t-il alors pour définir ce caractère avatarial ? Le fait que la relation unissant le joueur à son véhicule numérique manifeste une communauté de destin ludique : celui-ci ne se contente pas de répondre aux mouvements du joueur, mais la perte de l'avatar, après de trop nombreux coups, entraîne la perte du joueur. Alors, un autre terme usé par Perény et Amato semble cette fois adéquat : l'instanciation²⁵⁹. L'avatar est une instance d'action au sens où il se tient (*stare*) dans (*in*) le jeu à la place du joueur, afin de réaliser les actions commandées par ce dernier.

Cette définition de l'avatar comme instance ne pourrait-elle pas aussi s'appliquer au curseur qui prolongeant les mouvements physiques de la main et qui est aussi un objet numérique ? Un curseur transforme, et relaie dans le jeu, nos mouvements physiques, mais, parce qu'il se tient non dans le monde du jeu, mais à sa surface, il ne risque rien et ne peut donc être la source d'une fin de partie²⁶⁰. Au contraire un avatar est engagé dans le monde du jeu et c'est sur lui que s'exercent les contraintes ludiques propres à la diégèse que sont les piques, les tirs ou les coups des ennemis. Ce qui distingue donc le curseur de l'avatar, et qui justifie le recours à l'expression de « communauté de destin », est que l'avatar donne l'impression d'être doté d'une vie propre au sein d'un monde qui n'est pas le nôtre, mais à

257 Perény, *Images numériques et jeu vidéo*, *op. cit.*, p. 192 et suiv.

258 *One Finger Death Punch*, Silver Dollar Games, *op. cit.*

259 Perény, *Images numériques et jeu vidéo*, *op. cit.*, p. 137 et p. 146. Perény accorde entièrement à Amato la paternité du terme.

260 Cette distinction recouvre en grande partie la distinction entre diégétique et non diégétique, mais ne lui correspond pas tout à fait. Il est en effet souvent fait référence au curseur de manière diégétique dans les moments de tutoriel, pour expliquer la prise en main du jeu. De plus, dans certains jeux mettant en scène l'usage d'un ordinateur par un personnage, le curseur manipulé par le joueur est clairement un outil diégétique. Voir par exemple *Her Story*, Sam Barlow, 2015.

laquelle nous sommes pourtant liés, là où le curseur n'est compris que comme une extension numérique de soi.

Avec cette idée de communauté de destin ludique nous avons nommé le principe de la liaison avatariale ; il nous faut encore en préciser les ressorts qui établissent cette communauté. La notion d'identification ayant été rejetée, ou plutôt reléguée au statut de cas particulier, nous pensons que la nature de ce lien dépend du rôle ludique propre à chaque jeu et qu'il comporte deux composantes : une part mécanique et une part narrative. *One Finger Death Punch* représente le cas d'un avatar dont le lien avec le joueur est purement mécanique : le jeu ne comporte pas d'histoire et la manière particulière de se rapporter à l'écran, qui empêche l'attention de se fixer sur l'avatar lui-même, empêche en même temps toute projection affective ou émotionnelle sur l'avatar lui-même. Il ne faut pas voir dans ce manque un défaut, et dans un jeu proposant un lien émotionnel et narratif avec l'avatar une forme plus avancée de jeu, mais voir qu'au contraire cette double absence contribue au rôle spécifique proposé par *One Finger Death Punch*.

Il est néanmoins nécessaire de distinguer une manière narrative, mais toujours ludique, d'être lié à un avatar, car en appeler uniquement à l'aspect mécanique ne permettrait pas de discriminer les deux situations mécaniquement proches que nous nous apprêtons à présenter. Revenons ainsi au *point'n click The Longest Journey* qui, comme la grande majorité des jeux de son genre, met son joueur en présence d'un curseur et d'un avatar. Le mode de déplacement et d'interaction n'est ainsi jamais ressenti comme direct : le joueur dirige directement le curseur (qui sert à la fois pour pointer des objets diégétiques et des options de dialogues présentées de manière extra-diégétique) et clique à l'endroit sélectionné, ce qui a pour effet de faire agir ou de faire se déplacer April Ryan, l'héroïne-avatar. Or ce système de déplacement et d'action *via* un curseur est également partagé par un autre genre de jeu, celui des jeux de stratégie. Par exemple, dans la série des *XCOM*²⁶¹, le joueur dirige une escouade de soldats et soldates défendant la terre d'une invasion extraterrestre. Les combats se déroulent au tour par tour, comme sur un échiquier, et le joueur, à l'aide d'un curseur, donne des ordres de mouvement et d'action à ces militaires de pixels qui les exécutent. Néanmoins, nous pensons qu'il vaut mieux qualifier ces soldats et soldates de poupées plutôt que d'avatars, justement à cause de leur place dans la narration du jeu.

En effet, aucun de ces personnages n'est censé être l'instance du joueur dans le monde du jeu. Dans *XCOM 2*, le joueur incarne « le Commandant », militaire sans nom, ni visage,

²⁶¹ Nous retenons ici le dernier épisode en date à cause de sa séquence finale. Voir donc *XCOM 2*, Firaxis Games, 2K Games, 2016.

qui envoie ses ordres à distance du champ de bataille. Le joueur joue avec ses personnages numériques sans être dans une communauté de destin ludique avec eux, comme s'il jouait avec des poupées, ce qui n'empêche pas de s'attacher émotionnellement à ces créatures numériques. Le terme de poupée nous semble particulièrement convenir dans le cas de *XCOM 2*, parce qu'une part du jeu réside justement dans la création des soldats et soldates : le joueur peut modifier de nombreux paramètres d'apparence, leur nationalité et leur inventer une biographie, autant d'éléments qui n'ont pas d'importance au regard des règles, mais qui participent de l'expérience totale de jeu. Or ces poupées, contrairement à un avatar, sont remplaçables : si leur mort est un événement, le jeu continue sans elles, à charge pour le joueur d'enrôler de nouvelles recrues pour les remplacer. Cette différence entre poupée et avatar est d'ailleurs sensible dans la dernière mission de *XCOM 2*. Dans celle-ci, l'esprit du Commandant est transféré dans un corps de super-guerrier, justement nommé « avatar ». Contrairement aux autres soldats, si cet avatar est tué lors de la mission, celle-ci échoue directement. Ainsi bien que cet « avatar » se dirige comme les autres membres de notre escouade, par cette alliance du mécanique (le jeu se termine à sa mort) et du narratif (il s'agit d'un réceptacle pour l'esprit du personnage que nous sommes censés incarner), il est pleinement un avatar alors que les autres restent des poupées²⁶².

Si dans *XCOM 2* l'état d'avatar est lié à une union du mécanique et du narratif, il reste important de distinguer les deux, notamment dans le cas de *The Longest Journey*. En effet, comme nous l'avons déjà évoqué, il n'est pas possible de perdre dans ce jeu, et April Ryan n'est jamais véritablement en péril. Cependant, parce qu'elle est le seul personnage dirigé et que la situation d'énonciation même du jeu nous met en permanence en sa compagnie, bien qu'elle soit mécaniquement plus proche de la poupée, le lien narratif que crée le joueur avec elle la fait percevoir comme étant l'avatar du joueur. Le rôle du joueur dans *The Longest Journey* est donc écartelé entre le véhicule de ses gestes physiques, qui est extra-diégétique et repose dans le curseur, et son instanciation narrative, qui est le corps numérique d'April Ryan.

Nous nous retrouvons avec deux types de véhicules vidéoludique, le curseur et l'avatar, qui, loin de s'opposer ou de se hiérarchiser, peuvent être expérimentés de concert dans le cadre d'un jeu. Cette typologie ne serait cependant pas complète si nous n'évoquions

262 Nous utilisons le terme de poupée, plutôt que celui de marionnette, à cause de l'usage de ce dernier terme par Fanny Georges, « Avatars et identité », *Hermès*, n° 62, *Les jeux vidéo : quand jouer c'est communiquer*, 2012, p. 33-40. Sa catégorie de l'« avatar-marionnette » rassemble sans les distinguer nos catégories de l'avatar et de la poupée, et elle se différencie surtout de « l'avatar-masque », qui est un usage spécifique des avatars, où ceux-ci représentent la personnalité de leur joueur. La typologie de Fanny Georges, liée à l'usage social et communicationnel qui est fait des avatars, est donc liée avant tout au phénomène de l'identification, qui n'est pas pour nous un critère pertinent.

pas un autre type d'instanciation : la force du monde. Prenons ainsi l'exemple de *The Bridge*²⁶³. Le jeu commence alors que l'avatar est endormi sous un pommier lesté d'une simple pomme. Afin de le réveiller, la première tâche du joueur est de faire tomber la pomme sur la tête de l'avatar, ce qui est accompli en faisant se balancer le monde du jeu de droite à gauche. Cette mécanique, qui permettra par la suite de déplacer l'avatar sans le bouger directement ou de retourner complètement le monde du jeu sur lui-même pour accéder à un passage jusqu'ici inaccessible, est comparable à celle des labyrinthes à billes dans lesquels le joueur ne dirige pas directement une bille, mais contrôle l'inclinaison du plateau. Ainsi, narrativement et mécaniquement, le joueur est lié au scientifique anonyme qui constitue le personnage principal du jeu, mais dispose d'une mécanique d'action supplémentaire dans ce contrôle de l'environnement, qui est vécu comme différente et détachée du contrôle de l'avatar.

Ce long mais nécessaire détour étant fait, nous pouvons revenir à la question qui nous préoccupait dans cette section : faut-il être lié au corps numérique d'un avatar pour pouvoir se promener dans le monde d'un jeu ? Il nous semble que non car la différence entre avatar et curseur n'est pas de nature, mais de degré : ce sont deux modes d'une même capacité de dilatation numérique de notre être-au-monde. Nous pensons que nous pouvons survoler et parcourir un monde de jeu vidéo sur le mode de la promenade, bien que notre véhicule numérique reste, lui, hors du monde du jeu. Pour montrer cela, évoquons l'exemple de *Banished*²⁶⁴, un jeu de gestion-construction dans lequel le joueur dirige le destin d'un village à l'aide d'un curseur et n'est donc pas directement instancié dans le monde du jeu par un avatar, que ce soit de manière mécanique ou narrative. Remarquons alors que les jeux de ce genre, comme *SimCity*, dans lesquels la tâche ludique consiste à faire fleurir une ville ou une civilisation entière, se réfèrent d'habitude au joueur comme étant le maire, le *leader*, ou plus généralement, une figure d'autorité prenant soin de ses ouailles.

Or, dans *Banished*, aucune figure d'autorité ni aucun système hiérarchique n'est représenté, alors que le jeu se déroule dans une temporalité incertaine pouvant évoquer à la fois le Moyen-Âge ou la colonisation américaine à la Renaissance²⁶⁵. La seule chose que le

263 *The Bridge*, Ty Taylor & Mario Castañeda, The Quantum Astrophysicists Guild, 2013.

264 *Banished*, Luke Hodorowicz, Shining Rock Software, 2014.

265 L'absence de moulins à vent semble renvoyer au haut Moyen-Âge européen. Mais l'architecture des bâtiments et les semences cultivables (pommes de terre par exemple) renvoient bien plutôt aux pionniers américains à l'ère Moderne. Voir Paul Sturtevant, « Banished: The Medieval Game That Isn't », *The Public Medievalist*, 2 octobre 2014, <https://www.publicmedievalist.com/banished-medieval-city-building-game-isnt/> (consulté le 12 septembre 2018). Pour ce dernier, le jeu se déroule dans ce qui était alors le Nouveau Monde. Ce conflit entre temporalités se retrouve aussi dans la bande-son, composée par le frère du *game designer*, Joseph Hodorowicz. Par exemple, le thème principal du jeu fait entendre un thème écrit de

paratexte du jeu raconte est que le joueur « [contrôle] un groupe de voyageurs exilés qui décident de commencer une nouvelle vie sur une nouvelle terre²⁶⁶ ». Ce paratexte nous semble extrêmement important car il influence l'expérience de jeu²⁶⁷ en permettant au joueur d'imaginer où celle-ci prend place : dans un lieu où le monde ne s'est pas encore refermé comme un piège, où le rythme de la vie n'est pas parcouru par une temporalité publique et politique qui est celle des jeux de pouvoir. En fait, le jeu entier évoque une sorte de communisme primaire : il n'y a pas d'argent, les biens produits sont stockés en commun et les habitants changent de métier en fonction du lieu de travail le plus proche de leur domicile, étant également habiles en chacun d'eux.

Ce double aspect uchronique et utopique n'empêche pas *Banished* d'être un jeu particulièrement brutal²⁶⁸ dans ses premières heures : les ressources sont peu nombreuses et nos villageois (qui ne sont au départ qu'une dizaine) sont particulièrement fragiles. Ils peuvent mourir de froid, de faim, en couches ou encore d'un accident de travail, et la perte d'une personne peut aisément compromettre l'équilibre du village entier. L'intérêt ludique de *Banished* réside justement dans cette prise en compte de la fragilité humaine dans l'extension du village. Dans un *SimCity*, l'extension n'est pas une difficulté : cela coûte de l'argent, mais c'est le but à poursuivre pour pouvoir attirer plus d'habitants dans la ville et générer encore plus d'argent. Or, dans *Banished*, où la population ne grandit pas par le biais d'une immigration invisible, mais par génération, l'extension est un problème et une source constante de dilemmes : certes, il faut des nouveaux foyers pour les jeunes couples, mais utiliser ce bois pour bâtir une maison n'est-ce pas priver le reste du village d'un précieux bois de chauffage pour l'hiver ? Nous ne sommes pas véritablement « comme maîtres et possesseurs de la nature » dans *Banished*, qui s'apparente ainsi à la fois au genre de la construction-gestion et à celui des jeux de survie. Comment un tel jeu peut-il alors être apte à plonger son joueur dans les conditions nécessaires pour que son appréciation passe du côté du jeu ouvert et de la promenade ?

manière modale (dorienne) et sur un rythme ternaire, joué par un instrument à cordes, et évoquant par là une atmosphère médiévale, jusqu'au moment où un dialogue s'instaure avec cet instrument bien plus moderne qu'est le piano.

266 « You control a group of exiled travelers who decide to restart their lives in a new land ».

267 Sur l'importance des supports extérieurs au programme pour l'expérience vidéoludique (que nous avons déjà croisée avec le problème des cabinets d'arcade), nous nous inspirons ici des travaux de Colin Sidre sur l'importance du *packaging* dans les années 80 en France. Voir donc Colin Sidre, *Une histoire du jeu vidéo en France. L'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988)*, thèse d'École nationale des Chartes sous la direction d'Élisabeth Parinet, 2014, p. 46 et p. 377-380.

268 Ce mot n'est pas à entendre comme un défaut, mais bien comme une catégorie du jugement d'appréciation sensible technique sur les qualités de *Banished*. Nous étudierons plus précisément cette catégorie lors du chapitre 8.

La réponse réside dans le rythme du jeu. Comme tous les jeux de gestion-construction, la vitesse d'écoulement du temps est paramétrable à n'importe quel moment par le joueur, ce qui permet notamment d'accélérer les moments où le village se développe sans que ce développement ne requiert d'action de la part du joueur. Or, il nous semble que *Banished* invite à ne pas accélérer trop cet écoulement car manquer le moment opportun pour lancer une construction, désigner une nouvelle zone à déboiser ou lancer les semis peut avoir des conséquences graves. Aussi, le joueur se retrouve avec de longs moments sans véritable tâche à accomplir. Or, alors que pareille situation pourrait déboucher sur un ennui sur le mode du jeu fermé, dont nous avons vu le peu de fécondité sensible, elle peut au contraire se transformer en un état de promenade.

En effet, que faire lors de ces longues plages d'inactivité ? En poussant le curseur sur les bords de l'écran ou à l'aide du clavier, l'on se met à survoler le village et les forêts alentour en écoutant à la fois la musique et les nombreux bruitages (activité humaine, oiseaux, rivière...) du jeu. Bien que la caméra survole le jeu, *a minima* depuis la cime des arbres, les bruits de la nature simulée créent une proximité auditive avec le décor qui contrebalance la distance visuelle et qui rappelle le paysage sonore perceptible à hauteur d'homme, lors de véritables promenades en forêt. A cette dimension, *Banished* rajoute en plus la perception du rythme saisonnier : si le cycle nyctéméral n'est pas simulé, les saisons ont une grande importance et se promener de la sorte dans le monde du jeu, est en même temps une promenade dans le temps puisque les changements de saison sont perceptibles à vue d'œil sur la végétation.

Le village et ses affaires ne sont pas complètement oubliées, mais reléguées au second plan et dans ces moments de survol du paysage, survol qui touche parfois à la lente dérive, en laissant le curseur dans un bord de l'écran et en lâchant la souris, il est possible de pleinement goûter la tranquillité aux accents utopiques de ce monde virtuel et d'y laisser vaguer son esprit. Moments d'affairement et moments de détente sont donc inséparables car ils construisent à eux deux le rythme du jeu et le rapport du joueur au monde : la promesse d'un monde apaisé et dénué de structures de pouvoir peut être pleinement goûtée dans son versant sensible à travers cette promenade qui semble s'effectuer à la fois au dessus et parmi les arbres, parce qu'elle succède à des moments d'affairement passés à lutter contre la brutalité de la nature. Nous ne disons pas que jouer à *Banished* remplacerait une promenade en forêt, mais que l'expérience de la balade en forêt physique aide à comprendre le rythme et à approfondir la spécificité sensible de ce jeu. Ainsi le régime d'expérience de la promenade n'est donc pas

lié à la présence d'une relation avatariale entre le joueur et un véhicule avec lequel il partage une communauté de destin ludique.

Conclusion de la seconde partie

En partant de l'amphibologie des images vidéoludiques, liée à leur dynamique imageante et à leur dynamique d'affichage, nous sommes arrivés à la détermination des deux régimes d'expériences généraux, le jeu fermé et le jeu ouvert. L'attention du joueur est alors le critère déterminant pour séparer ces régimes, séparation qui se résume de la sorte :

1. Lorsque l'attention du joueur est principalement retenue par l'accomplissement de la tâche fixée par les règles ou par son effort au sein du jeu, et que l'économie de l'expérience est relancée par des moments d'attention focalisée, nous sommes dans le cadre du jeu fermé.
2. Lorsque l'attention du joueur est principalement retenue par les éléments accessoires aux règles ou par la dimension accessoire des règles elles-mêmes²⁶⁹, et que l'économie de l'expérience est relancée par des moments d'attention distribuée, nous sommes dans le cadre du jeu ouvert.

En parlant d'attention « principalement retenue », nous entendons qu'une expérience selon le régime du jeu fermé ne neutralise jamais complètement les éléments propres au jeu ouvert, et inversement. Bien plutôt les éléments réclamant un autre régime d'expérience pour être pleinement appréciés sont-ils sentis « comme en passant », pour utiliser à nouveau l'expression de Jean-Claude Bonne, altérant la qualité générale de l'expérience et des gestes ludiques effectués. Nous avons simplement mis au jour des inflexions qui neutralisent de manière plus complète et remarquable les éléments appréciés par l'autre régime, et qui constituent les régimes extrêmes de l'expérience ludique : la compétition et la promenade. Ces deux régimes pouvaient cependant reconduire leur joueur vers, respectivement, le jeu ouvert et le jeu fermé, actant par là que même dans sa forme la plus avancée, la neutralisation n'est jamais complète et qu'un élément peut faire basculer le régime d'expérience.

Notons alors une chose sur la portée de ces régimes. Bien que nous ayons appelé cette partie « les régimes d'expérience des jeux vidéo » (parce que, surtout pour les régimes extrêmes, nous avons dégagé ces régimes à partir de pratiques spécifiquement vidéoludiques) ces régimes valent pour toutes les formes et pratiques de jeu (ce que nous allons montrer avec *Magic*²⁷⁰ au début de la prochaine partie). Surtout cette distinction s'applique aussi bien au domaine du jeu réglé (*game*) qu'au domaine du jeu libre (*play*). Les exemples de *Remember*

269 C'est le cas de la portée politique et urbanistique des mécaniques de *Sim City*.

270 *Magic: The Gathering*, Garfield, *op. cit.*

Me ou surtout de *Rez*, qui sont des jeux réglés, ont bien montré que les deux régimes d'expérience y étaient possibles. Pour ce qui est du jeu libre, repensons à Élastophile jouant librement avec son petit élastique²⁷¹. Si celui-ci joue en se concentrant sur les variations de son effort pour ne pas faire tomber ou sauter le petit élastique, il est dans un régime de jeu fermé ; si son jeu, au contraire, n'est que le support rythmique d'une rêverie indécise, il est dans un régime de jeu ouvert.

Le problème n'est pas alors de savoir pourquoi il y a basculement d'un régime à un autre, car cette réponse est nécessairement particulière à chaque jeu et à chaque joueur, et peut apparaître à la fois comme un choix conscient ou bien comme un effet du jeu, effet qui advient à partir d'une disponibilité première du joueur pour sentir tel ou tel aspect du jeu. Ce basculement n'exprime pas seulement un changement attentionnel, mais un changement au niveau du plaisir ludique ; reste à comprendre la nature exacte de ce changement. Or, cela demande de sortir quelque peu du domaine strictement ludique pour en revenir à l'articulation plus large entre la technique et l'esthétique comme manière de créer une relation sensible à un objet.

Parce que nos régimes d'expérience visent à comprendre « les conditions d'émergence d'un plaisir sensible ludique », nous avons isolé comme moments remarquables au sein du jeu fermé et du jeu ouvert l'expérience sensible technique et l'expérience esthétique. Dans la mesure où ces expériences, en approfondissant la relation sensible que nous avons à un objet, approfondissent le plaisir qui est par là éprouvé, elles ont donc une valeur architectonique en permettant d'apercevoir le plus clairement possible les dynamiques de *jeu*, d'accord vivifiant non réglé, qui se déploient dans les différentes situations se rapportant au jeu ouvert ou au jeu fermé.

Rappelons ainsi que :

1. L'expérience esthétique a pour condition nécessaire une relation esthétique et s'organise, à partir de et dans une percée, autour d'une quête ouverte caractérisée par la réopacification du sensible et par l'étrangéisation du sujet et ayant pour risque l'insoutenable.
2. L'expérience sensible technique a pour condition nécessaire une relation sensible technique et s'organise, à partir de et dans une percée, autour d'une quête déterminée par la maîtrise technique, caractérisée par la réopacification du sensible et par l'enrôlement du sujet et ayant pour risque l'insurmontable.

271 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit., p. 18 et suiv.

Or, en reprenant, puis en infléchissant, le vocabulaire de Marianne Massin, nous avons omis la dynamique de « libération²⁷² » qui accompagnait la « réopacification » et « l'étrangéisation ». Elle nous semble également à l'œuvre dans l'expérience sensible technique. Par exemple, les règles de 74:78:68 ne sont pas seulement comprises comme des contraintes, mais comme des objets riches sensiblement, qui interrogent la limite entre règles et support de jeu, ainsi qu'entre règles du jeu et règles du monde. Mais de même que l'étrangéisation devient un enrôlement, parce que la tâche à accomplir requiert un effort dont on ne peut se détacher, de même cette libération semble moins ample et moins franche dans l'expérience sensible technique à cause de la nécessité d'accomplir la tâche ludique, ce qui maintient un intérêt et une dynamique attentionnelle schématisante relativement forte. Notre analyse de l'ennui, moins libre dans le jeu fermé que dans une expérience de type esthétique, témoignait de ce fait.

Comprendre l'articulation entre jeu fermé et jeu ouvert, et, par là, comprendre si l'image de la bascule est celle qui convient, réclame de comprendre l'articulation entre le domaine technique et le domaine esthétique au niveau sensible. L'alternative semble alors être la suivante : ou bien l'expérience sensible technique est un cas particulier de l'expérience esthétique, qui s'inscrit dans la continuité de cette dernière et qui, par la limite qu'elle pose à la libération des objets, en constitue certainement une espèce mineure ; ou bien, il n'y pas de continuité entre ces deux expériences, qui se construisent de manière relativement analogue, tout en ayant, dans leur rapport au sensible, une origine différente.

272 Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, *op. cit.*, p. 40.

Troisième partie – La distinction de l’appréciation sensible technique de l’appréciation esthétique et leur réunion dans le beau *jeu*

La deuxième partie de notre travail a servi à donner corps à l’intuition première qui oriente cette thèse : celle d’une amphibologie saillante des jeux vidéo sur le plan sensible, amphibologie qui concerne les différentes composantes des jeux vidéo, visuelles, auditives et kinesthésiques. Par l’expression « donner corps » nous voulons dire que cette amphibologie a été montrée par l’exemple, en remarquant l’impossibilité de nous en tenir à une seule conception de l’expérience pour rendre compte de la manière dont la richesse sensible des jeux vidéo est sentie par le joueur. De là découle la conceptualisation de nos régimes d’expérience qui engagent le joueur de manières différentes et, *a priori*, contradictoires dans leurs réquisits attentionnels. Mais remarquer l’existence de ces deux régimes d’expérience n’est pas suffisant et il s’agit à présent de comprendre comment les deux s’articulent.

Cette question de l’articulation doit être posée à deux niveaux : celui de l’expérience ludique et celui de la philosophie. Au niveau de l’expérience ludique, nous avons déjà remarqué qu’un jeu était rarement apprécié en totalité selon un seul de ces régimes d’expérience et que, si une expérience de jeu fermé neutralise la possibilité d’une attention aux éléments accessoires aux règles, cette neutralisation ne saurait être définitive et absolue. Ce changement, nous le comprenons comme une bascule attentionnelle : un élément jusque là secondaire dans l’expérience acquiert un poids nouveau et reconfigure l’attention et la forme de l’expérience. Comprendre systématiquement les raisons ludiques de ce basculement nous emmènerait vers une thèse de *game design* qui analyserait les différentes techniques grâce auxquelles les créateurs de jeux vidéo permettent à cette bascule de s’effectuer. Il nous suffit pour l’instant de remarquer que ce mouvement de bascule est possible et qu’il est un phénomène normal, quoique ambivalent, du jeu. Si cette bascule peut être vécue comme un élément malheureux, comme dans la partie de *Dear Esther*¹ que nous analysons au chapitre précédent, elle peut en revanche être partie intégrante de l’intérêt sensible d’un jeu. Ainsi pouvons nous louer *Hellblade : Senua’s Sacrifice*² dans son ensemble, à la fois comme un jeu d’action réussi sur le plan des mécaniques de combat et d’énigmes et comme une œuvre

1 *Dear Esther; The Chinese Room, op. cit.*

2 *Hellblade: Senua’s Sacrifice, Ninja Theory, op. cit.*

importante pour la représentation des maladies mentales dans la culture populaire. Pareil éloge indique certes la qualité séparée des moments appréciés selon chacun des régimes d'expérience, mais surtout que les moments de bascule sont aisés et qu'ils participent non pas à diviser l'expérience, mais à donner de l'unité au rôle ludique dans lequel *Hellblade* nous invite à entrer.

Davantage, le travail de ce moment de bascule peut également être une ressource expressive pour les jeux vidéo. Ce travail est magistralement réalisé par la scène du bombardement par drone dans *Spec Ops : The Line*³. Le groupe de force spéciale contrôlé par le joueur s'est emparé d'un mortier tirant des obus au phosphore blanc, munitions incendiaires normalement prohibées par les traités internationaux sur l'armement. Le bombardement s'effectue via la caméra d'un drone survolant la zone ciblée. L'affichage en noir et blanc et la faible définition de l'image ne permettent pas de bien tout distinguer. Cette séquence, unique dans le jeu et assez atypique, apparaît tout d'abord comme une citation de *Call of Duty : Modern Warfare 2*⁴ qui propose une scène similaire dans l'une de ses premières missions. Cependant, dans *Spec Ops*, une fois le bombardement mené, une scène cinématique s'ensuit, durant laquelle l'escouade traverse les ruines encore fumantes : ce qui apparaissait comme des soldats se révèle être des cadavres brûlés de réfugiés. Le jeu nous a donc fait massacrer des civils virtuels et devant la blancheur morbide de leurs cadavres et les réactions de dégoût des personnages, une réponse complexe du joueur se met en place.

La mise en scène est pensée pour amener icelui à ressentir un sentiment de culpabilité, réaction qui le mène à une réflexion sur l'usage de ce type d'armement dans les guerres actuelles. La reprise d'une mécanique de jeu de *Modern Warfare 2* apparaît alors moins comme une citation que comme un commentaire critique : là où ce dernier n'utilisait cette arme que comme une arme parmi d'autres, que comme une altération remarquable des règles qui ne se préoccupait aucunement de la portée éthique de celle-ci, *Spec Ops* fait de cette altération le support d'une ouverture du jeu à l'horreur des armes chimiques et au statut problématique du drone dans son rapport aux civils et à la forme de la guerre héritée du XX^{ème} siècle⁵. Est donc ici exploité le fait même de la bascule : la brutalité de celle-ci est ici un effet de rhétorique procédurale⁶ qui, en frappant le joueur, renforce le message du jeu et souligne

3 *Spec Ops : The Line*, Yager Development, *op. cit.*

4 *Call of Duty : Modern Warfare 2*, Infinity Ward, Activision, 2009.

5 Sur ces questions, et sur leur traitement philosophique, nous renvoyons à l'ouvrage de Grégoire Chamayou, *Théorie du drone*, Paris, La Fabrique, 2010.

6 Sur ce concept, voir Bogost, *Persuasive Games*, *op. cit.*, p. 1-3.

par contraste le caractère problématique des jeux de guerre dont l'appréciation selon le mode du jeu fermé écrase la possibilité même d'un questionnement éthique sur la guerre⁷.

Il est en revanche plus délicat de saisir la portée philosophique de cette bascule d'un régime d'expérience à un autre. En effet, que le joueur passe d'une expérience techniquement constituée à une expérience esthétiquement constituée, ou inversement, pose la question de la nature de l'articulation entre la technique et l'esthétique au sein du domaine sensible. Cette articulation peut être envisagée de deux manières : comme une continuité ou comme une discontinuité. Postuler une continuité reviendrait à faire de l'expérience sensible technique et de l'expérience esthétique les deux pôles d'un même type de rapport au sensible : la structuration différente de l'expérience autour des notions de percée, de traversée et d'épreuve, seraient alors des configurations d'un noyau commun dont il nous faudrait préciser la nature. Une telle solution demanderait alors d'envisager la question d'une possible hiérarchisation entre ces pôles et reviendrait à considérer le phénomène de basculement déjà évoqué comme un glissement entre deux points reliés par une même ligne. A l'inverse, nous pouvons envisager que la disparité dans la structuration de l'expérience marque une discontinuité plus profonde et que le seul point commun qu'aient ces deux régimes d'expérience est qu'ils soient des régimes sensibles, mais que ces deux expériences sensibles soient radicalement différentes, non plus seulement dans leur structuration, mais dans leur principe directeur.

Un questionnement proche se retrouve dans un article de l'actuel *game designer* en chef de *Magic: The Gathering*, Mark Rosewater, intitulé « Vorthos and Mel⁸ ». Avant d'aborder la substance de l'article, il nous faut très brièvement présenter les règles de *Magic*. L'objectif est 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

7 *Spec Ops* n'est pas sans poser lui-même question à ce niveau. De manière générale, nous pouvons inscrire ce jeu dans le débat plus large sur la valeur éthique d'une dénonciation de la guerre par une œuvre rendant en même temps le spectacle de la guerre plaisant, de manière cinématographique ou de manière ludique. Pour une position intéressante sur ces questions (et une description plus complète de la scène du drone) voir Brendan Keogh, « *Spec Ops: The Line's* Conventional Subversion of the Military Shooter », *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, Digital Games Research Association, actes de colloque en ligne, 2014, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_55.pdf (consulté le 19 septembre 2019).

8 Mark Rosewater, « Vorthos and Mel », article en ligne, site officiel de *Magic: the Gathering*, 8 août 2015, <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/vorthos-and-mel-2015-08-31> (consulté le 19 septembre 2019). Ce passage reprend la discussion de cet article que nous avons déjà menée dans notre contribution au numéro 11 de la revue *Science du jeu*. Voir donc Morisset, « Entre la lutherie et les jeux vidéo », art. cit.

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.

« Vorthos » et « Mel » sont les noms que donne Rosewater à deux profils de joueurs, en fonction de leur sensibilité : les « Vorthos » trouvent un plaisir sensible dans la « saveur » (*flavour*) des cartes, les « Mel » dans la part purement mécanique de celles-ci. Pour illustrer cette double « beauté » (*beauty*), il prend l'exemple de la carte « Sauvetage dans le Monde souterrain » dont le texte de règles, inscrit sur la carte, 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.

A travers ces instructions de jeu, la carte adapte le mythe d'Orphée. 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, reproduite ci-contre, qui représente des ombres au bord d'un fleuve souterrain, l'une d'entre elles jouant clairement le rôle du nautonnier Charon. 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.



Illustration 38: Magic: the Gathering – Sauvetage dans le Monde souterrain

Mais une autre source de beauté est à trouver dans l'aspect purement mécanique de la carte, indépendamment de ce qu'elle représente. 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.

Les deux profils, et l'appréciation qui les singularise, nous semblent très exactement recouper nos propres catégories du jeu ouvert et du jeu fermé. L'évocation du mythe d'Orphée est en partie neutralisée au cours d'une partie de *Magic* car elle est accessoire aux règles et n'est sentie que « comme en passant », surtout grâce à l'illustration. Apprécier cette saveur en pleine partie, pour elle-même, semble demander un moment de suspension dans la réflexion stratégique et donc dans le cours de la partie⁹. Apprécier la beauté des mécaniques est également susceptible de réclamer pareil moment de pause, mais, en s'intéressant à l'aspect réglé pour lui-même, cela ne suspend pas l'intérêt pris à la tâche ludique. En effet, en dehors d'une partie effective, apprécier mécaniquement ne revient pas à lire et analyser cette carte comme à distance. Les phrases sur la carte n'ont de sens que si nous savons à quels gestes ludiques les mots renvoient : les apprécier, ce sont les apprécier comme objectivation de gestes, ce qui demande d'imaginer la situation de jeu et la forme de l'effort ludique que cette carte permet. Nous retrouvons alors là une appréciation sensible technique, qui renvoie au jeu fermé.

Nous aimerions alors retenir de cet article une intuition et une hésitation. L'hésitation est la suivante : au moment de présenter l'aspect mécanique de « Sauvetage dans le Monde souterrain », Rosewater change brusquement de terminologie et déclare que la carte est « ingénieuse » (*clever*), catégorie qui semble se substituer à celle de beauté. Nous voulons voir dans ce glissement l'indice d'une véritable difficulté philosophique : en changeant de régime d'expérience et d'appréciation, est-il possible de maintenir le terme de beauté ou bien

9 Rosewater lui-même insiste sur le fait que « la beauté est ce qui fait faire une pause » (*beauty makes you stop*).

le jugement d'appréciation technique a-t-il des catégories, comme peut-être l'ingénieur, qui lui sont propres ?

Quant à l'intuition, elle concerne l'articulation du technique et de l'esthétique. Rosewater remarque que, dans un ancien article consacré à cette question, il avait soutenu que Vorthos et Mel étaient les deux pôles extrêmes d'un même continuum esthétique¹⁰. Il soutient à présent une thèse différente : chaque profil de joueur « regarde des échelles esthétiques différentes » (*is looking at a different aesthetic scale*) qui ne communiquent pas, parce que la source du plaisir esthétique n'est pas la même. Or, ce point doit être interrogé, car il semble possible d'envisager une séparation plus radicale encore. En effet, le plaisir pris à l'appréciation sensible technique est-il une forme de plaisir esthétique ou bien est-il un type de plaisir spécifique ?

Le chapitre 7 répondra à cette question en argumentant pour la seconde branche de l'alternative : il existe un plaisir sensible technique et donc un jugement d'appréciation technique qui ne sont pas des cas particuliers du plaisir esthétique et du jugement d'appréciation esthétique, mais qui constituent une branche différente, quoique proche, du rapport plaisant au sensible. L'enjeu de cette partie est donc autant de distinguer plaisir esthétique et plaisir technique que de montrer leur parenté esthétique afin de montrer qu'il est possible de conserver, par analogie, le vocabulaire hérité de la tradition esthétique.

Cette question du vocabulaire est particulièrement importante et délicate pour comprendre l'objet du jugement d'appréciation sensible technique. Le jugement d'appréciation esthétique porte traditionnellement sur le beau et nous venons de voir la difficulté à importer ce terme trop rapidement dans le champ du jeu fermé et de la technique. Le chapitre 8 précisera ce point en examinant, notamment à partir d'une discussion des théories de Leroi-Gourhan, en quel sens parler d'un beau technique est possible et proposera différentes catégories pertinentes pour exprimer les spécificités sensibles du plaisir technique.

Durant cette partie, l'opposition entre les deux jugements et les deux régimes d'expérience ira en se renforçant. Pourtant, nous verrons que certaines expériences semblent relever à la fois du jeu fermé et du jeu ouvert. Cette situation est précisément celle que nous nommons beau *jeu* et le chapitre 9 sera consacré à la présentation des caractéristiques de celui-ci et de son importance pour comprendre l'articulation philosophique plus générale entre technique et esthétique.

¹⁰ Mark Rosewater, « Melvin and Vorthos », article en ligne, site officiel de Magic: The Gathering, 7 mai 2007, <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/melvin-and-vorthos-2007-05-07> (consulté le 20 septembre 2019).

Chapitre 7 – Du plaisir technique au jugement d’appréciation sensible technique

Commençons ce chapitre par une rapide remarque concernant à la fois la méthodologie et la portée philosophique des analyses présentées en son sein. Si des jeux vidéo y seront analysés, les principaux exemples seront empruntés à des pratiques techniques non vidéoludiques. Cela est en partie dû aux sources utilisées dans la discussion, puisque nous partirons d’un texte tardif de Gilbert Simondon, mais aussi à une volonté délibérée de notre part de porter la discussion sur le plaisir technique et sur son jugement d’appréciation afférent hors de la seule sphère vidéoludique. Parce que nous pensons que les jeux en général, et les jeux vidéo en particulier, ont une place prépondérante pour le développement et l’approfondissement du rapport technique au sensible¹¹, nous devons montrer que nos outils théoriques sont pertinents pour l’appréciation technicité sensible (au sens de ce qui s’exprime par et dans l’effort dans la relation entre un acte et son milieu) quelle que soit la pratique observée.

Ainsi, bien que l’objectif premier de cette thèse soit de proposer une « esthétique des jeux vidéo », le rapport des jeux vidéo au sensible nécessite une double approche : celle traditionnellement appelée esthétique et l’autre, qui n’est pas moins « aïsthésique », que nous nommons technique. Si la première constitue un champ déjà bien constitué et étayé par de nombreux auteurs, ce n’est pas le cas de la deuxième et il est donc aussi important de comprendre comment cet aspect technique se déploie spécifiquement dans les jeux vidéo (ce qui sera en grande partie l’objet du chapitre 8) que de comprendre pourquoi le jeu vidéo n’est pas un objet isolé, mais s’intègre dans un domaine technique plus vaste. C’est pourquoi nous en appellerons notamment à des exemples de technique vocales liées au chant ou au théâtre qui ont pour mérite de montrer que la question de l’articulation de la technique et de l’esthétique, telle que nous la comprenons, se pose aussi dans d’autres champs artistiques et artisanaux.

1. Le plaisir technique résulte d’un jeu entre un effort orienté et son but

Nous avons vu que l’une des manières d’envisager l’articulation entre plaisir technique et plaisir esthétique était de les penser dans la continuité l’un de l’autre. Cette solution est celle qui a été proposée par Gilbert Simondon dans un écrit tardif, qui s’avère être

¹¹ Nous traitons de cette question dans la dernière section du présent chapitre et dans le courant du chapitre suivant.

le brouillon inachevé d'une lettre non envoyée à Jacques Derrida, connu désormais sous le titre de « Réflexions sur la techno-esthétique » et dans laquelle il écrit que « c'est un spectre continue qui relie l'esthétique à la technique¹² ». Si les réflexions de Simondon évoquent la beauté visuelle des objets techniques, la « catégorie principale » de ce qui est nommé « techno-esthétique » n'est pas « la contemplation » mais l'action¹³. La formulation la plus synthétique de cette idée, qui appelle un long commentaire de notre part, est la suivante :

L'esthétique, ce n'est pas seulement ni premièrement la sensation du « consommateur » d'œuvre d'art. C'est aussi, plus originellement encore, le faisceau sensoriel, plus ou moins riche, de l'artiste lui-même : un certain contact avec la matière en train de devenir ouvrée. On éprouve une affection esthétique en faisant une soudure, en enfonçant un tirefond¹⁴.

La conception simondonienne de l'esthétique lie donc la réception et l'acte poïétique en faisant de ce dernier une situation de réception comme une autre : le travail de l'artiste est l'occasion d'éprouver « une affection esthétique », décrite au paragraphe précédent comme un « plaisir moteur¹⁵ » spécifique, dont la définition est, comme nous l'allons voir, problématique. Mais remarquons d'abord que, en trois lignes, Simondon passe de la figure de l'artiste au fait de souder ou de visser, qui semblent pourtant des activités davantage liées au bricolage et à l'artisanat qu'à l'art. Ce glissement s'autorise des développements du paragraphe précédent qui avaient conclu qu'outils artisanaux et instruments artistiques avaient tous deux en commun de proposer « une gamme sensorielle » : le tarabiscot ne donne pas le même rapport au bois que le rabot de même que la sensation propre de l'étalement de la peinture à l'huile sur une toile n'est pas la même que celle de l'aquarelle car les degrés de viscosité réclament des gestes différents. Partant des expériences de la forge ou des machines, Simondon remarque que l'on pourrait « [passer] de façon presque indiscontinue à la sensation propre que donnent les instruments artistiques à celui qui les emploie¹⁶ ». Le point commun entre toutes ces pratiques est alors que la gamme sensorielle propre à chacune fait « éprouver un plaisir moteur, une certaine joie instrumentalisée, une communication, médiatisée par l'outil, avec la chose sur laquelle on opère¹⁷ ». Toute la difficulté est de comprendre avec précision ce qu'est ce plaisir et, ici, le caractère inachevé et, semble-t-il, écrit au fil de la plume de la lettre ne nous aide pas, Simondon multipliant les termes, parlant tour à tour de

12 Gilbert Simondon, « Réflexions sur la techno-esthétique » [1982], in Simondon, *Sur la technique*, op. cit., p. 379-396, p. 384.

13 *Ibid.*, p. 383.

14 *Ibid.*, p. 384.

15 *Ibid.*, p. 383.

16 *Ibid.*, p. 384.

17 *Ibid.*, p. 383.

« plaisir », de « joie », d'« intuition perceptivo-motrice et sensorielle » et, enfin, d'« affection esthétique ».

Nous sommes d'accord avec Simondon pour penser une communauté technique des tarabiscots, de l'aquarelle et des violons, liste à laquelle nous ajoutons bien entendu les jeux vidéo. Au delà des spécialisations motrices et des expertises propres à chaque domaine, nous pensons qu'existe un plaisir technique commun de même que les plaisirs sensibles propres à la peinture, à la littérature et au cinéma ont en commun d'être des plaisirs esthétiques. Mais un double problème reste à prendre en charge. D'abord, il faut préciser la nature esthétique de ce plaisir dont parle Simondon qui multiplie exemples et manières de décrire l'effet de la « gamme sensorielle » d'un outil sur nous. Ensuite, la nature de la continuité entre esthétique et technique est loin d'être claire. En effet, si Simondon parle d'un spectre continu entre l'esthétique et la technique, force est de constater qu'il ne parle pas de plaisir technique mais d'un plaisir esthétique apporté par un objet technique. Le technique et l'esthétique ne semblent alors pas être sur le même plan car nous voyons mal comment une continuité pourrait être établie entre un objet et un plaisir. Dans le même temps, une quasi-continuité est pensée entre l'objet technique et l'instrument artistique, l'œuvre d'art étant comprise comme le paradigme de l'objet apportant un plaisir esthétique à un spectateur. Une confusion entre l'artistique et l'esthétique est-elle alors à l'œuvre dans ce texte ? Nous voyons alors que l'enjeu commun à ces deux problèmes est la définition de l'adjectif « esthétique ».

Venons-en donc à la question de la nature du plaisir moteur dont parle Simondon et dont le premier exemple donné est le suivant : « quand un écrou bloqué se débloque, on éprouve un plaisir moteur [...] ¹⁸ ». Or, si un tel plaisir existe, il semble difficile de le qualifier d'esthétique. Simondon évoque sans doute la brusque accélération du bras lorsque, alors que l'effort de rotation était jusqu'ici contrarié par le boulon récalcitrant, l'énergie musculaire se change en vitesse parce que celui-ci cède enfin, entraînant par là-même un relâchement de la tension musculaire. Que cette réaction physiologique de relâchement soit source d'un plaisir moteur, soit, mais ce plaisir apparaît en même temps comme un plaisir psychologique lié à la réussite. Dans ce plaisir est appréciée l'adéquation réglée entre un effort tendant vers un but et le résultat de cet effort, ce qui relève d'une satisfaction prise au bon geste. Cette appréciation du bon s'appuie de plus sur un plaisir immédiat et agréable, fruit du passage de la tension au relâchement, qui n'est pas issu d'un *jeu* intérieur et, ainsi, ne relève pas de l'esthétique. Il

18 *Ibid.*, p. 383.

semble donc dans un premier temps que Simondon confonde tout plaisir sensible avec un plaisir esthétique.

Néanmoins ce plaisir de la réussite n'est pas le seul type « d'affection esthétique » envisagé par Simondon. Il envisage par la suite la dimension informative de ce lien sensible à la matière, prenant pour exemple le travail du forgeron que chaque coup de marteau renseigne sur l'état du métal en train d'être travaillé. Ici, le lien au plaisir se distend et ce qui est ressenti par les sens est jugé selon la catégorie du bon : la qualité du métal ou celle du geste s'éprouvent directement dans et par le travail, d'une manière réglée par la tradition et le savoir-faire, mais, à nouveau, il est abusif de parler dans ce cas de plaisir esthétique. Mais, et c'est un troisième cas, et celui pour lequel Simondon fournit le plus d'exemple, « l'affection esthétique » est envisagée pour elle-même, dans sa particularité sensible. Cet état est particulièrement développé par des exemples artistiques, de « l'aigre morsure de la vielle sur le cylindre revêtu de colophane » jusqu'à la « viscosité de la peinture¹⁹ ». Ici, le vocabulaire du « contentement » et de « la joie » est utilisé, permettant de revenir plus franchement vers l'idée de plaisir sensible, mais d'une manière qui diffère de celui pris au déblocage d'un boulon. Simondon précise ainsi que

l'art n'est pas seulement un objet de contemplation, mais d'une certaine forme d'action qui est un peu comme la pratique d'un sport pour celui qui les [les instruments artistiques comme le pinceau ou l'archet] emploie²⁰ ».

Cette mention du « sport » est justement ce qui semble distinguer pour le philosophe français l'usage d'instruments artisanaux des instruments qualifiés d'artistiques. Que faut-il entendre par ce terme ? Et cette séparation entre deux qualités d'instruments est-elle valable ?

Simondon ne s'étend pas plus sur ce terme, aussi, pour le commenter adéquatement, nous en passerons par les analyses de Bernard Sève dans *l'Altération musicale* qui, cherchant à définir les corps du musicien, s'interroge sur le lien entre musicien, sportif et artisan²¹. Si Sève remarque que le musicien et le sportif travaillent tous deux leur corps pour le modifier, la place de ce travail du corps est différente dans l'économie générale de leur pratique. Pour Sève, dans le cas du sportif

cette culture du corps n'est pas un moyen, mais le but même ; il cherche à transformer son corps en un instrument merveilleux [...] ; sauter, courir, nager, lancer, c'est le geste et non son

19 *Ibid.*, p. 384.

20 *Ibid.*

21 Bernard Sève, *L'Altération musicale*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 2002, p. 87-90.

résultat qui est la fin ; le résultat (la course a duré tant de secondes, le disque a été lancé à tant de mètres) ne sert qu'à mesurer ou à motiver le geste²².

Nous sommes globalement d'accord avec cette approche du sport, mais elle demande cependant à être amendée dans la mesure où Sève nous semble manquer la distinction entre éducation physique et sport, que nous avons déjà croisée à travers les écrits d'Isabelle Queval. Si la phrase de Sève s'applique parfaitement aux situations d'entraînement, il semble difficile de dire qu'un joueur de football professionnel lors d'un match ne vise pas la victoire plutôt que le bon ou le beau geste. La pratique du dopage, qui répond à la recherche démesurée de performances dans le sport professionnel contemporain²³, souligne de manière négative ce basculement qui fait du corps et du geste un moyen pour obtenir un résultat (un titre de champion du monde) qui vaut pour lui-même. De manière positive, ce que nous pourrions nommer « culture sportive » est à la fois constituée par la maîtrise technique de gestes, mais aussi par une connaissance événementielle qui a tendance à détacher le résultat des gestes qui lui ont donné naissance. Ce détachement est d'autant plus aisé à opérer que le sportif ne produit pas un résultat comme un instrumentiste produit de la musique : le résultat est concomitant à la production d'un geste, mais demande une instance extérieure (l'instance d'arbitrage) pour exister, quand la peinture étalée ou la note audible, en tant qu'elles vont former une œuvre, sont dans une continuité plus directe avec le geste de départ.

Mais il est vrai, et nous retrouvons ici l'esprit de la phrase de Sève, que cette relative hétérogénéité entre le geste sportif et son résultat permet d'isoler le geste : l'utilisation de ralentis dans les retransmissions sportives donne un relief particulier aux beaux gestes, aux belles séquences de jeu, qu'elles soient le fait de l'équipe gagnante ou perdante. Et au-delà du résultat, certaines actions restent mémorables en elle-même, prenant le match et le score comme un fond sur lequel leur caractère gestuel se déploie. Le but de jstn. à la dernière seconde du dernier match de la finale du championnat du monde 2018 de *Rocket League*²⁴ en est un bon exemple : si ce but a permis d'arracher les prolongations, il n'a pas permis à son équipe de l'emporter, mais se distingue par le brio technique qu'il manifeste bien plus que le but qui a permis à l'équipe Dignitas de remporter le match et le titre. Dans ce genre de situation de réception, le geste isolé est donc le point central de l'attention et est plus important que le résultat final et global qu'est l'issue du match.

22 *Ibid.*, p. 88.

23 Queval situe néanmoins le problème à un niveau plus large, allant jusqu'à parler de « société dopante » dont le sport de haut niveau serait à la fois le « laboratoire » et l'exutoire. Voir Queval, *S'accomplir ou se dépasser*, *op. cit.*, p. 244-250.

24 *Rocket League*, Psyonix, *op. cit.* La séquence de jeu peut être visionnée à cette adresse : <https://www.twitch.tv/rocketleague/clip/FreezingBrainyBeeDxAbomb> (consulté le 15 novembre 2019).

Or, cette primauté du geste, comme geste d'action et de perception²⁵, sur ce qui est produit par ou à travers lui est bien ce qui fait dire à Simondon que la peinture ou le jeu musical sont « un peu comme la pratique d'un sport ». La pratique d'un sport offre au sportif deux possibilités pour apprécier ses gestes : l'appréciation selon la performance, qui demande une mesure temporelle ou la tenue d'un score, et l'appréciation de l'effort « pour lui-même », pour reprendre l'expression de Sève. L'absence de cette dimension comptable de la performance en peinture et en musique, explique selon nous la modulation de Simondon, qui ne retient que le deuxième type d'appréciation.

En effet, plutôt qu'à l'œuvre produite, le philosophe français s'intéresse aux gestes de l'artiste, dont les sons produits ou les couleurs sur la toile sont les traces, traces à travers lesquelles le geste reste lisible²⁶. Simondon ne cite aucune œuvre musicale ou picturale à l'appui de sa démonstration car l'œuvre produite par le geste technique devient secondaire : comme le match, la pièce musicale ou le tableau deviennent le fond sur lequel se déploie un geste technique qui devient l'objet de l'appréciation et source d'un plaisir propre. Néanmoins, notre détour par le sport n'est pas sans poser de nouveaux problèmes puisque l'exemple du ralenti que nous utilisons est une expérience vécue par le spectateur et non par le joueur sur le terrain, là où Sève et Simondon semblent fermement se tenir du côté du producteur en train d'agir. En proposant malgré cela un rapprochement entre l'expérience du spectateur regardant un ralenti et l'expérience de l'artiste telle qu'elle est esquissée par Simondon, nous soutenons en fait la double thèse suivante : qu'il existe un plaisir propre au geste technique, dans lequel celui qui fait ce geste, devient comme un spectateur de lui-même, dans le sens où l'objectif à accomplir devient moins le but de l'action que le fond sur lequel celle-ci se déploie et qu'une part de ce plaisir se retrouve aussi dans l'expérience du spectateur. La double question qui se pose alors est la suivante : comment un tel état est-il possible et en quoi le plaisir qui le soutient peut-il, ou non, être qualifié d'esthétique ?

Remarquons déjà que, si Sève accepterait sans doute la part descriptive du texte de Simondon et serait d'accord pour souligner l'importance de cette richesse gestuelle pour la

25 Sève ne retient que la part kinesthésique du mouvement sportif et non sa part perceptive, qui elle est mise en avant par Simondon dans le geste du forgeron. Elle apparaît néanmoins particulièrement clairement dans le sport automobile : le travail corporel d'un pilote a autant à voir avec son endurance physique et son sens de la trajectoire qu'avec sa capacité à sentir le moindre détail mécanique de sa voiture (l'usure des pneumatiques notamment).

26 Il faudrait ici distinguer plus finement les modes de productions d'œuvre de la musique et de la peinture dans leur rapport aux gestes et aux instruments. Nous renvoyons une nouvelle fois aux analyses de Sève, *L'Instrument de musique, op. cit.*, p. 84 et à sa distinction entre instrument d'existence et instrument de production.

musique²⁷, cette même richesse ne semble pas pouvoir être appréciée pour elle-même. Toujours pour distinguer le sportif du musicien, Sève soutient en effet que

le musicien ne cherche pas l'exploit corporel, il n'aime pas sa souffrance, ni l'effort pour lui-même : son corps n'est pas sa fin, mais un instrument (chanteur) ou l'instrument de son instrument (musicien autre que chanteur)²⁸.

La thèse de Sève est à l'inverse de celle de Simondon, puisque, le musicien n'aimant pas son effort pour lui-même, l'idée que cet effort possède une dimension esthétique indépendante de la production musicale apparaît comme suspecte.

Cependant, cette distinction entre musique et sport, valable au plan ontologique, ne nous semble pas être systématique au niveau de l'expérience vécue. Ontologiquement, le sport est bien une performance gestuelle mesurée par un arbitre, et se distingue en cela de la musique par l'intransitivité de son geste, qui ne crée ni ne fait exister d'œuvre. Mais, dans l'expérience du compétiteur, dont l'esprit est tendu vers l'obtention d'un titre, il semble difficile de dire que l'effort est recherché pour lui-même, particulièrement dans un sport collectif où chaque effort individuel doit être mis au service d'un plan de jeu plus large, où un effort individuel ingrat (fixer un défenseur) devient la condition d'un but marqué par un autre joueur²⁹. Il vaudrait mieux dire alors que les sports et les jeux connaissent des expériences distinctes, l'une dans laquelle le geste est purement instrumental, l'autre dans laquelle le geste comme effort est vécu et apprécié pour lui-même. Nous reconnaissons alors les différentes figures du jeu fermé : le régime compétitif et la relation d'usage centrée sur l'accomplissement de la tâche ludique d'un côté, le régime d'appréciation qui renvoie à une expérience sensible technique de l'autre.

Une nouvelle question se pose alors : une telle structure d'expérience n'est-elle valable que pour les jeux ou trouve-t-elle un équivalent dans le cadre de la musique, ce qui tendrait à donner un sens technique général, et non plus simplement ludique, à nos catégories et confirmerait l'intuition simondonienne ? Contre Sève, il faut donc voir en quel sens un musicien peut aimer son « effort pour lui-même » et donc apprécier la gamme sensorielle offerte par son instrument non pas indépendamment de la musique produite, mais dans un moment où celle-ci est ramenée à un fond sur lequel le geste se déploie. Nous pensons en effet qu'un tel rapport est possible, même si sa place au sein de l'expérience du musicien est

27 Sève, *L'instrument de musique*, op. cit., p. 63-64.

28 Sève, *L'Altération musicale*, op. cit., p. 89.

29 Un bon et récent exemple de cela est la performance d'Olivier Giroud lors de la récente coupe du monde de football en Russie. Attaquant, celui-ci n'a marqué aucun but bien qu'étant titulaire sur la quasi-intégralité du tournoi. Mais son importance tactique, dans les duels aériens notamment, a été pointé et par les commentateurs et par ses partenaires, et jugé comme indispensable au succès final de l'équipe de France.

marginale et problématique. Mais par sa marginalité, pareille place fait peut-être ressortir mieux qu'ailleurs les caractéristiques du plaisir ressenti.

Bien que n'étant pas un musicien professionnel, je me permettrai ici, en repassant à la première personne, de faire état d'une expérience réitérée de chant où, précisément, l'effort est apprécié pour lui-même et qui met au jour une part de la technicité du chant lyrique occidental. La respiration en chant lyrique est une respiration basse, qualifiée souvent de « respiration par le ventre » qui mobilise les muscles abdominaux, lombaires et le périnée. C'est en s'appuyant sur ces muscles que l'on peut contrôler le mieux la pression et la vitesse de l'air, assurant ainsi un flux homogène et durable, tout en donnant une assise stable et basse, qui permet une détente maximale de la partie supérieure du corps. Or, pour que l'inspiration soit la plus basse et efficace possible, il faut que l'entrée de l'air dans les poumons aille de pair avec une relâche des muscles déjà cités, pour que leur contraction lente puisse reprendre de plus belle lors de l'expiration de l'air et donc de l'émission de la voix. Réaliser ce geste demande de comprendre et d'incorporer la chose suivante : le relâchement musculaire du périnée, des lombaires et des abdominaux est un geste suffisant pour entraîner mécaniquement le remplissage des poumons, sans qu'il soit besoin de respirer activement par le nez, ce qui peut avoir pour effet de rehausser la respiration.

Si j'avais compris logiquement ce principe depuis longtemps, l'incorporer plus complètement n'arriva que bien plus tard, notamment parce que cela demande, surtout après une longue phrase musicale, d'avoir confiance en la capacité d'un mouvement musculaire peu ample et éloigné du système respiratoire de déclencher un geste faisant rentrer suffisamment d'air pour s'oxygéner et enchaîner sur la phrase suivante. Mais une fois cette difficulté surmontée, et après donc avoir simplifié l'inspiration en ne pensant pas faire deux mouvements (respirer et relâcher) mais un seul, mon appréhension de la qualité kinesthésique du chant s'est modifiée, qualité qu'il me faut à présent de décrire. Cet état se caractérise par une concentration de l'attention kinesthésique sur le relâchement et la contraction progressive du périnée. Le reste du corps n'est pas oublié mais, la conscience vient comme se rétracter dans un seul muscle à partir duquel le mouvement et le rythme entier du corps est donné, ce qui redistribue la hiérarchie du corps. Pour pouvoir parler de chant néanmoins, à cette conscience rythmique et kinesthésique qui rayonne depuis le bas ventre, s'ajoute une conscience tactile au niveau du palais. En effet le contrôle du timbre et de la clarté de l'émission vocale se fait, plutôt qu'à l'oreille, par un nœud complexe de sensations tactiles, éventuellement médiées par des images mentales, pour contrôler l'endroit où l'air vient

résonner. Ainsi la technicité du chant lyrique occidental est une harmonie vécue entre deux zones différentes du corps, le périnée et le crâne, à travers l'harmonie entre un mouvement musculaire somme toute très petit et la précision d'une sensation tactile.

Mais en décrivant ainsi le mécanisme et en parlant de relation harmonieuse entre les parties du corps, nous ne faisons qu'effleurer la technicité du chant. Il faut en effet aller plus loin que la simple description du mécanisme et montrer que la bonne mise en place de celui-ci, et l'attention à celui-ci, fait éprouver un plaisir technique propre, qui n'est pas tout à fait un plaisir musical. Lorsque j'ai réussi à réaliser relativement correctement le geste décrit, j'ai été frappé par une sensation mêlant calme et simplicité. Les longues tenues et les enchaînements de doubles croches, les notes conjointes et les grands intervalles, devenaient des accidents pris dans un même grand rythme corporel qui ne connaissait que deux états, le relâchement la contraction musculaire³⁰. Ainsi, les silences mêmes n'étaient plus des arrêts, mais une prolongation du relâchement. Ici se révèle plus en détail la technicité du chant : à l'agitation des notes, la technique chantée doit répondre par un retour constant à une équanimité du souffle et des muscles du bas ventre lors de la respiration. Une part importante de cette technicité se trouve donc dans le geste d'inspiration comme relâchement apaisant laissant rentrer l'air. Cela se traduit par une relative passivité de la respiration, non pas au sens où elle serait oubliée comme dans la vie quotidienne mais au sens où, l'attention kinesthésique étant concentrée sur le périnée, la respiration est ressentie comme une conséquence mécanique et non comme un acte volonté. Il y a un plaisir à se sentir ainsi transformé en une machinerie soufflante, machinerie n'étant pas pris en un sens péjoratif synonyme de rigidité, mais au sens où une maîtrise technique nous amène dans un état plaisant que l'on est capable de prolonger indéfiniment, dans lequel le geste s'autonomise.

Cet état de machinerie est plaisant car il est un état de déprise de soi, dans lequel toute sensation de contrainte est absente : l'effort musculaire demande certes une contraction, mais qui n'est jamais ressentis comme une tension ou comme le fruit d'une contrainte de l'esprit sur le corps. Le chanteur est alors disponible pour sentir les différents *jeux* et rythmes kinesthésiques qui se font en lui et concourent à l'harmonie de l'ensemble : *jeu* de hauteur entre les vibrations qui frappent le palais et l'ancrage musculaire dans le bas du corps, rythme de la contraction et du relâchement, *jeu* entre la stabilité nécessaire et le laisser-aller, tant mental que physique, dans la mesure où l'appui sur les lombaires et le périnée à l'inspiration

30 Cela ne veut pas dire que l'intensité de la contraction est la même en permanence : atteindre une note aiguë demande un effort musculaire plus grand qu'une note dans le médium de la tessiture.

peut donner un léger sentiment de bascule vers l'arrière, sensation de bascule qui est l'indice d'un geste bien réalisé.

Or cet état et ce plaisir ne sont pas à proprement parler musicaux. Le bon chanteur, en plus de cette gestion de sa technique, doit également penser aux nuances musicales, à l'expressivité du texte, voire à l'expressivité de son corps dans le cadre d'un opéra mis en scène. Ces différentes tâches mobilisent elles aussi l'attention et ne peuvent au fond être effectuée pleinement que si la technique de chant, parce qu'elle est parfaitement incorporée, devient justement une tâche de fond que l'on peut accomplir parfaitement sans y faire attention. Nous retrouvons là l'affirmation de Sève pour qui le corps du musicien n'est pas sa fin, ce dernier n'aimant pas sa souffrance ou son effort pour lui-même : souffrance et effort sont les auxiliaires d'une production musicale transmise à un public. Pareille transmission demande de la part du chanteur une attention qui va au-delà de la technique et produit alors un autre type de plaisir, celui de la belle ligne mélodique ou de l'incorporation d'un personnage. Que penser alors de l'expérience que nous décrivions, celle de ce plaisir portant sur la technicité même du chant et quelle place lui accorder dans l'économie de l'expérience du musicien ?

Sa place ne peut être que problématique parce qu'une telle expérience semble inverser le rapport traditionnel entre moyen technique et fin musicale : si l'émission vocale participe de ce plaisir, elle devient le fond sur et grâce auquel est ressenti un plaisir avant tout moteur qui semble difficilement communicable au public écoutant le concert. Repensons alors à ce que nous disions à propos de l'appréciation mécanique de la carte « Sauvetage dans le monde souterrain » et de 74:78:68³¹. Cette appréciation technique était en partie intéressée parce qu'elle appréciait une variation des règles et prenait comme fond une situation de jeu effective ou imaginée, qu'elle suspendait partiellement dans le cas de *Magic*, et parce qu'elle nécessitait non pas seulement de jouer, mais de bien jouer afin d'être pleinement appréciée au travers d'un plaisir propre. L'attention s'attardait alors sur les particularités sensibles des éléments ludiques (la double variation sur l'effet de « scintillement » et de « réanimation » chez l'un, le travail comme règle de ce qui en est normalement le support chez l'autre) servant au joueur à accomplir la tâche ludique. La situation est, jusqu'à un certain point, analogue dans le cas musical qui nous occupe : le plaisir pris à la technicité du chant requiert de bien chanter, ce qui (c'est l'une des limites de l'analogie) n'est plus seulement une question technique mais une question technique et esthétique ; il semble difficile de ressentir cette

31 74:78:68, Mohov *et al.*, *op. cit.* Voir le chapitre 5 de la présente thèse.

technicité si le geste est absolument raté et a des conséquences esthétiques fâcheuses comme un problème de justesse ou un décalage rythmique. Néanmoins s'il n'est pas possible de suspendre le morceau comme l'on suspend une partie *Magic*, ce qui n'était pas non plus possible dans 74:68:78, l'expérience du chant que nous présentions montre que l'attention du chanteur peut ponctuellement se déplacer vers les particularités sensibles du geste permettant à la musique d'exister³².

Le point commun à ces moments d'appréciation techniques dans *Magic*, 74:78:68 et dans le geste du chant est une attention plus grande aux moyens, à l'effort consenti qu'au but poursuivi. Normalement, le rapport entre l'objectif est dans un rapport strictement réglé : c'est en fonction de l'objectif que nous mettons en œuvre une conduite et l'évaluons en conséquence. C'est dans ce contexte que surgit un plaisir mécanique lorsque le boulon se desserre après avoir résisté : il s'agit d'un plaisir moteur agréable, lié au sentiment du travail accompli grâce à un geste jugé bon. Dans les cas que nous listions au début du paragraphe, il serait excessif de dire que ce rapport est dérégulé : l'effort n'abolit pas le but à atteindre (gagner ou produire un son esthétiquement convaincant), mais fait basculer celui-ci au second plan, comme le fond sur lequel l'effort se déploie. Cela veut dire qu'il est pour le sujet plus intéressant de se concentrer sur l'effort en cours que sur le but de celui-ci. En quoi cela est-il intéressant ? Parce que la technicité du geste réalisé est ressentie comme plus vivifiante que l'accomplissement du but ou de la tâche ludique poursuivie. Mais pour que cette technicité soit ressentie comme telle il ne faut pas qu'elle soit subordonnée à un but selon l'efficacité³³, mais qu'elle soit prise dans un accord harmonieux avec le but, qui mette en retrait cette nécessité de l'efficacité pour apprécier la richesse sensible technique offerte par le geste en train de s'effectuer ou fixé dans les règles d'un jeu. En d'autres termes, le plaisir propre à la technicité n'est pas un plaisir immédiat des sensations, mais le fruit d'un *jeu* entre l'effort et le but poursuivi.

Nous en revenons ainsi au sens kantien du *jeu* comme accord dynamique vivifiant et non réglé. Nous avons vu que les différentes dynamiques constitutives de l'expérience esthétique étaient des *jeux* en ce sens et que le plaisir proprement esthétique est un plaisir qui est la conséquence, et non la cause, de ces *jeux*. Partant, un jugement d'appréciation

32 Il est une autre limite à l'analogie, sous la forme que nous lui donnons actuellement : c'est que l'appréciation du chant est une appréciation d'une technique en générale, alors que l'appréciation de « Sauvetage dans le monde souterrain » et de 74:78:68 sont des appréciations portant sur une œuvre ludique ou sur une partie de celle-ci. Il faut alors distinguer entre l'appréciation de la technique en elle-même de l'appréciation de la manière qu'a une œuvre définie de recourir à cette technique.

33 Ce qui est le cas de la relation d'usage.

esthétique est un jugement qui exprime la qualité de cette relation entre le sujet et l'objet de l'expérience esthétique, relation élaborée et approfondie par ces même *jeux*. Le problème que nous avons, dans le cadre cette fois-ci de l'expérience sensible technique, était que le caractère intéressé de cette dernière semblait contradictoire avec l'idée même de jugement d'appréciation sensible. Or, le *jeu* entre l'effort et le but est nécessairement intéressé, dans la mesure où l'effort doit toujours avoir l'accomplissement en vue et qu'un échec trop massif annihilerait la possibilité même du geste technique. C'est l'existence même d'un intérêt motivant le geste qui permet au *jeu* sensible de se mettre en place et d'approfondir la technicité du but poursuivi (le *jeu* avec les conditions du jeu dans 74:78:68) ou du geste réalisé (la carte « Sauvetage dans le Monde souterrain » comme variation remarquable des règles, le rapport rythmé et harmonieux entre contraction et relâchement dans le chant) non pas d'une manière détachée de toute subjectivité, mais par et à travers le plaisir sensible ressenti. L'existence d'un intérêt motive les gestes techniques et devient donc la base à partir de laquelle le *jeu* entre le but et l'effort va se déployer. L'intérêt n'est pas un élément extérieur au *jeu* présidant à l'expérience sensible technique, mais est constitutif de celui-ci. Il ne limite pas le *jeu* sensible, mais est au contraire garant de son ouverture à une diversité et à une richesse de sensations.

La spécificité du *jeu* technique comme *jeu* intéressé entre l'effort et son but singularise en conséquence le plaisir technique comme étant un type de plaisir différent du plaisir esthétique. Le caractère culturellement partageable du plaisir est alors exprimé par un jugement qui comprend deux éléments : la forme du plaisir sensible et les causes du plaisir sensible. Par exemple, en décrivant l'effet de la carte « Sauvetage dans le Monde souterrain » nous décrivions au fond comment les règles portées par celle-ci *jouaient* en nous d'une manière vécue comme nécessaire : la technicité de la carte nous semblait belle (forme) à cause de sa capacité à contourner l'impossibilité pour la couleur noire d'avoir accès à un effet de « scintillement » en proposant une variation sur l'effet de « réanimation » (cause). Qu'il s'agisse ici d'un jugement d'appréciation sensible apparaît dans la mesure où un jugement contraire pourrait aussi être soutenu : la technicité de cette carte pourrait être ressentie comme inélégante (forme) justement parce que le pseudo-effet de scintillement demande d'effectuer plusieurs actions sur deux tours distincts, en retenant plutôt la lourdeur, textuelle comme logistique, de la carte par rapport à la simplicité de l'effet normal de scintillement (cause). Nous voyons que ce que nous appelons ici forme du plaisir correspond en même temps à des catégories de jugement et nous retombons alors sur la question de la définition de celles-ci : si

nous sommes bien dans le cadre d'un jugement sensible technique et non plus esthétique, en quel sens parlons-nous de beauté et d'élégance ? Ce jugement reprend-il ses catégories au domaine de l'esthétique ou a-t-il ses catégories propres ? Nous nous permettons de remettre l'examen de cette question au prochain chapitre, qui y sera entièrement consacré.

Résumons-nous. En suivant la double intuition de Simondon d'une communauté des pratiques techniques et d'une appréciation « un peu comme un sport » de celles-ci, nous sommes parvenus à un résultat assez différent du sien. Plutôt que de voir un plaisir esthétique dans l'usage d'instruments technique, nous avons isolé l'existence d'un plaisir technique sensible, résultat d'un *jeu* intéressant et intéressé entre l'effort et le but poursuivi, menant à la confirmation qu'il existe bien un jugement de goût technique distinct du jugement de goût esthétique, non pas comme un cas particulier de celui-ci, mais comme un autre type de jugement aïsthésique. Deux questions restent cependant à élucider. La première concerne la troisième part de l'intuition simondonienne qui pense une continuité du technique à l'esthétique : faut-il comprendre ces plaisirs et les régimes d'appréciation afférents comme deux pôles d'un même continuum ou bien comme deux domaines complémentaires et séparés ? La seconde a trait à notre propre méthodologie qui a postulé, sans s'y attarder suffisamment, que cette expérience sensible technique n'était pas qu'une expérience de l'action, mais qu'elle pouvait aussi être éprouvée par un spectateur regardant un geste technique en train de s'effectuer ou un objet technique. Comprendre ce point est crucial pour déterminer l'étendue du domaine de ce jugement technique et sa valeur culturelle.

2. Le jugement d'appréciation sensible technique est un analogue du jugement d'appréciation esthétique

a. La discontinuité entre domaine technique et domaine esthétique

Dans ses « Réflexions sur la techno-esthétique » Simondon commençait par évoquer la « fusion intercatégorielle » du technique et de l'esthétique dans certains ouvrages architecturaux comme le viaduc de Garabit qui « traverse la nature et est traversée par elle³⁴ ». Lors de la contemplation de ce monument, seraient donc en même temps visibles la prouesse d'ingénierie d'Eiffel et le fait que cette prouesse d'ingénierie devienne une partie même du paysage. Le problème suivant surgit alors : dans le régime de la contemplation, il y aurait « fusion » entre l'esthétique et le technique, alors que dans le régime de l'action, il y aurait un

34 Simondon, « Réflexions sur la techno-esthétique », art. cit., p. 381-382.

« spectre continu » reliant l'un à l'autre, car l'affection par l'outil serait déjà une affection esthétique. Comment comprendre l'articulation de ces deux mouvements ?

La réponse à cette question semble se trouver, non directement dans un autre texte de Simondon, mais dans le texte déjà cité de Dufrenne « Objet esthétique et objet technique » qui constitue un prolongement esthétique des idées développées par Simondon dans *Du mode d'existence des objets techniques*³⁵. Cherchant à définir la beauté des objets techniques, Dufrenne parvient à la conclusion suivante :

[L'objet technique] est beau quand il a rencontré un fond qui lui convient, quand il achève et exprime le monde. C'est pourquoi il est beau en action quand le vent gonfle la voile, quand la forge crépite, quand la route gravit le col. L'opération muette de la technique dévoile un visage du monde qui sans elle n'eût pu venir à l'expression³⁶.

Il reprend ici à Simondon l'idée que la beauté de l'objet technique ne doit pas masquer les qualités techniques d'un objet, en travestissant un château d'eau en tour pseudo-médiévale par exemple³⁷, mais montrer son fonctionnement, les forces et les gestes qu'il met en jeu car les objets techniques seraient déjà l'expression d'un rapport bien formé à l'environnement et manifestent l'humanisation de celui-ci³⁸. Le destin de la technique serait donc de tendre vers la beauté en permettant un nouveau regard qui « dévoile » un nouvel aspect du monde : sans doute le viaduc de Garabit est-il ici un bon exemple, puisque sa prouesse technique transforme un paysage séparé par une rivière en une union des deux rives permettant le passage des hommes.

Dufrenne tire en effet cette conclusion en déclarant que

Ainsi les rapports entre l'objet technique et l'objet esthétique ne sont pas réciproques : c'est l'objet technique qui tend à devenir esthétique. Mais cela n'implique nullement qu'il y ait entre eux une différence de dignité et que la technique soit moins noble que l'art³⁹.

35 Dufrenne, « Objet esthétique et objet technique », art. cit., p. 189. Il est à noter cependant que cette idée d'une continuité de l'esthétique au technique (et ce malgré les différences de niveau ontologique entre ces phases de l'être) est déjà présente dans Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 254. Les pages qui suivent cette mention constituent plus que le point de départ de Dufrenne pour son article : celui-ci en reprend, sans citer explicitement, nombre d'exemples et d'expressions (voir la note suivante). Nous nous permettons ce détour car Dufrenne exprime de manière plus synthétique (presque à la manière d'un commentaire) les idées contenues dans le texte simondonien.

36 Dufrenne, « Objet esthétique et objet technique », art. cit., p. 200. Les expressions « achève et exprime le monde » et « opération muette », ainsi que l'exemple de la voile gonflée au vent, se retrouvent telle quelles dans Simondon, *Du mode...*, op. cit., p. 255.

37 L'exemple se retrouve en *ibid.*, p. 254.

38 Bien plus, pour Dufrenne, ce mouvement est un mouvement révélant la vérité du monde (voir Mikel Dufrenne, « Le Beau » [1961], in *Esthétique et philosophie*, op. cit., p. 17-27, p. 26. Nous mentionnons cet aspect sans nous y arrêter car la relation posée par Dufrenne entre le technique et l'esthétique peut se comprendre indépendamment la question du lien à la vérité.

39 Dufrenne, « Objet esthétique et objet technique », art. cit., p. 201.

Cette tension vers les valeurs esthétiques serait inhérente à tout objet technique : puisque l'objet technique viserait un rapport harmonieux entre les humains et le monde et que l'objet esthétique serait l'objet dans lequel apparaîtrait le plus l'harmonie du monde, alors il y aurait bien une continuité et une fusion entre le domaine technique et le domaine esthétique. Fusion, parce que tout en gardant une spécificité technique⁴⁰, l'objet technique deviendrait en même temps objet esthétique. Continuité, parce que cette fusion ne se ferait pas en masquant l'aspect technique, mais bien en développant celui-ci dans sa technicité qui tendrait par nature vers l'esthétique. L'objet technique constituerait alors un cas particulier d'objet esthétique, d'où l'asymétrie revendiquée par Dufrenne : il n'y aurait pas de sens à ce qu'un objet esthétique se technicise puisque la technique serait déjà un mode d'accès à l'esthétique, comprise comme une catégorie plus large que la technique. Le fait que Simondon parle « d'affection esthétique » à propos des gestes instrumentés, nonobstant les réserves déjà émises sur l'équivocité du terme « esthétique » en ce cas, va dans le même sens : le sujet qui dépasse le rapport d'usage, dans la contemplation ou dans l'action, devient attentif à la manière dont l'homme et la matière ouvrée (dans l'action) ou l'homme et le monde (dans la contemplation) créent entre eux des rapports sensibles harmonieux.

Toute cette ligne argumentative repose cependant sur l'idée qu'il n'existe pas de plaisir sensible technique distinct du plaisir esthétique. Davantage, si elle ne pose pas de différence de dignité entre la technique et l'art, puisque les deux créent des objets pouvant devenir des objets esthétiques, elle pose une différence de dignité entre la relation technique et la relation esthétique, puisque la relation technique la plus riche et complète, dans son dévoilement du monde, deviendrait *de facto* une relation esthétique, puisqu'elle tendrait à son esthétisation⁴¹. Or, en postulant l'existence d'un plaisir et d'un jugement techniques spécifiques, c'est précisément cette idée d'une continuité à sens unique que nous souhaitons remettre en cause. Nous voulons donc montrer que l'esthétisation n'est pas une tendance intrinsèque à l'objet technique pour être apprécié sensiblement. Cette esthétisation du technique est bien sûr possible : les exemples de Dufrenne le prouvent et ce que nous appelons jeu ouvert, notamment avec l'exemple déjà développé de la valeur esthétique du toucher dans *Monument Valley*⁴², aussi. Mais elle ne doit pas rendre invisible une voie plus purement technique qui

40 *Ibid.*, p. 201. : « [l'objet esthétique] neutralise son environnement pour l'esthétiser [...] tandis que l'objet technique tient plutôt du monde, quand il s'intègre à lui, sa vertu esthétique ».

41 Rappelons cependant une nouvelle fois que, pour Simondon, toute relation technique n'est pas nécessairement sensible. Voir notre introduction, qui traite de l'exemple de la diode et Simondon, *Du mode d'existence...*, *op. cit.*, p. 49-52 et p. 132-134.

42 *Monument Valley*, Ustwo Games, *op. cit.*

constitue une appréciation différente. Davantage, si nous avons raison de séparer de la sorte domaine technique et domaine esthétique, alors la relation de l'un à l'autre peut être réciproque. Autrement dit, un objet esthétique peut faire l'objet d'une technicisation, c'est-à-dire être apprécié pour des qualités sensibles que n'auraient pas fait apparaître aussi précisément une appréciation esthétique.

Pour montrer cela, et puisqu'il nous faut donc partir d'un objet traditionnellement perçu comme esthétique, partons de l'opéra de Léonardo Vinci, *Artaserse*, et plus particulièrement de la récente mise en scène de celui-ci, créée à Nancy en 2012⁴³. Plus précisément, nous nous intéresserons à la performance du contre-ténor argentin Franco Fagioli, dans le rôle d'Arbace, lors de la reprise de l'air « Mi scacci sdegnato⁴⁴ ». L'un des motifs remarquables de cet air, qui voit Arbace implorer la pitié de son père, est justement la répétition du mot *pièta* sur quatre notes identiques dans leur hauteur (*la3*) et dans leur valeur (noire). Alors que le reste de l'air multiplie les ornements, et que la phrase précédant ce double *pièta* se terminait par un long mélisme sur le *a* d'une autre occurrence du même mot, la répétition de la même note, par sa simplicité soudaine, rend cette imploration encore plus touchante et insistante. Or, lors de la reprise, durant laquelle le chanteur agrmente la partition d'ornements de son cru, Fagioli, après avoir chanté le premier *pièta* sur deux *la3*, chante le suivant sur un *la2* puis sur un *la4*, réalisant donc un double saut d'octave ascendant qui le voit passer de sa voix de poitrine à sa voix de tête. Ce moment est musicalement beau car le changement de voix, qui est absolument assumé puisque le *la2* est fortement poitriné alors qu'il s'agit d'une hauteur à laquelle adopter une voix mixte⁴⁵ est possible, donne à ce *pièta* un aspect déchirant tout en maintenant la simplicité rythmique de ce passage. Or, le geste vocal de Fagioli peut aussi être apprécié pour lui-même, comme geste technique, indépendamment de sa dimension expressive ou musicale, ou plutôt en se détachant à partir de celle-ci.

Les conditions de cette appréciation ne dépendent pas de la seule musique, mais de la mise en scène, et de la manière dont celle-ci est filmée pour la télévision : à l'approche du double saut d'octave, la caméra propose un gros plan de Fagioli, qui laisse voir son visage et le haut de son buste. Ce montage audiovisuel particulier permet d'observer, bien mieux que

43 Silviu Purcarete, *Artaserse* [1730], musique de Leonardo Vinci, livret de Pietro Metastasio, Nancy, Opéra National de Lorraine, 2012. La mise en scène de Silviu Purcarete à laquelle nous faisons référence avait été diffusée en direct et une version peut être consultée à cette adresse : <https://youtu.be/OCTiqj2lrTs> (consulté le 20 septembre 2019).

44 Sur la vidéo mentionnée, l'air commence à 1:50:35. Le passage virtuose que nous allons plus particulièrement commenter se trouve entre 1:55:55 et 1:56:05.

45 On désigne par là une voix à mi-chemin entre les deux mécanismes qui aurait donc eu un caractère plus léger et plus homogène par rapport au registre de tête, qui reste le registre principal d'un contre-ténor.

depuis la salle, le travail technique du chanteur. Lors de la transition de *la2* à *la4*, deux mouvements sont particulièrement remarquables (illustrations n^{os} 39 & 40) : il y a d'abord un léger mouvement de bascule vers l'arrière qui marque l'appui pris sur la base du dos et sur le périnée pour envoyer une quantité d'air suffisante avec une vitesse accélérée pour réaliser la note aiguë. Mais le mouvement le plus visible est la décontraction du visage. La note aiguë n'est pas réalisée grâce à une ouverture extravagante de la bouche, mais par une détente de tous les traits de visage, qui va presque jusqu'à la déformation dans le cas de Fagioli, permettant à l'air de mieux résonner dans les sinus.



Illustration 39: Franco Fagioli (Arbace) chantant un la2



Illustration 40: Franco Fagioli (Arbace) chantant un la4

Nous avons ainsi évoqué les raisons techniques qui font de ce geste un geste juste, mais en quoi est-il techniquement beau ? La beauté de ce geste est qu'il rend manifeste, en une fraction de seconde, toutes les différentes forces physiques à l'œuvre dans le chant. Pour s'en rendre compte, il faut que les gestes ne soient pas seulement perçus visuellement, mais kinesthésiquement, ce qui n'est au fond pleinement possible que lorsque de tels gestes sont parlant, parce que, en tant que chanteur, nous savons à quels mécanisme ils renvoient pour les avoir déjà éprouvé en notre corps, quoiqu'à un niveau moindre. Voir Fagioli réaliser son saut d'octave, c'est en même temps imaginer par empathie⁴⁶ la brusque modification vibratoire ressentie intérieurement lorsque l'on change de mécanisme de phonation, ainsi que la force déployée au niveau des muscles du dos pour créer le léger déséquilibre vers l'arrière, déséquilibre qui trouve un écho dans la profonde modification du visage qui s'abandonne aux résonances et manifeste que le visage entier devient chantant⁴⁷. A travers l'image et le son, ce

⁴⁶ Nous reviendrons lors de la section suivante sur ce concept.

⁴⁷ Cette impression peut aussi être obtenue auditivement, lorsque l'on se rend compte, en étant très près d'un chanteur ou d'une chanteuse de très haut niveau, que la voix semble émaner, non de la bouche, mais d'un

que nous sentons c'est un exemple remarquable du *jeu* entre l'ancrage et le laisser-aller qui caractérise la technicité du chant. Si, visuellement, les traits de Fagioli ne montrent qu'une forme extrême de détente, kinesthésiquement, ils donnent accès à un ensemble complexe de sensations jouant harmonieusement entre elles et entraînant une vitalité certaine dans l'expérience de réception.

C'est en raison cette harmonie technique ressentie comme vivifiante que ce geste de Fagioli est jugé beau, bien plus par exemple que son exécution de la dernière reprise de « *Vo solcando un mar crudele* » qui le voit, performance rarissime pour un contre-ténor, monter jusqu'au *contre-ré*⁴⁸. Durant toute cette dernière phase de l'air, Fagioli est soutenu par des figurantes-techniciennes qui lui tiennent les bras. Si elles incarnent les gardes emmenant Arbace en prison, elle remplissent également un rôle technique en donnant un appui nécessaire au chanteur pour mener à bien sa performance⁴⁹. Nous évoquons plus haut le fait que le geste du chanteur crée un déséquilibre vers l'arrière auquel il faut tout à la fois savoir s'abandonner et résister. Ici, l'effort nécessaire déséquilibre le geste chanté dans son ensemble jusqu'à un point proche du vertige ; Fagioli doit s'abandonner à cette bascule et avoir recours à d'autres points d'appuis, à d'autres corps que le sien pour se maintenir droit⁵⁰. Son geste a quelque chose de démesuré, démesure qui se retrouve dans la hauteur chantée et dans le dispositif mis en place pour assurer la réussite de la prouesse. Si cette démesure rend le geste admirable, elle l'éloigne en même temps du caractère mesuré et calme qui définit, au sens classique du terme, la beauté⁵¹⁵².

Mais cet exemple peut apparaître comme encore trop lié à une appréciation esthétique. En effet, il est possible de soupçonner que cette appréciation technique ne serait pas possible sans dépendre d'une appréciation esthétique qui jugerait de la beauté de la musique ou du

point légèrement au-dessus de celle-ci.

48 L'air commence à 1:13:33 dans la vidéo déjà mentionnée. Pour ce passage spécifique, voir à 1:20:10.

49 Cela est patent au moment où Fagioli perd le bras de sa partenaire et tente de le retrouver. La manière avec laquelle il s'agrippe à celle-ci montre bien l'importance de ce soutien pour sa performance vocale. Voir à partir de 1:19:55 dans la vidéo déjà citée.

50 En plus de l'appui par les bras déjà évoqués, nous voyons aussi clairement les techniciennes mettre leurs mains dans son dos (vers 1:19:30 notamment).

51 Ce sens très restrictif de la beauté n'est évidemment pas le seul possible. Nous verrons au chapitre suivant en quel sens et avec quelle portée, nécessairement limitée, il reste opérant aujourd'hui, à la fois dans le domaine technique et dans le domaine esthétique.

52 A cet égard, le premier geste de Fagioli, dans la détente si abrupte et presque grimaçante de son visage, peut déjà apparaître comme un cas limite. Il serait possible de lui préférer, comme plus belle et plus représentative de ce calme mécanique amené par la maîtrise du geste, l'impassibilité dénuée de tension du haut du visage de Montserrat Caballé qui laisse voir la grande mobilité et la détente impeccable de la mâchoire. Cette impassibilité ne masque pas le geste technique de détente, mais, au contraire, le manifeste dans son impeccable continuité. Voir ainsi son interprétation de « *Casta Diva* » de Bellini : <https://www.youtube.com/watch?v=bDWMnwITmTw> (consulté le 20 septembre 2019)

spectacle. Nous n'avons en effet évoqué que des moments où l'appréciation positive du geste était concomitante d'une appréciation musicale également positive. En rester à cet exemple, c'est alors courir le risque de ne comprendre cette appréciation technique, non comme un type de jugement et d'expérience sensible distinct, mais comme un domaine de ce que Marianne Massin nomme « l'intelligence du sensible », cette intelligence qui ne plaque pas de savoir (ou ici, de savoir-faire) sur un objet sensible, mais se rend attentive à la communication entre le sensible et le savoir « dans le sensible et à partir de lui » pour enrichir son expérience esthétique⁵³. Pour reprendre les termes de Dufrenne, au lieu de séparer nettement technicisation et esthétisation, nous en resterions à l'idée qu'une technicisation d'un objet esthétique doit s'accorder avec son esthétisation, sauf à trouver un exemple dans lequel les deux apparaîtraient comme résolument séparés.

Pour rester dans le domaine de la technique vocale, le récent spectacle de Wajdi Mouawad *Notre Innocence* nous fournit précisément un tel exemple⁵⁴. Après un court prologue, la longue première partie du spectacle était entièrement chorale : la quinzaine d'acteurs et d'actrices déclamaient à l'unisson une adresse révoltée de la jeunesse aux adultes. L'admirable énergie déployée par le chœur ne pouvait cependant masquer le caractère extrêmement convenu et plat du texte proféré qui s'avéra vite ennuyeux, me faisant entrer dans cette étrange dialectique entre l'envie de sortir de la salle et l'obligation d'y rester, caractérisée au chapitre 5. Mon appréciation esthétique était donc résolument défavorable⁵⁵. En revanche, ce jugement défavorable ne m'empêchait pas de prendre un plaisir certain à la performance du chœur du fait de leur impeccable synchronisation. Ce plaisir consistait à considérer que ce chœur transmettait moins un texte qu'un rythme de respiration et de souffle, le sentiment très particulier que l'on ressent lorsque la respiration devient collective, lorsque personne ne sait qui amorce le geste en premier et que notre propre voix devient comme une harmonique dans un son qui nous enveloppe. L'effort technique de ce chœur était donc devenu le seul objet de mon appréciation, puisque son résultat théâtral me laissait au mieux indifférent, et le complexe de sensations, que je simulais à partir de mon expérience et que j'attribuais en même temps aux acteurs et actrices, était bien le résultat de ce jeu intéressé qui se mettait en place, comme si je partageais, avec eux, une part de la scène.

53 Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, op. cit., p. 43-48.

54 Wajdi Mouawad, *Notre Innocence*, texte de Wajdi Mouawad, Paris, Théâtre National de la Colline, 2018.

55 Cela ne veut pas dire que toute expérience esthétique se doit d'être uniformément plaisante, mais il faut distinguer entre une expérience déplaisante qui conserve une attention de type esthétique et une expérience qui ne parvient pas à maintenir le sujet dans ce type d'état spécifique. C'est bien d'une expérience de ce deuxième type dont nous parlons.

Ainsi, il est donc bien possible, face à un même spectacle, de tenir, à propos des mêmes instants, une appréciation sensible technique positive et une appréciation esthétique négative. Les deux jugements ont donc non seulement des mécanismes différents, mais surtout peuvent s'opposer non comme deux pôles extrêmes, dont l'un serait supérieur à l'autre, mais comme deux valeurs applicables simultanément à un même objet. Ainsi l'idée d'une continuité du technique à l'esthétique ne nous semble pas tenable : les deux sont des types indépendants de jugement sensibles et la place d'un objet dans l'un de ces domaines ne saurait présumer de sa place dans l'autre. Néanmoins, nous sommes rattrapés par la seconde difficulté que nous posions : celle du passage de l'acteur au spectateur. En disant que nous nous imaginions sur scène, ne proposons-nous pas un rapport à l'œuvre trop personnel, qui soit ainsi en deçà de la pertinence culturelle qui définit l'expérience esthétique, en nous rapprochant de l'hallucination ? Et surtout, par quels mécanismes expliquer qu'un stimulus visuel puisse en même temps contenir un contenu sensible kinesthésique ?

b. La nécessité du plaisir sensible technique

Résumons la thèse implicite qui présidait à la dernière section et qu'il nous faut à présent pleinement prouver : nous postulons une continuité entre le jugement de l'acteur sur son plaisir technique et le jugement du spectateur sur le plaisir technique que lui procure la vue de l'acteur ou d'un objet technique. Que voulons-nous dire par « continuité » ? D'abord, que le plaisir ressenti est du même type dans les deux cas, étant issu d'un *jeu* intéressé entre l'effort et le but. Ensuite, que ce plaisir est ressenti comme doublement nécessaire : spectateur, nous jugeons que les autres spectateurs, devraient ressentir le même plaisir que nous et donc exprimer un même jugement, mais aussi que les actants sont capables de ressentir un plaisir approchant et de le juger de la même manière. Actant⁵⁶, nous jugeons que nos compagnons de jeu devraient ressentir la même chose que nous et exprimer un même jugement, mais que le spectateur attentif serait lui aussi capable de ressentir un plaisir approchant et de le juger de la même manière. Ce présupposé n'est au fond que le déplacement dans un domaine autre que celui du ludique d'une thèse que nous avons déjà rencontrée et acceptée au chapitre précédent : le plaisir pris par un spectateur devant un jeu ou un sport est un plaisir ludique, lié à la capacité du spectateur à se prendre au jeu, c'est-à-dire à

56 Nous nous permettons de substantiver le participe présent plutôt que d'utiliser le terme acteur qui dénote un métier, et donc une gamme technique, spécifique afin de désigner celui qui réalise un geste technique pour un public.

sentir les mouvements vus en fonction de leur fonction ludique et de l'effort qu'ils demandent.

Pareille thèse est le nécessaire pendant d'un aspect du jugement sensible technique que nous avons déjà rapidement évoqué, à savoir que l'objet technique est du geste humain objectivé et ce, en deux sens : par sa destination, il est la part matérielle du geste dont il porte, dans sa forme et dans son matériau, les conditions d'accomplissement, et par sa facture, il porte les traces des gestes qui l'ont façonné. Dans son article sur les luthiers de Mirecourt, Baptiste Buob insiste ainsi sur la capacité qu'ont les luthiers à « [reconstituer] le processus de fabrication en regardant l'objet » ce qui permet, lors des concours notamment, « d'émettre un jugement sur la chorégraphie opératoire (une part restera toujours opaque, ne laissant aucune trace sur l'objet)⁵⁷ ». Or, pareil processus, qui est un acte d'imagination⁵⁸ autant que d'analyse, demande de puiser dans sa propre culture corporelle, de connaître sa propre chorégraphie et d'en imaginer les variations qui pourraient avoir donné lieu à un détail inédit pour l'œil. Il y a donc un véritable exercice d'incorporation, qui n'entraîne pas forcément la performance d'un geste explicite, mais qui reste une expérience mobilisant le sens du mouvement. Pareille expérience peut déboucher non seulement sur un rapport d'usage menant à la fabrication, mais aussi sur un jugement d'appréciation sensible technique dans lequel « la maîtrise technique existe pour elle-même, presque indépendamment de la finalité ultime de l'instrument de musique⁵⁹ ».

Si la qualité motrice d'un effort peut être imaginée et ressentie à partir de la vue d'un objet, quoiqu'avec une déperdition, alors nous voyons mal quelle raison, autre que l'expertise⁶⁰, ferait que ce même transfert serait impossible face à un autre humain. Mais procédons par ordre et précisons davantage ce que nous entendons par imagination. Cette capacité à imaginer et, davantage, à ressentir ses propres mouvements possibles face à un objet est un mécanisme neuronal de simulation qui fait réagir les mêmes zones du cerveau que lors des mouvements effectués. La différence est que différents mécanismes inhibiteurs font que le mouvement reste interne et comme « exécuté à l'intérieur de soi-même⁶¹ ». Ainsi la différence entre mouvement imaginé et mouvement exécuté n'est pas de nature mais de degré

57 Buob, « De l'adresse », art. cit., p. 86.

58 *Ibid.*, loc. cit.

59 *Ibid.*, p. 91.

60 La prochaine section sera entièrement consacrée à cette question.

61 Alain Berthoz, *Le Sens du mouvement* [1997], Paris, Odile Jacob, coll. « Odile Jacob poches », 2013., p. 229.

ou, pour parler comme Berthoz lui-même, « il y a plusieurs degrés d'imbrication de l'imagination et de l'exécution⁶² ».

Sous ce vocable d'imagination, il faut donc entendre que l'activité du cerveau consiste à simuler précisément les paramètres de l'espace, les gestes et leur conséquences, avant tout de manière prédictive⁶³. Le gain cognitif de cette action de simulation prédictive est de ne pas avoir à traiter en temps réel tous les stimuli sensoriels. Si cette activité accompagne constamment nos faits et gestes, elle peut être autonomisée en tant qu'activité à part entière : ainsi les skieurs et skieuses professionnelles simulent-ils leur descente avant de s'élancer afin d'optimiser encore plus leur traitement de l'information durant l'épreuve, mimant sur le plat les trajectoires qu'ils traceront quelques minutes plus tard. La simulation est donc un mécanisme physiologique au même titre que la vue ou que l'ouïe et, s'il fonde la possibilité de cette attention technique que nous décrivons, il n'est pas équivalent à cette attention elle-même. Ainsi le spectateur averti regardant Fagioli, s'il autonomise lui aussi son acte de simulation, simule des mouvements dans une optique inverse, non pas pour réduire le nombre de stimuli sensibles à traiter, mais bien au contraire pour en augmenter le nombre et la profondeur. En reprenant le vocabulaire de Schaeffer, cette simulation est ici « dépragmatisée », dans la mesure où l'attention plus grande portée au travail de simulation ne débouche pas sur l'accomplissement différé ou immédiat de ce geste par le spectateur.

Cependant nous n'avons pas rendu compte du fait que nous prêtons au chanteur le même plaisir que le nôtre et que les gestes que nous simulons en nous, nous les pensons en même temps comme étant ses gestes à lui. Or, reprenant à Lipps son exemple de l'acrobate, Alain Berthoz et Jean-Luc Petit notent que les avancées actuelles des neurosciences « nous permettent aujourd'hui d'envisager que notre cerveau dispose de mécanismes qui font que nous avons un petit funambule dans la tête⁶⁴ ». Tout le problème est alors de savoir à qui renvoie ce funambule simulé par notre cerveau. En rester à la théorie du cerveau comme simulateur permet seulement de dire que nous nous imaginons faisant des mouvements similaires à ceux réalisés par une autre personne. Mais Berthoz et Petit insistent, du moins à titre « d'intuition » étayée de renvois à une phénoménologie d'inspiration husserlienne, que notre appréhension des mouvements d'autrui n'est pas qu'une projection de nous-même sur

62 *Ibid.*, p. 233

63 *Ibid.*, p. 12-13.

64 Alain Berthoz & Jean-Luc Petit, *Physiologie de l'action et phénoménologie*, Paris, Odile Jacob, 2006, p. 258.

autrui, mais la reconnaissance d'une autre intentionnalité que la nôtre, et donc que nous partageons une qualité commune de mouvement qui dépasse notre propre subjectivité⁶⁵.

Ce phénomène est généralement désigné sous le nom d'empathie, même si, comme le dit Frédéric Pouillaude dans l'un de ses articles, l'empathie est autant le nom d'une notion que celui d'un problème⁶⁶, problème auquel nous ne prétendons pas apporter une réponse notamment en ce qui concerne le statut illusoire ou non de celle-ci⁶⁷. Si l'article en question traite de l'expressivité de la danse, son rapport à l'empathie a pour nous de l'intérêt, afin de mieux cerner notre propre position. Récusant un modèle goodmanien, Pouillaude voit dans les écrits tardifs de Rudolf Laban un modèle répondant aux quatre exigences de validité auxquelles toute théorie de l'expression en danse doit se plier et notamment à la troisième d'entre elles : « une égale validité pour les contenus visuels et kinesthésiques⁶⁸ ». Cette exigence s'ancre dans une « asymétrie sensorielle fondamentale » entre le spectateur (qui voit sans se mouvoir) et le danseur (qui se meut sans se voir), asymétrie qui exige, pour pouvoir parler d'expression, qu'un contenu kinesthésique puisse se traduire en contenu visuel, et inversement⁶⁹. Or la caractérisation de Laban passe par une typologie des « efforts » du danseur exprimable par des verbes d'action valables visuellement comme kinesthésiquement et

s'appuie également – sans jamais la nommer – sur la notion d'empathie qui assure la circulation parfaite du kinesthésique vers le visuel, et du soi vers autrui⁷⁰.

Cette convocation de la notion d'empathie se fait selon une perspective légèrement différente de la nôtre. Cette circulation parfaite dont parle Pouillaude sert la traduction d'un contenu expressif et non d'un sentiment de plaisir. Le visuel entraîne bien une remémoration kinesthésique, qui semble bien provenir d'une simulation où l'entend Berthoz, afin que le mouvement même fasse sens, ce dont l'acte de nomination serait le symptôme⁷¹. Mais, de cette remémoration, le spectateur de danse pouillaudien n'en conclut pas qu'il a accès à « l'expérience interne » du danseur, ni ne cherche à avoir accès à cette expérience, car là n'est

65 Voir *ibid.*, p. 258 et surtout p. 241-254. Dans ces pages, tout en distinguant soigneusement la question de l'empathie et celle de l'intersubjectivité, Berthoz et Petit insistent sur l'importance des « kinesthèses » sur l'élaboration d'un monde en commun et d'une action commune.

66 Frédéric Pouillaude, « L'expression en danse : au-delà de l'exemplification ? », in *Quand le geste fait sens*, Lucia Angelino (dir.), Sesto San Giovanni, Éditions Mimésis, 2015, p. 35-50, p. 44.

67 Berthoz & Petit, *Physiologie de l'action et phénoménologie*, op. cit., p. 258-259.

68 Pouillaude, art. cit., p. 45.

69 *Ibid.*, p. 43-44.

70 *Ibid.*, p. 49.

71 Pouillaude dit exactement que dans l'acte de nomination « s'y indique le processus réel de compréhension du mouvement et la nécessité rétro-référence en direction de quelques grands types d'action connus et éprouvés dès le plus jeune âge, types inscrits dans nos comportements, nos corps et nos mémoires, et que l'on retrouve transformés, déplacés, métaphorisés dans les mouvements d'autrui ». Voir *ibid.*, p. 49-50.

justement pas l'objet du spectacle, qui est de présenter une « attitude intérieure » comme « strict contenu de visibilité⁷² ». En ce cas, il y a perception et appréciation d'un effort mais non pas au sens technique où nous l'entendons : c'est l'aspect extérieur de l'effort qui est considéré ici et non sa technicité.

Or, c'est bien sur une prétention d'accès à « l'expérience interne » que notre analyse de Fagioli se fonde, prétention générale qui se fonde sur deux prétentions distinctes : la prétention à une simulation la plus complète et adéquate possible du mouvement dans ses effets internes grâce à la connaissance des règles de l'action et la prétention à la nécessité du plaisir ressenti en faisant *jouer* l'effort simulé avec ces mêmes règles d'actions. La première prétention se base sur l'idée que toute éducation technique est une éducation sensible, qui multiplie les perceptions motrices et par là approfondit la perception de la technicité à mesure que nous maîtrisons et perfectionnons un geste, comme celui du chant. Grâce à l'incorporation des règles d'action, et à l'attention portée à ce que ces règles font sensiblement à nos corps, nous imaginons plus complètement l'effort demandé et prétendons ainsi, au nom d'une communauté des règles formant une communauté technique, que le chanteur ressent, en plus complet et donc à un degré sans doute supérieur, ce que nous ressentons par nos mouvements imaginés à la vue de celui-ci. Ainsi je n'aurais pas pu prendre pour exemple une interprétation du *Capriccio n°24* de Paganini parce que les mouvements du violoniste me parlent beaucoup moins. Certes, je sais me servir de mes mains, mais les subtilités mécaniques du jeu au violon me sont inconnues. Je puis donc voir la virtuosité, je puis l'entendre, mais je ne puis complètement la sentir, en en restant ainsi à une compréhension largement intellectuelle de la virtuosité, comme « prouesse intellectuelle qui magnifie la part artisanale de l'exercice de l'intelligence⁷³ », et non à une compréhension pleinement sensible, comme dans le cas de Fagioli.

Cette imagination technique est suffisante pour déclencher le *jeu* intéressé qui préside aux jugements d'appréciation sensible techniques, puisque bien sentir le geste, c'est être capable de percevoir parfaitement quel est son but et comment il s'insère dans le schéma général de l'effort. Nous en arrivons alors à la seconde prétention qui est celle de la nécessité du plaisir sensible technique ressenti grâce à ce *jeu* entre le but et l'effort. Cette prétention est

72 *Ibid.*, p. 44 et p. 49. Les deux expressions doivent être soigneusement distinguées. En effet, de « l'expérience interne » du danseur, on ne peut avoir qu'une « connaissance extrêmement lacunaire ou indirecte ». En revanche, « l'attitude intérieure », en tant qu'elle est ce qui est exprimée dans la danse par le corps du danseur, est précisément ce qui circule parfaitement du kinesthésique au visuel.

73 Voir sur ce point Bruno Moysan, « La virtuosité », in *Par delà le beau et le laid*, Nathalie Heinich, Jean-Marie Schaeffer et Carole Talon-Hugon (dir.), Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Aesthetica », p. 177-188, p. 181.

à mettre sur un plan différent de la précédente car elle est doublement hypothétique : elle ne prétend en effet pas que Fagioli a ressenti lui-même son geste comme beau, mais qu'il devrait le ressentir comme beau de la même manière et pour les mêmes raisons que nous s'il ressentait le *jeu* entre son effort et son but. Elle ne prétend donc pas savoir à quoi était attentif Fagioli lorsqu'il a réalisé son double saut d'octave⁷⁴, mais elle prétend que, parce que nous connaissons à la fois l'effort et le but poursuivis, la forme du plaisir pris au jeu entre l'effort et le but apparaît comme nécessaire. Ainsi, si je m'imaginais partager quelque chose de l'effort du chœur de *Notre innocence*, c'est bien que je reconstruisais, non dans une intention d'efficacité de traitement sensoriel, comme dans l'exploit sportif, mais dans une optique plaisante, les conditions gestuelles que je percevais. Si le plaisir ressenti à cette occasion ne peut prétendre être rigoureusement le même plaisir que celui des véritables actants, il est ressenti comme en étant une version simulée, et simulée aussi adéquatement que possible, parce que cette simulation se base sur une maîtrise technique du geste⁷⁵.

Mais cette nécessité, si elle est postulée, n'est pas pour autant effective. Il pourrait alors être tentant de faire de cette nécessité sensible ressentie l'analogie technique de celle accordée par Kant au jugement de goût : hypothétique, cette nécessité est la marque d'un sens commun et postule un accord qui ne peut être réalisé puisque le jugement de goût porte sur une qualité subjective⁷⁶. Cet accord hypothétique vient du fait que ce type de jugement d'appréciation esthétique qu'est le jugement de goût ne peut être un jugement de connaissance⁷⁷. Or, par la nécessité d'une maîtrise technique ou d'une connaissance des règles, les conditions mêmes dans lesquelles un jugement d'appréciation sensible technique est exprimé contreviennent à une transposition sereine de ce concept du domaine esthétique au domaine technique. Cette difficulté est l'indice d'un problème plus grand quant à la portée culturelle de ces jugements sensibles techniques. Parce que l'expertise semble être à leur base, cette nécessité postulée ne pourrait pas avoir une portée universelle et être l'expression d'un mode « ordinaire » du sentir, pour reprendre le terme de Schaeffer, ce qui est pourtant l'une de nos hypothèses.

74 Et puisque cette attention technique n'est pas directement de l'ordre du musical, mais de l'infra-musical, il paraît même périlleux pour un chanteur de s'attarder dessus lors d'un concert.

75 Il y aurait alors une belle recherche à mener pour mesurer cette déperdition entre les deux faces de ce plaisir et voir ce que la simulation retire, ou au contraire ajoute, parce que l'effort est simulé et permet de ne pas véritablement ressentir la fatigue par exemple.

76 Kant, *CFJ*, op. cit., § 19-20, p. 217-218.

77 *Ibid.*, § 00, p. 000.

c. *Le jugement d'appréciation sensible technique est-il un jugement d'expert ?*

Face aux exemples vocaux convoqués, il semble difficile que quelqu'un d'ignorant du chant puisse saisir quelque chose de la technicité vocale en générale ou de la technicité vocale propre à un morceau particulier. De là vient la question qui sert de titre à cette section : le jugement d'appréciation sensible est-il uniquement un jugement d'expert dans la mesure où le plaisir auquel il est lié est lui-même un plaisir prenant appui sur une expertise ? Par là, nous ne nions pas qu'un jugement d'appréciation esthétique puisse être un jugement expert : bien au contraire la fréquentation des œuvres et l'exercice esthétique renouvelé affinent nos sens et développent une délicatesse permettant d'affiner notre perception et notre plaisir⁷⁸. Mais un tel développement est d'abord celui d'une faculté commune à toutes et à tous, qui n'est pas liée à une pratique particulière et qui n'aspire pas principalement à être liée à une communauté⁷⁹. A l'inverse, l'effort du chanteur ne semble pouvoir être apprécié que par le chanteur et non par le luthier, limitant alors grandement la portée culturelle de ces jugements et du domaine technique sensible en général.

Le caractère commun de la relation esthétique a déjà été abordé au travers des analyses de Jean-Marie Schaeffer. Le *jeu* qui se met en place dans la relation esthétique, et qui se déploie pleinement comme *jeu* dans l'expérience esthétique, est un processus cognitif et attentionnel qui se retrouve de la promenade à l'art contemporain et est un mode « ordinaire » du sentir qui a sa spécificité : il est désintéressé et cette possibilité du désintéressement se retrouve chez toutes et tous⁸⁰. Partant, puisqu'il se fonde sur l'universalité de ce tour d'esprit et de sens qu'est le *jeu* comme accord vivifiant non-réglé, le jugement d'appréciation esthétique, qui juge ce qui apparaît comme « nécessaire et sans concept⁸¹ » prétend donc valoir universellement, bien que cette prétention ne soit pas réalisée en fait. Or, s'il n'y a qu'une seule manière d'être désintéressé, en neutralisant les différents intérêts pour considérer « la valence hédonique immédiate⁸² » de l'activité attentionnelle, il semble y avoir mille

78 Kant, *Anthropologie*, op. cit., § 63, p. 196. Voir aussi Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, op. cit., p. 108-111.

79 Nous tenons par là à distinguer entre l'exercice du jugement d'appréciation esthétique en lui-même et son exercice social, notamment sous la forme du jugement de goût. Les travaux de la sociologie ou même ceux de Hume dès le XVIII^{ème} siècle, ont bien montré en quoi le jugement de goût était un outil de distinction sociale, permettant à une classe de la société de se retrouver autour de valeurs communes. Mais cela concerne l'exercice et le résultat social du jugement et non la forme de celui-ci, qui postule une validité universelle issue d'une aptitude commune à tous les hommes de sentir.

80 Schaeffer, *L'expérience esthétique*, op. cit., p. 12.

81 Kant, *CFJ*, op. cit., § 22, p. 220.

82 Schaeffer, *L'expérience esthétique*, op. cit., p. 198. Immédiat est ici à entendre en un sens strictement temporel car cette « valence hédonique » est pour nous médiate, dans la mesure où elle procède d'un *jeu* et non d'une affection sensible expresse et directe.

manières d'être intéressé par un même objet, mille *jeux* possibles entre l'effort et le but fixé par ces mille intérêts, et donc mille jugements, certes apparentés par leur aspect technique, mais qui vaudraient pour mille communautés techniques différentes. En ce cas, la communauté technique globale qui regrouperait les violons, les boulons et les tarabiscots, dont nous postulons l'existence avec Simondon, n'aurait qu'une existence typologique, qui ne renverrait pas à une communauté d'expérience aussi forte que celle qui lie les objets esthétiques.

Une première solution pour résoudre cette difficulté serait de considérer que le jugement de goût technique prétend tout de même à l'universalité en s'énonçant implicitement sous la forme suivante : « si tout le monde était chanteur, il ressentirait le même plaisir que moi face au geste de Fagioli et le jugerait beau ». Cette solution n'est cependant pas entièrement satisfaisante. Si elle permet de rétablir une analogie de formulation plus satisfaisante entre les deux types de jugement de goût, elle consacre en même temps l'éclatement du domaine technique en sphères d'expertises nécessaires, non pas pour affiner le goût et le jugement, mais pour porter le jugement lui-même. L'expertise resterait la condition, et non une modalité, du jugement.

Mais peut-être cette place centrale de l'expertise, et le morcellement du domaine technique qui s'en suit, sont-ils dus aux exemples que nous avons pris. En parlant du chant et en présentant notre impossibilité à parler du violon, nous avons à chaque fois pris pour exemple des pratiques techniques qui sont en même temps des métiers. Par là nous entendons que le geste technique s'exerce en condition réelle uniquement après un apprentissage et que cet apprentissage, largement ésotérique, est le moment durant lequel l'expertise se construit : nous apprenons à accomplir les gestes, et nous apprenons en même temps les termes qui permettent de sentir et de décrire adéquatement ceux-ci.

L'appréciation par un non-expert des gestes d'un violoniste jouant le *Capriccio* de Paganini nous semble cependant possible, mais comme par à coup lorsqu'un geste effectué par le violoniste, soudain nous en rappelle un autre qui appartient à une autre pratique que celle du violon. A l'ignorance des règles et des réquisits d'action qui font la spécificité du geste du violoniste, nous pouvons substituer, parce que nous savons nous servir de nos mains, d'autres règles d'action qui nous permettent de simuler des mouvements ressemblants à ceux du violoniste, par association kinesthésique, pourrait-on dire. Or nous avons déjà vu que cette capacité d'association, qui relie un effort à un autre, était l'une des manières de préciser la technicité d'une pratique : c'est ce que nous avons fait au chapitre précédent en liant la

technicité de *Rocket League*⁸³ à celle du billard. Ce rapprochement n'est pas qu'une description : il tente de rendre compte de la forme que prend le *jeu* entre l'effort et le but propre à *Rocket League*, car préciser cette parenté technique revient à réopacifier notre rapport au jeu. Parce que ce rapprochement apparaît comme nécessaire, il fait partie du jugement d'appréciation évaluant la qualité et la forme du *jeu* sensible entre le but et l'effort : une part de la profondeur sensible de *Rocket League* est justement ce rapprochement inattendu entre deux pratique ludiques apparemment fort éloignées.

Au fond, face aux gestes virtuoses de Fagioli ou des joueurs professionnels de *Rocket League*, nous ne faisons pas autrement : n'étant pas virtuose du chant, ni du football numérique mécanisé, mais simplement amateur, nous extrapolons à partir de notre propre exercice technique avec l'idée que partager une même base technique nous rend et plus apte et plus légitime à juger d'une manière valant pour tous. A l'inverse, notre silence sur le *Capriccio* de Paganini n'est pas la conséquence d'une impossibilité de juger, mais d'une conscience d'un manque de légitimité si nous nous substituons à un expert en échafaudant des règles d'action forcément grossières. Mais dans ces trois cas, en tant que spectateur, nous usons d'une même capacité : celle d'imaginer des règles et objectifs de l'action technique, puisque imaginer règles et objectifs, c'est imaginer en même temps les mouvements possibles comme un effort répondant à ceux-ci.

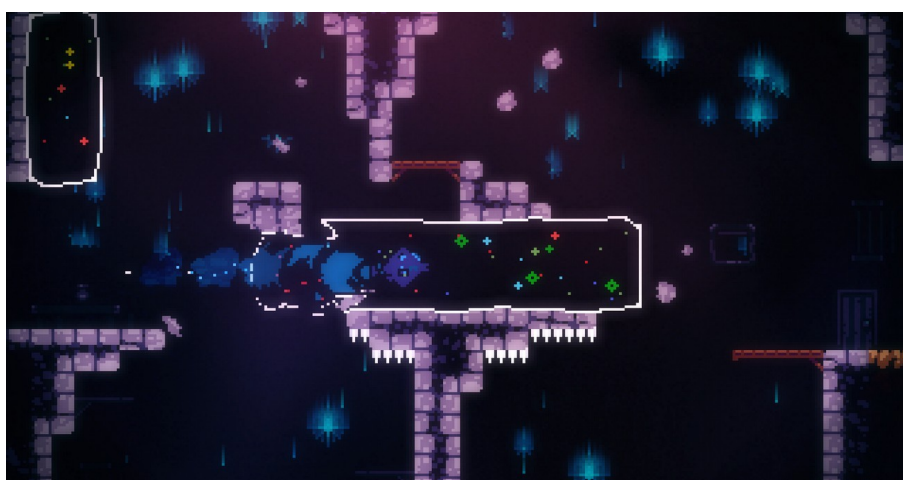
De ce point de vue, la prééminence de l'expertise comme condition du jugement est liée à la division du travail et à l'organisation sociale des loisirs plutôt qu'au mécanisme du jugement lui-même. Y a-t-il alors une situation ou un objet dans lequel l'expertise redevient pleinement une modalité et non plus une condition du jugement ? Une telle situation manifesterait que, malgré la diversité des intérêts, l'existence d'une forme universelle du *jeu* intéressé et donc une prétention à l'universalité du jugement d'appréciation sensible technique ?

Cet objet privilégié est le domaine du jouer en général et des jeux vidéo en particulier. Afin de montrer cela, examinons le jeu de plate-forme *Celeste* et plus particulièrement son second niveau⁸⁴. Madeline, l'avatar du joueur, dispose pour franchir les différents obstacles, d'un saut et d'un mouvement appelé généralement *dash*, que nous traduirons en français par « projection ». Mécanique utilisée par de nombreux jeux, la projection consiste en un bref mouvement rectiligne, dont il n'est pas possible de changer la trajectoire une fois amorcé, à une vitesse élevée et constante. Défiant toute loi ordinaire de la physique, il est possible de

83 *Rocket League*, Psyonix, op. cit. Voir le chapitre précédent sur ce point.

84 *Celeste*, Matt Thorson & Noël Berry, Vancouver, Matt Makes Games, 2018.

réaliser, une seule fois, ce mouvement en l'air, afin de prolonger la longueur du saut⁸⁵. Le deuxième niveau complexifie le rapport à la gestion des sauts en introduisant ce que nous nommerons des « étangs d'étoiles » (illustration 41), sortes de blocs flottant dans les airs et laissant entrevoir des étoiles multicolores en lieu et place d'un mur noir. Du point de vue de leur rôle ludique, ils agissent comme des prolongateurs de projection : en se projetant contre une paroi, la vitesse et la direction de la projection sont conservées jusqu'à l'éjection de Madeline par un autre bord. Ils exercent aussi une fonction de réinitialisation puisque, à leur sortie, il est possible de sauter et de se projeter à nouveau, sans qu'il soit nécessaire de toucher le sol, condition normale de la réinitialisation.



*Illustration 41: Celeste
Maddeline est présentement au centre de l'étang d'étoile La traînée bleue commence à l'endroit où la « projection » a été effectuée*

Mais pourquoi appeler ces blocs « étangs » ? Parce que l'animation de Madeline lors de leur traversée est celle d'un plongeon et parce qu'elle crée à sa suite un sillage comparable aux ondes sur une surface aqueuse. Ainsi une même séquence entre deux moments où Madeline touche sol peut-elle alterner entre trois qualités de mouvement différentes : le saut soumis à la gravité, la projection comme quasi-téléportation et le plongeon dans un élément liquide. Nous retrouvons alors un aspect que nous avons déjà croisé avec *Proteus*⁸⁶, la capacité des jeux vidéo à proposer, par la simulation, des combinaisons motrices inédites dotées d'une grande richesse sensible. Cette richesse est en grande partie esthétique, par ce travail du ciel comme un élément aqueux qui joue ainsi sur notre perception des éléments. Mais en rester à cette appréciation serait en rester à la promenade, ce qui n'est pas le cas dans

85 Remarquons alors que cette restriction donne également à la projection la fonction technique d'un double saut, autre mécanique commune des jeux de plate-forme, en permettant de reprendre de la hauteur sans toucher le sol.

86 *Proteus*, Key & Kanaga, *op. cit.*

Celeste qui traite cette alternance des qualités de mouvement comme un système à faire varier.

Le monde de *Celeste* n'est pas un monde continu, mais un enchaînement de tableaux, entièrement fixes ou se déroulant à mesure que l'héroïne avance, présentant un ou plusieurs moments périlleux qui propose des variations de rythme et d'enchaînement (la projection est à faire plus ou moins tard après le saut, les étangs d'étoiles sont plus ou moins longs...) et qui sanctionnent l'erreur par une mort qui renvoie au début du tableau. La possibilité même d'enchaîner des qualités de mouvement différentes n'existe que sous la condition du risque de mort pour l'avatar et du risque que la difficulté devienne insurmontable pour le joueur. Si le plaisir sensible vient de l'enchaînement des mouvements, alors il est dépendant de leur rythme et donc de la construction même du tableau et non de la simple possibilité d'effectuer pareils mouvements : l'appréciation de l'articulation des qualités de mouvements n'existe qu'à travers les variations périlleuses et particulières de ce principe. La technicité de ce niveau de *Celeste* n'est donc pas seulement un double *jeu* sur la trajectoire en cloche du saut et sa prolongation par des lignes droites à haute vitesse et sur les qualités aérienne et aquatique des mouvements, c'est en même temps et indissociablement la fécondité de ce double jeu en tant que règle créant un péril ludique. Nous retrouvons alors le *jeu* entre l'effort et son but : l'inscription motrice du geste est appréciée pour elle-même, presque comme une source de promenade, alors que c'est l'existence d'un but, atteindre la fin du niveau, qui lui donne la possibilité d'apparaître comme telle⁸⁷.

Nous l'avons déjà dit, la formulation de ce jugement implique non seulement de jouer, mais déjà de bien jouer. Mais l'acquisition des compétences nécessaires à ce « bien jouer » est sans commune mesure avec l'acquisition d'une expertise dans le chant lyrique ou dans le violon et ce, sur ce deux points : la durée du perfectionnement et la place de l'entraînement. Nous avons en effet d'un côté une technique qui demande des années, sinon une vie entière, pour être pleinement maîtrisée dans toutes ses subtilités, par rapport à une technique qui apparaît bien plus limitée dans son étendue. Le chant lyrique est en effet un geste technique produisant autre chose que lui-même, la musique, pour laquelle il existe des attentes, notamment esthétiques, qui poussent à un perfectionnement technique constant parce qu'un

87 Que se passerait-il s'il existait un niveau de *Celeste* comparable au *StrangeClimber* de Strangethink, qui serait rempli de ces étangs d'étoiles à travers lesquels nous pourrions passer, sans crainte d'un échec ? Ici nous basculerions franchement dans la promenade ce qui infléchirait ce qui est ressenti dans l'expérience : au lieu de mettre en avant la trajectoire, cela mettrait en avant la qualité élémentale des mouvements, par une bascule attentionnelle du jeu fermé au jeu ouvert puisque le joueur n'aurait plus à se concentrer sur l'invention et la correction urgentes des mouvement permettant d'atteindre la fin du tableau.

haut niveau de subtilité technique est requis pour qu'un public considère comme esthétiquement plaisante l'émission vocale. Le chant nécessite donc un entraînement, comme suite de moments distincts du moment de la performance et cachés au public, durant lesquels l'erreur et la correction ne sont pas seulement un risque, mais une nécessité pour progresser.

A l'inverse le jeu ne produit pas autre chose que son rôle⁸⁸. S'il est possible de pousser celui-ci jusqu'à un haut degré de perfectionnement, comme la scène professionnelle de *Rocket League* qui fait apparaître un pan de la technicité difficilement accessible à l'amateur, cela n'est jamais nécessaire pour mener à bien le rôle d'un jeu. Le rapport qu'entretient un jeu avec la perfection des mouvements que son rôle réclame est exprimé en terme de niveau de difficulté, qui est un paramètre parmi d'autres, le plus souvent modifiable en fonction des préférences du joueur⁸⁹. De plus, la séparation entre moment d'entraînement et moment de jeu n'a pas non plus de sens, sauf, encore une fois, dans un usage compétitif du jeu. En dehors de ce cas particulier, une partie de jeu vidéo comprend tout à la fois l'apprentissage, le perfectionnement et la réalisation du geste ludique⁹⁰. Ainsi un spectateur regardant quelqu'un d'autre jouer⁹¹, contrairement au spectateur d'opéra, a accès à de nombreux rouages techniques de la pratique, d'autant que le monde du jeu reste un monde où les règles sont visiblement présentes, ce qui permet de facilement se représenter les mouvements à faire et de les juger en conséquence, selon leur qualité sensible technique.

Le jugement d'appréciation sur *Celeste* n'est ainsi pas conditionné par une expertise antérieure, mais suit le développement des compétences techniques au rythme du jeu lui-même, dans lequel il sera par la suite possible de se rendre expert, en tentant par exemple d'en faire un *speedrun*. L'expertise apparaît alors clairement comme une double modalité du jugement de goût : le fait d'avoir joué à d'autres jeux de plate-forme peut rendre plus sensible la beauté propre à *Celeste* (expertise par la culture ludique) ou le fait de s'être rendu expert sur ce jeu en particulier, permet d'apercevoir des nuances gestuelles particulièrement fines (expertise par la maîtrise technique d'un système particulier). L'apparente place centrale de l'expertise, qui la faisait passer pour constitutive, dans l'appréciation du chant ou dans la

88 Du moins tant qu'il n'est pas pratiqué comme un sport, dans lequel le jeu produit les différents éléments d'une histoire sportive (un classement, des champions et championnes)

89 La plupart des jeux d'action, par exemple, connaissent au moins trois niveaux de difficulté (facile, normal, difficile) auquel s'ajoute souvent un niveau « impossible », corsant encore un peu plus les choses.

90 Cela est particulièrement vrai pour *Celeste*, dont toute résolution de tableau passe par trois phases : l'examen du chemin proposé et l'imagination du geste à faire, de nombreux essais infructueux qui nous font corriger le premier chemin et raffinent notre sens du rythme, l'essai victorieux qui nous voit arriver à la fin du niveau. Il est ainsi possible de comprendre la réception d'un jeu vidéo comme un exercice. Sur ce point, voir Morisset, « Le joueur et le musicien », art. cit.

91 Cette pratique connaît une popularité grandissante notamment grâce à la diffusion par la plate-forme *Twitch*.

facture de violon tenait au fait que chant et lutherie sont des productions d'objet et des métiers. Ces exemples constituent donc un cas particulier de jugements techniques qui, même sous cette forme, prétendent bien à l'universalité en faisant appel à une relation technique, qui est, comme la relation esthétique, un mode ordinaire de rapport au sensible, diversement développé par différentes personnes.

Nous avons ainsi montré la place remarquable des jeux au sein des objets et pratiques techniques, place qui explique pourquoi déduire une pensée technique à partir de ce domaine particulier du technique qu'est le ludique nous semble possible et fécond. Il nous reste alors à parler de l'importance des jeux vidéo pour le développement et la richesse du plaisir technique. Nous avons vu qu'à un même objet de jugement pouvaient correspondre deux postures : celle de l'actant et celle du spectateur. Si l'objet du jugement et le plaisir y sont similaires, il subsiste néanmoins une asymétrie de ces postures quant aux données sensibles auxquelles elles donnent accès. Comme le souligne Pouillaude à propos de la danse (mais cela vaudrait aussi pour toute autre pratique corporelle) « on ne se voit jamais soi-même bouger, ou alors seulement de manière très partielle et biaisée⁹² ». A l'inverse, le regard du spectateur est là pour fonder la simulation intérieure des gestes, et pallier le fait que le spectateur ne participe pas au jeu ou spectacle. Les deux postures sont donc phénoménologiquement inconciliables sans médiation technique⁹³.

Dans le cas des jeux vidéo, s'il serait abusif de dire que le joueur se voit jouant, il faut pourtant reconnaître que, particulièrement dans le cas où l'avatar est un personnage, il voit les résultats de ses actions prendre corps dans une source de mouvement qui n'est pas son propre corps et qui n'en est pas non plus le simple prolongement direct comme un outil. Jouer à *Celeste* demande ainsi d'incorporer un double schéma corporel : celui de notre corps, avec le rythme des doigts et les règles physiques et physiologiques habituelles, et celui de Madeline, à partir du corps de laquelle il faut évaluer la distance et les vitesses pour les sauts et incorporer des règles physiques qui ne sont pas celles de notre monde. La tâche technique des jeux vidéo avec avatars est donc toujours en partie celle d'un bon couplage entre des kinesthèses internes et des kinesthèses d'abord vues puis simulées d'un avatar auquel nous prêtons « une vie propre », comme nous le disions précédemment. La posture du joueur emprunte donc à la

92 Pouillaude, « L'expression en danse », art. cit., p. 44.

93 Le fait de danser face à un miroir n'enlève pas l'aspect partiel que note Pouillaude puisqu'il semble difficile de lui faire toujours parfaitement face. En revanche, il est possible d'imaginer, grâce aux casques de réalité virtuelle, des dispositifs où l'on se verrait constamment à la troisième personne, mais non sans une difficulté certaine d'adaptation à cette absence de perception de l'espace en première personne (comme le montrait la vidéo de Tom Scott évoquée au chapitre 1).

fois à celle du spectateur et à celle de l'actant⁹⁴ et la centralité de cette opération de couplage fait que l'appréciation technique qui peut en découler tient également une place centrale, là où dans le cas de la musique cette part technique était inframusicale et dans une relation presque parasite à l'appréciation esthétique ou, du moins, au travail du musicien.

*

Comment comprendre alors l'articulation entre domaine technique et domaine esthétique ? Nous ne cherchons pas à les séparer hermétiquement, car la connaissance technique a des vertus, en tant que moyen, pour approfondir un regard esthétique face à une œuvre, comme nous l'évoquions déjà plus haut. Mais nous pensons que l'esthétique et le technique sont deux domaines d'une même faculté, celle qui nous fait approfondir notre relation au sensible et que nous pouvons nommer faculté aïsthésique ; et nous pensons que ces domaines, qui usent de moyens différents mais analogues, constituent des manières autonomes de se rapporter à la profondeur du sensible. Si elle s'opposent en tant que qualités de l'expérience, elles se complètent en droit pour amener à une appréciation sensible plus complète d'un même objet.

Cette idée d'analogie reprend, sinon le contenu, du moins une part du geste théorique d'Alexander Gottlieb Baumgarten. Baumgarten distinguait en effet, au sein de notre faculté de connaissance, la connaissance sensible de la connaissance logique, fruit d'un *analogon* de la Raison et suivant donc des critères de vérité qui ne sont pas ceux de la connaissance logique⁹⁵. Mais cette autonomie nouvelle du sensible par rapport à l'intelligible n'entérinait pas pour autant une séparation stricte entre les deux domaines, puisque la vérité complète d'un objet était pour Baumgarten nécessairement esthéticologique, c'est à dire empruntant, sans les confondre, des traits sensibles à des traits intelligibles. Ce qui liait ces deux qualités qu'étaient l'esthétique et le logique chez Baumgarten était la possibilité d'accéder à une vérité subjective, comprise comme l'accord d'une représentation avec la vérité métaphysique de l'objet considéré⁹⁶. Quant à nous, nous n'envisageons pas le résultat de cet approfondissement

94 Cette phrase est valable pour tous types de jeux, même ceux dans lequel seul un curseur est présent.

95 Sur cette distinction, et sur la nécessité de cette autre forme de connaissance, voir Alexander Gottlieb Baumgarten, *Esthétique* [1750], trad. par Jean-Yves Pranchère, Paris, Éditions de L'Herne, 1988, § 1-13, p. 121-125 (le terme d'*analogon* de la raison apparaît au § 9). Pour un exemple de cette différence de critère appliquée à la poésie, voir Alexander Gottlieb Baumgarten, *Méditations philosophiques sur quelques sujets se rapportant au poème* [1735], trad. par Jean-Yves Pranchère, Nanterre, Presses Universitaires de Paris Nanterre, coll. « Idées », 2017, p. 79-84.

96 Baumgarten, *Esthétique*, op. cit., § 424, p. 151-152.

du sensible en terme de vérité, mais en terme de jugement d'appréciation, comme fruit d'un *jeu* rendant nécessaire le mouvement d'approfondissement. Le concept de *jeu* est alors ce qui unit ces deux domaines et ce qui les différencie, puisque ces domaines peuvent être définis en fonction du type de *jeu* qui s'y met en place : *jeu* désintéressé d'un côté, *jeu* intéressé entre l'effort et le but de l'autre.

A partir de cette différence initiales, et en reprenant les points déjà présentés au chapitre 5, ces deux jeux produisent les effets analogues suivants :

- le *jeu* sensible désintéressé, lorsqu'il est entretenu, entraîne une expérience esthétique organisée, à partir d'une percée, autour d'une quête ouverte caractérisée par la réopacification du sensible et par l'étrangéisation du sujet et ayant pour risque l'insoutenable. Ce *jeu* entre un objet esthétique et un sujet est ressenti comme un plaisir sensible désintéressé, et peut être exprimé par un jugement d'appréciation esthétique, compris comme la tentative de rendre compte de la part culturellement transmissible de ce plaisir subjectif, par un *jeu* entre description et évaluation⁹⁷, et prétendant valoir universellement, en tant qu'expression d'une sensibilité esthétique commune qui est cultivée par cet exercice.

- le *jeu* intéressé, lorsqu'il est entretenu⁹⁸, entraîne une expérience sensible technique organisée, à partir d'une percée, autour d'une quête définie caractérisée par la réopacification du sensible et par l'enrôlement du sujet et ayant pour risque l'insurmontable. Ce *jeu* entre un effort fait ou imaginé et un but est ressenti comme un plaisir sensible intéressé, et peut être exprimé par un jugement d'appréciation sensible technique, compris comme la tentative de rendre compte de la part culturellement transmissible de ce plaisir subjectif, par un *jeu* entre description et évaluation, et prétendant valoir universellement, en tant qu'expression d'une sensibilité technique commune qui est cultivée par cet exercice⁹⁹.

Au fond, nous sommes en désaccord avec l'idée, que nous avons rencontré chez Simondon et Dufrenne, selon laquelle la technique serait « une opération muette » dont la seule vertu expressive serait de dévoiler un pan du monde pour un regard esthétique. Pour filer la métaphore, nous pensons que l'opération technique possède un langage propre qui

97 Voir le chapitre suivant sur ce point.

98 Le jeu esthétique non entretenu est la simple relation esthétique », pour reprendre le vocabulaire de Schaeffer. Un jeu technique non entretenu ne se distingue pas d'un rapport d'usage à l'objet.

99 Comment comprendre l'articulation entre les différents niveaux de *jeu* ? Il faut comprendre à la fois les dynamiques que nous avons considéré comme des jeux (réopacification, étrangéisation...) et le fait même du jugement d'appréciation comme des ramifications du *jeu* principal qui organise l'expérience.

parle du domaine sensible technique en tant que tel. Reste alors à explorer la manière dont le jugement d'appréciation sensible technique rend compte de cette spécificité : reprend-il, par analogie, le vocabulaire de l'esthétique ou bien doit-il forger ses propres termes ?

Chapitre 8 – Les catégories de l’appréciation technique

Le chapitre précédent a montré en quoi le jugement d’appréciation sensible technique était un analogue du jugement d’appréciation esthétique en se faisant l’expression d’un jeu sensible intéressé entre l’effort et son but tout en prétendant à l’universalité. Néanmoins, pour ce qui est de la forme effective de tels jugements, nous avons utilisé le vocabulaire traditionnel de l’esthétique, notamment le qualificatif « beau », alors même que nous avons noté la difficulté à importer ce terme dans le domaine technique, en pointant l’hésitation de Mark Rosewater entre les catégories du « beau » et de « l’ingénieur » (*clever*)¹⁰⁰. Le travail que nous avons fourni pour démontrer l’analogie entre les deux types de jugement doit être poursuivi pour les catégories mobilisées par l’acte de juger. En effet, puisque le jugement sensible technique diffère du jugement esthétique, le terme de « beau » ne peut y avoir le même sens, mais tout au plus un sens analogue dont il faut dégager les propriétés avec précision afin de voir s’il est seulement possible de maintenir pareil terme.

Notre thèse est alors triple : ce maintien est possible ; il faut parler du beau technique comme un analogue, dans le domaine sensible technique, du beau esthétique ; cette analogie fonctionne à deux niveaux :

- le *jeu* entre l’effort et son but donne au sujet une qualité d’expérience analogue à l’expérience esthétique du beau
- comme dans le domaine de l’esthétique, le prédicat « beau » « se prend en deux sens distincts, dont l’un englobe l’autre comme un cas particulier¹⁰¹ », à savoir en un sens large et axiologique et en un sens plus précis et descriptif de catégorie.

Ainsi, plus que d’étudier la seule beauté, le présent chapitre propose une première approche des catégories techniques en dégagant quatre couples permettant de structurer les jugements d’appréciations sensibles techniques. Dans cette entreprise, nous ferons nôtre à la fois la modestie d’Étienne Souriau et celle de Robert Blanché. De Souriau, nous garderons l’idée qu’un tableau philosophique des catégories du jugement sensible ne peut prétendre à l’exhaustivité *sub specie aeternitatis* puisque « une saveur nouvelle, un accord inouï peut toujours être inventé et surgir à l’admiration des hommes¹⁰² ». Et en adoptant, comme Blanché, « une méthode tâtonnante », en construisant et en interrogeant ces catégories à partir

100 Rosewater, « Vorthos and Mel », art. cit.

101 Robert Blanché, *Des catégories esthétiques*, Paris, Vrin, coll. « Essais d’art et de philosophie », 1979, p. 13.

102 Étienne Souriau, *Les catégories esthétiques*, Paris, Centre de Documentation Universitaire, coll. « Les cours de Sorbonne », 1956, p. 97, cité dans Blanché, *Des catégories esthétiques*, *op. cit.*, p. 48.

de problèmes et de situations techniques, nous nous garderons de présenter nos huit catégories comme « un système clos », ou comme des « dogmes », mais comme des « suggestions¹⁰³ ».

Enfin, à l'inverse du précédent chapitre, celui-ci traitera quasi exclusivement d'exemples ludiques et ce, afin de souligner l'importance des jeux pour la définition même de ces catégories. Nous montrerons en effet que les jeux ont une place à part parmi les autres objets et pratiques techniques, dans la mesure où, à leur propos, certaines catégories négatives dans les jugements d'efficacité technique peuvent devenir des catégories positives de l'appréciation sensible technique.

1. La place du beau dans le domaine esthétique

Lorsque nous avons croisé et utilisé la catégorie du beau pour parler des gestes techniques de Fagioli, nous avons insisté sur l'idée que cette beauté provenait de l'harmonie entre les différentes parties du geste et rendait compte de l'état de calme et de décontraction mécanique dans lequel est plongé le chanteur maîtrisant son art. Cette première approche de la beauté était tributaire de Kant pour qui le jeu des facultés déclenche un état qui marie à la fois « le sentiment d'une intensification de la vie¹⁰⁴ » et le fait, pour l'esprit, d'être « dans un état de calme contemplation¹⁰⁵ ». Kant limite cependant ce dernier état au jugement sur le beau dans la nature, sans doute parce que dans le jugement sur les œuvres d'art peuvent entrer d'autres types de jugement esthétique : le paragraphe 52 de la *CFJ* remarque ainsi qu'un oratorio peut présenter, en alliance avec la beauté, du sublime, ce qui le rend à coup sûr plus artistique, en manifestant le talent de son auteur, mais pas nécessairement plus beau¹⁰⁶. Cette remarque se comprend d'autant plus aisément que le sublime est pour Kant presque à l'inverse du beau puisqu'il s'agit d'un plaisir négatif qui va émouvoir le sujet et non l'apaiser¹⁰⁷.

Or, cette conception pose deux problèmes, l'un par rapport à l'appréciation sensible technique, l'autre par rapport à l'appréciation esthétique. Dans le domaine technique, nous avons vu que l'appréciation se faisait par la performance d'un geste ou par la simulation de cette performance. Ainsi, au sens strict, ce que nous nommons beauté technique semble bien nous émouvoir, au sens où pareille expérience met en branle notre capacité de mouvement et nous transporte, sinon dans le corps d'un autre, du moins dans un espace partagé avec celui-

103 Blanché, *Des catégories esthétiques*, *op. cit.*, p. 48-49.

104 Kant, *CFJ*, *op. cit.*, § 23, p. 226.

105 *Ibid.*, § 27, p. 240.

106 *Ibid.*, § 52, p. 313.

107 *Ibid.*, § 27, p. 240.

ci. Cela n'est cependant pas contradictoire avec l'idée de calme, notamment dans le cas déjà évoqué de l'appréciation du geste chanté de Montserrat Caballé. Il est possible d'y voir la confirmation du caractère analogique de la beauté technique : elle reprendrait de la beauté esthétique le calme et l'harmonie, mais en l'important dans le domaine technique, lui ajouterait une force émotive dû à la spécificité du jeu entre l'effort et le but. Laissons néanmoins cette question en suspens pour l'instant, avant de la reprendre de manière plus complète.

Venons en au second problème annoncé : le caractère réducteur de cette définition du beau, car ancrée dans les goûts spécifiques d'une époque et qui ne peut résister à une longue litanie de contre-exemples. Prenons « Le Cygne » de Baudelaire et sa méditation sur ce qui ne reviendra jamais et son cri à la fois tendre et mélancolique adressé à la figure d'Andromaque¹⁰⁸. L'adresse à la captive, la multiplication des figures d'exilés et la constatation du changement de forme de Paris, ravivant d'autres souvenirs perdus, d'autres évocations de l'exil et faisant du poète lui-même un être exilé en sa propre ville, ont pour le lecteur un caractère émouvant qui confine à l'élégiaque. Or il semble que nous appelons communément « beau » ce poème justement par sa capacité à créer en nous ce mouvement élégiaque. Ainsi, le jugement d'appréciation sur ce poème semble bien inclure l'appréciation de l'émotion qu'il suscite, émotion qui semble bien éloignée de la « calme contemplation » devant la forme d'une fleur ou un poème politique de Frédéric II¹⁰⁹.

Nous suivons alors les idées de Blanché qui distingue deux sens au mot « beau » : l'un désignant l'une des catégories de l'appréciation esthétique, l'autre désignant le marqueur positif de toute appréciation esthétique en général, dont l'élégiaque est une inflexion émotionnelle¹¹⁰. Toujours en nous inspirant de ses analyses, nous considérons que le terme « beau », en tant que catégorie du jugement désigne la qualité d'une forme¹¹¹, ressentie comme étant tout à la fois harmonieuse, équilibrée et achevée¹¹², impression d'achèvement qui est justement l'un des aiguillons de la quête de profondeur sensible. Approfondir une perception sensible revient à chercher les raisons qui lui donnent sa nécessité et l'inachèvement de la quête menée par l'expérience esthétique vient du fait que ce caractère

108 Charles Baudelaire, *Les Fleurs du mal* [1861], Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de Poche », 1999, p. 136-138.

109 Kant, *CFJ*, op. cit., § 49, p. 302.

110 Blanché, *Des catégories esthétiques*, op. cit., p. 10.

111 *Ibid.*, p. 54.

112 Nous définirons plus précisément ces termes dans le cours de cette section. Remarquons immédiatement, toutefois, que ces déterminations (harmonieux, achevé, équilibré) ne sont pas propres au beau, mais que leur réunion constitue le beau.

achevé est le fruit d'un *jeu* et non d'un concept. L'inachevé n'est pas le contraire de l'achevé, mais l'interrogation constante et renouvelée qui vient peu à peu renforcer l'impression d'achèvement. Cela explique aussi l'état d'esprit de « calme contemplation » que notait Kant : cet achèvement et cet équilibre ne réclament de notre part qu'un *jeu* des facultés et non un état d'engagement émotionnel qui viendrait troubler cet équilibre, voire viendrait troubler le caractère désintéressé de l'expérience même.

Mais Blanché lie cette détermination du beau à des pratiques et à un goût particuliers, le goût classique¹¹³, et à une appréciation dont le paradigme serait visuel, qui considère la forme avant tout autre élément¹¹⁴. Or un tel goût n'a rien d'exclusif, même du point de vue de la forme, si nous songeons à l'appréciation de la surcharge baroque qui déséquilibre les figures, à cette appréciation de la forme non harmonieuse qui caractérise le grotesque ou bien au caractère élégiaque d'un poème qui n'invite pas à un « état de calme contemplation ». Ces différentes appellations (baroque, grotesque, élégiaque) sont autant de « catégories esthétiques », à valeur descriptive, qui permettent d'affiner la perception que nous avons des œuvres et le plaisir qu'elles nous apportent. Il faut s'arrêter sur ce dernier point car, en les qualifiant de descriptives, nous pouvons dire trois choses :

1. elles décrivent les objets de l'expérience d'une manière « axiologiquement neutre¹¹⁵ », auquel cas il est difficile d'en faire des catégories d'un jugement de goût réfléchissant, mais bien des catégories d'un jugement déterminant¹¹⁶ ;
2. elles décrivent les variations de l'état intérieur provoqué par une relation esthétique à ces objets, indépendamment de la question de la valeur de ce qui est ressenti, auquel cas ces catégories participent à l'affinement du jugement d'appréciation esthétique sans en être l'objet principal ;
3. elles décrivent un type de plaisir ressenti en présentant comme nécessaire la relation entre la forme du *jeu* engendrant un plaisir et les caractéristiques de l'objet considéré, ce qui en ferait bien des catégories de jugement d'appréciation, possédant en conséquence une part évaluative.

La difficulté est que les trois sens ont leur pertinence. Dire qu'une figure dans un tableau est grotesque peut en effet vouloir dire, de manière neutre, que la manière dont la

113 *Ibid.*, p. 17-18 et p. 68, où la définition la plus synthétique que donne Blanché de la beauté (comme réunion de « la noblesse, la simplicité dans l'unité, le calme et l'immobilité, en même temps que le silence, enfin une certaine grandeur non exempte de majesté ») se fait à la suite de réflexions sur la statuaire grecque classique.

114 *Ibid.*, p. 61.

115 *Ibid.*, p. 15.

116 C'est en ce sens que Blanché parle de valeur descriptive, en extrayant toute dimension d'appréciation pour n'être qu'une « constatation ». Voir Blanché, *Des catégories esthétiques*, *op. cit.*, p. 14.

figure est dépeinte répond à des caractéristiques stylistiques et historiques qui renvoient au genre du « grotesque ». De telles catégories se rencontrent dans bien d'autres contextes que l'expérience esthétique, en histoire de l'art ou en étude littéraire, sans doute davantage du côté poétique que du côté esthésique. En ce cas, ce sens descriptif et objectif ne se superposent pas nécessairement au plaisir éponyme. S'il y a bien évidemment des affinités, par exemple, entre le genre tragique et le tragique comme plaisir sensible spécifique, ces affinités n'empêchent pas qu'une pièce objectivement rattachable à la tradition tragique puisse susciter un plaisir autre que tragique¹¹⁷. Il faut d'ailleurs noter que toutes les catégories abordées par Blanché ou par Souriau ne semblent pas forcément adaptées au même degré à ce niveau descriptif : si l'on voit bien comment le tragique ou le grotesque peuvent être objectivement des genres¹¹⁸, le joli ou le noble apparaissent comme des catégories plus difficilement détachables d'un *jeu* propre à la relation esthétique¹¹⁹.

Lorsqu'un *jeu* se met en place et se développe en un jugement d'appréciation, il reste en effet important de pouvoir séparer la part descriptive de la part évaluative sauf à ne pas comprendre comment une œuvre peut être à la fois belle et ennuyeuse. En guise d'exemple de ce cas, pensons à certaines des interprétations du contre-ténor Andreas Scholl. La voix de Scholl est particulièrement claire, le peu de *vibrato* et le fait que la voix ne sonne pas de manière large contribuent à donner à ses interprétations un air de calme et de sérénité, double impression renforcée par une grande homogénéité de volume quelque soit la hauteur. Le problème est que, en maintenant ce même et délicat équilibre sur tous les airs, l'ensemble s'en trouve monotone, voire fade, ce qu'une qualité vocale choisissant l'expressivité, plutôt qu'une homogénéité quasiment parfaite du timbre, aurait évité¹²⁰. Paradoxalement alors, la beauté, au sens appréciatif du terme, en souffre, alors que la beauté, au sens descriptif, reste l'adjectif le plus adéquat pour décrire les interprétations d'Andreas Scholl.

Dans ce dernier cas, la séparation entre le sens appréciatif et le sens descriptif des catégories était aisément détectable parce qu'il réclamait *a minima* deux mots différents pour être exprimé (beau et ennuyeux). Considérons alors la première scène du troisième acte de

117 On peut notamment penser à la scène entre Ménélas et la Vieille, dans l'*Hélène* d'Euripide. Enguenillé après un naufrage, Ménélas demande l'hospitalité et manque d'être chassé par une servante comme un malpropre. Si la scène tend finalement à nous rendre Ménélas pitoyable, l'inversion du rapport maître/servant et la bastonnade que reçoit Ménélas (si l'on en croit les vers 445-446) semblent bien comiques. Voir donc Euripide, *Hélène*, trad. Henri Grégoire, Paris, Les Belles Lettres, coll. « Classiques en poche », 2007, p. 42-47.

118 Il faut cependant noter que les définitions de ces termes évoluent en fonction des époques.

119 Ces deux termes figurent dans la roue de Souriau, reproduite par Blanché. Voir *ibid.*, p. 42.

120 Ce caractère est particulièrement marqué dans son interprétation de l'air de John Dowland « Can she excuse my wrongs ? ». Voir Andreas Scholl, *English Folksongs & Lute Songs*, Arles, Harmonia Mundi, 1996, piste n° 16.

Cromwell de Victor Hugo, qui voit les quatre fous du personnage éponyme deviser sur l'état du monde et sur les événements de la pièce¹²¹. Cette scène est grotesque par son dispositif même : les quatre bouffons alternent entre moments parlés et moment chantés, en chants bien mesurés, mais aux paroles subversives et/ou grivoises. Cela toucherait à la farce si le dispositif et les bouffonneries n'étaient pas en même temps là pour montrer la noirceur du monde et son essentiel entraînement vers la bassesse et vers la laideur ; il ne reste plus qu'à rire, d'un rire à la fois franc et effrayant par à son indifférence aux tragédies politiques. Nous n'avons pas besoin de dire que ce passage est beau et grotesque, parce que le terme même de grotesque prend une nuance laudative et indique que nous ne voyons pas de laideur dans les éléments laids représentés, mais que la scène nous fait éprouver un plaisir sensible ressenti comme nécessaire à partir du déséquilibre entre sérieux et comique et des difformités morales exhibées. Or en opposant le grotesque au laid, comme un jugement positif s'oppose à un jugement négatif, nous faisons en même temps un saut entre les deux valeurs du mot « beau ». Nous entendons par là que le grotesque est différent, voire inverse, du beau comme catégorie descriptive, tout en s'inscrivant dans l'acception positive plus large de ce terme, par opposition au laid, qui s'exclut de ce second sens. En fait, nous rencontrons le cas où les deux dimensions, descriptives et évaluatives, sont, pour reprendre l'expression de Blanché, « liées de façon étroite¹²² ». Blanché ne s'attarde pas sur ce point, en notant simplement que cela ne dispense pas l'analyse de séparer le descriptif de l'évaluatif. Or, la nature de cette liaison est ce qui nous intéresse afin de comprendre ce qu'est un jugement d'appréciation sensible et en quoi ces catégories comme le grotesque ou l'élégiaque sont pleinement des catégories du jugement d'appréciation esthétique

L'espace dans lequel s'effectue le jugement d'appréciation esthétique est justement l'espace entre la valeur descriptive et la valeur évaluative d'un terme. Dit autrement, pareil jugement est, sur le plan sensible, un *jeu* fécond entre une valeur descriptive et une valeur évaluative. Nous avons vu que l'expérience esthétique amène un approfondissement des qualités sensibles, en suivant une quête indéterminée. Par ce *jeu* entre la description et l'évaluation, nous décrivons du mieux possible ce que nous ressentons parce que nous prenons à cœur sa valeur, et nous prenons d'autant plus à cœur sa valeur, et affinons celle-ci, parce que nous la décrivons de la manière la plus précise possible. Notons que nous parlons simplement de valeur et non de valeur positive : l'expérience esthétique ne nous semble pas nécessairement devoir être heureuse et une expérience décevante ou à la limite du supportable

121 Victor Hugo, *Cromwell* [1827], Paris, Flammarion, coll. « GF », 1968, p. 249-260.

122 Blanché, *Des catégories esthétiques*, op. cit., p. 15-16.

n'est pas moins féconde esthétiquement qu'une expérience absolument plaisante¹²³. Ainsi, il n'est pas infécond esthétiquement de se rendre compte, avec l'exemple d'Andréas Scholl, que la beauté peut être ennuyeuse, d'autant que c'est cette discordance entre la qualité de beauté et son évaluation qui nous a poussé à affiner notre perception de cette musique. À l'inverse, le grotesque ou l'élégiaque peuvent prendre une nuance évaluative spécifique, qu'il n'est pas besoin de préciser par un second terme, indiquant par là qu'ils renvoient à un type de plaisir sensible spécifique, aux caractéristiques plus précises que le sens le plus large du mot « beau ».

Il faut alors corriger l'intuition première qui a lancé ce cheminement. Nous commençons cette étude en distinguant trois niveaux de validité de ces catégories et en demandant auquel de ces niveaux les catégories avaient véritablement valeur de catégories du jugement d'appréciation esthétique. Il nous faut répondre à présent que les trois niveaux sont nécessaires et que, puisque ce jugement a pour principe un *jeu* entre qualité descriptive et qualité axiologique, ce qui caractérise une qualité esthétique est qu'elle puisse justement passer d'un niveau à l'autre dans et par ce *jeu*.

Le « beau » n'est donc pas la seule catégorie apte à décrire le plaisir ressenti lors d'une expérience esthétique. Il n'en reste pas moins que, en tant que terme évaluatif général, il englobe de manière lâche l'ensemble des nuances positives de jugement. Reprenons alors ce que nous disions à propos du grotesque : il s'oppose au laid, puisqu'il est évalué positivement, tout en différant du beau, au sens restreint et descriptif du terme. Nous comprenons ce fait à partir de la distinction que fait Blanché pour qui un terme « a un opposé simplement descriptif, qu'on peut appeler son antitype, et un opposé axiologique, qui est sa contre-valeur¹²⁴ ». Ainsi, le laid est la contre-valeur du beau dans la mesure où, au lieu de marquer un plaisir, il marque un déplaisir. Le grotesque, lui, doit être compris comme un antitype au sens où le *jeu*, et le plaisir esthétique afférent, partent d'une forme qui s'oppose au beau, au sens restreint, sur le plan de l'harmonie et de l'équilibre¹²⁵. Ces différentes catégories comme le beau, le grotesque ou le poétique sont donc des espèces du genre qu'est le beau, entendu au sens large que nous indiquions, comme marqueur positif de l'appréciation esthétique. Mais comment expliquer qu'un même terme, « beau », désigne à la fois le genre et une espèce de ce

123 Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, op. cit., p. 56-57.

124 Blanché, *Des catégories esthétiques*, op. cit., p. 33.

125 C'est du moins la thèse défendue par Souriau, rapportée par Blanché. Mais Blanché préfère, quant à lui, voir dans le poétique l'antitype du beau, selon le raisonnement suivant : le grotesque et le beau sont tous les deux des catégories qui ont la forme visuelle pour base, quand le poétique, davantage ancré dans l'émotion, semble plus radicalement opposé dans son objet et dans ses manifestations. Voir *ibid.*, p. 34.

genre, question importante pour comprendre si un véritable analogue du beau se retrouve dans le domaine technique ?

Une première réponse serait de considérer le grotesque, l'élégiaque ou encore le tragique comme des espèces dérivées du beau, au sens restreint, qui aurait alors une position d'éminence parmi les autres espèces : le genre et l'espèce coïncideraient et le moindre écart par rapport à ces propriétés, par exemple, l'intranquillité intérieure causée par l'élégiaque, serait en même temps un écart et un manque de perfection par rapport à une espèce originelle. Une telle réponse apparaît comme douteuse au vu de l'histoire des arts et des goûts, qui n'ont pas toujours mis le beau au sommet des valeurs esthétiques¹²⁶ et certains mouvements artistiques, jusqu'au romantisme même d'un Victor Hugo, apparaîtraient comme inférieurs ou franchement problématiques, si nous suivions cette ligne argumentative. Nous ne pensons donc pas qu'il y ait de différence de dignité entre les espèces de plaisir esthétique et que les relations qui existent entre ces espèces (être l'antitype d'une autre espèce ou, par exemple, pour l'élégiaque, être un cas particulier du poétique au sens où l'entend Blanché) sont simplement génétiques¹²⁷. Mais en ce cas, comment comprendre et justifier le maintien du terme « beau » comme marqueur de l'appréciation esthétique en général, marqueur nécessaire pour souligner, malgré les différences de genre, la spécificité de la perception et du plaisir esthétique par rapport à d'autres rapports au monde ?

Il serait possible d'y voir un héritage du temps où l'espèce du beau était la plus valorisée. Ainsi le maintien de la double valeur du terme, comme genre et comme espèce, se justifierait *a minima* par l'usage commun qui en est fait, et ce, bien qu'il soit philosophiquement problématique, en induisant une hiérarchie qui n'existe pas, sans nous éclairer sur le caractère commun à ces espèces aussi variées que le grotesque et l'élégiaque. Or, ce double emploi se justifie selon nous parce que les qualités que nous prêtons à l'espèce du beau, à savoir l'harmonie, l'équilibre et l'achèvement, se retrouvent, à titre de conditions de possibilité dans tout *jeu* sensible, au sens d'accord dynamique non réglé, évalué positivement.

Nous avons vu, avec Schaeffer, comment toute relation esthétique est guidée par la « valence hédonique immédiate » d'une activité attentionnelle et comment cette activité se

126 *Ibid.*, p. 15.

127 John Dewey faisait déjà une remarque similaire dans *Art as Experience* en notant que les termes désignant les « différentes espèces de beauté » s'appliquaient à des objets « de la même manière que des noms propres sont utilisés pour désigner différents membres d'une famille » (« as proper names are used in connection with different members of a family », nous traduisons). Voir donc John Dewey, *Art as Experience* [1934], Carbondale, IL, Southern Illinois University Press, 2008, p. 227.

déploie dans l'expérience esthétique, en laissant libre cours à son *jeu* initial qui se ramifie en d'autres *jeux*. Or, pour que cette « valence hédonique » puisse être le principe guidant notre activité attentionnelle, les trois conditions de l'harmonie, de l'équilibre et de l'achèvement doivent, selon nous, être présentes, non pas nécessairement dans le jugement qui va caractériser le plaisir esthétique ressenti, mais comme fondations du plaisir esthétique.

Nous avons déjà indiqué en quoi l'impression d'achèvement est justement ce qui motive le *jeu* à se déployer pour comprendre d'où vient cette impression dont aucun concept ne parvient à rendre compte, d'où le fait que l'ouverture et l'inachevé caractérisent l'expérience esthétique en tant que telle. Par « harmonie », nous entendons que l'achèvement déjà constaté est une source de plaisir sensible, plaisir qui provient d'un jeu accordant sans règle préétablie des éléments distincts ou normalement régis par une hiérarchie. De ce point découle la nécessité de l'équilibre. Tout *jeu* entraînant un plaisir esthétique est nécessairement un jeu d'équilibre parfois fragile entre nous et l'objet considéré esthétiquement ; la rupture de cet équilibre spécifique instauré par le *jeu* fait retourner le sujet à une perception plus ordinaire ou bien le fait sombrer dans le risque propre de l'expérience esthétique qu'est l'insupportable. Comment comprendre alors que l'adjectif « beau » ne suffise pas et que nous prenions un authentique plaisir esthétique au dysharmonique ou au dérangeant ?

Le paragraphe précédent ne faisait que décrire une structure de l'expérience esthétique, lorsqu'elle est jugée positivement, sans présumer du contenu de celle-ci. Or une expérience esthétique est nécessairement l'expérience d'un objet, qui ne présente pas nécessairement des qualités formellement harmonieuses, mais qui est capable d'entraîner en nous cette réponse sensible et attentionnelle que nous nommons *jeu*, réponse qui va être sentie et exprimée différemment en fonction de l'objet. Ce *jeu* garde en lui une certaine harmonie, un certain équilibre et une certaine impression d'achèvement, mais il gagne dans son rapport à l'objet des particularités sensibles qui l'affinent vers des espèces esthétiques qui ne sont pas nécessairement celles du beau. Il faudrait donc dire que l'espèce du beau est celle qui se rapproche le plus de ces caractéristiques qui président au *jeu* sensible et qui est donc commun à toute expérience esthétique jugée positivement. Mais de ce rapprochement, l'espèce du beau ne saurait tirer une priorité ou une supériorité ontologique sur les autres espèces. Ce qui définit la richesse de l'expérience esthétique est l'affinement des possibilités et des particularités sensibles des objets et aucune direction ne saurait *a priori* être considérée comme plus riche qu'une autre en profondeur sensible. L'existence du genre général « beau »

ne fait que marquer la communauté de tous les jugements d'appréciation esthétique par une structure commune qui peut être décrite comme belle.

En conclusion, le terme « beau » a donc à la fois un sens constituant pour l'appréciation esthétique, dans la mesure où il définit le type d'accord qui se met en place dans un *jeu* intérieur exprimé par un jugement de goût positif, et un sens descriptif, qui peut être détaché de la part valorisante, puisque même le beau peut être ennuyeux, renvoyant conjointement à l'harmonieux, à l'équilibré et à l'achevé et procurant à l'esprit un calme certain. Pour être pleinement et philosophiquement autorisé à parler du beau technique, il faut donc qu'icelui, comme espèce de l'appréciation technique, ait des qualités sensibles analogues à celles du beau esthétique et, comme genre marquant une positivité de l'appréciation, que pareilles qualités se retrouvent dans le *jeu* présidant à l'appréciation technique, quelle que soit l'espèce sur laquelle porte le jugement. En ce cas le genre général « beau » marquerait la communauté de tous les jugements d'appréciation aisthésiques, regroupant les jugements d'appréciation esthétiques et sensibles techniques.

2. Le beau et le brutal

a. Les caractéristiques du beau technique

La dernière section a donc esquissé une définition du beau comme espèce dans le domaine esthétique, qui ne prétend nullement à l'exhaustivité. En effet, il est douteux que le beau cinématographique soit exactement le même que le beau pictural, puisque les matériaux et les conditions de réception ne sont pas les mêmes, et c'est justement cette diversité sensible, au niveau des œuvres comme au niveau des arts, qui donne son ampleur et sa fécondité à cette notion. Nous avons également remarqué que les éléments constitutifs de cette notion (l'harmonie, l'équilibre et l'impression d'achèvement) se retrouvaient à la base de tout jugement d'appréciation esthétique, dans les *jeux* caractérisant la relation et l'expérience esthétique, expliquant ainsi pourquoi le terme de « beau » peut désigner la marque positive du jugement d'appréciation, même si le plaisir ressenti peut être plus adéquatement décrit par la suite comme de l'élégiaque ou du poétique.

Comment alors transposer ces idées dans le domaine sensible technique ? Le point de départ le plus pertinent est de rappeler que le jugement d'appréciation sensible technique exprime un *jeu* entre l'effort et son but. Si ce *jeu* est intéressé, ce pourquoi il opère dans un domaine proche, mais distinct de l'esthétique, il n'en reste pas moins un accord dynamique

non réglé et prétend à l'universalité comme son analogue esthétique. En conséquence, pareil *jeu* se construit également sur une harmonie et sur un équilibre. En revanche, l'idée d'achèvement semble plus difficilement transposable : si le plaisir technique est le plaisir pris au geste en train de faire, comme s'il devait ne jamais finir et presque indépendamment de sa fin, comment parler d'achèvement ?

Rappelons que nous assignions à l'impression d'achèvement une place spécifique par rapport aux deux autres en ce qu'elle déclenchait le *jeu* et nourrissait la quête d'approfondissement sensible en lui donnant un caractère de nécessité. Or, dans le cas de l'appréciation technique, la nécessité ne provient pas simplement de notre rapport au sensible, mais du rapport entre un geste technique considéré comme réussi et son effet. A la racine de cette appréciation, il y a la certitude de la maîtrise, maîtrise dont le caractère achevé est plus ou moins grand selon que nous jugeons d'un métier ou de la pratique non-compétitive d'un *jeu*. Le jugement sensible technique est donc permis par une mise en perspective de la maîtrise technique, lorsque nous reconnaissons que la technicité qui s'y exprime est source d'un plaisir spécifique. Si l'idée d'achèvement n'est pas étrangère à cette expérience, elle reste subordonnée à celle de maîtrise qui apparaît alors comme une inflexion spécifiquement technique de la beauté. C'est alors à partir de cette inflexion qui précise le beau technique, au sens évaluatif de genre marquant une appréciation sensible positive, que nous allons pouvoir préciser en quel sens il est possible de parler du beau technique, comme espèce du genre éponyme.

Un traitement intéressant de la beauté des objets technique se retrouve chez André Leroi-Gourhan qui préfère utiliser cependant le terme de « beauté fonctionnelle » car pour celui-ci

Il est certain qu'un jugement sur la bonne ou la mauvaise adaptation d'une forme à la fonction qui lui revient équivaut en pratique à la formulation d'un jugement esthétique¹²⁸.

Bien que nous nous apprêtions à prendre les exemples de Leroi-Gourhan pour mieux spécifier l'espèce de la beauté technique, nous ne sommes pas d'accord avec cette phrase. Si nous parlons de jugement sensible technique, c'est bien qu'un jugement technique non sensible est possible : c'est l'œil de l'ingénieur ou du technologue qui, suite à des tests de circulation des flux dans une soufflerie, déclare que cette forme d'aileron est la meilleure pour une voiture de course, indépendamment de toute préoccupation sensible, voire inverse à celle-ci. Ainsi, en 2012, alors qu'un nouveau règlement avait abaissé la hauteur maximum du museau des

128 André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, t. 2, *La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, coll. « Sciences d'aujourd'hui », 1965, p. 120.

monoplaces, les voitures de Formule 1 virent apparaître un « museau à étage », marqué par une cassure nette à l'avant de la voiture, en lieu et place d'une ligne effilée et unique. Compte tenu des contraintes du règlement, cette forme avait été jugée la plus apte à satisfaire les réquisits d'une course automobile, au détriment de l'esthétique des voitures, ce que le règlement de l'année suivante a acté en interdisant les cassures.

Il serait possible de croire que cet exemple confond deux choses : la technicité de la voiture d'une part et la forme socialement attendue d'une voiture de course de l'autre (ce que Leroi-Gourhan appellerait le « style ethnique »). En effet, si ces museaux ont été jugés si sévèrement, peut-être est-ce parce qu'ils ne répondaient pas au profil effilé qui signifie la vitesse et que nous



Illustration 42 : Fernando Alonso au volant d'une Ferrari

(crédit : Nic Redhead)

voyons sur le fuselage des avions, profil qui a pu devenir un signe de la vitesse indépendamment de sa fonction réelle¹²⁹. Or il nous semble qu'il y a bien une dysharmonie technique. L'abaissement du museau avait été décidée pour des raisons de sécurité en cas collision frontale entre deux véhicules. Avec cette cassure entre les deux parties (due donc à la volonté de retarder jusqu'au dernier moment l'abaissement du museau¹³⁰), la monoplace montre son artificialité comme le produit d'un règlement comportant des injonctions sinon contradictoires, du moins difficiles à accorder. Cette cassure exhibe ainsi l'impossibilité de les faire tenir ensemble dans une forme apparaissant comme organique. Ainsi, sur des bases techniques, il est donc possible de dire que cette solution, si elle est efficace, est inélégante¹³¹ parce qu'elle exhibe de manière séparée les contraintes qui pèsent sur les voitures. Mais cela ne remet pas en cause le fait que ce nez à étage était une bonne forme pour ce qui est de l'adaptation à sa fonction.

Ainsi, l'équivalence entre « jugement sur la bonne ou la mauvaise adaptation d'une forme à [sa] fonction » et « jugement esthétique » nous semble correspondre au cas particulier du jugement sensible technique tel que nous essayons de le penser, même si, dans notre

129 Simondon évoque à ce propos une véritable « sémantique » des formes de carrosserie qui, en fonction de leur aspect, vont connoter des significations psychosociales. Voir Simondon, *Imagination et invention*, *op. cit.*, p. 165-166

130 Voir les explications fournies par l'ingénieur Irfane Kazi à ce propos : <https://blog.autoplus.fr/moncet/2012/02/05/pourquoi-les-f1-2012-sont-elles-si-laides-par-irfane-kazi/>.

131 Nous reviendrons sur ce que nous entendons par élégance dans le domaine technique lors de la prochaine section.

vocabulaire, nous parlons plutôt de « jugement d'appréciation sensible » et non de « jugement esthétique ». Cette précaution méthodologique étant prise, venons en aux développements proposés par le paléontologue français.

Dans ce qui nous apparaît comme l'expression la plus synthétique de sa thèse, Leroi-Gourhan affirme que

la valeur esthétique globale réside dans la mesure où les formules mécaniques conservent leur valeur à travers le voile des superstructures figuratives¹³².

Nous retrouvons ici une parenté certaine avec la pensée de Simondon : l'objet technique est constitué à la fois d'une formule fonctionnelle, dans laquelle réside sa technicité, et d'une surcouche liées aux représentations non-techniques de la société dans laquelle l'objet apparaît¹³³. L'idéal de la beauté technique est donc en partie lié à la lisibilité de la forme technique, avec ou malgré sa forme totale qui comprend sa décoration ou son ornementation¹³⁴. Leroi-Gourhan prend ainsi l'exemple des dagues des civilisations arabes, japonaises et occidentales : malgré les différences ethniques qui font apparaître ces dagues, respectivement, comme un couteau droit, un petit sabre légèrement recourbé et une épée miniature, entraînant des modifications de la solution technique adoptée¹³⁵, les trois laissent apparaître, à un égal degré pour Leroi-Gourhan, la même formule fonctionnelle de percussion et de rupture des joints et des mailles des armures¹³⁶. Sont-elles pour autant belles de la même manière ?

Leroi-Gourhan précise que ce triple exemple « [fait] ressortir à quel degré l'esthétique fonctionnelle et l'esthétique figurative se compénètrent » avant d'en conclure qu'existe pour les objets techniques, lorsque la fonction est parfaitement ou quasi parfaitement réalisée, « [une] marge étroite que la fonction laisse disponible à la forme¹³⁷ ». Cette compénétration peut alors sembler accidentelle et peu technique : elle témoignerait simplement d'une tradition (une dague européenne ressemble à une épée à double tranchant, parce qu'il s'agissait de l'arme la plus commune à l'époque) qui inhiberait l'imagination technique et pousserait au compromis entre « les exigences contradictoires de satisfaction mécanique et d'empreinte du milieu intérieur du groupe¹³⁸ ». Mais cette compénétration peut prendre un sens plus essentiel

132 Leroi-Gourhan, *La mémoire et les rythmes*, op. cit., p. 124.

133 Voir Simondon, « Psycho-sociologie de la technicité », chap. cit., p. 29-33.

134 Cette nécessité de la lisibilité de l'objet technique est exprimée particulièrement par Dufrenne, « Objet esthétique et objet technique », art. cit., p. 198-199.

135 Ainsi les lames occidentales et arabes sont de section losangique quand la lame japonaise est de section carrée.

136 Leroi-Gourhan, *La mémoire et les rythmes*, op. cit., p. 130.

137 *Ibid.*, p. 130-131.

138 *Ibid.*, p. 130.

qui fait de cette « marge » le lieu du *jeu* intéressé définissant l'appréciation sensible technique : la compénétration ouvre la possibilité d'une diversité sensible qui peut être exploitée autant techniquement qu'esthétiquement.

Nous avons défini ce *jeu* intéressé comme celui entre l'effort et son but : qu'il y ait, pour certains objet résultant d'une formule fonctionnelle efficace, une marge pour un style formel spécifique, veut dire que cette marge est en même temps une marge pour des efforts spécifiques, du côté du forgeron comme du soldat, qui peuvent s'autonomiser. En ramenant de la sorte les réflexions de Leroi-Gourhan au geste, nous faisons nôtre la critique que Sophie Archambault de Beaune adresse à ce même texte :

[Leroi-Gourhan] me semble avoir sous-estimé ici le fait que, s'il s'agit dans les trois cas de percer une surface résistante – armure, cuirasse ou cotte de maille –, il y a peu de chance que le geste ait été le même. On ne manie pas une lame courbe comme une lame droite, et le geste doit certainement différer aussi si la lame possède deux tranchants comme l'épée ou un seul comme le couteau. [...] Nos trois armes ont donc sans doute le même usage, mais leur fonctionnement, c'est-à-dire la façon dont on leur fait réaliser leur fonction, est différente dans chaque cas¹³⁹.

En faisant ici une distinction entre l'usage et le fonctionnement, et en mettant l'accent sur ce dernier, de Beaune souligne que la formule fonctionnelle, que Leroi-Gourhan supposait identique, n'est pas exactement la même puisque chaque dague n'était pas maniée de manière identique. Ainsi la technicité de la dague ne s'inscrit pas seulement dans l'abstraction de sa formule abstraite, mais dans les gestes que son poids, sa forme, ses matières, son équilibre rendent possible. Par conséquent la beauté technique de chacune de ces dagues sera différente parce qu'à un but identique, elles demandent des efforts différents qui *joueraient* d'une manière différente avec ce même but.

Cette inflexion de l'appréciation de l'objet même vers le geste ne remet cependant pas en cause que la beauté est ressentie lorsque la technicité est lisible, c'est-à-dire tant que l'effort et le but sont inscrits harmonieusement dans l'objet sans être masqués par des éléments non-techniques. Partant, il y a beauté, comme espèce particulière du beau technique, lorsque :

1. le plaisir sensible est senti comme la conséquence d'une relation harmonieuse entre la forme et la fonction, harmonie dont la lisibilité est la garante.
2. le jugement considère les gestes et les objets non seulement comme bien adaptés mais comme équilibrés : équilibre entre le forgeron et sa matière, adaptation du geste à

139 Sophie Archambault de Beaune, « De la beauté du geste technique en préhistoire », in *Gradhiva*, n° 17, op. cit., p. 27-47, p. 46-47.

l'objet, et, même si nous verrons davantage cela à propos des jeux et objets techniques non manipulables, équilibre entre l'activité humaine et son milieu.

3. le plaisir sensible a pour fondement une maîtrise (et/ou la considération d'une maîtrise chez quelqu'un ou dans un objet) qui est en même temps un achèvement : le bel objet technique est l'objet dont la forme semble parfaitement adaptée à la fonction, d'où la recherche de formes simples et épurées, qui bannissent tout élément superflu. Le beau geste technique est, pareillement, celui qui n'ajoute pas de superfluités à son mouvement.

Mais pour que l'analogie avec le beau esthétique fonctionne pleinement, faut-il dire que la beauté technique nous plonge dans « un état de calme contemplation ? ». Cela semble difficile tant cette appréciation technique relève davantage de l'action et sans doute l'appréciation des dagues et des gestes armés ne peut pas totalement se défaire de la violence véhiculée par ceux-ci. Cependant, l'appréciation sensible technique se focalise sur l'effort plutôt que sur le but et suppose une maîtrise consommée, par rapport à laquelle une prise de recul s'effectue. Cette appréciation apparaît ainsi comme étrangère à toute inquiétude quant à la réalisation du but, puisque, justement, une partie de l'activité attentionnelle peut, dans le feu de l'action, être redirigée vers l'attention aux gestes en eux-mêmes. En conséquence,

4. le beau technique s'accompagne d'une impression de sérénité quant à l'accomplissement du but poursuivi, soit dans l'action, soit, face à un objet, parce que celui-ci apparaît comme parfaitement adapté et fiable.

Une difficulté théorique de taille reste néanmoins à résoudre. Notre passage par Leroi-Gourhan avait pour but de réfléchir à partir de l'objet et non plus à partir du geste, afin de mieux renforcer notre articulation entre ces deux aspects du domaine de la technique, et de nous positionner clairement par rapport à sa manière de penser les rapports entre le technique et l'esthétique. Or, si nous pensons que la définition que nous venons de donner de l'espèce du beau est compatible avec l'esprit des travaux du paléontologue, elle n'est clairement pas compatible avec la lettre. Alors que, pour nous, le beau n'est qu'une espèce de l'appréciation sensible technique positive, Leroi-Gourhan identifie le genre à l'espèce et n'envisage pas qu'une autre forme d'appréciation soit possible : « le "moment" esthétique se situe, sur le trajet de chaque forme, au point où celle-ci se rapproche le plus de la formule¹⁴⁰ » et, semble-t-il, à aucun autre. La raison invoquée pour cela est qu'il y aurait un fondement objectif de la beauté technique : parce qu'un objet technique est créé pour accomplir efficacement un but, la

140 Leroi-Gourhan, *La mémoire et les rythmes*, op. cit., p. 126.

technique s'appuie sur les lois de la nature et favorise donc les formes simples qui seraient « parfaitement efficaces », rejoignant, et s'inspirant, des formes naturelles¹⁴¹.

La technique ne peut évidemment pas se soustraire aux lois de la physique, mais nous avons vu au premier chapitre que définir la technicité par la seule relation aux lois de la nature, telle que la comprend la science, en faisant abstraction des savoirs-faire, était réducteur. En revanche, cela n'invalide pas nécessairement l'idée selon laquelle la beauté technique serait relativement univoque. Appeler « beau » un objet dans lequel forme et fonction ne sont pas en harmonie (comme les museaux en Formule 1 en 2012) semble difficile. Et il en irait de même pour un geste qui ne traduit pas une maîtrise, un objet qui déséquilibre les relations entre l'homme et son milieu, ou qui apporte à l'homme plus d'inquiétude que de sérénité. Ainsi, si nous pouvons trouver des contre-valeurs, il semble plus difficile de trouver ce qui serait un antitype du beau technique, ce qui serait pourtant le plus sûr de moyen de prouver que le beau technique n'est qu'une espèce parmi d'autres puisque son plus exact contraire pourrait faire l'objet d'une appréciation sensible positive.

b. Du brutal comme contre-valeur au brutal comme antitype du beau technique

Le problème de la contre-valeur technique est plus compliqué que celui de la contre-valeur esthétique, dans la mesure où il n'a pas seulement trait, subjectivement, au beau, mais également, de manière plus objective, au bon. Nous avons vu que, contrairement à ce qu'avance Leroi-Gourhan, le bon objet, ou la bonne solution technique n'est pas nécessairement belle. En revanche, une pratique ou un objet technique jugé beau, si elle n'est peut-être pas le plus efficace, doit être en même temps un bon objet ou une bonne pratique. De ce point de vue, les museaux de Formule 1 de la saison 2012, que nous jugeons inélégants, n'en restent pas moins de bons objets techniques qui partagent certaines caractéristiques avec un élément jugé beau : cet élément est adapté à sa fonction aérodynamique, malgré la concession pour la sécurité, il bannit la masse superflue qu'aurait amené la forme, plus attendue, d'un museau sans ligne brisée, et il n'y a pas de raison de douter de sa fiabilité. Ainsi cette inélégance ne semble pas si éloignée du beau et ne saurait constituer une contre-valeur, car elle partage avec la beauté l'idée d'adaptation à sa fonction.

La contre-valeur du beau pourrait alors se trouver du côté de l'inadapté. Mais l'inadaptation peut prendre trois formes : inadaptation à la tâche, inadaptation au milieu

¹⁴¹ Leroi-Gourhan va jusqu'à parler, au conditionnel, d'une « invagination pure et simple, dans le champ humain, d'un processus absolument naturel », le processus en question étant l'évolution et son adaptation progressive, par exemple, aux problèmes techniques des différentes formes de locomotion. Voir *ibid.*, p. 121.

technique, inadaptation aux milieux non techniques. Face à l'inadaptation à la tâche, le jugement a recours à la qualification de « mauvais » : la machine est défectueuse ou mal accordée à sa tâche, le geste est peu assuré ou véritablement inefficace, dans les deux cas par un manque de compréhension de la technicité du principe technique mobilisé. Nous nous situons cependant dans le domaine de l'ingénierie, de l'expérimentation et de l'apprentissage, et la question du beau y est à peu près absente ; le mauvais s'oppose simplement au bon. L'inadaptation au milieu technique est éprouvée lorsque un objet ou une pratique apparaît en décalage avec les conditions actuelles dans lesquelles s'exercent les activités technique : que ce soit par une inadaptation par retard (la lenteur des anciens ordinateurs et leur impossibilité à exécuter les programmes les plus récents) ou, au contraire, par un excès d'anticipation (les premières expérimentations de la réalité virtuelle dans les années 90). Mais pareille relation, davantage ancrée dans une relation d'usage plutôt que dans une relation technique à l'objet, ne considère que la valeur relative de la technicité d'une pratique ou d'un objet à une situation contemporaine. Une belle solution technique peut ne plus pouvoir être mise en œuvre, parce que de plus efficaces ont été trouvées, elle n'en reste pas moins belle et intéressante à étudier¹⁴². Ainsi, nous nous retrouvons avec des sous-catégories (l'inadapté, l'obsolète et l'en-avance), qui ne sont pas des jugements sensibles techniques, mais des jugements pratiques qui ne croisent donc qu'accidentellement la catégorie du beau.

Reste donc l'adaptation aux milieux non techniques, c'est-à-dire ici aux autres milieux humains et au milieu naturel. Une inadaptation à ces différents milieux ne remet pas nécessairement en cause l'efficacité de l'objet ou de la pratique, mais touche plus directement à la technicité en remettant en cause l'équilibre que l'objet ou que la pratique instaure avec les hommes ou avec le monde. Pensons aux rythmes imposés aux corps humains par les machines à la chaîne et à la cadence qu'elles imposent aux corps, tels qu'ils ont été dénoncés par Arendt et d'autres¹⁴³. Cette situation peut être analysée de la manière suivante : le problème n'est pas que la machine est inhumaine, mais qu'elle apparaît comme telle, moins à cause de sa technicité, qu'à cause de l'organisation sociale du travail. La vitesse de la chaîne n'est pas inhérente à la technicité de la machine, mais répond au fait que l'efficacité est mesurée par le critère non-technique de la productivité. De plus, par la fragmentation du travail, la machine

142 Voir ainsi le passage que consacre Simondon à Pascal, et à la nécessité de réactualiser pour soi, par la reconstruction de sa machine à calculer, « les schèmes intellectuels et opératoires qui ont été ceux de Pascal » dans Simondon, *Du mode...*, op. cit., p. 151-152.

143 Hannah Arendt, *Condition de l'homme moderne*, op. cit., p. 196-200. Pour un état de l'art sur ce débat, et la place de Simondon en son sein, voir Guchet, *Pour un humanisme technologique*, op. cit., p. 133-139.

n'est pas lisible dans sa totalité et l'ouvrier est ainsi maintenu dans une situation d'ignorance technique dommageable.

Ainsi, même si les raisons qui président à ce rapport à la machine ne sont pas toutes techniques, elles ont des conséquences techniques pour les corps des travailleurs: les mêmes gestes sont répétés, continuellement. Certes, ceux-ci sont peut-être parfaits techniquement, mais nous sentons en même temps que par la condition de la répétition, ils deviennent des gestes stéréotypés et appauvris, qui marquent la chair plus qu'ils ne l'élèvent. Ainsi malgré la parfaite adaptation des mouvements, ces objets et ces pratiques créent un déséquilibre entre les partis de la relation technique et ne rendent pas la machine lisible, ce qui ne permet pas de parler du caractère achevé du geste, puisque son sens technique même est difficilement perceptible. Ces gestes, ce rapport à la machine, ne sont pas spécifiquement laids, mais ils sont brutaux.

Le terme de « brutalité » recouvre donc l'impossibilité de voir les différents éléments techniques *jouer* harmonieusement, à cause du manque de lisibilité de la technique, et, de manière concomitante, la création d'un déséquilibre entre les différents éléments mis en lien par l'activité technique. Tout cela entraîne, non pas une impression de sérénité, mais un malaise et une inquiétude par rapport aux gestes ou par rapport à l'objet technique¹⁴⁴. Certes, nous avons donné comme cause à ce phénomène un problème de rapport social et économique et non un problème technique. Mais ce problème social a des conséquences techniques quant aux gestes et à la considération des machines : gestes et machines ne sont pas jugées belles, mais brutales. Le brutal signifie alors l'impossibilité de ce détachement nécessaire à l'appréhension sensible et constitue alors bien une contre-valeur et une catégorie négative du jugement d'appréciation sensible technique parce que ce sont les conditions mêmes de ce jugement qui sont par là mis en péril.

Si le brutal se définit par une impression de déséquilibre qui rend l'humain sujet à l'inquiétude, comment une telle catégorie pourrait-elle être un antitype du beau comme espèce ? Comment pareil déséquilibre pourrait-il être apprécié comme une espèce du genre « beau technique » ? Cela peut paraître difficile tant que l'on considère des objets ou des rôles

144 Il faudrait néanmoins distinguer entre le malaise dû à une incompréhension et à une illisibilité, comme c'est le cas ici, par rapport au malaise dû à une compréhension de ce qui n'était jusqu'ici pas encore aperçu. Il nous semble que l'un des éléments les plus brutaux de la technique actuelle, c'est bien l'ensemble technique des systèmes de locomotion et leur impossibilité à créer un équilibre avec l'environnement. Cela n'empêche cependant pas de considérer comme beau un avion ou sa turbine, au sens technique. Mais pareille appréciation demande de faire abstraction de toutes les conséquences qu'a cet élément une fois intégré à l'ensemble technique de la circulation aérienne globalisée. Il est possible de se demander s'il n'y a pas là une survivance d'une certaine forme de désintéressement, qui isole un élément technique et laisse de côté certaines de ses conséquences.

techniques ordinaires, qui sont liés par nature à des enjeux non techniques et ont une influence sur la qualité globale de notre vie. Mais, précisément, les jeux sont des rôles non-ordinaires dont les gestes et efforts, qui définissent la technicité de chaque jeu, n'ont en règle générale pas de conséquence durables : nous pouvons nous échapper d'un jeu brutal, alors que nous ne pouvons que difficilement échapper à la brutalité du rapport à la technique instauré par le système de production capitaliste. En circonvenant la brutalité à un jeu temporaire et choisi, celle-ci peut-elle être appréciée positivement et de manière purement technique ?

C'est bien ce que nous allons essayer de défendre. De manière générale, nous avons déjà indiqué que les jeux avaient un rôle privilégié au sein de la culture technique dans la mesure où par la création libre de gestes et de règles, ils étaient particulièrement féconds pour l'approfondissement de cette même culture. Cette fécondité ne concerne alors pas seulement la création de nouveaux gestes, de nouveaux matériaux technique, mais aussi l'établissement de nouvelles catégories positives du jugement de goût technique. Nous essayerons de montrer que le domaine du jeu convertit en antitypes appréciés positivement ce qui, dans le domaine des métiers ou des objets techniques usuels, ne peut que renvoyer à des contre-valeurs. Le jeu, comme rôle non-ordinaire, étend non seulement la matière technique, mais aussi les nuances possibles du jugement d'appréciation sensible technique.

Il nous faut donc revenir pleinement aux jeux vidéo en commençant par un jeu qui puisse exemplifier l'espèce du beau technique, telle que nous la définissons, qualité que nous trouvons chez *Fotonica*¹⁴⁵. Ce jeu italien appartient au genre du *runner* et le réduit à sa plus simple expression : en vue subjective, il s'agit d'arriver le plus vite possible au bout du niveau qui est constitué d'un seul chemin, en ligne droite, mais sur plusieurs étages entre lesquels il est possible de sauter. La gestion du déplacement et du saut est particulièrement remarquable : maintenir un bouton appuyé fait courir l'avatar, le relâcher le fait sauter et rappuyer alors que l'avatar est encore en l'air permet, en rendant plus aigu l'angle de chute, de le rapprocher plus vite du sol, ce qui permet une gestion très fine de la distance des sauts. L'originalité de cette mécanique doit être soulignée. En règle générale, pour faire sauter l'avatar, il faut appuyer sur un bouton, mécanique souvent conjointe avec celle-ci : plus le joueur appuie longtemps, plus le saut sera haut, comme si la hauteur du saut n'était pas seulement tributaire de l'impulsion initiale¹⁴⁶, mais d'une force qui continuerait à le pousser vers le haut. Donc, à la vision d'un avatar effectuant un mouvement ascendant, correspond le plus souvent un geste physique

145 *Fotonica*, Milan, Santa Ragione, 2011.

146 Ce système se retrouve, entre autres exemples, dans *Rocket League*, Psyonix, *op. cit.* Nous l'avions évoqué lorsque nous établissions la distinction entre un *input* déclenché et un *input* entretenu.

descendant, ayant un caractère d'impulsion ou de poussée, en imprimant une force sur un bouton ou sur une touche.

La relation entre le geste et l'écran s'inverse dans le cas de *Fotonica*, puisque, à la suspension de l'avatar dans les airs, correspond une suspension du doigt au-dessus du clavier ou de l'écran tactile. Le saut n'est donc pas vécu comme un moment de tension, mais comme un moment de relâchement puisque en levant le doigt, le joueur cesse d'exercer une pression sur le clavier et donc de sentir la résistance de celui-ci. De plus, alors que la course est en constante accélération, le saut conserve la vitesse à laquelle le saut a été effectuée, ce qui est ressenti comme un ralentissement et même, à cause de la trajectoire en cloche d'un saut, comme un moment de flottement, par rapport à la trajectoire tendue de la course ou du piqué. Ainsi une partie réussie de *Fotonica* plonge le joueur dans une alternance entre trajectoire tendue et trajectoire flottante qui correspond très exactement à l'alternance pression/relâchement ressentie au niveau des doigts, correspondance qui donne à l'ensemble la qualité d'un rythme simple et organique comme la respiration¹⁴⁷.

Par là, *Fotonica* réunit toutes les qualités qui permettent de le qualifier de beau au sens technique. Pour atteindre le but fixé par le rôle ludique, atteindre la fin du niveau, une seule mécanique est nécessaire, d'où l'apparence de simplicité du jeu qui ne s'encombre pas de multiples tâches et réduit la course à une ligne droite¹⁴⁸. Le jeu entre l'effort et son but met en avant le rapport harmonieux entre le geste effectué par les doigts du joueur et sa traduction numérique à l'écran. La maîtrise de ce geste amène une certaine sérénité, parce que l'ensemble apparaît autant comme une course d'obstacle que comme un rythme organique de respiration, manifestant par là un équilibre entre les deux types de trajectoire, mais aussi entre le jeu et le joueur, ce dernier ne se sentant pas dépassé par le jeu. Cette dernière affirmation demanderait pourtant à être nuancée en fonction du niveau de difficulté choisi. L'augmentation de la difficulté ne change pas l'aspect des niveaux, mais augmente la vitesse de défilement du décor. Il nous semble qu'avec cette accélération progressive, parce que les temps de relâchement deviennent plus courts et la scrutation des plate-formes plus intense et plus inquiète, le jeu perd un peu de cet équilibre et, s'il reste particulièrement élégant, perd un peu de cette beauté pour gagner en brutalité.

147 Cet aspect est renforcé par le son d'expulsion d'air synonyme d'effort qui est effectué par l'avatar au moment du saut, particulièrement mis en avant dans la bande-son du jeu. En effet il s'agit du seul son organique au milieu d'une bande son relativement dépouillée, mais aux sonorités électroniques.

148 Cette simplicité technique est renforcée par l'aspect dépouillé de l'aspect visuel.

Mais pareille brutalité est peut-être plus accidentelle qu'essentielle puisque, avec de l'entraînement, et donc une habitude à cette vitesse plus grande, il semble possible de retrouver l'équilibre un temps perdu. Si la brutalité s'appuie bien sur une relation sentie comme négativement déséquilibrée entre deux termes d'une relation technique, un jeu brutal est donc un jeu qui, malgré les efforts du joueur, ne permettrait pas de résorber totalement ce déséquilibre. Mais comment un tel jeu pourrait-il seulement être apprécié positivement ? Il faut ici nous pencher sur l'exemple d'*Out There : Ω Edition*¹⁴⁹. Dans celui-ci, le joueur incarne un astronaute, seul dans son vaisseau, ayant dérivé loin de la Terre et cherchant à rejoindre notre système solaire. Mais ses ressources, en eau, en carburant ou encore en oxygène, sont limitées. Il lui faut alors explorer l'univers de système en système, en minant des planètes inhabitées ou en faisant du troc avec des civilisations extraterrestres, afin de récolter les ressources nécessaires à sa survie. Toutes les actions s'effectuent par une navigation entre des menus et des interfaces de dialogue, présentés sous forme écrite, l'esthétique générale du jeu rappelant, dans la police de caractère comme dans son style graphique, celle des *comics*.

Le jeu est donc avant tout un jeu de gestion et ce, à deux titres : gestion des ressources, comme indiqué, mais surtout gestion du risque. En effet, l'antagoniste principal n'est autre que l'univers du jeu dans son ensemble, en tant que système de règles. L'espace est un milieu hostile et l'arrivée dans un nouveau système occasionne des événements aléatoires qui peuvent être bénéfiques (trouver une cuve d'oxygène) ou catastrophiques (fuite et perte de carburant) ; les extra-terrestres parlent une langue que nous ne comprenons pas au début du jeu et nous devons faire des réponses à l'aveugle ; nous pouvons avoir un grand besoin en oxygène et n'atterrir que dans des systèmes où n'existent que des planètes inhabitables, sans que nous puissions remplir nos réserves ; ou nous pouvons, alors que nous ne sommes plus qu'à trois systèmes de la fin du jeu, tomber sur un événement qui nous téléporte quinze systèmes en arrière, systèmes dépourvus de ressources car ayant déjà été minés, condamnant notre astronaute à une mort certaine¹⁵⁰. Tout cela ne serait pas si terrible s'il était possible, en chargeant un état antérieur de la partie, de revenir sur certaines décisions pour éviter une conséquence catastrophique. Or cela est impossible : la sauvegarde ne s'effectue que lorsque le jeu est quitté, interdisant tout retour en arrière. Toute action et ses conséquences sont

149 *Out There : Ω Edition* [2014], FibreTigre & Michaël Peiffert, Lyon, Mi-Clos Studio, 2015.

150 Ceci est arrivé à l'auteur de ces lignes.

définitives et irrévocables et si elles mènent à la défaite, il n'y a d'autre choix que de recommencer une partie depuis le début¹⁵¹.

En quel sens alors le jeu peut-il être jugé brutal ? Parce qu'à la solitude de l'astronaute dans un espace inconnu et immense, répond la fragilité du joueur à cause de la rareté des ressources et de sa relative impuissance face à l'aléatoire. Jamais le joueur ne peut être certain de maîtriser absolument la situation, ce qui induit une tension permanente, renforcée par l'impossibilité de pouvoir reprendre un mauvais choix. Même si les événements aléatoires s'équilibrent sur le long terme, parce que nous ne sommes jamais à l'abri d'une suite malheureuse d'événements, c'est le système de jeu qui apparaît comme hostile au joueur. Et en se drapant dans les traits de la carte de l'univers faisant apparaître des événements aléatoires, le système de jeu devient le pire type d'ennemi : omniprésent, mais pourtant invisible, frappant à l'improviste, contre lequel le joueur peut se prémunir, mais qu'il ne peut jamais affronter.

Comment caractériser alors le plaisir ludique propre à ce jeu ? FibreTigre, l'un des co-créateurs, précise dans une interview que « *Out There* est presque comme un jeu de poker – en excluant la dimension psychologique¹⁵² ». Par là, le *game designer* entend que le meilleur joueur de poker est celui qui, malgré un tirage peu favorable, est capable de gagner par sa connaissance des stratégies et des probabilités propres aux jeux de cartes. *Out There* demande en effet le même genre de calculs : une évaluation constante des risques et bénéfices possibles, une capacité d'improvisation en cas de coup dur et l'établissement de stratégies de ravitaillement et de dépense des ressources en conséquence. La comparaison a néanmoins ses limites dans la mesure où le poker n'a rien de brutal. Il n'y a pas de mise en scène d'un déséquilibre technique entre le joueur et le système de jeu, qui est précisément ce qui donne à ces calculs, à ces stratégies élaborées au sein d'*Out There* leur nuance particulière, qui est celle de la débrouille. Le plaisir propre à ce type de jeux, dans lesquels l'usage de l'aléatoire est brutal, est justement de construire un équilibre précaire avec les moyens du bord, avec l'impression que malgré des outils inadaptés, il est possible de parvenir à l'accomplissement de la tâche ludique comme l'on sortirait d'une impasse ou comme l'on surmonterait une situation délicate.

151 Recommencer une partie change en même temps l'arrangement et la nature des systèmes. : on ne joue jamais deux fois dans le même univers.

152 Bastien Péan, « Interview de Michael Peiffert et FibreTigre – *Out There* », *TimeXtended*, 6 mars 2014, <http://www.timextended.com/interview-de-michael-peiffert-et-fibretigre-out-there/> (consulté le 14 août 2018). Le jeu se jouant seul, il n'y a en effet nul besoin de lire la psychologie des autres joueurs et joueuses pour décider des stratégies à adopter.

Le plaisir propre au jeu jugé brutal est donc le plaisir de s'inscrire dans un milieu technique ressenti comme fortement déséquilibré à cause d'une disproportion des forces en présence. Partant, le jeu brutal est celui qui rend sensible le risque de l'expérience qu'est l'insurmontable en apparaissant comme tel. Nous comprenons alors qu'un tel rapport, où le joueur accepte de ne pas tout maîtriser, voire de se sentir démuni contre un système qu'il ne comprend pas entièrement, ne peut offrir du plaisir que comme jeu, parce que l'état dans lequel nous plonge pareil système et ses conséquences ne sont pas celles qui régissent l'entièreté de nos vies.

3. L'élégant et le besogneux

Le beau et le brutal inscrivaient le geste et son effort dans un rapport global à un ensemble technique, selon la maîtrise, l'harmonie et l'équilibre, et ne sauraient donc épuiser l'ensemble des nuances du beau technique. Ainsi, Archambault de Beaune note que, à l'épuration fonctionnelle allant vers des formes simples qui caractérisait la beauté fonctionnelle de Leroi-Gourhan, correspond dans le domaine du geste un processus analogue : celui qui « laisse disparaître les gestes parasites » afin de ne garder que les gestes les plus adaptés à la fin et à la matière travaillée, ce qui conduit à une opposition entre le geste « direct » et le geste « besogneux¹⁵³ ». Cette idée est confirmée par Buob qui note que la virtuosité technique des luthiers de Mirecourt n'est pas une virtuosité spectaculaire de la débauche d'effets, mais bien au contraire celle qui « est le résultat d'une recherche d'économie, sans détours ni circonvolutions : il s'agit d'éviter tout superflu et d'aller droit au but¹⁵⁴ ».

Ainsi le besogneux apparaît comme une contre-valeur signalant une inadéquation en termes énergétiques de l'effort : le geste effectué gaspille de l'énergie en se dispersant en mouvements inutiles ou, par une incompréhension de la matière ou de la fin poursuivie, en faisant un geste qui accomplit imparfaitement la tâche que l'artisan se propose. Si nous nous arrêtons là, le besogneux serait la contre-valeur de l'efficace et si seule la quantité d'énergie était la mesure pertinente pour juger pareil geste, alors nous n'aurions pas affaire à un jugement d'appréciation sensible technique, mais à un jugement technique non-sensible. Nous faisons alors l'hypothèse qu'il existe une catégorie sensible qui, par le jeu créé entre l'effort et le but, exprime sensiblement l'économie des forces pour un résultat maximum sans se réduire

153 Archambault de Beaune, « De la beauté du geste technique en préhistoire », art. cit., p. 35.

154 Buob, « De l'adresse », art. cit., p. 80.

à une simple considération de l'efficace. C'est-à-dire que nous ne cherchons pas seulement un geste simple et économe, mais un geste qui se distingue par sa simplicité et par son économie : nous cherchons donc un geste que nous pourrions juger élégant.

Pareil terme nous paraît le plus à même de décrire l'une des mécaniques, et le geste subséquent, du jeu français *NaissanceE*¹⁵⁵. Dans ce dernier, le joueur dirige un avatar dans un gigantesque complexe architectural désert et dans lequel il est possible de marcher, de sauter, mais également de courir ; c'est ce dernier point qui nous intéresse. Dans *NaissanceE*, comme dans la très grande majorité des jeux en première personne qui différencient entre une vitesse de déplacement de base et une vitesse de déplacement plus rapide, le passage de l'une à l'autre s'effectue par le fait de maintenir appuyée une touche (sur un clavier, généralement *Shift*) lorsque le joueur souhaite faire sprinter son avatar¹⁵⁶. Que la course soit un effort plus grand que la marche est alors le plus souvent rendu par le fait que cette course est limitée dans le temps : au bout de quelques secondes, matérialisées, par exemple, par une « barre d'effort » en train de se vider, l'avatar revient de lui-même à un rythme plus lent, et il faut attendre le remplissage complet de ladite barre pour sprinter à nouveau¹⁵⁷. Si c'est bien le geste humain qui déclenche la simulation de la vitesse, il n'a aucun impact sur la simulation de l'effort physique qui est gérée par le programme seul, une fois l'action enclenchée.

Dans *NaissanceE*, la course se déclenche aussi par le fait de laisser enfoncée la touche *Shift*, mais une seconde action est nécessaire de la part du joueur pour l'entretien, sans limite temporelle, de cet état de sprint. Après un court laps de temps, Lucy, l'avatar du joueur, émet deux courtes expirations, pendant qu'un cercle clignotant apparaît au centre de l'écran. Le joueur doit alors cliquer pour faire inspirer l'avatar, faute de quoi, celle-ci suffoque, ralentit et commence à voir trouble, jusqu'à l'évanouissement. C'est cette mécanique et ce geste que nous jugeons particulièrement élégants. Ce jugement a, au premier abord, de quoi surprendre puisque les règles de *NaissanceE*, par comparaison aux autres manières de simuler la course dans un jeu en première personne, rajoutent un geste technique qui complique la tâche du joueur en lui déléguant l'entretien de la course sur le long terme. C'est ici alors que la distinction que nous faisons entre le geste simple et économe et le geste qui se distingue par sa simplicité ou par son économie a son importance.

155 *NaissanceE*, Mavros Sedeño, Paris, Limasse Five, 2014.

156 Parce que cet appui est réalisé par le petit doigt, en supposant que l'orientation est contrôlée à l'aide des touches *zqsd*, ce geste peut être rapidement crispant. Certains jeux proposent alors un système comparable au verrouillage des majuscules sur un traitement de texte : un appui fait courir, un autre appui fait revenir à la marche.

157 C'est notamment le cas dans *Deux Ex: Human Revolution*, Eidos Montréal, *op. cit.*

Revenons rapidement au monde artisanal. Dans un article sur la réalisation des chefs-d'œuvre des Compagnons du Devoir, l'anthropologue Nicolas Adell, rappelant les contraintes temporelles qui pèsent sur pareils travaux, insiste sur la nécessité de garder « le bon geste[,] celui dont l'éclat ressort particulièrement quand, à sa place, on pourrait avoir un geste précipité¹⁵⁸ ». Ainsi le geste le plus simple et le plus efficace, du moins par rapport au temps, peut n'être qu'un geste grossier, et par là besogneux, car considéré en décalage avec la tradition et avec la maîtrise technique que l'objet fini est censé exprimer. Ainsi l'élégance n'est pas n'importe quelle économie d'effort : c'est une économie d'effort au sein d'un système qui partage entre le permis et l'interdit et qui va permettre de doublement distinguer le geste, par rapport aux gestes proscrits et besogneux, et par rapport aux autres gestes permis. Ainsi cette qualité d'élégance n'est-elle pas qu'affaire de mesure, mais de jugement sensible en examinant la facture de l'objet, en considérant la chorégraphie des gestes ou bien écoutant le rythme et les sons produits par ceux-ci¹⁵⁹.

Les jeux vidéo ne sont certes pas des objets techniques reliés entre eux par un corps de doctrine largement ésotérique, mais, au moins au sein d'un genre de jeu, ils partagent une grammaire gestuelle qui donne à certains gestes un caractère générique et si habituel que nous ne les remarquons plus. La mécanique commune du sprint fait partie de cette catégorie : si chaque jeu amène des variations sur la durée du sprint ou sur l'accélération relative par rapport à la vitesse de marche, ce ne sont que des variations mineures qui, si elles donnent un rythme propre au jeu, reprennent une formule fonctionnelle qui n'a rien de remarquable en soi. Le sprint est un outil permettant de se sortir de situations périlleuses, ou simplement d'accélérer le rythme du jeu, et, à ce titre, il doit être un prolongement presque insensible de la marche qui permette de continuer à explorer ou à tirer sans gêner ces dernières actions ludiques. A l'inverse, le fait d'avoir à entretenir le sprint fait de la course non pas un simple outil de jeu, mais un événement ludique à part entière qui accapare une part de l'attention du joueur. C'est en cela que la mécanique et le geste de course dans *NaissanceE* deviennent remarquables, mais en quoi cela les rend-il élégants ?

Nous avons défini l'élégance comme l'économie de l'effort pour un résultat maximum. Or ici, avec un simple geste d'appui, c'est l'entièreté de l'effort de la course qui est simulé. En liant cet appui à une simulation auditive de respiration, un seul geste permet de lier vitesse et effort bien plus fortement que l'apparition d'une barre en train de se vider. Cela donne à la course une impression d'organicité en lui imposant un rythme binaire de

158 Nicolas Adell, « Arts de faire, arts de vivre », in *Gradhiva*, n° 17, *op. cit.*, p. 119-143, p. 133

159 *Ibid.*, p. 136.

respiration : la course n'est plus qu'une simple variable de vitesse, mais un véritable changement dans le rapport au corps de l'avatar. Au fond, bien plus efficacement qu'une modélisation réaliste, ce geste d'entretien de la respiration donne l'impression de diriger un corps d'emprunt et non simplement un objet numérique qui se translate de manière désincarnée. La beauté technique de *NaissanceE* tient donc à l'élégance de cette mécanique qui fait tenir l'effort et le rythme de l'incarnation dans un clic répété, à un tempo toujours égal, qui fait résonner une inspiration profonde et calme dans un monde très dépouillé sur la plan sonore. Là se situe un des nœuds du *jeu* que provoque ce geste : tout en simulant l'effort et la course, sa régularité et son élégance donnent au joueur, à l'abri de toute fatigue musculaire, une grande impression de calme. L'effort est à la fois un déplacement et un bercement.

Nous voyons bien alors en quoi le besogneux constitue la contre-valeur de l'élégant, mais en quel sens pourrait-il être son antitype et donc être une catégorie de jugement qui exprime un plaisir sensible ? Un bon exemple de cela est à trouver dans le jeu *QWOP* de Bennett Foddy¹⁶⁰. Dans ce jeu d'athlétisme, il s'agit de faire courir un cent mètre le plus rapidement possible à l'avatar, sachant que réussir à dépasser cinq mètres parcourus est déjà un exploit. En effet le nom du jeu est tiré de l'étrange schème de contrôle qu'il propose : sur un clavier anglais, les touches « q » et « w » contrôlent les cuisses tandis que les touches « o » et « p » contrôlent les mollets¹⁶¹. Faire courir l'avatar devient un exercice de coordination reproduisant la mécanique de nos jambes, tout écart par rapport à ce que doit être une démarche normale étant sanctionnée par un déséquilibre qui envoie l'avatar à terre. La complexité de ce schème de déplacement fait que le joueur se retrouve face à un pantin désarticulé, à la course extrêmement gauche et fortement comique. Cet aspect comique est bien entendu volontaire dans la mesure où *QWOP* est une parodie des jeux d'athlétisme dont le fondateur du genre est *Track & Field*¹⁶². Comme nous l'avons vu, dans celui-ci, et chez ses successeurs, la vitesse de course est fonction de la vitesse d'appui sur la même touche : la tâche ludique ne consiste pas en autre chose que de marteler frénétiquement sa manette.

Cette dernière mécanique doit elle aussi être qualifiée de besogneuse, non que le geste de marteler un bouton ne soit pleinement efficace au sein de ce jeu, mais parce que le simple fait d'avancer demande un effort répétitif et impossible à prolonger plus de quelques secondes

160 *QWOP*, Bennett Foddy, 2008.

161 En transposant sur un clavier azerty, les cuisses sont contrôlées par « a » et « z » et les mollets par « o » et « p ».

162 *Track & Field*, Konami, *op. cit.*

à cause de la crispation musculaire qu'il produit, là où, dans la culture ludique, avancer est normalement le fruit d'une simple pression d'une touche ou d'un joystick. Ainsi, puisque l'élégant qualifie un geste qui accomplit beaucoup avec un minimum d'effort, le besogneux est au contraire le geste qui demande une débauche d'effort pour accomplir peu de choses, ou, du moins, une chose qui serait réalisable plus simplement. A nouveau, que le besogneux puisse être une qualité positive de jugement est difficilement compréhensible hors de la culture ludique. Mais au sein de celle-ci, choisir une mécanique qui entraîne un geste besogneux n'est pas autre chose qu'un « complicateur d'action¹⁶³ » qui peut amener une situation ludique plus intéressante, voir sur laquelle repose l'entièreté du jeu.

Si donc *QWOP* et *Track & Field* sont deux exemples de jeux besogneux, ils ne sont pas pour autant égaux quant à leur profondeur sensible. L'effort demandé par *Track & Field* se résume à un fatigant concours de rapidité qui pourrait se passer d'écran, du moins pour l'épreuve du 100m : aucun obstacle ne surgit, l'écran ne fait qu'enregistrer les *inputs* et ne vient que mesurer la rapidité des gestes sans proposer de relance ludique demandant une adaptation du joueur. Au contraire *QWOP* demande d'être attentif à l'équilibre apparent de notre avatar afin de corriger nos gestes et afin que ces gestes soient exécutés avec le bon rythme¹⁶⁴. Ainsi, parce qu'il demande une bonne perception de l'équilibre et l'incorporation d'un rythme d'appui plus élaboré, *QWOP* apparaît plus riche dans l'aspect besogneux que le jeu qu'il parodie. Mais cette richesse est aussi due à une interrogation technique plus large que porte *QWOP* sur les conditions de la simulation du mouvement et de la corporéité. L'immense majorité des jeux simulant une déambulation bipède ne donnent au joueur que la gestion de la vitesse et de la direction de celle-ci, en ne faisant du mécanisme des jambes qu'un élément animé automatiquement par le programme. En proposant de contrôler séparément des muscles et non l'avatar comme un bloc, le jeu de Bennett Foddy joue avec nos attentes face à une simulation en donnant à diriger ce qui est d'habitude ignorée par la simulation pour garantir une fluidité de jeu et l'impression de moindre effort caractéristique du numérique.

Sans l'angle parodique de *QWOP*, la même interrogation se retrouve au cœur de la mécanique de rechargement du jeu de tir *Receiver*¹⁶⁵. Les jeux de tirs, en première comme en troisième personne, font du rechargement un élément mineur des actions de jeu : il suffit

163 Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, op. cit., p. 51.

164 Il arrive sans doute un point où, parce que nous aurons incorporé parfaitement ce rythme, il sera possible de jouer les yeux fermés. Mais cette remarque vaut au fond pour quasiment tous les jeux suffisamment déterministes dans leur cheminement pour être appris. Le manque de profondeur de *Track & Field* vient du fait que cette situation est, dans son cas, la situation initiale de jeu.

165 *Receiver*, Wolfire Games, 2012.

d'appuyer sur une touche pour que l'avatar recharge rapidement son arme¹⁶⁶. Or, dans *Receiver*, cette action est décomposée et doit être réalisée en quatre phases par le joueur, chacune correspondant à une touche : il lui faut ouvrir le barillet, extraire les douilles (qui peuvent parfois se bloquer, obligeant à recommencer l'opération), remettre une à une de nouvelles balles et refermer le barillet. En plus de l'ambiance apocalyptique et sombre du jeu, le geste besogneux, par sa lenteur rendant vulnérable et par sa complexité bousculant les habitudes de jeu et amenant le spectre de la mauvaise manipulation, devient lui aussi une source de tension ludique, tension qui a donc à la fois des sources non techniques et une source technique.

Il nous faut cependant préciser un élément important. Que ce soit dans *QWOP* ou dans *Receiver*, le caractère besogneux semble venir de la multiplication des tâches puisque une action demandant normalement une tâche simple, demande dans les deux cas quatre actions distinctes et coordonnées. Voulons-nous dire que tout jeu qui demande la gestion et la coordination de plusieurs tâches est besogneux ? Nullement, car sinon nous ne pourrions juger *Track & Field* comme besogneux¹⁶⁷. Ce qui unit ces trois jeux est que les différents gestes apparaissent comme dispendieux pour réaliser une action qu'un autre type de simulation réalise plus simplement. C'est donc la disproportion entre l'effort et l'effet accompli qui fait, dans ces trois cas, juger du caractère besogneux de ces jeux. En revanche que penser d'un jeu qui serait complexe en multipliant des tâches à accomplir qui ne pourraient pas se ramener à un seul effet simple ? N'y aurait-il pas un plaisir propre à la gestion de plusieurs tâches de front, sans que l'ensemble de l'expérience ne soit justement jugée besogneuse ? C'est à cette branche de l'appréciation technique que nous souhaiterions à présent nous intéresser.

4. L'homogène et le composite

Le problème auquel nous nous heurtons d'abord, à propos d'un type d'appréciation qui valoriserait la complexité entraînée par une multiplication des tâches à assumer au sein

166 Il faut apprécier, dans ce cadre, une forme particulière d'élégance amenée par le premier volet de la trilogie *Mass Effect*. Le jeu se passe dans le futur, avec une technologie permettant d'avoir des armes dépourvues de chargeur et, donc, disposant de munitions illimitées. En revanche, tirer trop longtemps fait surchauffer l'arme, qui devient inutilisable quelques secondes et il faut donc ne permanence veiller à la température de celle-ci lors d'un échange de tirs. L'élégance de cette solution est qu'elle réintroduit la même tension et le même genre de temps morts que si nous devons faire attention aux munitions et recharger manuellement, mais sans qu'aucun geste ne soit nécessaire de le part et évitant ainsi les fastidieuses séquences de recherche de munition dans le décor ou sur les cadavres des ennemis. C'est au fond une élégance inverse de celle de *NaissanceE* qui retranche au lieu de rajouter. Voir donc *Mass Effect* [2007], BioWare, Electronic Arts, 2008.

167 C'est, dans ce cas, de la répétition que vient le caractère besogneux.

d'un milieu technique, est que cet aspect apparaît comme techniquement peu valorisé. Ainsi, nous trouvons chez Leroi-Gourhan la comparaison suivante :

Le poinçon est un outil mécaniquement parfait et depuis la fin du Moustérien, qu'il ait été en os ou qu'il soit en acier, il répond à un volume cylindro-conique propre à réaliser le percement des matières souples. Il est incomparablement plus près d'une formule fonctionnelle idéale que le canif à dix accessoires comportant des ciseaux, un tire-bouchon, un greffoir, un cure-oreille, et, avec le tire-bouchon, une scie, un poinçon et trois lames de couteau¹⁶⁸.

Si nous nous rappelons que la beauté fonctionnelle est, chez Leroi-Gourhan, indexée uniquement sur la proximité avec la formule fonctionnelle, le paléontologue français est donc ici en même temps en train de juger le couteau suisse comme étant un moins bel objet que le poinçon, parce qu'il n'exhibe pas les qualités de simplicité et d'équilibre qui font la beauté technique (même si, selon notre système, ces qualités sont les qualités d'une espèce et non du genre entier de la beauté technique).

Dans une perspective légèrement différente et simondonienne, le couteau suisse apparaît comme la réponse à un nombre de contraintes pratiques (le transport dans une poche et l'alliance d'usages aussi divers que la découpe du fromage ou le débouchage d'une bouteille). Mais cette réponse se fait par une juxtaposition d'objets techniques qui font que le caractère composite du couteau suisse va contre l'idéal de concrétisation qui donne un aspect organique à un objet. De ce point de vue, le couteau suisse n'est pas un objet très évolué techniquement car il n'est qu'une collection d'objets techniques différents. A l'inverse, l'objet concrétisé se signale par la cohérence et par l'interdépendance fonctionnelle de ses parties qui permettent une auto-régulation comparable à celle de l'organisme¹⁶⁹. Le simple poinçon et le complexe moteur disposant d'une chambre à explosion crénelée ont alors en commun cette homogénéité de la forme, dans laquelle tous les éléments sont nécessaires techniquement, alors que l'ajout ou le retrait de la fonction tire-bouchon d'un couteau suisse est peut-être regrettable d'un point de vue de l'usage, mais elle est indifférente sur le plan de la technicité.

À ce jugement sur la valeur technique des objets correspond, dans le domaine sensible, un plaisir technique entraîné par la perception de l'homogénéité technique d'un geste ou d'un système ; cette homogénéité devrait résulter de la concrétisation de deux fonctions techniquement distinctes, faisant ainsi de l'homogène l'une des catégories du jugement d'appréciation sensible technique. L'un des meilleurs exemples de cette qualité sensible se retrouve dans le jeu de course *Burnout 2: Point of Impact*¹⁷⁰. Il s'agit d'un jeu de course

168 Leroi-Gourhan, *La mémoire et les rythmes*, op. cit., p. 123.

169 Simondon, *Du mode...*, op. cit., p. 27-31 et p. 47-48.

170 *Burnout 2: Point of Impact*, Alex Ward, Guildford, Criterion Games, Acclaim, 2002.

urbaine dans lequel conduire dangereusement (en roulant à contre-sens ou en frôlant les autres véhicules) permet de remplir une barre de turbo ; une fois celle-ci remplie, maintenir appuyé une touche consomme cette barre en offrant une vitesse fortement accrue. A cause de la présence de véhicules plus lents ou surgissant à l'improviste d'un carrefour et de cette incitation à prendre des risques, les accidents sont légion et sont mis en scène d'une manière spectaculaire qui a fait la renommée de la série.

Cette mise en scène urbaine demande donc au joueur une double tâche. À la tâche traditionnelle des jeux de courses qui consiste à rechercher la meilleure trajectoire, s'ajoute la nécessité d'esquiver des voitures qui viennent perturber cette recherche de la bonne trajectoire, en roulant avec un fort différentiel de vitesse ou au niveau de ce qui serait pour le joueur-pilote le point de corde idéal¹⁷¹, par exemple. Ces deux tâches apparaissent au départ comme dissociées et demandant alors un double effort de la part du joueur. Surtout, elles apparaissent comme étant en tension : c'est bien souvent de leur incompatibilité, autant que du vertige même de la vitesse, que résulte un accident.

Mais, à mesure que la maîtrise du jeu augmente, la disparité entre ces deux tâches diminue jusqu'à ce qu'elles viennent coïncider. En effet, la génération du trafic n'est pas totalement aléatoire et il est donc possible de mémoriser où les voitures vont ou peuvent apparaître. Ainsi, un joueur apprenant un circuit dans ce jeu n'apprend pas qu'une piste fixe, mais à quels endroits la trajectoire idéale n'est pas la trajectoire apparente, mais celle qui prend en compte les modulations amenées par le trafic. Peu à peu l'effort de la recherche de la bonne trajectoire incorpore celui de l'esquive : tel virage n'est plus abordé en visant le point de corde, mais par un dérapage avec un angle plus ouvert, afin de passer juste sous le nez d'une voiture arrivant en sens inverse, ce qui permet, en plus, d'obtenir le bonus de dangerosité qui remplit peu à peu la barre de turbo. Cette particularité du plaisir ludique de *Burnout 2*, lié à cet état d'homogénéité entre deux tâches au départ incompatibles, qui surgit d'abord par chance avant d'être pleinement maîtrisé, est le produit de ses règles spécifiques. Le simple fait d'y prendre un virage est une expérience techniquement plus riche que dans la plupart des jeux du même genre.

Mais la pertinence de cette catégorie de l'homogène pose peut-être encore problème, car il semble que nous pourrions aussi comprendre cette spécificité de *Burnout 2* comme élégante. En effet, si l'élégance est bien le fait de faire beaucoup avec une économie de moyens, nous voyons bien que la maîtrise de cette double tâche de la trajectoire et de

171 Le point de corde désigne le point, tangent au virage, à partir duquel la ré-accélération devient possible.

l'esquive induit moins de brusques changements de cap et de corrections de trajectoires parasites. Nous répondrons à cela que *Burnout 2* tend vers l'élégance parce qu'il tend vers l'homogénéité, mais que les deux notions restent distinctes. Ainsi, en repensant à notre analyse de *NaissanceE*¹⁷², nous voyons bien que le système de respiration crée une hétérogénéité dans la gestion de la course, parce qu'elle rajoute un élément mécanique à gérer, ce qui n'empêche pas son élégance du point de vue de la simulation, dans la mesure où elle parvient à simuler la course d'une manière plus corporelle et incarnée que les jeux qui n'ont pas ce type de gestion de l'effort. Si donc il peut y avoir de l'élégance sans homogénéité, peut-il y avoir, réciproquement, de l'homogénéité qui aille de pair avec du besogneux ou du moins qui soit indifférent à ce couple de catégories ?

Un exemple de ce cas de figure est le jeu *Echo*¹⁷³ et son système d'intelligence artificielle qui s'adapte aux actions du joueur. Ce jeu d'action à la troisième personne fait parcourir un étrange lieu nommé simplement le Palais, qui crée des clones à l'effigie de l'avatar. Les mouvements que peuvent effectuer ces clones dépendent des actions du joueur : celles-ci sont enregistrées par le Palais, ce qui est marqué sensiblement par le fait que des fantômes de ses actions apparaissent à certains moments. Par exemple, dans l'un des premiers niveaux, les clones sont retenus sur des îlots et ne peuvent traverser l'eau qui les sépare de nous. Si l'avatar marche dans l'eau, les clones vont alors pouvoir l'imiter et se mettre à traverser l'eau à leur tour, devenant par là bien plus dangereux. Ainsi la progression du joueur est en même temps ce qui éduque et rend plus forts ses adversaires, créant une tension et une profondeur stratégique certaines, puisque, les clones étant réinitialisées régulièrement, planifier ses mouvements en fonction de leur impact sur l'intelligence artificielle devient rapidement nécessaire. Cette qualité homogène de l'action de jeu est relativement diffuse dans l'expérience de jeu, sauf justement quand elle est activement présente à son esprit en cas de planification stratégique de ses faits et gestes et n'est donc pas vraiment liée ni à l'élégant, ni au besogneux¹⁷⁴.

Nous avons dégagé cette catégorie de l'homogène par opposition à celle du composite qui constituait, pour Simondon et Leroi-Gourhan, une véritable contre-valeur. Cet aspect de contre-valeur reste opérant au sein des jeux vidéo et apparaît notamment dans l'une des suites

172 *NaissanceE*, Sedeño, *op. cit.*

173 *Echo*, Copenhague, Ultra Ultra, 2017.

174 Il serait néanmoins possible de dire qu'elle donne un rythme de jeu assez besogneux dans la mesure où, contrairement à un jeu où l'intelligence artificielle agit et évolue de manière invisible, ici les périodes d'apprentissage sont clairement marquées par des moments de black-out qui remettent très régulièrement à zéro les mouvements appris. La répétition systématique de cette tâche peut apparaître besogneuse, au bon sens du terme, dans la mesure où c'est ce renouvellement régulier qui permet la profondeur stratégique.

de *Burnout 2*, *Burnout Paradise*¹⁷⁵. Si ce dernier est un jeu plus original que *Burnout 2*, parce qu'il fut le premier jeu de course à proposer une ville entière dans laquelle déambuler et non une série de circuits déconnectés les uns des autres, il nous semble globalement moins beau, à cause de l'aspect composite de sa conduite. En effet, *Burnout Paradise* reprend la double nécessité de la trajectoire et de l'esquive en y adjoignant une troisième tâche : l'orientation. Les courses ne prennent en effet que rarement la forme d'un circuit fermé, mais consistent à relier le plus rapidement possible deux endroits distincts de la ville, la route à parcourir étant au choix du joueur. Pour s'aider dans cette tâche, il dispose, en bas à droite de l'écran, d'une carte miniature qui lui permet de repérer rapidement sa position et le tracé des rues alentours, afin, éventuellement, d'y déceler un raccourci¹⁷⁶.



Illustration 43: *Burnout Paradise*

Le problème est que chaque coup d'œil à cette carte et le processus même de réflexion sur le bon chemin à prendre, est un moment qui distrait en partie l'attention de la route et de la trajectoire. En conséquence, les accidents sont plus nombreux dans *Burnout Paradise* que dans *Burnout 2*, d'autant que la gestion du trafic est beaucoup plus aléatoire dans cet épisode : si le nombre de voitures présentes dépend en grande partie de l'heure de la journée¹⁷⁷, leur positionnement face au joueur ne suit pas des motifs aussi aisément reconnaissables que dans *Burnout 2*. Ainsi, dans *Burnout Paradise*, l'homogénéisation entre l'esquive et la recherche de la bonne trajectoire est moindre tandis qu'une troisième tâche, l'orientation, vient parasiter le pilotage, en détournant l'attention du joueur de ce qu'il se passe effectivement sur la route. La recrudescence des accidents en fait un jeu plus spectaculaire, mais elle en fait en même temps

175 *Burnout Paradise*, Alex Ward, Guildford, Criterion Games, Electronic Arts, 2008.

176 Il est à noter que ces raccourcis sont très souvent des diagonales passant à travers un pâté de maisons, ce qui permet de transformer un virage à angle droit en une ligne droite quasi-ininterrompue. Le travail de recherche de la bonne trajectoire s'en trouve considérablement simplifié et rend la plupart des courses (notamment celles se déroulant dans la partie urbaine du jeu) très redondantes.

177 Le jeu gère l'écoulement d'un cycle nyctémère.

un jeu au rythme plus haché et à la conduite plus laborieuse et frustrante, parce que la conduite garde un caractère composite dans lequel plusieurs tâches contradictoires semblent ne pas pouvoir s'accorder entre elles.

Cette mention d'un accord qui ferait défaut dans *Burnout Paradise* nous permet, en creux, d'envisager un point où, cet accord étant atteint, l'aspect composite pourrait être apprécié positivement, comme antitype de l'homogène et non, négativement, comme sa contre-valeur. Il s'agirait alors de jeux dans lesquels la technicité et le plaisir de jeu reposeraient sur la capacité à accorder, dans et par un effort senti comme unifié, un nombre de tâches techniques et d'opérations mentales séparées vers un but commun sans que ces tâches ne soient ressenties comme contradictoires. En effet, l'orientation, la trajectoire et l'esquive ne sont pas irrémédiablement des tâches contradictoires. Mais nous jugeons que dans *Burnout Paradise*, les conditions de jeu (la fréquence des accidents dus au différentiel de vitesse entre notre voiture et le trafic ou encore l'importance des raccourcis qui rendent moins variées les trajectoires) ne rendent pas cet accord possible et font que le jeu entre l'effort et le but est imparfait et le plaisir sensible moindre.

En revanche, ce caractère composite est à la racine du plaisir pris aux jeux de gestion, de simulation ou encore de stratégie. Nous pouvons nous en rendre compte en examinant le jeu de stratégie militaire *Command & Conquer 3: Kane's Wrath*¹⁷⁸ (ci-après *Kane's Wrath*) au travers des vidéo commentées que l'un des spécialistes de ce jeu, masterleaf, réalise. Dans l'une de celles-ci, le joueur anglais use du néologisme « *multitasking* », que nous traduisons par l'expression « accomplir plusieurs tâches en même temps », pour décrire ce qu'il est en train de faire¹⁷⁹. En effet, pour remporter la victoire sur son adversaire, il est nécessaire, au moins :

- de gérer la construction d'une base.
- de gérer la production d'unités de combat.
- de gérer son économie en organisant la collecte du tibérium, cristal extraterrestre permettant d'obtenir de l'argent qui est, comme chacun sait, le nerf de la guerre.

178 *Command & Conquer 3: Kane's Wrath*, Hunt Valley, MD, BreakAway, Electronic Arts, 2008.

179 masterleaf, [*C&C3: Kane's Wrath*] FPVoD#62 - *Playing Vs. The Creator*, vidéo en ligne, 11 septembre 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=wdDkc906vi4&t=68s..> L'expression est utilisée vers 1:12:37. Ce néologisme n'est pas une invention de masterleaf, mais est une expression courante.

- de gérer le déplacement de ses unités, à une échelle globale, comme unités de reconnaissance permettant à la fois de sécuriser le terrain et de maintenir la plus grande part du champ de bataille visible¹⁸⁰.
- de gérer les déplacement de certaines unités à une échelle plus locale, afin qu'elles puissent tirer en évitant d'essuyer une riposte trop conséquente ou afin d'activer une compétence spéciale qui requiert une commande manuelle
- d'anticiper les mouvements de l'adversaire en connaissant les stratégies possibles de sa faction et de mettre en place des contre-stratégies.

Pourquoi cette liste nous semble caractéristique d'un jeu au plaisir composite alors qu'une liste telle que avancer, sauter, tirer et utiliser des potions de soin ne le serait pas ? Pour deux raisons : les quatre actions que nous venons de nommer sont des événements ponctuels et elles peuvent être réalisées simultanément dans la mesure où elles concernent un même personnage (l'avatar) et correspondent à des commandes différentes sur une manette. Or, la liste des tâches de *Kane's Wrath* est une liste de processus qui se déploient sur l'intégralité du temps d'une partie et qui fonctionnent en parallèle. De plus, la simultanéité du contrôle de ces processus est moins un fait que l'idéal vers lequel tend le joueur compétitif, idéal qui ne peut être complètement atteint : il n'est pas possible de diriger une unité au sud du champ de bataille dans une bataille difficile, tout en plaçant un bâtiment dans sa base au nord, car ces deux tâches usent du même *input*, un clic de souris et nécessitent deux points de vues différents sur le champ de bataille qu'il n'est pas possible d'avoir en même temps. La conséquence visible de cela est celle d'un véritable morcellement spatial : les vidéos de masterleaf sont de prime abord très déroutantes car elles font un large usage de changements de points de vue instantanés, comparables superficiellement à des *cuts* cinématographiques, à une fréquence très rapprochée¹⁸¹. Cela fait du champ de bataille un ensemble décousu de points-clefs plutôt qu'une continuité géographique que le joueur survole ou traverse. Mais cet aspect presque abscons se dissipe pour le spectateur lorsqu'il parvient à relier ces changements de points de vue à un geste de masterleaf, pour qui cette qualité absconse ne peut exister : le visuel n'a de sens que comme symptôme d'un effort ludique et donner un sens

180 La majeure partie des jeux de stratégie en temps réel sont, contrairement aux échecs, des jeux à information imparfaite en raison de la mécanique dite du « brouillard de guerre ». Les parties non explorées du champ de bataille sont grisées et un joueur ne peut voir ce qu'y trame son adversaire à moins qu'il n'envoie un de ses soldats en reconnaissance. Le brouillard de guerre est dissipé tant que l'unité est sur place et pour un temps donné après que celle-ci a bougé ou a été tuée, d'où l'importance d'avoir des troupes constamment en mouvement pour avoir l'information la plus parfaite possible et choisir sa stratégie en conséquence.

181 La vidéo de masterleaf déjà citée comporte de nombreux exemples de cela.

à cette suite d'image requiert ou bien l'accomplissement ou bien l'imagination de l'accomplissement d'un geste ludique.

Mais ce morcellement spatial par la multiplication des points de vues successifs est un aspect propre aux jeux de stratégie comme *Kane's Wrath*. Nous pouvons en effet retrouver une autre manière de jouer entre caractère continu et discontinu de l'espace dans le jeu *Papers, Please*¹⁸². Comme le montre l'illustration ci-dessous, l'écran de jeu est en effet divisé en trois zones qui sont autant d'échelles différentes. La bande verticale supérieure présente un plan large du poste frontière dont nous avons la charge et dans lequel le joueur contrôle les papiers des candidats à l'immigration, qui sont les silhouettes noires sur le côté gauche. Lorsque l'une d'elle entre dans le poste-frontière, un premier changement d'échelle s'effectue : elle apparaît dans la moitié inférieure gauche de l'écran, comme une personne vue en plan américain, à hauteur d'homme, et tend ses papiers à contrôler sur le comptoir. Faire passer ces papiers sur la partie inférieure droite est l'occasion d'un autre changement de point de vue et d'échelle : les cartes, visas et passeports deviennent lisibles afin de contrôler la véracité des informations et approuver ou non, à l'aide de tampons, l'entrée dans le pays d'Arstotzka. Le rapport à l'espace est ainsi inverse à celui de *Kane's Wrath*. Dans ce dernier, l'action du joueur morcelle l'espace normalement homogène et continu du champ de bataille, quand, dans *Papers, Please*, les espaces différents par l'échelle et par le point de vue constituent un même espace homogène de jeu car le curseur, dirigé par la souris, les traverse comme un seul espace, permettant au joueur de jongler aisément entre les différentes interactions.

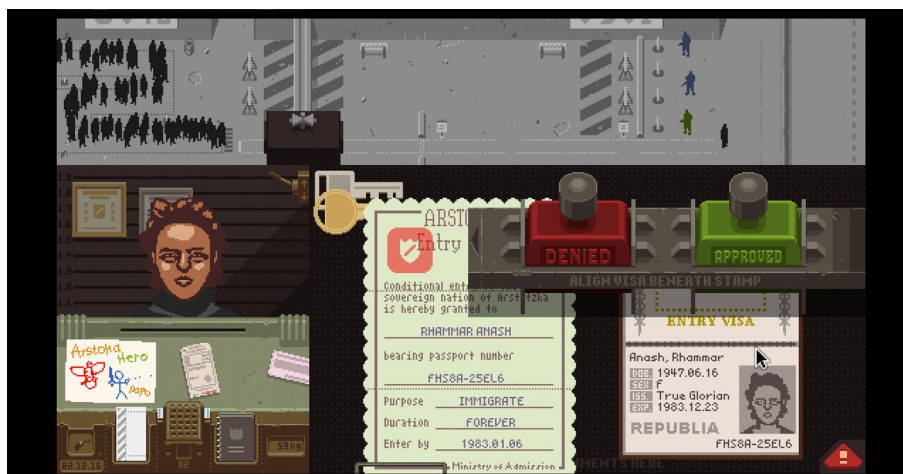


Illustration 44: *Papers, Please*

¹⁸² *Papers, Please*, Lucas Pope, 2013.

Si l'appréhension de l'espace dans *Papers, Please* est prise dans un jeu entre homogénéité et caractère composite, la multiplicité des tâches à accomplir donne au jeu un tour franchement composite, mais en un sens différent de *Kane's Wrath*, ce qui nous permettra de mieux cerner l'élément sensible central qui fait juger composite un jeu et son plaisir ludique. L'objectif du jeu est donc de laisser entrer les personnes en règles, sachant qu'un trop grand nombre d'erreur entraîne des pénalités financières et que le paiement se fait au rendement : plus nombreux les cas examinés par jour, plus élevé est le salaire reçu, ajoutant donc une contrainte de vitesse au jeu¹⁸³. Or, les paramètres à contrôler, restreints au début, augmentent au fil du jeu : le joueur se retrouve à viser jusqu'à cinq types de papiers différents, sur lesquels il faut contrôler le nom, la date de validité, le sceau (qui existe sous plusieurs versions différentes), l'endroit d'émission, voire si la photo correspond bien à la personne en face de nous, personne dot il faut éventuellement contrôler le poids (un poids plus élevé pouvant indiquer une tentative de contrebande)¹⁸⁴, sans compter les tâches annexes à la vérification comme l'appel des gens dans la file. Ces tâches ludiques sont cette fois moins des processus que des actions ponctuelles, mais dont la simultanéité d'accomplissement est, à nouveau, un horizon inatteignable ; cela n'est cependant pas dû à un problème d'*input* et de point de vue, mais juste de traitement de l'information. En effet, le cœur des mécaniques de *Papers, Please* n'est pas la manipulation d'objets numériques, mais un effort méthodique de traitement et de comparaison des informations, la manipulation à la souris venant supporter ces efforts mentaux.

Qu'ont alors en commun *Command & Conquer 3 : Kane's Wrath* et *Papers, Please* ? Les deux jeux, et principalement *Kane's Wrath*, demandent une certaine habileté au niveau de l'exécution des *inputs*, mais cet aspect, s'il rentre en compte dans la qualité spécifique du plaisir pris à chaque jeu, dans la constitution de son rythme propre, n'est que secondaire pour définir le caractère composite. Le nœud de ce caractère se situe au niveau attentionnel, dans un effort de résistance à un vertige provoqué, non par un trop grand nombre de stimuli sensibles, mais par un trop grand nombre d'informations ; plus précisément, cette résistance au vertige de l'information est une résistance à la négligence et à l'oubli. Partant, en tant que caractère sensible, le composite nomme le plaisir de se sentir remémorant et agissant en

183 L'argent n'est pas qu'un moyen abstrait de sanctionner la performance du joueur. Il permet de payer le chauffage et la nourriture de notre famille, dont il faut régler quotidiennement le budget.

184 Cette tâche de vérification est, étonnamment, à la fois très prenante et routinière. Du point de vue du jeu ouvert, cet aspect routinier d'un travail consistant à refouler les gens, en séparant éventuellement des familles, nous semble une illustration particulièrement frappante du concept arendtien de « banalité du mal ».

conséquence, dans une situation où l'oubli menace. Ainsi, le plaisir pris à *Kane's Wrath* et à *Papers, Please* est, plus qu'aucun autre type de jeu, celui d'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.

5. *Le subtil et le tordu*

La bonne coordination des tâches dans *Kane's Wrath* comme dans *Papers, Please* serait impossible sans une certaine clarté. Par là, nous entendons à la fois le fait que le jeu est clair sur les objectifs à accomplir et donne au joueur des moyens eux aussi clairs, c'est-à-dire lisibles et non ambigus, pour y parvenir. Dans le cas de *Kane's Wrath*, l'objectif est on ne peut plus clair, vaincre l'ennemi, mais la clarté tient surtout à tous les éléments sonores et visuels qui constituent l'interface : la délimitation entre le champ de bataille et la barre de commandement permettant la production d'unités et de bâtiments est forte, la carte en haut à droite permet de situer les zones d'escarmouches à l'aide de mires oranges qui y apparaissent en cas d'échanges de tir, tandis que le bord gauche de cette zone permet de suivre la consommation énergétique de la base. Les informations sont certes nombreuses, mais présentées de manière distinctes et sont surtout complètes, en ce qu'elles permettent de mener à bien une partie sans que l'impression d'un manque handicapant d'information ne se fasse sentir¹⁸⁵. Distinction des informations, complétude d'icelles et lisibilité de l'objectif et des conditions pour le remplir constituent donc les soubassements de la clarté vidéoludique qui constitue l'une des conditions nécessaire à ce qu'une expérience de la beauté technique puisse émerger¹⁸⁶.



Illustration 45: *Command & Conquer 3: Kane's Wrath*

A l'opposé de cette clarté nécessaire, nous rencontrons le défaut d'obscurité au sein d'un jeu ou d'une séquence de jeu. C'est notamment le cas dans l'autrement excellent *The*

¹⁸⁵ Nous ne disons pas que tout jeu clair est un jeu à information parfaite, mais qu'il y a une différence entre la rétention volontaire d'information comme mécanique ludique (le brouillard de guerre) et le manque d'information dû à une mauvaise conception du jeu ou de l'interface qui rend l'expérience frustrante.

¹⁸⁶ Nous renvoyons à nouveau à ce que disait Dufrenne de la lisibilité technique dans « Objet esthétique et objet technique », art. cit., p. 198-199.

*Longest Journey*¹⁸⁷ lors d'une énigme dont la pièce centrale est un canard gonflable. En effet, April Ryan doit entrer en possession d'une clef qu'elle ne peut atteindre car celle-ci se trouve sur des rails électrifiés. Pour la récupérer, il faut au préalable avoir récupéré une pince magnétique, un fil de pêche et un canard gonflable dégonflé. Il faut ensuite combiner la pince au fil de pêche, ce qui n'est pas suffisant pour récupérer la clef puisque, sans force contraire aux aimants, la tenaille se referme avant d'avoir atteint la clef. Il faut alors examiner le canard gonflable afin d'en retirer le pansement qui obstrue un trou dans le plastique, puis le gonfler. Une fois ceci fait, il faut rapidement assembler le canard avec la pince reliée au fil et utiliser cette sorte de canne à pêche improvisée sur la clef. Grâce au canard, les mâchoires ne se referment que lentement alors que celui-ci se dégonfle, permettant donc à April Ryan de remonter la clef jusqu'à elle.

Nous qualifions ce passage d'obscur parce que, si l'objectif à atteindre est relativement clair, les moyens pour y accéder ne le sont pas. Certes, les jeux d'énigmes reposent sur la capacité du joueur à trouver une logique cachée à l'aide d'indices et de réflexion personnelle, mais, dans le cas présent, l'incongruité de la combinaison d'objets est telle qu'elle rend la logique ayant présidé aux choix de *game design* très difficilement perceptible et, par là, la solution proposée arbitraire. En conséquence, le joueur erre dans le jeu jusqu'à trouver la solution par hasard, par une illumination subite, ou en allant consulter la solution hors du jeu lui-même. Mais, cette obscurité étant un défaut et un cas limite, comment caractériser le plaisir pris devant la non-évidence d'une solution et la résistance des règles ?

Une première réponse à cette question a été donnée par Olivier Caïra dans un article intitulé « Théorie de la fiction et esthétique des jeux » qu'il nous faut présenter en détail car, dans celui-ci, Caïra tente lui aussi de penser une esthétique des jeux en des termes à la fois kantien et techniques¹⁸⁸. Son ambition est de « mieux comprendre les effets esthétiques liés au jeu en tant qu'expérience », ce qui l'amène à proposer diverses catégories inspirées du vocabulaire commun des joueurs comme le « subtil », « l'épuré » ou « l'élégant¹⁸⁹ ». Mais si « épuré » et « élégant », comme ce que nous appelons nous-même « élégant », concernent avant tout le lien entre règle et simulation, Caïra développe, à propos du « défi intellectuel » offert par les jeux abstraits, comme les échecs, ou les jeux d'énigme, une trinité d'effets

187 *The Longest Journey*, Tørnquist, *op. cit.*

188 Olivier Caïra, « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », in *Sciences du jeu*, n°6, 2016, revue en ligne, <https://journals.openedition.org/sdj/671>. Sauf mention contraire, toutes les prochaines citations renvoient à cet article.

189 L'élégant ne semble cependant pas être différent de l'épuré puisque la seule occurrence de ce premier terme dans le corps du texte consiste en une glose de « l'esthétique de l'épure ».

esthétiques : le « sublime », le « subtil » et le « merveilleux ». Si ces effets diffèrent, ils peuvent néanmoins se rapporter au même objet, ce que montre Caïra en analysant la pratique des échecs artistiques, variantes des problèmes d'échecs qui propose des situations imaginaires avec des règles d'élaboration et de résolutions spécifiques qui se rajoutent aux règles traditionnelles des échecs¹⁹⁰. A propos de la solution à un problème de Raymond Smullyan, Caïra caractérise ses « effets esthétiques » de la sorte :

Exploitant les règles du roque et de la prise en passant, Smullyan dévoile une propriété du système, une sorte de théorème de Gödel des Échecs : l'existence de problèmes « indécidables ». D'où l'expérience du *sublime* : notre connaissance de l'axiomatique progresse, mais nous n'en sommes que plus désarmés pour en comprendre toutes les circonvolutions, plus convaincus de l'immensité de ce qui reste à découvrir. D'où également l'expérience du *subtil*, car la composition d'un tel problème, limpide en apparence, nécessite une grande ingéniosité et invite à des efforts déductifs inédits. D'où enfin l'expérience du *merveilleux*, car c'est un nouveau genre de problèmes que Smullyan invente et découvre à la fois : une famille d'énigmes logiques et stratégiques, fonctionnant indissociablement, pour le problémiste comme pour le solutionniste, vers le futur et vers le passé.

Que retirons nous alors de ces analyses pour notre propos ? Nous aimerions reprendre cette catégorie du « subtil » tout en en modifiant très légèrement la portée ce qui implique de résoudre deux enjeux préalables : d'abord, clarifier en quoi ces « effets esthétiques » correspondent à nos catégories de l'appréciation sensible technique, ensuite, justifier pourquoi nous ne retenons que le « subtil », à l'exclusion du « sublime » et du « merveilleux ».

Soit le premier de ces enjeux. En exposant les règles des échecs artistiques, Caïra, en suivant ici la préface du *Larousse du joueur d'échecs*, distingue deux types de règles : les « règles techniques » et les « règles esthétiques » avant de remarquer que :

On constate que les épithètes « technique » et « esthétique » n'instaurent pas un découpage strict entre l'agencement de la position et son appréciation. Toutes les règles des échecs artistiques sont

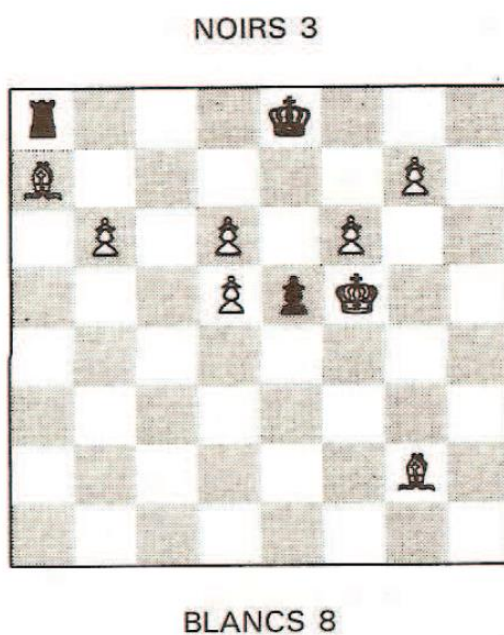


Illustration 46: Problème d'échecs artistiques de Raymond Smullyan

Les blancs "peuvent jouer et faire mat en deux coups sans [qu'ils soit possible] d'exhiber le mat" (Smullyan)

190 Ainsi la clef, ou le premier coup joué, ne peut pas mettre le roi adverse en situation d'échec.

indissociablement techniques et esthétiques, au sens où la beauté d'un problème est toujours une résultante de son élucidation

En effet, une « règle technique » comme « Pas de clef d'échec », donc impossibilité que le premier coup soit une mise en échec du roi adverse, manifeste que ce type de coup n'apporterait pas une grande satisfaction « esthétique », sans doute à cause du caractère commun et inélégant de voir le roi s'échapper lors de la résolution du problème. Ainsi la beauté d'un problème d'échecs artistiques ne peut avoir lieu que dans son « élucidation » puisque l'épreuve de la réflexion fait jouer les relations réglées entre les pièces et les rend sensibles jusqu'à leur résolution. Il est alors possible de juger de la qualité de cette résolution comme le mouvement global d'une mécanique dans lequel le joueur joue un rôle en produisant un effort.

Par la nécessité d'un intérêt pris à la résolution d'une situation problématique, nous retrouvons bien le caractère intéressé propre aux expériences sensibles techniques. Et la discipline même des échecs artistiques, par son éloignement des solutions évidentes, par la nécessité d'approcher l'échiquier autrement, nous semble bien une discipline proposant un *jeu* entre l'effort et le but dans la mesure où la forme de l'élucidation, dans la gymnastique mentale comme dans sa projection sur l'échiquier, compte davantage que le fait d'avoir résolu en tant que tel. Ainsi, bien qu'il nomme « effets esthétiques » le sublime, le subtil et le merveilleux, comme s'ils étaient le fruit d'un même jugement que les jugements d'appréciation esthétiques, nous nous permettons de déceler dans le travail de Caïra une intuition similaire à la nôtre et de considérer sa trinité d'effets comme des catégories du jugement de goût technique.

Mais, si nous ne retenons pour notre propos que la catégorie du subtil, que faisons-nous du merveilleux et du sublime ? En ce qui concerne le merveilleux, nous pensons que cette dénomination ne se situe pas sur le même plan que le subtil et que les autres catégories du jugement sensible technique. Caïra insiste sur la double valeur de découverte et d'inattendu qui compose cet effet : en explorant les propriétés d'un système de règles, nous découvrons une profondeur inattendue, une nouvelle manière de faire jouer ces règles qui peut n'avoir pas été aperçue au départ par le *game designer*. Mais, précisément, le terme de « merveilleux » paraît s'appliquer au moment de la découverte et non au contenu de cette découverte : cet approfondissement d'un système peut révéler quelque chose de brutal, de beau ou bien d'élégant. Cette qualité de la découverte, qui semble s'opposer à la fois à l'évident, mais aussi à la recherche guidée aboutissant à un résultat plus ou moins escompté,

existe de manière inchangée dans le champ strictement esthétique : il ne paraît pas déplacé de qualifier de « merveilleuse » la lecture que propose Daniel Arasse de l'escargot dans l'*Anonciation* de Francesco del Cossa, puisque l'aperception de la taille anormale du gastéropode change sa vision du tableau dans son ensemble, en lui donnant un tour réflexif sur la peinture elle-même¹⁹¹. Par cette transposition, nous voyons que le « merveilleux » pourrait être qualifié de catégorie non pas esthétique ou technique, mais méta-esthétique ou méta-technique : au lieu de désigner la forme que prend notre relation à un objet esthétique ou technique (ce que font les catégories du besogneux ou du brutal), il désigne la manière dont cette relation se produit indépendamment de la forme d'icelle ou de son contenu.

A propos du sublime, notre réserve est la suivante : ce que Caïra caractérise, en citant Kant, comme étant un « sentiment de peine » mêlé d'un « joie », peut être caractérisé de manière strictement positive. Rappelons que la solution au problème de Smullyan, cette double possibilité de mat indécidable car nécessitant une information indisponible sur le déroulement de la partie, induirait l'expérience du sublime car

notre connaissance de l'axiomatique progresse, mais nous n'en sommes que plus désarmés pour en comprendre toutes les circonvolutions, plus convaincus de l'immensité de ce qui reste à découvrir.

Mais comment le joueur ressent-il cette immensité ? La profondeur des échecs, et des problèmes d'échecs artistiques, devient sensible lorsque, à travers un exemple précis, nous sommes capables d'apercevoir le système entier et de le faire jouer dans ses moindres détails. Or, même à supposer qu'un problème nous soit apparu comme sublime, parce que nous nous y sommes mesurés, le moment de la solution est justement celui du triomphe sur cette impression, triomphe qui nous rassure sur la capacité de notre imagination à trouver les règles de l'action technique efficace et à embrasser l'immensité des règles et des combinaisons¹⁹². Apercevoir l'immensité et ne pas s'en effrayer est une conséquence de la forme même de la tâche ludique proposée qui nécessite la convocation mentale d'un système de règles dans toutes ses nuances.

Cette caractérisation d'un plaisir exclusivement positif dans la perception de l'immensité des règles appartient selon nous au subtil. Caïra, dans sa définition de ce terme, se contente d'insister sur la résolution de difficultés demandant des « efforts déductifs importants », sans préciser davantage la nature de ces efforts, sinon qu'il s'agit de suivre « la logique déductive d'un problémiste ». Or, si nous en restions là, il serait possible de faire de la

191 Daniel Arasse, *On n'y voit rien* [2000], Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2003, p. 41-42.

192 Caïra précise bien que le problème est « sublime par son ambition » et « subtil par son exécution ». Mais, pour le joueur, l'ambition du problème n'est aperçue pleinement qu'après et au travers de la phase de résolution.

séquence analysée de *The Longest Journey* une séquence subtile, vu la difficulté à trouver la bonne combinaison d'actions et d'objets. Cette conclusion ne nous semble pourtant pas satisfaisante : la logique de cette énigme est obscure, et non subtile, car, une fois la difficulté dépassée, sa solution apparaît comme arbitraire et non comme la nuance d'un système ou d'un tour de pensée complexe et bien organisé. Le subtil est donc bien la contre-valeur de l'obscur et peut se définir comme ce qui, en un point, nous fait apercevoir par l'effort la profondeur et l'organisation d'un système ou d'un objet technique comme un tout parfaitement uni.

Si le subtil a l'obscur pour contre-valeur, a-t-il alors un antitype ? Cet antitype se définirait alors comme un plaisir de la résolution de problème, dans lequel l'effort de réflexion n'embrasserait pas l'entièreté et l'immensité d'un système de jeu, sans pour autant sombrer dans l'obscurité. Il nous semble trouver précisément cette qualité de plaisir dans la série de jeux *This Is the Only Level*¹⁹³. Ces jeux consistent à répéter trente fois le même niveau, dans lequel un éléphant doit appuyer sur un bouton rouge afin d'ouvrir l'accès à la sortie, chaque itération amenant une modification plus ou moins importante des règles que le joueur doit déduire. Pour reprendre l'exemple déjà présenté au chapitre 4, dans le quinzième niveau du premier opus, intitulé « *Time to Refresh* » (« Il est temps de rafraîchir »), le bouton rouge ne permet pas d'ouvrir la porte. Aiguillé par le titre du niveau, le joueur doit alors comprendre que le moyen d'obtenir cette ouverture est de « rafraîchir » la page Internet sur laquelle se trouve le jeu en appuyant sur le bouton F5 ou en cliquant sur le bouton prévu à cet effet dans son navigateur Internet. L'intérêt de ce niveau est qu'il inclut dans son système de règles un paramètre qui, en propre, n'appartient pas au jeu, mais au support grâce auquel le jeu est diffusé. *This Is the Only Level* demande donc une certaine plasticité de l'esprit en imposant de penser hors du cadre traditionnel, c'est-à-dire hors des habitudes et attentes mécaniques, d'un jeu de plates-formes

Un tel moment de jeu ne saurait être apprécié comme subtil, dans la mesure où l'effort ne vient pas de l'aperception d'une nuance dans un système de jeu connu et stable, mais de l'introduction d'un nouveau paramètre imprévisible. La forme même du jeu, où chaque niveau est une vignette proposant un nouveau détour mécanique, donne ainsi l'impression d'avoir des règles toujours en mouvement et, par ses détours constants, empêche la mise en place d'une maîtrise des règles comme celle-ci peut exister dans le cas des échecs ou des échecs artistiques¹⁹⁴. Ainsi, parce que la résolution et son plaisir consistent à effectuer un détour hors de ce qui est attendu, pour que l'inattendu ne surgisse pas comme une nuance du

193 *This Is the Only Level*, Cooney, *op. cit.*, et *This the Only Level Too*, John « jmtb02 » Cooney & Michael « Tasselfoot » Pollack, Armor Games, 2010.

système, mais comme une combinaison proprement inenvisageable sans ce détour, nous nommons cette catégorie de l'appréciation le tordu.

Le tordu est la catégorie positive qui se rapproche le plus de l'obscur et qui évite l'obscurité par l'impression d'une nécessité sensible entre les conditions de jeux avant la résolution d'une énigme ou d'un problème et l'écart inattendu réclamé la solution. La présence d'indices est alors centrale pour assurer cette impression de nécessité. Par exemple, le onzième niveau de *This Is the Only Level Too*, intitulé « *Level 2-1* » (Niveau 2-1) demande de sortir de l'écran de jeu en cassant un bloc du plafond en s'y cognant, afin d'accéder à une salle secrète qui contient la véritable porte de sortie du niveau. Cette séquence de jeu constitue en fait une citation d'un niveau de *Super Mario Bros.*¹⁹⁵, dans lequel, pour se retrouver dans une salle secrète identique, il fallait également briser le plafond en s'y cognant¹⁹⁶. Or ce niveau était le premier niveau du deuxième monde du jeu, noté « 2-1 ». L'indice, en établissant un lien avec la culture ludique, fait de la solution du niveau un problème d'intertextualité, qui demande bien de sortir du cadre propre à *This Is the Only Level Too* pour mieux y revenir en le liant avec un autre système de règles¹⁹⁷. Cette impression de détour qui caractérise le tordu est bien une impression sensible : objectivement, la règle particulière de ce niveau fait partie des règles de *This Is the Only Level Too* et pareil jeu ne constitue pas un système moins uni que les échecs ou que le go. Mais parce que l'intégralité des règles n'est ni accessible ni pertinente à tous moments, cette unité n'est pas sentie comme dans le subtil. Au contraire, dans le tordu, c'est l'ingéniosité du joueur à lier les éléments *a priori* disjoints par un effort réflexif qui est sentie.



Illustration 47 : *Super Mario Bros.*



Illustration 48 : *This is The Only Level Too*

194 Le subtil est en effet tributaire de la possibilité de développer une expertise assez avancée d'un système ludique. Le regard qui décèle le subtil s'oppose ainsi à celui de l'amateur ou du profane qui ne voit pas toutes les possibilités offerts par une configuration. Or, face à l'introduction constante de paramètres inconnus, cette différence s'estompe.

195 *Super Mario Bros.*, Nintendo, *op. cit.*

196 Voir, en annexe, les illustrations n° 41.

197 Il est clair que, pour qui ignore ou manque cette référence, le niveau va être jugé comme obscur et non comme tordu.

*

Au terme de ce chapitre, nous avons donc répondu au premier enjeu que l'hésitation de Mark Rosewater entre « beauté » et « ingéniosité » nous avait fait apercevoir. Il est en effet possible de garder le terme de beauté pour rendre compte du caractère positif de l'appréciation sensible technique, à la fois comme genre général de ce caractère positif et comme une espèce particulière de ce genre, renforçant par là l'idée que le domaine sensible technique et le domaine esthétique, sont deux domaines qui structurent leur relation au sensible d'une manière analogue. Parallèlement, nous avons mis aux jours des catégories qui sont propres à cette appréciation technique et qui témoignent de deux choses. D'une part, nous avons vu que ce vocabulaire trouvait son origine dans des pratiques et des objets non-ludiques variés, renforçant l'idée de communauté technique dépassant les spécialisations, en ce qu'elle met en jeu une même faculté aïsthésique de juger. D'autre part, nous avons vu que le caractère non-ordinaire des jeux permettait la conversion des contre-valeurs en antitypes, accordant par là aux pratiques ludiques une place importante pour l'exploration de certaines formes de plaisir sensible technique.

Mais, le second enjeu que nous posions n'a été que partialement élucidé. Certes, il est à présent certain que le plaisir sensible technique et le plaisir esthétique sont des plaisirs distincts, car issus de *jeux* distincts, mais l'articulation entre le technique et l'esthétique, au sein du domaine de l'aïsthésique, est encore incertaine. Faut-il les comprendre comme des pôles sur un même continuum, ce qui ouvrirait la voie à une hybridation des *jeux* et des expériences ? Ou bien comme des domaines distincts entre lesquels il existe un point de bascule clair ? Résoudre cette question est cruciale pour comprendre tout un ensemble d'expériences que nous avons jusqu'à présent à peine évoquées, parce qu'elles sont en tension avec notre catégorisation en semblant simultanément relever du jeu ouvert et du jeu fermé. C'est alors de pareilles expériences qu'il nous faut repartir.

Chapitre 9 : Aïsthésique du beau *jeu*

Jeu fermé et jeu ouvert (et leurs manifestations extrêmes que constituent la compétition et la promenade) ont été jusqu'ici caractérisés comme des régimes qui, s'ils pouvaient s'enchaîner dans le cours d'un jeu, ne pouvaient être expérimentés ensemble, dans le même moment de jeu, parce que ce qui est central dans le jeu fermé devient le fond sur lequel se déploient les éléments privilégiés par le jeu ouvert, et vice versa. Mais, plus que la séparation temporelle des expériences, cette approche consacre aussi une absence de causalité réciproque des plaisirs ressentis par le joueur.

Nous avons expliquée cette séparation par une différence dans le *jeu* qui préside à l'expérience, entraînant, respectivement, un plaisir technique et un plaisir esthétique, ce qui n'empêche bien sûr pas le dialogue entre ces deux domaines du sensible : un élément technique peut être esthétisé et un élément esthétique technicisé, afin de parvenir à une « intelligence du sensible¹⁹⁸ » plus complète de l'objet présenté. Cependant, l'absence de causalité réciproque des plaisirs apparaît comme une conséquence nécessaire de la séparation : le fait d'éprouver un plaisir technique ne pourrait avoir pour conséquence de ressentir un plaisir esthétique autrement inaccessible, et inversement, puisque les deux sont des opérations attentionnelles distinctes et *a priori* incompatibles. Ainsi, la bascule d'un régime d'expérience à un autre s'expliquerait toujours de manière externe, par l'apparition d'un nouvel élément à l'écran attirant et transformant l'attention du joueur selon la volonté du *game designer* ou bien par un choix délibéré de celui-ci de se concentrer sur un nouvel élément ludique. Dans les deux cas, il s'agit d'abandonner un régime d'expérience et son plaisir pour entrer dans un autre.

Qu'une pareille absence de causalité réciproque existe ne nous semble pas douteux. En revanche, qu'elle soit le seul moyen d'articuler les deux régimes d'expérience lors d'une session de jeu est précisément ce que certains exemples nous obligent à reconsidérer. Nous avons en effet caractérisé le deuxième niveau de *Celeste*¹⁹⁹ comme étant le lieu d'un « double *jeu* », qui semblait mêler qualités techniques et qualités esthétiques, qu'il nous faut à présent expliciter. Nous avons insisté sur le *jeu* entre les éléments que proposaient les « étangs d'étoiles », qui donnaient une qualité aqueuse à un mouvement normalement aérien. Mais cette qualité élémentaire n'apparaît le plus souvent qu'au cours d'une séquence risquée pour

198 Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, op. cit. p. 42.

199 *Celeste*, Thorson & Berry, op. cit.

le joueur, dans lequel celui-ci cherche à accorder la trajectoire en cloche du saut et celle, tendue, de la projection pour parvenir à la fin du niveau. Comme nous le disions, les moments de traversée des étangs ont pour fonction de prolonger la trajectoire de la projection et de réinitialiser cette dernière. Leur traversée est pour le joueur l'occasion d'un bref moment de suspension car plus aucune commande ne peut être rentrée tant que Madeline reste dans le périmètre de l'étang.

Si nous en restions strictement à l'expérience du jeu fermé, il faudrait alors dire que ces qualités élémentaires sont senties « comme en passant », par un sujet qui reste avant tout fixé sur l'objectif à atteindre et donc sur sa trajectoire, même dans ces moments de suspension. Or, ce qui fait mieux sentir le *jeu* entre l'aqueux et l'aérien n'est pas le fait de traverser une fois un étang d'étoile, mais le fait d'enchaîner de manière fluide ces traversées, à la poursuite de la trajectoire parfaite qui donne accès à la fin du niveau. Le plaisir pris à cette qualité n'est donc possible que sous condition de l'effort du joueur, mais ce plaisir dépasse largement le seul *jeu* entre l'effort et le but. En effet, cette homogénéité, voire cette identité de l'aqueux et de l'aérien, n'est pas seulement liée à la forme de l'effort, mais à la qualité du monde que Madeline traverse. Le monde de ce niveau est un monde du rêve, dans lequel Madeline croise pour la première fois son double maléfique, reflet de ses troubles psychiques²⁰⁰. Les étangs eux-mêmes, avec leur surface étoilée, lient la profondeur du ciel, comme immensité vers laquelle on lève la tête à la profondeur d'une eau noire, dans laquelle on risque de sombrer. Nous retrouvons alors un jeu sur la composition de l'image proche de celui du plateau de jeu de *7 Grand Steps: What Ancients Begat*²⁰¹ : ces blocs que constituent les étangs, comme fixés sur le ciel noir, évoquent de manière horizontale une profondeur verticale. Le passage entre l'air et l'eau est donc un passage entre des endroits à la profondeur différente. Ce *jeu* entre les dimensions de l'espace donne à l'espace de jeu cette texture onirique, aux limites du vertige, tout en se chargeant d'une dimension métaphorique. Cette impression ne peut surgir pleinement que dans l'expérience fragile, car toujours menacée, de l'effort, mais, dans son aspect métaphorique et dans sa manière de donner une consistance onirique au monde, elle en outrepassa les limites et le *jeu* qu'elle entraîne est esthétique et non technique.

De prime abord, nous semblons retrouver le cas d'une séquence de jeu possédant une double lecture, technique et esthétique, comme dans le cas déjà croisé de la capture d'écran

200 L'ascension de la montagne par Madeline, entrecoupée des doutes et crises d'angoisse de celle-ci, est assez explicitement la métaphore d'une guérison mentale.

201 *7 Grand Steps: What Ancients Begat*, Nemitz, *op. cit.*

aux masques de *Remember Me*²⁰². Cependant, nous avons vu que ces deux lectures réclamaient non seulement deux types d'attention, mais aussi de privilégier des objets différents dans l'image, suspendant la progression. L'appréciation de *Celeste* doit également être différenciée de ce qui se passe, par exemple, lors du combat contre l'ultime antagoniste de *Final Fantasy IX*²⁰³, Darkness. La séquence de dialogue qui précède le combat permet de rendre manifeste le sens de celui-ci, alors que les personnages viennent de battre Kuja, qui était jusqu'ici présenté comme l'antagoniste principal : Darkness est une personnification à la fois de la mort et de l'angoisse devant celle-ci.

Ce thème est central dans tout *Final Fantasy IX*. Symboliquement la victoire sur Darkness est une victoire sur la mort, non pas comme obtention de l'immortalité, mais comme acceptation de la finitude. Cette interprétation est soutenue par la séquence de fin, construite autour de la lecture d'une lettre posthume de Vivi, le mage noir de l'équipe, annonçant qu'il meurt en paix, alors qu'il manifestait régulièrement sa peur de mourir tout au long du jeu. Le premier coup donné lors du combat retentit peut-être différemment d'un coup normal pour celui ou celle qui tient la manette : affronter la mort et, par conséquent, la peur d'être défait par elle, devient plus qu'une simple expression. Mais, au fur et à mesure de l'affrontement, il devient difficile de maintenir l'attention sur ce sens, car les nécessités pratiques de l'expérience et de la routine du combat au tour par tour reprennent le dessus : dans ce cas, cette ouverture de l'expérience, ce déplacement de l'attention n'a été que fugitif. Les mécaniques de combat, risibles par rapport à dimension existentielle de Darkness, devenues banales et épuisées depuis une trentaine d'heures et des centaines d'autres combats, ne sont pas capables de soutenir l'attention aux éléments de sens. L'affrontement garde une dimension symbolique, mais cette dimension ne s'actualise pas pleinement car le côté fastidieux du combat anesthésie le plein développement de la richesse de la situation. Or, alors que, à l'exception du premier coup, les éléments propres au jeu fermé et propres aux jeux ouverts font diverger les deux régimes d'expérience, dans le cas de *Celeste*, il nous semble que l'articulation entre les régimes d'expérience, et entre leur plaisir propre, constitue à la fois un entraînement et un renforcement réciproques.

Que voulons-nous dire par « entraînement » ? Dans *Final Fantasy IX*, nous pourrions considérer que l'appréciation du scénario conduit le joueur à enchaîner des combats pour avoir le plaisir de connaître la fin du jeu. La relation entre les régimes d'expérience reste pourtant extrinsèque : il se trouve que les combats permettent d'avancer dans le jeu, mais les

202 *Remember Me*, Dontnod, *op. cit.*

203 *Final Fantasy IX*, Squaresoft, *op. cit.*

deux types d'expérience restent séparés²⁰⁴ et articulés de manière seulement temporelle. A l'inverse, dans *Celeste*, l'appréciation esthétique résulte d'un effort bien réalisé, senti comme tel et elle se déploie en parallèle de celui-ci. Il nous semble alors que le rythme même du jeu, par les temps de suspension qu'il ménage entre les différents sauts, mène nécessairement vers une appréciation des qualités élémentaires du monde, non pas « comme en passant », mais pleinement²⁰⁵. Par sa brièveté, ce moment d'appréciation ne suspend pas la nécessité de bien jouer, car la perte entraînerait à la fois la fin du plaisir technique et du plaisir esthétique. La nécessité de l'épreuve influe alors sur la qualité du plaisir esthétique, en le rendant plus fragile et plus précieux ; réciproquement, cette qualité esthétique, parce qu'elle reste en partie liée aux mouvements de Madeline, affine également le plaisir technique, ce pourquoi nous parlions de « renforcement » du plaisir.

L'apparente articulation des régimes d'expérience, et du plaisir lié à leur forme appréciative, qui a lieu dans *Celeste* nous oblige à envisager un état du joueur dans lequel les deux régimes fonctionneraient non pas en opposition, mais de concert. Ainsi, cet état serait le témoignage d'une expérience indissociablement technique et esthétique, où aucune partie ne pourrait prétendre prendre le dessus sur l'autre, nous obligeant alors à envisager une alternative à l'idée de basculement attentionnel. Cet état constitue selon nous un régime d'expérience à part et c'est précisément ce que nous nommons « beau jeu ». Le but de la présente partie sera d'explicitier comment ce régime est possible, de justifier sa dénomination et, enfin, de mieux cerner par l'exemple quels types de plaisir celui-ci fait naître en nous.

Enfin, il nous faut préciser le sens substantivé du terme « aïsthésique » dans le titre de ce chapitre. De même que Sève parlait « d'invention aïsthésique²⁰⁶ » pour désigner l'apparition dans le monde d'une nouvelle qualité sensible, jusqu'ici inouïe, de même notre démarche aïsthésique tente de voir de quelle manière le régime d'expérience qu'est le beau jeu donne à saisir des qualités sensibles spécifiques et autrement inaccessibles. Or, puisque le beau jeu semble mêler des caractères à la fois techniques et esthétiques, ni « esthétique du beau jeu », ni « technique sensible du beau jeu » ne sont des titres convenables²⁰⁷.

204 La récente réédition de ce jeu sur PC contient d'ailleurs des options supprimant les combats aléatoires ou faisant en sorte que nos attaques infligent toujours 9999 points de dommages, soit le maximum possible. Que cette option soit pensée par les développeurs montre bien la faible interdépendance existant entre les parts les plus ouvertes et les parts les plus fermées de l'expérience de *Final Fantasy IX*.

205 Cela suppose néanmoins une expérience de jeu fermé non-compétitive.

206 Sève, *L'instrument de musique, op. cit.*, p. 34.

207 Au fond, le sous-titre même de notre thèse devrait être « pour une aïsthésique des jeux vidéo » puisque nous cherchons à penser les jeux vidéo à la fois sur le plan technique et sur le plan esthétique. Nous avons cependant choisi de maintenir « esthétique » pour le titre général, parce que ce terme a l'usage pour lui et permet de cerner globalement le projet, malgré son imprécision eu égard à nos propres catégories.

Peut-être une expression d'inspiration simondonienne comme « techno-esthétique du beau *jeu* » aurait-elle pu convenir. Mais nous tenterons justement de montrer que le beau *jeu* n'est pas que la somme d'éléments esthétiques et d'éléments techniques, mais une qualité spécifique de liaison entre ces deux éléments. Or, cette qualité de liaison n'est pas intrinsèquement esthétique ou technique. Au contraire elle manifeste l'unité du domaine du sensible, par delà la différence même de l'esthétique et du technique, ce que le terme « aïsthésique » rend bien mieux que « techno-esthétique ». Au fond, le beau *jeu* est un mode bien spécifique de saisie sensible. Il faut alors se garder de voir dans cet état, qui outrepassé, sans les effacer, les frontières du technique et de l'esthétique, un état sensible originaire ou plus élevé qu'une expérience sensible technique ou qu'une expérience esthétique. La détermination de la valeur et du sens philosophique du beau *jeu* ne pourra alors être pleinement comprise que si nous sommes en mesure de répondre à la question suivante : ne fait-on l'expérience du beau *jeu* que dans les jeux ?

1. L'état métastable et sa prolongation en régime d'expérience

En évoquant les doubles lectures possibles de la capture d'écran de *Remember Me* et de *Final Fantasy IX*, nous avons rencontré le même cas où appréciation technique et appréciation esthétique s'enchaînaient sans jamais véritablement se croiser : les expériences y étaient présentées comme irrémédiablement dissociées. Or, il faut ici revenir sur notre image du basculement. Pensons à une balance à deux plateaux (représentant nos deux régimes d'expérience) que l'on fait basculer en retirant un poids (représentant notre capacité attentionnelle) du plateau le plus lourd pour le mettre sur le plus léger : avant que la bascule ne soit pleinement accomplie et se stabilise, existe un bref instant durant lequel les deux plateaux sont à la même hauteur. Malgré notre volonté d'user de cette image, force est de constater que nos deux régimes d'expérience ont pour l'instant l'air de deux états distincts, comme le seraient les positions *on* et *off* de part et d'autre d'un interrupteur, qui n'ont pas de point d'équilibre.

La mise au jouer de ce point d'équilibre remplirait pour nous une triple fonction. D'abord, elle permettrait de justifier encore un peu plus notre recours à l'image du basculement. Ensuite, elle rendrait ce fait plus intelligible en distinguant plus finement les différentes étapes de ce processus. Enfin, elle amènerait les bases d'une justification de notre lecture de *Celeste* en montrant qu'il est théoriquement possible, fut-ce pour un moment infime, que les éléments techniques et les éléments esthétiques soient perçus d'une manière

égale. La difficulté serait alors de comprendre comment ce point d'équilibre transitoire pourrait aussi constituer un véritable régime d'expérience valant pour lui-même. Mais comment parler de ce « moment infime » dont on aurait à peine, voire pas du tout, l'impression de faire l'expérience ? Il nous faut alors trouver un exemple de jeu dans lequel ce moment de transition est plus prégnant, plus durable aussi peut-être, que dans *Final Fantasy IX* et *Remember Me*.

Cet exemple d'un point d'équilibre éphémère, nous le trouvons à la toute fin du jeu *Brothers: A Tale of Two Sons*²⁰⁸. Dans ce jeu d'aventure, le joueur dirige non pas un, mais deux avatars : deux frères partis à la recherche d'une fontaine de jouvence dont l'eau permettrait de soigner leur père gravement malade. Le schème de contrôle sépare alors la manette du joueur en deux : le joystick et la gâchette gauches permettent de déplacer et de faire interagir l'aîné, le joystick et la gâchette droites, le cadet. Il s'agit donc de coordonner le mieux possible les actions des avatars dans un monde qui reprend des contes de fée leur bestiaire, leur atmosphère, mais aussi leur cruauté initiatique. En effet, dans la dernière partie du jeu, l'aîné est séduit par une jeune femme qui se révèle être une sorte de sorcière au buste de femme et au corps d'araignée. Lors d'un combat particulièrement cruel, durant lequel il faut arracher une à une chacune de ses pattes²⁰⁹, les deux frères parviennent à la vaincre, mais celle-ci, dans un dernier sursaut, blesse mortellement l'aîné. Après le combat, il revient au joueur de traîner le corps du frère mort jusqu'à une tombe et de l'ensevelir²¹⁰. Puis, aidé d'un griffon et après avoir puisé l'eau miraculeuse, le plus jeune frère accomplit son voyage de retour.

Cette double séquence s'expérimente résolument du côté du jeu ouvert en présentant de manière mécanique deux étapes du travail de deuil. D'abord, la part active du deuil, par l'accomplissement du rituel de l'enterrement et ses gestes répétitifs. Ensuite, après que le griffon a déposé le frère survivant sur une plage près de la maison du guérisseur où son père est alité, l'expérience de la hantise de l'absent. Le simple fait d'arpenter à nouveau le monde du jeu fait ressentir une absence : en effet, durant la plus grande partie du jeu, nos deux mains étaient actives sur la manette, puisqu'il fallait faire avancer ensemble les deux frères. Or, à présent, la main gauche tient toujours la manette, mais sans faire de geste : cela rend sensible à la fois l'absence du frère, puisque là où il y avait de l'activité ne reste que de l'inertie, et le

208 *Brothers: A Tale of Two Sons*, Stockholm, Starbreeze Studios, 2013.

209 Ce passage est sans doute une citation de *Limbo*, Playdead, *op. cit.* Le moyen de venir à bout d'une araignée géante au début du jeu était également de lui arracher une à une ses pattes.

210 Le creusement de la tombe est assuré par une ellipse et par une très courte cinématique, mais l'enterrement lui-même est bien à la charge du joueur.

fait que cette absence continue à nous hanter parce qu'elle est la perte d'un rapport au monde que nous ne pouvons pas réactiver mais qui est encore présent²¹¹, parce que cette inertie a un poids, celui de notre main qui pourrait servir, mais ne le peut plus²¹². Mais, assez rapidement, le jeune frère arrive devant une étendue d'eau. Or, il ne sait pas nager ; la traversée des rivières avait été jusqu'ici un travail de coopération entre les deux avatars : par une pression de la gâchette droite, le cadet s'accrochait aux épaules de l'aîné, qui, lui, nageait, en suivant les mouvements imprimés sur le joystick gauche par le joueur.

Devant cet obstacle imprévu, l'attention du joueur rebascule vers le jeu fermé afin de trouver la solution à ce problème, à la recherche d'un autre chemin ou bien d'un élément qui lui échappe dans la situation présente. En s'approchant de l'eau, la manette se met à vibrer, ce qui a valeur d'indice : à la fois que le passage par l'eau est bien le bon chemin, et, plus subtilement, que la solution à la question se trouve sur la manette. Puis, soit après des essais infructueux, soit après un éclair de génie, la solution est trouvée : en appuyant sur la gâchette gauche, donc la gâchette assignée aux actions de l'aîné disparu, la voix du frère mort se fait entendre et, en couplant cet appui avec une pression du joystick droit, l'avatar se met à nager. La résolution de ce problème ludique est d'abord ressentie comme source d'une beauté technique, qui se rattache à la catégorie du tordu : le jeu nous avait privé de ressources ludiques en faisant mourir le personnage qui était normalement rattaché à ces actions, mais la solution au problème est de passer outre la modification des règles qui avait été introduite narrativement par cette mort. Plus précisément, alors que présence d'un avatar à l'écran et appui sur une commande ont été liées pendant l'entièreté du jeu, cette scène demande au joueur d'être capable de se défaire de cette habitude mécanique. La beauté technique de ce geste consiste non pas en la destruction par le jeu de ses propres règles, mais à faire survivre une fonction ludique à l'avatar qui en était jusque là le véhicule.

Or dans le moment où cette action est réalisée, cette survivance mécanique, par sa forme même, entraîne le joueur vers un autre aspect sensible, qui justifie autant qu'il procède du caractère tordu de la mécanique : le souvenir du frère mort, à la fois comme source de tristesse, mais aussi de force. L'aspect initiatique du voyage raconté par *Brothers* ne trouve donc pas seulement sa conclusion dans la confrontation avec l'horreur de la mort, qui

211 Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, op. cit., p. 96. « Nous ne comprenons l'absence ou la mort d'un ami qu'au moment où nous attendons de lui une réponse et où nous éprouvons qu'il n'y en aura plus ».

212 La forme même du monde rend sensible la perte de l'aîné. L'avatar est assez rapidement confronté à une paroi à escalader, sur laquelle se trouvent deux prises, l'une à côté de l'autre. Le joueur a vu de nombreuses fois ce dispositif au cours du jeu : que les prises aillent par deux permettait l'ascension en parallèle des deux avatars.

culminerait dans la scène d'enterrement²¹³, mais dans la lutte, par le souvenir, pour continuer à faire vivre quelque chose des disparus dans le monde. Cette lutte est rendue de manière tactile par la vibration constante de la manette tant que la gâchette gauche est enfoncée et évoque à la fois un tremblement qui serait celui de l'émotion et des sanglots, mais aussi la douleur du surpassement moral et physique, nécessaire pour accomplir une action que l'on croyait au-delà de nos forces.

Ainsi, dans le moment où cette action est réalisée, le plaisir mécanique est suivi de si près par un plaisir esthétique que les deux semblent indissociables ; l'articulation entre ces deux plaisirs autour de cette notion de survivance (survivance mécanique et souvenir comme ce qui survit à la mort du frère) fait que, si la séparation est possible et nécessaire par l'analyse, celle-ci risque de morceler l'unité vécue de l'expérience. En ce cas, nous avons bien affaire à un état dans lequel ni les éléments techniques, ni les éléments esthétiques ne prédominent, mais où un équilibre s'instaure entre les deux.

Mais cet équilibre se dégrade aussi vite qu'il s'est instauré. La séquence de nage est relativement courte et ne présente pas de difficulté réelle, même au niveau de la trajectoire à adopter. Dans le même temps, la vibration de la manette est extrêmement présente. Ainsi l'effort de réflexion technique qui a amené à dissocier la fonction ludique de la présence de l'avatar et qui aboutissait à l'enfoncement de la gâchette gauche, s'estompe derrière les sensations tactiles. Le maintien de la gâchette le temps de la nage est un acte trivial par rapport à l'acte premier : s'il en prolonge les effets ludiques, il n'est pas capable d'entretenir l'attention technique qui lui était portée. Cette perte d'attention s'accroît par la suite. En revenant sur le chemin qui était celui des premiers instants du jeu, le joueur est confronté à nouveau aux premières situations qui nécessitaient la coopération des deux frères. La mécanique rencontrée d'abord face à l'étendue d'eau à traverser, est alors de nouveau à utiliser : le frère cadet réussit des prouesses physiques lorsque le joueur enfonce la gâchette gauche. Par cette répétition cependant, qui ne demande plus de réflexion préalable pour en découvrir la qualité tordue, le geste technique perd en relief et devient habituel. Cela ne signifie pas que ces moments sont absolument dénués de beauté technique, ce qui est

213 L'approche du dénouement voit la mort se faire de plus en plus présente, et non seulement le spectre qui plane sur la vie du père et sur l'histoire familiale (le jeu s'ouvre sur la tombe de la mère disparue). Elle apparaît lorsque les deux frères sauvent un homme en train de se pendre suite au massacre, semble-t-il, de sa famille (ce qui donne lieu à une première scène d'enterrement, passive, et où les corps ne sont pas visibles). Puis il y a la mort visible d'un griffon qui avait transporté les deux frères, présentant un cadavre non anthropomorphe. Puis un niveau entier, dans lequel il faut traverser un champ de bataille jonché des cadavres de géants, à l'aspect donc humain. Ceux-ci sont des obstacles qu'il faut manipuler de manière très crue (faire tomber un bras tenant une hache pour trancher une jambe qui bloquait le passage, par exemple). La mort passe donc du caché au visible, jusqu'à être intériorisée dans cette scène de la nage.

impossible puisqu'ils expriment le même caractère tordu que la scène de la nage, mais cela signifie que la mise en scène générale du jeu ne permet pas de la faire pleinement ressortir. L'attention du joueur nous paraît avoir basculé du côté du jeu ouvert et y rester jusqu'à la cinématique finale.

Cependant, nous serions bien en peine d'appeler cet instant d'équilibre un véritable régime d'expérience à cause de sa brièveté due à son incapacité à organiser durablement l'expérience du joueur. Il y a là presque un paradoxe : nous avons considéré cet état comme un moment d'équilibre entre les régimes d'expérience, mais cet équilibre semble essentiellement instable puisque les conditions même de jeu ne parviennent pas à le maintenir. Est-il alors possible de trouver des conditions de jeu qui permettent à cet équilibre de se maintenir et de devenir un régime d'expérience à part entière ? Cette question ne pourra être résolue que si nous pouvons au préalable décrire en termes philosophiques généraux, et non plus liés à un exemple particulier, la relation qui unit cet état d'équilibre avec le jeu ouvert et le jeu fermé.

Il nous semble qu'il faut qualifier cet état, et l'équilibre qui le constitue, de « métastable », en nous inspirant de la portée que Gilbert Simondon donne à ce terme dans sa thèse, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*²¹⁴. Le terme tire son origine des recherches physiques issues des lois de la thermodynamique : un équilibre métastable est un état contenant de l'énergie potentielle pour se transformer, par opposition à un équilibre stable qui

exclut le devenir, parce qu'il correspond au plus bas niveau d'énergie potentielle possible ; il est l'équilibre qui est atteint dans un système lorsque toutes les transformations possibles ont été réalisées et que plus aucune force n'existe²¹⁵.

L'importance métaphysique de cette conception est de ne plus donner la priorité à l'individu, mais à une opération d'individuation entre des forces faisant système et dont découle une interrelation entre un individu et un milieu. Néanmoins, ce modèle physique ne saurait s'appliquer tel quel aux êtres vivants. Au contraire, ce qui définit le vivant, c'est la capacité à être toujours dans le devenir, c'est-à-dire à n'être jamais un individu totalement formé, mais à être le lieu d'opérations d'individuation qui le distinguent autant qu'elles l'accordent à son milieu²¹⁶. Concrètement, ces opérations sont à la fois les opérations métaboliques qui donnent forme à un corps et les décisions que nous prenons dans nos vies qui modèlent notre relation

214 Gilbert Simondon, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information* [1958], Grenoble, Éditions Jérôme Millon, coll. « Krisis », 2005.

215 *Ibid.*, p. 26.

216 *Ibid.*, p. 269

au monde. Mais, en apportant de la stabilité, parce qu'elles réalisent une possibilité latente, elles empêchent d'autres possibilités de se développer et réduisent la métastabilité : les cellules différenciées n'ont plus la plasticité, et la capacité de régénération des cellules-souches²¹⁷, et la vie elle-même d'un individu, qui, au fil du temps se définit par des actions et des croyances, est de plus en plus une incapacité à s'adapter à toutes les circonstances.

Et au sein du vivant, la perception suit le même modèle, particulièrement, pour Simondon, la perception des formes²¹⁸. Réanalysons alors en ces termes l'exemple de *Brothers* : l'acte d'enfoncer la gâchette gauche alliée à la représentation à l'écran d'un avatar en train de nager possède deux valeurs potentielles : une valeur esthétique et une valeur technique. Or, ces valeurs ne sont pas saisies au hasard ou *in abstracto*, mais demandent à ce que la relation reliant le jeu au joueur s'individue, en se déterminant ou bien comme relation technique au sein du jeu fermé ou bien comme relation esthétique au sein du jeu ouvert. Deux facteurs contribuent à cette opération d'individuation : le rythme du jeu et les dispositions attentionnelles du joueur. Le jeu fait apparaître en permanence de nouveaux stimuli visuels ou tactiles, qui ont chacun plus ou moins de valeur potentielle esthétique ou technique, et dont l'articulation ludique (est-ce une nuée rapide d'ennemis ? Un décor apparaissant lentement à l'horizon ?) est déjà à même d'orienter l'attention du joueur sur l'un des deux aspects possibles : nous avons vu comment la prégnance tactile des vibrations et l'absence de réel défi ludique après la résolution de l'énigme, faisait basculer notre scène vers le jeu ouvert. Mais l'événement qui fait apparaître un nouvel aspect technique ou esthétique peut aussi être le fait du joueur. Il faut au joueur une certaine disponibilité à sentir le sensible, que cette disponibilité d'approfondir sa relation au jeu soit inconsciente ou le résultat d'une « décision » esthétique ou technique²¹⁹.

De ce point de vue, d'ailleurs, tous les régimes d'expérience n'ont pas le même degré de stabilité. Le régime d'expérience le plus stable est sans aucun doute le régime compétitif, justement parce qu'il pose un but sur le long terme, avec des conditions très précises pour l'atteindre et qui ont tendance à neutraliser toute source de distraction et toute impression de métastabilité. Néanmoins, que le basculement même d'un régime à un autre soit possible indique qu'il subsiste toujours un certain degré de métastabilité, qui fait l'acte de jouer est, à

217 *Ibid.*, p. 215.

218 *Ibid.*, p. 233-236.

219 Saint Girons, *L'acte esthétique, op. cit.*, p. 171 oppose ainsi « l'acte esthétique » à l'acte technique, car le premier provient d'« une décision originale et plus ou moins consciente : celle de concentrer ses forces vers l'accueil ». Nous espérons avoir montré suffisamment au cours de cet travail qu'il y a une manière spécifiquement technique d'accueillir le sensible pour l'approfondir

l'instar du vivant pour Simondon, un « théâtre d'individuation », c'est-à-dire un moment qui n'est pas seulement le résultat d'une individuation, mais la continuation et le renouvellement d'une activité d'individuation²²⁰.

Ainsi, bien que tous les régimes d'expérience possèdent une part de métastabilité, ils se définissent avant tout par leur part de stabilité en ayant développé l'une des deux potentialités aisthétiques des éléments ludiques. Or, la scène de la nage de *Brothers*, elle, se définit avant tout par son équilibre métastable qui, fut-ce pour un instant, ne bascule ni du côté du jeu fermé, ni du jeu ouvert. Mais, ici un problème se pose : lorsque nous avons décrit la scène, la valeur technique et la valeur esthétique des éléments n'apparaissaient pas comme potentielles, mais elles s'exprimaient en même temps. Ce fait constitue alors l'occasion, non pas de récuser notre usage du modèle d'individuation simondonien, mais de préciser la spécificité et le sens philosophique de ce genre d'expérience.

La question à poser est alors la suivante : dans cette expérience métastable, l'expression de traits sensibles liés normalement au jeu fermé ou au jeu ouvert est-elle en même temps le plein développement de ces traits ? Sans doute faut-il ici se garder d'une illusion rétrospective due au discours philosophique. Afin de décrire le plus complètement possible ce qui se passait durant ce très court instant, nous étions obligés de déployer les effets sensibles du jeu dans leur entièreté. L'analyse séparait les deux types d'éléments, par la nécessité du discours, et se basait aussi sur le retour de ces mêmes éléments qui avaient été sentis en régime de jeu ouvert ou fermé lors des quelques séquences suivantes, hantées par le souvenir de ce moment de nage.

Il apparaît alors que ce qui place ce moment métastable à part des régimes d'expérience, ce n'est pas tant la richesse du contenu technique ou esthétique, mais la mise en avant de la liaison entre les contenus eux-mêmes. La forme sensible de la liaison entre technique et esthétique, ce qui passe toujours au second plan dans le jeu ouvert ou le jeu fermé, devient plus prégnante que les éléments qu'elle relie. Pour le dire en termes simondoniens, cette liaison se manifeste alors pleinement comme une « relation ». Par opposition au « rapport » qui est « purement formel », une relation « *a même rang de réalité que les termes eux-mêmes*²²¹ » et peut donc être saisie en tant que telle par le joueur. Il ne s'agit néanmoins pas ici de n'importe quelle relation. Nous avons déjà croisé un cas où la relation entre des éléments accessoires aux règles et des éléments techniques était l'objet

220 Simondon, *L'individuation*, *op. cit.*, p. 27.

221 *Ibid.*, p. 83

d'une appréciation sensible : la saveur des cartes *Magic*²²². Pourtant, nous avons rangé sans hésiter cette saveur du côté du jeu ouvert, donc du côté esthétique. Faut-il revoir notre jugement ou amender quelque peu notre première définition ?

C'est la seconde option qu'il faut choisir. Dans le cas de la carte « Sauvetage dans le Monde Souterrain », sa saveur n'a rien à voir avec la beauté technique de la carte, qui est d'être une variation sur la réanimation, et ce, bien qu'elle s'appuie sur la mise en relation d'éléments esthétiques et d'éléments techniques. A l'inverse, dans le cas de *Brothers*, apparaît une relation, non seulement entre un élément technique et un élément esthétique, mais entre la beauté technique et la beauté esthétique. Or, une relation, d'après Simondon, est « *une condition constitutive, énergétique et structurale, qui se prolonge dans l'existence des êtres constitués*²²³ ». Cette définition s'applique aux relations dans un cadre scientifique et dit que la possibilité d'une transformation en fonction d'un contexte n'est pas accidentelle, mais est une propriété de l'être des choses ; la relation est à la fois généalogique et à sens unique. Nous pensons, quant à nous, la relation comme un point de convergence plutôt qu'en un sens génétique. Dans le cas de *Brothers*, ce point de convergence, qui est en même temps un point d'équilibre, c'est l'idée de survivance. Dans le cas de *Celeste*, c'est la correspondance rythmique des couples cloche/projection et air/eau.

Nous comprenons ainsi pourquoi nous avons, avec *Celeste* ou avec *Brothers*, l'impression que le plaisir esthétique et le plaisir sensible technique n'étaient pas simplement juxtaposés l'un après l'autre, mais se répondaient et, surtout, se renforçaient l'un l'autre : ces instants spécifiques mettent au jour l'existence d'une relation entre ces plaisirs, et ne mettent au jour que cela. En effet, se concentrer sur la relation en tant que telle ne permet pas d'apercevoir l'entière des déterminations techniques ou esthétiques qu'elle relie. Par là s'expliquent le fait que ces déterminations soient en grande partie potentielles et que l'état attentionnel du joueur se définisse comme métastable.

Au fond, il existe deux types d'état définis par leur métastabilité qu'il ne faut pas confondre :

1. L'état métastable qui est à peine aperçu, lors d'une bascule, ou qui est celui de l'indécision et qui manifeste la coexistence d'une valeur technique et d'une valeur esthétique différentes et non reliées.

222 *Magic : The Gathering*, Garfield, *op. cit.*

223 *Ibid.*, p. 83.

2. L'état métastable remarquable qui manifeste l'existence d'une relation entre la beauté technique et la beauté esthétique d'une œuvre. C'est cet état là que nous nommons beau *jeu*.

Il nous faut à présent justifier ce nom, ce qui sera en fait en répondant en même temps aux questions suivantes : alors que nous avons soigneusement distingué les types d'attention présidant au jeu fermé et au jeu ouvert, comment une qualité commune peut-elle être aperçue ? Comment caractériser le mécanisme attentionnel de ce régime d'expérience ? Mais surtout, quel est l'intérêt de ce régime d'expérience s'il amène à une intelligence du sensible moins complète que les autres ? Quelle raison aurions-nous alors de chercher à prolonger cette expérience, et même à la distinguer tout court ?

2. Beau jeu et beau jeu des attentions

Il nous faut revenir une nouvelle fois à Kant et à la *Critique de la faculté de juger*²²⁴. L'expression « beau jeu » a en effet une acception kantienne : la musique et l'art des couleurs sont ainsi rassemblés, au paragraphe 51, sous l'appellation d'« art du beau jeu des sensations²²⁵ » (*die Kunst des schönen Spiels der Empfindungen*). L'association de la couleur et du son vient du fait que ces deux sensations partagent une même ambiguïté : les sens qui permettent de les percevoir sont « capables d'une sensation particulière qui leur est associée et dont on ne peut vraiment déterminer si elle a pour principe le sens ou la réflexion²²⁶ ». La sensation évoquée ici par Kant est le plaisir pris à l'écoute d'un son où à la vision d'une couleur sur lequel un jugement esthétique va être porté. La détermination de l'origine du plaisir est alors particulièrement importante : si le « principe » est le sens, alors le plaisir relève de l'agréable, s'il s'agit de la réflexion (ou plus exactement, du *jeu* des facultés) alors il relève du beau. Cependant, ces plaisirs ne sont pas symétriques : c'est la sensation qui est « agréable » mais c'est le « jeu » qui est beau²²⁷. Pour ce qui est de la musique, cette hésitation tient en partie à la définition même du son comme sensation²²⁸, mais il nous semble qu'elle tient en même temps à la nature même de ce « beau jeu des sensations ».

224 La lecture qui va suivre doit beaucoup à nos discussions avec notre collègue Margaux Thura, notamment suite à sa communication lors d'un séminaire doctoral. Qu'elle soit remerciée de nous avoir fait prendre conscience de ce problème du passage de l'intellectuel au corporel que nous nous apprêtons à présenter.

225 Kant, *CFJ*, op. cit., § 51, p. 311.

226 *Ibid.*, loc. cit.

227 *Ibid.*, loc. cit.

228 *Ibid.*, § 51p. 312. En effet tout l'enjeu de la définition du son est de savoir si celui-ci contient en lui un « beau jeu des sensations » ou non. Mais même en ce cas, cela ne revient pas à dire qu'un son est une belle sensation.

Celle-ci se précise un peu plus, quelques pages plus loin, au paragraphe 54 qui s'intéresse à « tout jeu libre et changeant des sensations » en tant qu'il « fait plaisir, parce qu'il favorise le sentiment de santé²²⁹ », « ce qui fait plaisir » venant d'être défini comme « ce qui plaît dans la sensation²³⁰ » donc comme relevant de l'agréable. Or ces jeux libres et changeants des sensations, comme nous l'avons déjà vu, sont de trois sortes : « *jeu avec le hasard, jeu avec les sons et jeu avec les pensées* ». A propos du premier, Kant, dans la traduction Renaut que nous suivons jusqu'ici, dit qu'il « ne mobilise pas la beauté²³¹ ». Or, le texte allemand porte « *das Glückspiel kein schönes Spiel ist* », ce que l'on peut traduire plus simplement par « le jeu de hasard n'est pas un beau jeu », contrairement à la musique et au mot d'esprit, qui même dans la détermination de ce en quoi ils font plaisir, restent des beaux jeux.

L'explication kantienne de ce fait est la suivante :

la musique et ce qui donne matière à rire sont deux types de jeu avec des Idées esthétiques, ou bien encore des représentations de l'entendement à la faveur desquelles, en définitive, rien ne se trouve pensé et qui ne peuvent apporter un plaisir (il est vrai un plaisir très vif) que par leur changement – ce par quoi l'on peut reconnaître assez clairement que, dans les deux cas, l'animation (*die Belebung*) est purement physique [...] ²³².

Les Idées esthétiques sont ce qui, dans les arts, « donnent beaucoup à penser » parce qu'elles correspondent à des représentations irréductibles à un concept, en suscitant une « diversité de représentations partielles²³³ ». L'appréciation des Idées esthétiques est donc le fait du *jeu* de l'entendement et de l'imagination, comme accord non réglé empêchant ainsi à la pensée de se fixer. Or ce *jeu*, bien qu'intellectuel, est senti selon Kant, et c'est justement ce sentiment qui caractérise le plaisir déterminé par le jugement de goût, plaisir que Kant glose au paragraphe 49 en disant que l'Idée esthétique permet de penser « une vaste dimension supplémentaire d'indicible dont le sentiment anime (*belebt*) le pouvoir de connaître²³⁴ ». Comment concilier alors cette définition avec l'idée que dans le cas du « beau jeu des sensations », l'animation n'est que physique, bien que rencontrant des Idées esthétiques ?

Le « beau jeu des sensations » se définit par un passage entre l'intellectuel et le corporel, ce dernier étant la destination ultime de ce mouvement. Ainsi, pour Kant,

229 *Ibid.*, § 54, p. 319.

230 *Ibid.*, § 54, p. 318.

231 *Ibid.*, § 54, p. 320.

232 *Ibid.*, *loc. cit.*

233 *Ibid.*, § 49, p. 299-303.

234 *Ibid.*, § 49, p. 303.

dans la musique, ce jeu va de la sensation physique aux Idées esthétiques (aux objets des affects) pour ensuite, de celles-ci, revenir, mais avec une force concentrée, au corps, tandis que, dans le cas du mot d'esprit, le *jeu* part des pensées puis, suite au relâchement de l'entendement, ce relâchement se transporte dans le corps, sous la forme du rire²³⁵. Si cette destination fait que l'animation créée par ce *jeu* est « purement physique », il reste cependant que celle-ci se transforme ou se renforce au contact des Idées esthétiques, et n'existe que grâce à l'animation intellectuelle créée par celles-ci. Notre hésitation, quant à l'articulation des animations, entre les termes « se transformer » et « se renforcer » s'explique ainsi : faut-il comprendre que l'animation intellectuelle se transforme complètement en animation physique dans sa descente de l'entendement aux organes, ou bien que cette animation physique use comme un moyen de l'animation intellectuelle, qui dès lors, par ce statut secondaire, passe en grande partie inaperçue ? Nous ne trancherons pas cette question car, pour notre propos, il nous suffit de remarquer que le « beau jeu des sensations » est une manière d'accorder deux types d'animation (physique et intellectuelle) et que cette animation, que Kant pense comme physique, tire néanmoins sa spécificité (par rapport à l'animation et au sentiment de santé procuré par le fait d'apprécier un mets comme le vin des Canaries) du passage d'une dimension intellectuelle à une dimension physique.

Que retenons-nous alors de ce concept kantien pour notre propos ? Déjà, remarquons que Kant parle du « beau jeu des sensations » alors que nous évoquions simplement l'expression « beau *jeu* ». Entendons-nous alors cette expression en un sens général, sans détermination particulière, ou bien ce « beau *jeu* » est-il aussi un « beau *jeu* des sensations » ? Ou bien est-il le « beau *jeu* » de quelque chose d'autre ?

Commençons par cette seconde question. Notre réflexion actuelle ne se situe pas au niveau des sensations corporelles, mais au niveau des régimes d'attention. Ceux-ci ne sont pas des sensations corporelles, mais sont les conditions de possibilité expliquant comment notre rapport aux objets esthétisés ou technicisés devient plaisant. Or, de même que le « beau jeu des sensations » désigne le fait qu'une animation est créée par le passage du physique à l'intellectuel, de même, dans notre cas, il y a un beau *jeu* des attentions : le passage entre jeu ouvert et jeu fermé est un *jeu*, donc un accord dynamique vivifiant, qui crée une animation spécifique et qui se renforce par le fait même du passage, pareillement à ce qu'il se passe dans le cas de la musique pour Kant. Et ce *jeu* est beau, et non simplement un « *jeu* des attentions »

235 *Ibid.*, § 54, p. 320.

parce qu'il établit, comme nous l'avons déjà remarqué, une relation vécue comme nécessaire entre deux beautés.

A partir de là, nous nous inspirons de nouveau de Kant plus que nous le suivons de manière orthodoxe. En effet, l'animation propre au « beau jeu des sensations », si elle mettait en jeu l'intellectuel et le corporel, parce qu'elle avait pour destination le corps, était du côté de ce dernier. Dans notre cas, le beau *jeu* des attentions ne peut pas être dit technique ou esthétique, mais en permettant de sentir le passage d'un régime d'expérience à l'autre comme remarquable, il crée une forme d'animation qui lui est propre, participant à la fois du technique et de l'esthétique. Ces moments de beau *jeu* se distinguent ainsi par une intensité de l'animation²³⁶ grâce à leur capacité à articuler dans un seul moment de l'expérience, des régimes qui devraient être consécutifs. Nous reviendrons sur cette question de l'animation en conclusion, après avoir étudié d'autres exemples précis de jeux vidéo et, surtout, après avoir résolu deux autres difficultés supplémentaires : s'il ne s'agit pas d'une bascule, comment caractériser le mouvement reliant jeu fermé et jeu ouvert dans le beau *jeu* et pourquoi parler de « beau *jeu* » plutôt que de « beau *jeu* des attentions » ?

Soit la première de ces questions. Nous avons caractérisé le passage entre les régimes d'expérience de bascule, celle-ci se faisant de manière franche, tout en conservant un élément de métastabilité permettant au mouvement inverse de s'accomplir. Or, dans le cas du beau *jeu*, par la relation de nécessité et de renforcement qui s'établit entre beauté technique et beauté esthétique, jeu ouvert et jeu fermé semblent arriver à ce que nous nommons un point d'équilibre. Or cet équilibre peut être compris de deux manières : statique ou dynamique. Dans le premier cas, il faudrait dire que les deux régimes d'expérience sont présents à l'esprit en même temps, comme deux zones d'un diagramme de Venn qui se croiseraient dans une aire spécifique. Dans le second, il s'agirait de comprendre cet équilibre comme le fait, non plus d'une superposition, mais d'une oscillation entre les régimes d'expérience. Plutôt qu'un basculement net et franc, l'attention du joueur oscillerait de l'un à l'autre, oscillation qui donnerait à l'expérience du beau *jeu* son unité et permettrait de comprendre l'animation intense et le plaisir spécifique qu'elle donne, tout en respectant l'idée de passage que nous notions avec Kant et qui est à peu près absente dans le cas de l'image d'une aire commune aux deux régimes.

236 Ou, pour reprendre le terme d'Anne Boissière que nous avons utilisé auparavant, une « intensité de vie ». Voir Boissière, *Le mouvement à l'œuvre*, op. cit., p. 83. Bien que la traduction française ait retenu le terme d'« animation », à partir de la racine latine *anima*, comme âme ou souffle vitale, le terme allemand est *belebt*, participe formé sur le verbe *leben*, vivre. Nous nous permettons donc d'utiliser ici intensité d'animation et intensité de vie comme des synonymes.

Prenons alors comme exemple le jeu de go²³⁷, ou plutôt une certaine manière de comprendre la beauté d'icelui. Dans l'avant-propos à son livre *Le go cosmique*, qui est autant un livre de commentaire de parties que d'exposition de sa vision du jeu de go, le joueur professionnel Takemiya Masaki écrit :

Alors, comment peut-on jouer des bon coups, des coups qui touchent le cœur ? Une bonne façon de progresser, c'est peut-être de regarder des parties de professionnels en essayant de voir le plus possible de bons coups, même sans les comprendre. Regardez plusieurs fois ces coups chez vous, tranquillement, même sans rien comprendre. Votre notion de la beauté du go naîtra et s'affinera ; et ça c'est très important²³⁸.

L'aspect le plus frappant de ce passage, qui parcourt tout le livre de Takemiya, n'est pas seulement l'intime relation existant entre la beauté d'un coup et son intérêt pour la partie en cours, mais que la beauté des coups est un guide pour progresser, indépendamment de sa formulation en une maxime technique. En effet, l'auteur exprime en plusieurs endroits sa méfiance envers l'apprentissage et le jeu par reproduction des *joseki*, séquences de coups comparables à ce que seraient les ouvertures aux échecs et disposant ainsi d'une grande lisibilité²³⁹. Bien plutôt disserte-t-il longuement les coups qui sont contraires à ces *joseki*, mais qui sont néanmoins des bons coups, trouvés grâce à l'intuition²⁴⁰.

Cette mention de l'intuition est essentielle pour comprendre ce que Takemiya entend par beauté. La beauté du jeu de go a une indéniable part technique liée, non à la poursuite du but final du jeu, l'obtention d'un territoire, mais au combat à livrer pour former celui-ci. Il est remarquable que Takemiya assigne aux joueurs professionnels la mission de « montrer de belles parties, pouvant instruire et séduire [les amateurs]²⁴¹ », amateurs qui ne devraient pas se concentrer sur le résultat et ne pas être déçus si leur joueur favori perd la partie. Cette indifférence au résultat nous ramène à cette valorisation de l'effort pour lui-même, dans son jeu avec le but poursuivi, caractéristique de l'appréciation de la beauté technique

Cependant, si le spectateur ne comprend pas ce qu'il se passe sur le *goban*, autrement dit s'il ne parvient pas à lire la relation entre le coup et le but de la partie, que lui reste-t-il à

237 Jeu ancestral originaire de Chine, le go oppose deux joueurs qui, chacun à leur tour, posent une pierre de leur couleur sur l'une des 361 intersections d'un *goban*, le plateau de jeu. Le but est de constituer des territoires avec les intersections laissées libres, le joueur ayant le plus grand nombre d'intersections sous son contrôle à la fin de la partie étant déclaré vainqueur.

238 Masaki Takemiya, *Takemiya Masaki no uchuryu no gokui* [1993], trad. par Wataru Miyakawa, *Le go cosmique*, Villiers-le-Bel, Algo, 1997, p. 5. Dans le corps du texte, nous conservons l'usage japonais de faire précéder le prénom du nom de famille.

239 *Ibid.*, p. 64-70.

240 *Ibid.*, p. 75. Au cours de son livre, Takemiya utilise également l'anglais *feeling* pour décrire le même sentiment. p. 117 par exemple. Sur le lien entre intuition et beauté, voir la p. 119.

241 *Ibid.*, p. 54.

regarder ? La forme même créée par la position relative des pierres. La beauté des formes du go n'est pas une beauté géométrique, elle est une beauté dynamique, qui hait l'isolement et consiste à sentir quelque chose comme des rayons partant des pierres, qui se renforcent au contact des autres pierres de même couleur, mais se brisent au contact des pierres adverses. C'est dans cette optique que Takemiya invite ses lecteurs, au cours d'une partie, à « contempler le *goban* au moins une fois²⁴² » afin de trouver des coups brillants, c'est-à-dire créant un rayonnement formel remarquable. Cette idée de contemplation revient ici à sortir de l'état de calcul de territoire, de lecture et d'anticipation des coups de l'adversaire pour se laisser guider par la forme des pierres. Bien sûr, percevoir ce rayonnement requiert quelques notions des règles du jeu, mais, parce que la part proprement technique de ce rayonnement reste vague, c'est l'aspect esthétique de la forme des pierres, dans le rythme visuel qu'elles composent, qui ressort.

La position de Takemiya nous semble proposer une convergence entre l'appréciation esthétique et l'appréciation technique du jeu de go, en faisant de la première une bonne propédeutique à la meilleure compréhension des bons coups permis par les règles du jeu. La différence est ici très grande en comparaison de l'autre exemple de jeu de plateau traditionnel que nous avons croisé, les échecs artistiques. La beauté des solutions des échecs artistiques ne tenaient pas à la forme sensible des pièces sur l'échiquier, mais uniquement à leur position relative dans le système constitué par les règles du jeu. La configuration de l'échiquier constituait ainsi seulement la trace d'un état ludique et non un tableau qui serait appréciable pour son apparence et son rythme sensibles. La beauté du go participe, selon nous, à la fois du jeu fermé et du jeu ouvert ; et les moments où le coup joué est porté par « l'intuition » des formes ont cette qualité de beau *jeu* que nous tentons de mettre au jour. En effet, le plaisir esthétique et le plaisir technique y sont liés et ce que nous nommions plus haut l'aspect vague des éléments techniques renverrait en fait à un état de métastabilité dans lequel l'appréciation technique est présente, mais non développée dans toute sa richesse.

Cet exemple paraît d'abord nous orienter vers une compréhension statique de l'équilibre métastable du beau *jeu*. En effet, quand nous regardons un *goban* pour prévoir le prochain coup, nous semblons capables de voir en même temps, comme par superposition, le rayonnement des pierres comme forme esthétique et forme technique, puisque les deux dépendent l'une de l'autre. Mais cette impression de superposition est sans doute due au rythme lent et au tour par tour du jeu de go, ainsi qu'au fait qu'il utilise un plateau permettant

242 *Ibid.*, p. 117.

de visualiser comme sur un tableau l'ensemble des informations de la partie d'une manière elle-même statique. L'image de l'oscillation est plus à même de rendre compte d'une expérience comme celle de *Celeste*, dans laquelle l'expérience du beau jeu s'inscrit dans une durée qui n'est pas seulement celles des opérations mentales et dans l'accomplissement de plusieurs gestes ludiques dont le rythme même favorise cette oscillation.

En effet, avant le saut, l'attention du joueur doit calculer la trajectoire à venir, puis vient la partie du saut durant laquelle Madeline traverse les étangs d'étoiles en un « bref moment de suspension » permettant de saisir le *jeu* sur la qualité élémentaire des étangs, avant de revenir à une appréciation technique des nouveaux gestes à effectuer. L'oscillation est dans ce cas la plus sensible, parce qu'elle est épouse le rythme temporel du jeu. L'appréciation du jeu de go ne nous semble pas différente : il y a simplement une décorrélation entre le mouvement intérieur du *jeu* des attentions et les mouvements extérieurs qui constituent la partie en cours.

Passer par les écrits de Takemiya permet également de passer à la deuxième question que nous posons : pourquoi parler de beau *jeu* et non de beau *jeu* des attentions ? En effet, ce que nous interprétons comme le sentiment de la liaison nécessaire entre beauté technique et beauté esthétique par le *jeu* des attentions, est, pour le joueur japonais, ce qui permet de jouer « des bons coups » ; et ces « bons coups » permettent en même temps de sentir la « beauté du go », non parce qu'il serait des coups qui feraient gagner à chaque fois, mais parce qu'ils donnent des parties intéressantes, en montrant des possibilités contenues dans les règles, et notamment les possibilités d'expression de soi²⁴³. En ce sens, le beau *jeu* des attentions n'est plus seulement un *jeu* intérieur détaché de l'action de jouer, mais une manière de jouer particulièrement remarquable dans son rapport aux règles du jeu.

Qu'entendons nous ici par « bons coups », ou plus, largement, « action ludiquement bonne », si ce n'est pas nécessairement l'action qui fait gagner à coup sûr ? Nous voyons que, chez Takemiya, cette caractéristique est liée au combat, au fait de prendre le goban comme le lieu d'une interaction dont la forme sera plus importante que le résultat final. Or, par là, nous rejoignons un sens bien plus commune de l'expression « beau jeu ». Ainsi, chez le commentateur de *speedrun* Yann « CdV » Chauvière, cette expression, qui revient assez régulièrement dans ses émissions, semble recouvrir deux acceptions différentes. La plus générale des deux loue simplement la capacité d'un *speedrunner* à effectuer sa chorégraphie rythmique avec fluidité et sans erreur, manifestant ainsi sa maîtrise technique du jeu. Mais, en

243 *Ibid.*, p. 71-77.

un sens plus restreint, l'expression semble en même temps désigner les séquences de jeu où le *speedrunner* tente les stratégies les moins conventionnelles, car les plus risquées, par opposition aux stratégies moins rapides, mais plus sûres, pour un gain de temps parfois minime, et potentiellement très punitives en cas d'erreur.

Ce deuxième sens n'est qu'un cas particulier du premier qui célèbre, en plus de la maîtrise technique, le fait le joueur soit capable de risquer le résultat de sa partie, sur le mode du quitte ou double. A la forme sensible du geste s'ajoute une attitude d'ordre éthique, celle d'un abandon plus grand aux règles en jouant aux limites de ce qu'elles permettent et punissent. Ainsi, si cette attitude ne constitue pas le centre de l'attention, c'est elle qui donne de l'éclat à la beauté qui est perçue et jugée. Le risque est donc un critère secondaire, et non autonome, du jugement sensible. Mais il est clair que l'appréciation du style de jeu des *speedrunners*, est un jugement d'appréciation technique et, l'expression « beau jeu » utilisé par Chauvière en ce cas est à comprendre, comme une forme abrégée de « beau jeu fermé ».

Que retenir de ce détour ? L'attachement au geste du combat plutôt qu'à la victoire manifeste chez Takemiya une attitude éthique similaire : le bon coup est celui qui permet d'apercevoir la beauté du go en embrassant pleinement le risque de la défaite et non en la craignant. Or la présence d'un risque qui ne soit pas seulement une difficulté routinière est ce qui oblige l'attention du joueur à garder une part de son attention vers le jeu fermé et l'empêche de basculer franchement vers le jeu ouvert, ce que la routine permettrait. Ainsi, dans un jeu établissant une connexion ressentie comme nécessaire entre beauté technique et beauté esthétique, le risque est ce qui permet à l'oscillation de se maintenir dans une durée plus longue. De ce fait, le risque fait du beau *jeu* un régime d'expérience à part entière, contrairement à ce qui se passe dans *Brothers* où, une fois l'énigme résolue, le risque de rester bloqué disparaît. Cet état est un équilibre métastable délicat car demandant une prise de risque (ou la conscience d'une prise de risque, pour le spectateur) qui emmène son joueur à la limite tout en ménageant une possibilité d'ouverture du jeu.

Ainsi, ce que nous appelons beau *jeu* en un sens fort est donc un régime d'expérience dans lequel le beau *jeu* des attentions a pour condition et expression un geste risqué au sein d'un rôle non-ordinaire. Par là, la possibilité théorique existe pour d'autres objets ou pratiques de faire sentir le beau *jeu* des attentions, mais d'une manière différente du beau *jeu*. Celui-ci, par ce qu'il est lié à un geste risqué, se signale par une intensité d'animation particulièrement forte et comme un régime d'expérience que nous pouvons qualifier d'« éclat ». C'est à la détermination précise de ces deux aspects (l'intensité de l'animation et la nature d'éclat) qu'il

faut à présent nous atteler en présentant les manières qui expliquent comment l'état métastable peut se perpétuer au-delà d'un seul court instant.

3. Les manifestations du beau jeu : convergences temporelles et rémanences sensibles

Le plaisir pris au beau *jeu* est donc le plaisir pris à une oscillation vécue comme nécessaire entre deux types d'attention, nécessité garantie par le lien qui s'établit entre beauté technique et beauté esthétique. Si la théorie du beau *jeu* nous offre un cadre conceptuel général qui s'est montré adéquat par rapport au *go*, à *Celeste* et à *Brothers*, ces seuls exemples n'ont pas épuisé les possibilités sensibles du beau *jeu*, dont il s'agit à présent de préciser les dynamiques plus particulières qui l'organisent et l'entretiennent. La distinction à faire ici est entre convergence temporelle et rémanence des éléments techniques et esthétiques. Le *go* montrait un cas de convergence, parce que les beautés techniques et esthétiques étaient liées aux mêmes objets ludiques : les pierres et leurs formes sur le goban. Mais pareille convergence peut aussi se créer entre des éléments distincts, ce que nous aimerions montrer par l'exemple de *NO THING*²⁴⁴.

Rappelons qu'il s'agit d'un *runner* extrêmement exigeant, dans lequel il n'est possible que de tourner à angle droit sur des chemins fort étroits, afin de porter un message à la souveraine d'une société se revendiquant comme totalitaire. Pendant notre course, une voix robotique, qui nous observe, nous entretient sur la politique du régime, sur la vie quotidienne de nos concitoyens et sur l'insignifiance du personnage que nous incarnons. Les phrases sont égrainées à intervalles plus ou moins réguliers, de la même voix blanche, avec des coupes parfois incongrues afin que les interventions ne soient jamais trop longues, créant ainsi une sorte de litanie totalitaire. Ce texte est une part du paysage sonore du jeu, avec deux autres éléments : la musique de fond, d'inspiration électronique, et les *bips* que produit le joueur à chaque tournant. Les mouvements du joueur ne sont que fortuitement en rythme avec la musique, car le rythme des tournants, ou plutôt leur arythmie destinée à piéger²⁴⁵, est disjoint de celui de la musique, tous deux étant eux-mêmes sans rapport évident avec le rythme de la déclamation.

Or, c'est précisément de ces disjonctions rythmiques que vient le beau *jeu*. Pareille disjonction pourrait être sentie comme inharmonieuse, parce qu'il serait étrange de jouer sur un rythme différent de la musique ; ou bien, elle pourrait être indifférente, la tâche ludique

244 *NO THING*, Evil Indie Games, *op. cit.*

245 Sur l'arythmie des gestes ludiques, voir Sudnow, *Pilgrim in the Microworld*, *op. cit.*, p. 000.

accaparant l'attention, la musique et la déclamation étant neutralisés ou seulement sentis « comme en passant ». Nous pensons au contraire que le plaisir vient du fait que ces différents rythmes s'accordent entre eux et que leur beauté se renforcent dans un beau *jeu* des attentions. Est-ce à dire que les mouvements dans ce jeu seraient une forme de danse arythmique, mais néanmoins entraînée par le mouvement²⁴⁶ de la musique, comme le pogo des concerts *metal* ? Nullement, les déplacements dans *NO THING* ne sont en effet pas provoqués par la musique, ils lui sont même doublement étrangers : il s'agit d'un déplacement en partie automatique, la vitesse étant entretenue par la machine, et dont la chorégraphie est provoquée et contrainte par les obstacles qui se présentent à la vue du joueur, et non par les inflexions musicales.

C'est pourtant une impression similaire qui se produit : le mouvement ludique rejoint parfois le mouvement musical, soit que les *bips* se synchronisent fortuitement sur la musique, soit qu'il y ait une parenté plus évanescence entre le rythme ludique, à la fois temporel et visuel, et le rythme musical. Plutôt que de parler de danse, nous proposons de dire que l'animation ressentie donne au joueur l'impression de traverser le sonore : le parcours ludique devient un mode de réception de la musique, parce que la musique semble en même temps animer sensiblement les déplacements ludiques²⁴⁷. L'accord ressenti ici n'est ni technique, ni esthétique : il manifeste une oscillation de l'attention, relancée par le risque ludique, qui fait perçoit une convergence nécessaire entre deux sources d'animations différentes et présentes sensiblement en même temps.

Venons-en alors à la dynamique de rémanence. Nous nous sommes déjà assez longuement étendus sur la traversée des étangs d'étoiles de *Celeste*. Mais, afin d'en mieux saisir, par contraste, les spécificités eu égard à l'articulation temporelle des éléments techniques et esthétiques, évoquons un autre moment de beau *jeu* qui présente quelques similarités avec celui-ci parce qu'issu également d'un jeu de plates-formes, *Mirror's Edge*²⁴⁸.

246 Il faut ici entendre mouvement non pas en un sens de déplacement, mais au sens d'une véritable impulsion vitale qui amène une « intensité de vie » remarquable. Voir Anne Boissière,

247 *NO THING* réussit là où un jeu comme *Audiosurf*, Dylan Fitterer, 2008, échoue. Ce dernier propose de diriger un vaisseau devant activer des interrupteurs en rythme avec une musique : chaque parcours est généré en fonction de la musique choisie et le chemin du vaisseau, ainsi que les moments où appuyer sur les interrupteurs, miment, comme une tablature, le rythme de la musique. Or, en tentant d'imiter ainsi la pulsation et la structure du morceau, *Audiosurf* enlève tout mouvement musical, remplaçant le rythme par la mesure : cette imitation rend finalement plus criante que l'action ludique n'est pas provoquée par la musique ; elle est alors vécue comme arbitraire et une pareille impression de traversée du sonore n'apparaît pas. Cela ne signifie pas pour autant qu'un dispositif similaire échouerait nécessairement. Le récent *Thumper*, Marc Flury & Brian Gibson, Séoul, Drool, 2016, reprend la nécessité d'accorder rythmiquement le mouvement ludique au rythme musical. Mais alors que *Audiosurf* plaquait une action ludique sur un rythme musical qui n'avait pas été prévu pour (les musiques du jeu sont celles de discothèque numérique du joueur), la musique de *Thumper* a été composée avec un rythme ludique en tête, ce qui facilite la convergence.

248 *Mirror's Edge*, DICE, *op. cit.*

Rappelons que dans celui-ci, le joueur dirige Faith, jeune femme devant sauter de toit de gratte-ciel en toit de gratte-ciel en s'inspirant de, et en exagérant les prouesses réalisées par les athlètes de parkour²⁴⁹. Joué en vue subjective, *Mirror's Edge* demande une maîtrise technique articulant plusieurs contraintes ludiques : principalement une gestion de la vitesse réclamant réflexes et capacité d'improvisation, la planification de son chemin, une véritable incorporation des pouvoirs d'actions numériques de l'avatar, notamment pour apprécier les distances, et une résistance au vertige. La concentration nécessaire pour accomplir ensemble toutes ces tâches, qui relèvent du jeu fermé, semble alors incompatible avec une attention esthétique du décor autrement que « comme en passant ».

Celui-ci est pourtant, lors des passages de jeu en extérieur, particulièrement remarquable. Sous un ciel d'un bleu froid, les bâtiments de la ville sont d'une blancheur parfaite, comme si la pollution n'avait pas prise sur eux. Parce que l'action du jeu se déroule en grande partie sur les toits, la ville apparaît sous un jour inhabituellement calme et serein et si quelques touches de couleur sont apparentes, elles s'imbriquent parfaitement dans le paysage. Or, certains objets (d'une discrète rambarde à une très grande grue) peuvent se parer d'une couleur rouge dont l'intensité et la saturation contrastent avec le reste du décor. Cette couleur rouge est en fait un marqueur ludique²⁵⁰, censé représenter l'instinct de déplacement de Faith, afin d'aider le joueur à identifier les chemins possibles pour arriver à son but. Alors que le reste du décor est statique, cette couleur rouge est, elle, dynamique puisqu'elle vient se fixer d'un élément à l'autre au fur et à mesure de notre progression.

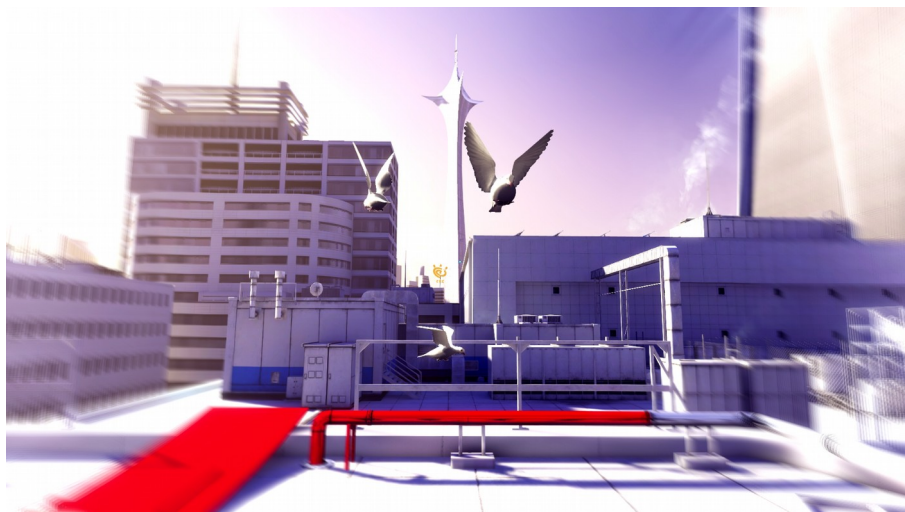


Illustration 49: Mirror's Edge

249 Le parkour désigne la discipline sportive consistant à courir et à réaliser des acrobaties en usant du mobilier urbain.

250 Ce marqueur ludique est d'ailleurs optionnel et peut être désactivé, augmentant un peu la difficulté du jeu en donnant la possibilité de se perdre plus facilement.

Or ce jeu de contraste entre deux qualités de couleurs est particulièrement sensible dans l'action. C'est en plein saut, alors que l'œil fixait au départ le prochain point rouge qui se rapprochait petit à petit, que l'impression de tranquille majesté de la ville, dans son immobilité blanche et bleu, se fait le mieux sentir parce que le contraste de couleur, qu'un regard statique aurait tendance à aplanir, devient plus saillant grâce à la vitesse et au le mouvement. Dit autrement, la beauté esthétique du décor ne devient pleinement apparente que lorsque celui-ci est traversé et, mieux, lorsqu'il est bien traversé, sans erreur ou hésitation de notre part, donc lorsque le joueur fait preuve d'une maîtrise technique certaine. Nous interprétons cette situation comme du beau *jeu* : bien jouer permet d'abord d'apprécier la beauté technique de *Mirror's Edge*²⁵¹. La sérénité qui accompagne pareille appréciation est ce qui rend visible la beauté esthétique de l'environnement, non pas « comme en passant », mais comme quelque chose de frappant parce que sensible d'une manière plus forte dans ces moments périlleux ; cette beauté tire son éclat du fait d'être saisie alors que l'avatar est à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol. La beauté esthétique apparaît comme le prolongement nécessaire de la beauté technique et le sentiment esthétique de sérénité qui se dégage de la ville vient faire écho et renforcer celui, d'origine technique, qui saisit le joueur : le beau *jeu* des attentions s'est mis en place.

Une indéniable proximité existe alors entre le beau *jeu* dans *Mirror's Edge* et dans *Celeste* : les deux prennent pour point de départ l'acte technique du déplacement périlleux, et notamment du déplacement aérien, comme permettant d'accéder à une qualité esthétique nouvelle et autrement inatteignable ou bien moins forte. Mais une différence de taille est à relever dans la manière d'apparaître des éléments esthétiques : là où le jeu entre les éléments de *Celeste* n'est sensible à l'écran que par intermittence, lorsque Madeline traverse les étangs d'étoile, la couleur rouge qui crée le contraste dynamique dans *Mirror's Edge* est, en droit, présente en permanence à l'écran. Dans ce dernier cas, l'impression d'avoir accès aux deux types d'attention en même temps semble s'expliquer par cette permanence visuelle qui continue de relancer l'oscillation entre les attentions. Mais, en en restant là, c'est le rattachement au beau *jeu* du second niveau de *Celeste* qui devient problématique dans la

251 Celle-ci, selon nos catégories, tient à la fois du beau et de l'homogène. Le jeu tend à une certaine fluidité de l'expérience qui se retrouve d'abord dans le schème de contrôle : un même bouton permet différentes actions en fonction de l'endroit où elle est utilisée (saut, saut en prenant appui sur un rebord voire courir sur un mur). Cette simplicité qui fait donc tenir en un seul geste physique plusieurs nuances de gestes numériques relève donc bien du beau et de l'homogène. A cela s'ajoute la disproportion qui existe entre le simple appui sur une touche et les sauts de Faith qui exagèrent les capacités athlétiques humaines.

mesure où la traversée des étangs d'étoiles est nécessairement localisée à des moments précis de l'expérience.

La simple notion du rythme ne suffit pas à expliquer ce rattachement, quand bien même la rapidité d'exécution est ici nécessaire au déploiement du beau *jeu*. Repensons en effet à ce jeu également très rapide dans son rythme, *One Finger Death Punch*, que nous avons pris, pour cette raison même, comme exemple de l'appréciation « comme en passant » d'éléments esthétiques au sein d'une expérience technique²⁵². Les mouvements de kung-fu de l'avatar peuvent difficilement être vus comme nécessaires, dans la mesure où leur chorégraphie échappe au contrôle du joueur, et dans la mesure où ces mouvements d'un personnage en fil de fer noir paraissent visuellement bien pâles face aux couleurs éclatantes des barres indiquant la proximité des ennemis. Dit autrement, ces mouvements font faible impression.

A l'inverse, la traversée des étangs d'étoiles, malgré sa courte durée et son inscription dans une séquence périlleuse, par le *jeu* entre l'aquique et l'aérien qu'elle propose fait forte impression. Alors que le moment effectif de traversée est passé, l'impression esthétique engendré par celle-ci reste vivace dans l'esprit du joueur et reste sentie pendant le reste de la séquence de saut ou jusqu'à ce qu'un nouvel étang permette de renouveler l'impression. Ce qui provoque le régime d'expérience du beau *jeu* est donc ici la rémanence d'une impression passée qui vient *jouer* avec la nécessité technique d'être attentif au présent de l'exécution. En ce cas, l'oscillation attentionnelle caractéristique du beau *jeu* est en même temps une oscillation entre le présent de l'action et le passé d'une impression sensible qui entre à la fois en tension et en résonance avec ce présent ; en tension parce qu'il distrait de l'action en réclamant le régime d'expérience opposé et en résonance, parce que donnant en même temps l'impression d'une nécessité sensible liant les deux types de beauté.

La quasi-constance de la couleur rouge à l'écran dans *Mirror's Edge* ne témoigne en fait pas d'un mécanisme différent. Le beau jeu advient quand le dynamisme du contraste coloré a fait forte impression sur le joueur et que cette impression persiste même si l'attention du joueur, qui a toujours la couleur rouge dans son champ de vision, est à nouveau davantage concentrée sur l'accomplissement de la tâche ludique, alors que le rouge devrait être senti « qu'en passant ». La présence continue du rouge à l'écran vient donc redoubler la rémanence interne tout en permettant à l'impression de se renouveler et à l'état de beau jeu de se prolonger. Mais cet état de beau jeu, par sa fragilité attentionnelle, reste néanmoins un régime

252 *One Finger Death Punch*, Silver Dollar Games, *op. cit.* Voir notre chapitre 4.

d'expérience très difficilement continu et, de manière générale, alors que jeu ouvert et jeu fermé sont des régimes qui s'installent dans la durée et tendent à la continuité, le beau jeu s'apprécie bien au contraire comme une succession d'éclats discontinus.

En utilisant de ce terme éclat, que nous avons croisé en parlant du risque comme éclat du geste ludique, nous voulons dire que l'expérience du beau *jeu* est à la fois éclatante et éclatée. Le caractère éclaté tient à la métastabilité du régime d'expérience lui-même qui est tiraillé entre deux directions contraires. Quant à son caractère éclatant, il s'explique doublement. D'une part, l'entretien de son équilibre est lié à un risque ludique comme éclat auquel nous pouvons nous abandonner, au sens où nous avons conscience d'être aux limites de nos possibilités tout en acceptant sereinement la possibilité de l'échec. D'autre part, les moments de beau *jeu* atteignent une intensité vitale particulièrement haute et éclatante, ce que nous allons nous employer à montrer.

Un jeu témoignant particulièrement bien de cette spécificité du beau *jeu*, tout en nous permettant de saisir un peu mieux ses possibilités sensibles, est *Race the Sun*²⁵³. Le titre résume parfaitement la tâche ludique : aux commandes d'un vaisseau propulsé par l'énergie solaire sur la surface d'une planète, le joueur doit être plus rapide que l'inexorable course du soleil, puisque la tombée de la nuit signifie l'arrêt de l'alimentation et donc la fin du jeu. Le jeu est construit comme un jeu d'arcade de type *endless runner* : le chemin est parsemé d'obstacles qui sont autant d'occasions d'accidents mettant fin prématurément à la partie et est structuré en régions qui augmentent progressivement la difficulté, par variation et densification desdits obstacles. L'expérience se rattache au genre de l'arcade tel qu'il a été défini par Triclot : le joueur y finit dépassé par sa propre vitesse, situation qui permet de mettre en avant les « gestes qui sauvent », ces gestes réflexes qui font éviter au dernier moment un obstacle, alors que l'esprit semblait inéluctablement dépassé²⁵⁴.

Une autre façon de terminer la partie dans ce genre de jeu, bien moins catastrophique est de sanctionner la lenteur ou la prudence du joueur, en mettant fin à la partie lorsqu'un décompte de temps arrive à zéro²⁵⁵. Dans *Race the Sun*, aucun décompte n'est visible car celui-ci a été diégétisé. Le soleil remplit ce rôle et indique, par sa position dans le ciel, le temps qu'il reste avant la fin automatique de la partie²⁵⁶. Cette élégance de *design* qui épure

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

254 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 152.

255 Voir, par exemple le classique de l'arcade *Outrun*, Suzuki, op. cit. Il est clair également que la présence de ce compteur à l'écran n'est pas qu'une mécanique négative de sanction, mais a aussi une vertu incitative, pour forcer le joueur à prendre des risques.

256 Là où, dans *Outrun*, la fin de la partie par expiration du décompte voyait juste la voiture s'arrêter sans catastrophe, *Race the Sun* connaît une fin plus violente. Parce qu'il vole quelques mètres au dessus du sol,

l’affichage à l’écran permet en même temps au jeu de gagner une dimension proprement allégorique. Cette course contre une lente descente vers l’obscurité, qui a le soleil comme mesure du temps, parsemée d’obstacle divers qui amènent une mort « inévitable, mais inattendue²⁵⁷ », font de *Race the Sun* une allégorie de la vie humaine elle-même. Mais cette dimension est-elle sensible dans le moment de jeu ? Avons-nous vraiment l’impression de jouer une allégorie lorsque nous passons sous une arche en évitant de justesse des ailes de moulin, alors que le soleil devient rasant ?

La concentration sur l’aspect mécanique, à cause du rythme de plus en plus effréné, semble d’abord interdire à cette dimension d’être sentie autrement que « comme en passant » : nous savons qu’il s’agit d’une allégorie, mais cela n’influence pas la poursuite du score et le

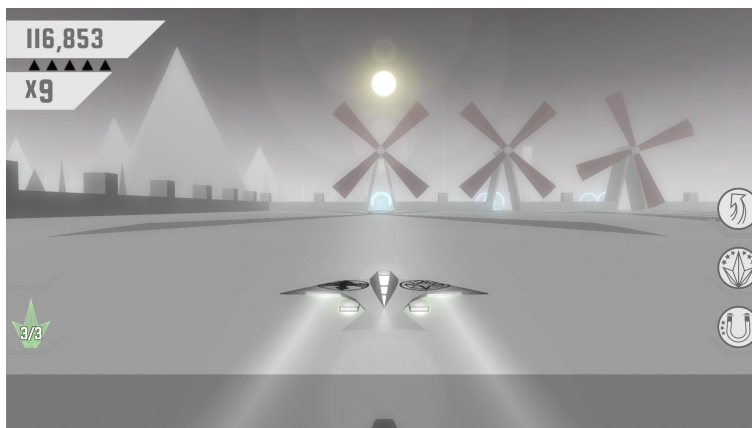


Illustration 50: *Race the Sun*

désir de voir une région supplémentaire jusqu’ici jamais atteinte. Au fond, il semble que nous pouvons adapter aux allégorie dans les jeux vidéo ce que Schopenhauer disait des allégories en peinture : qu’il n’y a « aucun rapport » entre le fait d’être une allégorie (qui renvoie à un concept) et d’être une peinture présentant esthétiquement une Idée²⁵⁸ (qui, dans le système de Schopenhauer, renvoie à une connaissance intuitive différente de la connaissance conceptuelle) ; il s’agit de deux ordres différents de phénomènes. Faut-il dire, en s’inspirant de ce mouvement, qu’il n’y a aucun rapport entre le fait que *Race the Sun* est un jeu de type *endless runner* (demandant donc une maîtrise technique basée sur une bonne capacité d’anticipation et de réflexe) et une allégorie (liant les représentations du jeu à un concept) parce que ces deux aspects ne peuvent pas être saisis par un même mouvement de pensée ?

Reprécisons davantage la question car il faut faire une différence entre jouer à une allégorie et jouer une allégorie. Il est indéniable que tout joueur de *Race the Sun* joue à une allégorie dans la mesure où les qualités formelles de ce jeu le qualifient comme telle – et en ce

l’absence d’énergie solaire fait s’écraser le vaisseau.

257 Cette proposition, (*unavoidable yet unexpected*) ponctue la plupart des écrans de fin, quelle que soit la cause (accident ou tombée de la nuit), qui a provoqué cette fin.

258 Arthur Schopenhauer, *Die Welt als Wille und Vorstellung* [1819], trad. Auguste Burdeau, revue et corrigée par Richard Roos, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2014, § 50, p. 304-306.

sens, être un *endless runner* fait partie de ces qualités qui concourent à former une bonne allégorie, en évoquant le caractère indéfini de la durée de notre propre existence. En revanche, pouvons-nous dire que nous jouons l'allégorie, de la même manière que, au théâtre, un acteur ne joue pas « à un personnage » mais « joue un personnage » ? Par cette expression, il faut entendre que les gestes et l'activité de l'acteur concourent à faire exister le personnage en lui donnant une corporalité et une nécessité, lorsque ces gestes semblent les plus justes pour exprimer l'être du personnage. Or, en quoi le fait de passer à droite plutôt qu'à gauche d'un obstacle, ou le fait de frôler la mort au second niveau avant d'inexplicablement passer le troisième sans difficulté, concourent-ils à faire exister kinesthésiquement l'allégorie et à exprimer ce sens allégorique de manière nécessaire ?

A cette question, il faut répondre : en rien, la plupart du temps, tant que le régime d'expérience est celui du jeu fermé. Mais deux types de séquences voient un changement de régime s'opérer. D'abord, entre chaque niveau, ou zone, de difficulté, le joueur traverse des étendues dénuées d'obstacles où quelques objets adjutants²⁵⁹ sont à récupérer. Cette absence quasi-totale²⁶⁰ de périls permet un soulagement de la tension ludique qui s'accompagne d'une impression de liberté recouvrée ; le joueur ne se sent plus oppressé par la proximité des obstacles, ce qui permet d'effectuer de larges et amples changements de trajectoires tandis que l'absence d'obstacles élevés permet de mieux apprécier la descente même du soleil. Ainsi, ces moments sont bien plus propices à l'apparition de la dimension allégorique de *Race the Sun*, mais relèvent bien plus du jeu ouvert en tant que tel, voire presque de la promenade.

Le second type de séquence se décrit comme suit. Parfois, alors que le joueur vient de réaliser un sauvetage de dernière minute de son vaisseau ou bien même en accomplissant sa tâche sans réaliser une action particulièrement remarquable, cette dimension allégorique réapparaît brusquement à l'esprit, pour quelques secondes, sans que cela ne vienne troubler la concentration et l'attention portée aux éléments mécaniques du jeu. Si cela ne change pas la manière de jouer, cela change la manière dont le joueur perçoit ses mouvements : ceux-ci acquièrent une profondeur nouvelle parce qu'ils semblent participer à la construction même de la dimension allégorique du jeu. Dit autrement, dans ces moments, nous jouons l'allégorie. Comment alors ces moments s'expliquent-ils et comment décrire le plus adéquatement possible ce qu'ils font au joueur ?

259 On entend par là à la fois les objets permettant d'user d'un pouvoir spécial (comme s'envoler instantanément très haut pour se sortir d'une situation désespérée ou d'un cul de sac) et les objets permettant d'accumuler du score, qui est la mesure de réussite de la partie.

260 Les nuages restent présents, eux qui en obscurcissant le soleil, font perdre de la vitesse au vaisseau.

Il semble extrêmement difficile de répondre à la question de savoir pourquoi une qualité allégorique remarquable apparaît à un moment de jeu qui ne semble pas différer de tous les autres moments qui l'ont précédé. La réponse semble être nécessairement singulière : c'est l'éclat du soleil réapparaissant derrière une montagne, le soulagement après une chicane particulièrement difficile, un enchaînement rythmique heureux d'*inputs* et d'images, l'entrée dans un goulet serré juste après la séquence de transition dans la steppe dépouillée, entre autres possibilités. La rapidité même du jeu, et le très grand nombre de paramètres tant physiques qu'à l'écran, rendent difficile l'isolement d'une cause.

Il est en revanche possible d'expliquer comment cette qualité apparaît en convoquant de nouveau cette idée d'impression rémanente que nous avons placée à la base du beau *jeu*. L'un de ces événements décrits ci-dessus ou bien fait entrevoir ce sens allégorique ou bien nous rappelle un moment où celui-ci était apparent et cette impression de percevoir le sens allégorique du jeu persiste quelques instants, friction plaisante qui vient *jouer* avec les nécessités techniques de la tâche ludique et entraîne un éclat d'expérience qui caractérise le beau *jeu* avant de se dissoudre dans un retour au jeu fermé. Une dernière difficulté surgit alors : il reste impossible, ne serait-ce que par le rythme de l'action ludique, d'assigner précisément en quoi réside la dimension allégorique du fait d'échapper de justesse aux ailes d'un moulin à vent. Et, au fond, chercher à lui assigner absolument un sens précis (comme le fait d'éviter un danger existentiel) serait même décevant car un peu dérisoire. Jouer l'allégorie revient ainsi moins à dire que nos gestes se chargent d'une valeur allégorique identifiable, comme ceux du théâtre ou de la danse, mais plutôt qu'ils sont sentis comme nécessaires au sein de la structure allégorique de *Race the Sun*.

Cette difficulté peut se comprendre à l'aide d'une dernière référence à la pensée kantienne. Au paragraphe 9 de la *CFJ*, Kant note à propos de la « communicabilité universelle de l'état d'esprit » qui conditionne le jugement de goût que

l'état de l'esprit [doit] nécessairement consister en un sentiment du libre jeu des facultés représentatives dans le cadre d'une représentation donnée, en vue d'une connaissance en général²⁶¹.

Par là, Kant signifie que le jugement de goût mobilise les mêmes facultés qu'un jugement de connaissance (l'entendement et l'imagination), mais sans pouvoir parvenir à l'expression d'une connaissance objective précise, puisque les facultés *jouent* librement au lieu d'être réglées par un concept. Cette « connaissance en général » est le jugement « c'est beau », qui

261 Kant, *CFJ*, *op. cit.*, § 9, p. 196.

n'est que l'« exemple d'une règle universelle que l'on ne peut indiquer²⁶² » et non la détermination d'un concept auquel se rattache objectivement la représentation considérée.

Que conservons-nous de ce nouveau détour kantien ? Nos propres jugements d'appréciations techniques comme esthétiques rendent certes compte d'une « intelligence du sensible²⁶³ », d'une manière en grande partie non-conceptuelle, mais en disant quelque chose des pratiques et des objets rencontrés, dans la mesure où nous avons présenté ces jugements comme un *jeu* entre description et évaluation. Or, que disons nous quand nous jugeons une courte séquence de *Race the Sun* comme du beau *jeu* qui fait osciller notre attention entre attention aux règles et attention à la dimension allégorique du jeu ? Nous ne jugeons pas que cette petite séquence de jeu exprime l'allégorie de manière précise, comme un geste théâtral ou dansé exprime un trait de personnalité ou la forme d'un effort. Nous jugeons qu'elle exprime cette allégorie « en général », c'est-à-dire qu'elle fait sentir une ouverture à la dimension allégorique sans que nous puissions rendre compte précisément de ce qui à l'écran rend possible cette ouverture ou bien pourquoi tel geste plutôt qu'un autre entraîne cette même ouverture.

Nous avons déjà noté avec l'exemple de *Brothers* que la nature métastable du beau *jeu* ne permettait pas de déployer aussi complètement les qualités esthétiques ou techniques que les régimes d'expérience stables et spécifiques que sont le jeu ouvert et le jeu fermé. Or, bien loin d'être un défaut, ce caractère indéfini (parce que le rythme du jeu ne permet pas une définition dans le moment ou parce que, comme dans *Race the Sun*, l'ouverture est « en général » et non précise) favorise le beau *jeu*²⁶⁴ et son éclatant pouvoir d'animation.

En effet, le plaisir et l'animation propres au beau *jeu* viennent du sentiment du passage entre la beauté technique et la beauté esthétique, donc de l'existence d'une relation sensible entre ces deux domaines, normalement séparés, de l'aïsthésique. La particularité ludique (la survivance dans *Brothers*, l'allégorie dans *Race the Sun*) qui articule ce *jeu* n'est pas indifférente, mais elle est presque secondaire par rapport à la possibilité générale du passage par oscillation d'un domaine à un autre. Nous ne cherchons pas par là à penser la relation sensible propre au beau *jeu* indépendamment de son objet, comme Schaeffer souhaitait penser la relation esthétique indépendamment de son objet. Mais, par la métastabilité même du beau *jeu*, le plaisir et l'animation qui sont les siens sont moins liés à leur objet que ceux entraînés par un *jeu* technique ou un *jeu* esthétique. Ainsi, le beau *jeu* n'est pas un régime d'expérience

262 *Ibid.*, § 18, p. 217.

263 Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, *op. cit.*, p. 42.

264 En conservant les conditions propices à l'entretien de la métastabilité.

permettant un approfondissement sensible de son objet, sinon comme moment inaugural de percée entraînant une quête qui se déploiera dans et par le jeu ouvert ou le jeu fermé. Sa spécificité est d'être un régime d'expérience donnant accès à une vitalité éclatante.

Nous parlons ici de vitalité en un sens plus fort que ce que nous avons jusqu'ici appelé « animation » avec Kant et « intensité de vie » avec Boissière. La vitalité du beau *jeu* comprend une forme particulièrement intense d'« animation » parce qu'il se situe à l'interconnexion de trois niveaux de jeux : il y a beau *jeu* lorsque un *jeu* des attentions aisthésiques, qui sont elles-mêmes structurées par des *jeux* différents, a pour véhicule et expression un *jeu*, au sens de rôle non-ordinaire. S'y ajoute aussi une forme de plénitude parce que le beau *jeu* permet, à défaut d'approfondir la relation à son objet, d'apercevoir la possibilité générale d'une articulation entre les deux domaines distincts de l'aisthésique que sont le technique et l'esthétique.

Conclusion de la troisième partie

Pour conclure cette troisième partie, repartons de l'intuition et de l'hésitation que nous avons décelées dans l'article de Mark Rosewater²⁶⁵. L'intuition portait sur la séparation de l'appréciation mécanique et de l'appréciation de la saveur des cartes *Magic* en deux « échelles esthétiques » distinctes. Partant de cette question, nous en sommes arrivés à la conclusion que l'appréciation sensible technique n'était pas un cas particulier de l'appréciation esthétique, mais un analogue de celle-ci, structurée par un *jeu* intéressé aux dynamiques différentes. Il s'agit donc de deux domaines distincts et non de deux pôles d'une continuité esthétique, car même le beau *jeu* n'est pas un milieu entre les deux, mais une rencontre fragile et vécue comme nécessaire entre deux expériences qui ne se croisent normalement pas.

Quant à l'hésitation, elle portait sur le vocabulaire dont use le jugement d'appréciation technique et sur la pertinence pour lui du concept de beauté. Nous avons vu que la beauté technique était également un analogue de la beauté esthétique, en retrouvant la même ampleur théorique : elle possède à la fois un sens lâche, désignant la positivité d'une appréciation sensible en général, et un sens restreint qui est une espèce particulière de ce sens lâche. C'est au sein de ces espèces plus restreintes que se déploie un vocabulaire propre à l'appréciation sensible technique, qu'elle concerne les jeux vidéo ou d'autres pratiques et objets techniques. Proposant une exploration partielle de ces espèces, nous les avons présentées sous la forme de quatre couples d'antitypes : le beau et le brutal, l'élégant et le besogneux, l'homogène et le composite, le subtil et le tordu.

Quant au beau *jeu* son étude a été motivée par la nécessité de rendre compte d'exemples qui ne rentraient pas dans le cadre théorique employé jusque là en manifestant des qualités techniques et des qualités esthétiques qui se renforçaient l'une l'autre au lieu de diverger. Si le beau *jeu* constitue bien un régime d'expérience à part entière, il a néanmoins un statut bien différent des deux autres. En se définissant par son caractère métastable, il est un régime très fragile qui n'apparaît que par éclat, selon les deux nuances, éclatant et éclaté, que comporte ce terme. Mais surtout, là où, en droit, tout jeu peut être vécu sous le régime du jeu ouvert et du jeu fermé, le beau *jeu* semble beaucoup plus dépendant des choix de *design*, en réclamant la présence continue d'un risque auquel s'abandonner et surtout une relation nécessaire entre la beauté technique et la beauté mécanique des éléments qui le composent.

²⁶⁵ Rosewater, « Vorthos and Mel », art. cit.

Partant, le beau *jeu* n'est pas un idéal visé par tous les jeux et il ne saurait exister une hiérarchie entre lui et les autres régimes d'expérience.

Une question se pose alors concernant l'économie générale de notre thèse et de notre projet de recherche. Le beau *jeu* est un régime ludique d'exception excessivement fragile, qui apparaît en éclatant, disparaissant donc presque aussi vite qu'il est apparu, et qui ne permet pas l'approfondissement sensible le plus complet de notre relation à l'objet ludique. Pourquoi alors le présenter comme l'aboutissement de nos recherches ? Certes, l'ordre du discours nécessitait de le présenter après une élucidation complète du jeu fermé et du jeu ouvert, mais pourquoi en faire le titre et donc l'objet principal de notre thèse ? Toutes ces pages ont-elles vraiment été écrites afin de penser correctement des expériences de quelques secondes qui ne sont jamais certaines d'advenir et ne concernent pas tous les jeux ? En partie : le beau *jeu* n'est pas l'expérience la plus décisive pour comprendre ce qu'est un jeu ou un jeu vidéo, mais, par sa nature d'éclat, elle est une expérience cruciale et précieuse pour comprendre l'importance de distinguer entre le technique et l'esthétique au sein de l'aesthétique.

Conclusion – Pour cultiver une sensibilité technique

En commençant cette thèse, nous remarquons que, chez Kant, l'exclusion des jeux de l'esthétique tenait à l'impossibilité d'articuler le jouer au *jeu* entraînant le plaisir esthétique. Comprendre alors comment une articulation entre jeu, jouer et *jeu* était possible constituait donc la tâche la plus importante et nécessaire pour justifier notre volonté d'écrire « pour une esthétique des jeux vidéo ». Or, par cette tâche même et par la nécessité de passer d'une esthétique à une aïsthésique des jeux vidéo, puisque notre recherche s'ancre dans une compréhension à la fois technique et esthétique de son objet, nous avons assumé une double ambition.

La première est de montrer la nécessité de penser les jeux vidéo pour eux-mêmes, comme une forme sensible aussi riche que d'autres arts plus établis et nécessitant le développement d'outils spécifiques pour être correctement analysée, ce qui demandait en même temps de traiter le jeu en général comme une pratique de réception sensible. La seconde ambition concerne moins ce que la discipline esthétique peut nous apprendre sur notre expérience des jeux vidéo, que ce que les jeux vidéo peuvent apporter à la philosophie esthétique elle-même. Il y a, selon nous, nécessité de penser une aïsthésique des jeux vidéo, parce que ceux-ci sont des objets permettant le développement d'une faculté sensible technique à grande échelle, en utilisant « l'objet technologique le plus indispensable au monde contemporain¹ », et non plus dans le cadre ésotérique d'un métier. Cela doit être l'occasion de réévaluer les rapports entre technique et esthétique au sein du sensible et au sein de la culture, travail pour lequel l'expérience du beau *jeu* a une valeur heuristique.

1. Les jeux vidéo sont-ils des jeux comme les autres ?

Bien que consacrée aux jeux vidéo, notre thèse n'a eu cesse de s'appuyer sur certains jeux tangibles, comme *Magic: The Gathering*² ou le jeu de go, et de donner à nos thèses sur le phénomène du jouer une portée générale. Comment penser alors l'articulation entre le tangible et le numérique ? Il semble bien trop faible de les comprendre comme deux genres au sein d'un même art, comme la poésie et le roman au sein de la littérature. Poésie et roman mettent en forme différemment une même matière, le langage verbal, là où les jeux vidéo informent une matière spécifique : le cyberspace comme élément indissociablement

1 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 185.

2 *Magic : The Gathering*, Garfield, op. cit.

technique et sensible concrétisant l'ordinateur. Cette nécessaire information amène une triple spécificité ontologique :

1. Les jeux vidéo vidéo permettent, au sein de l'univers du jeu, de distinguer entre règles du jeu et règles du monde.
2. Les jeux vidéo mettent en rapport trois temporalités : le temps du joueur, le temps du jeu et le temps de la machine.
3. L'espace du jeu vidéo est toujours une trace de gestes physiques, à la fois comme mesure et comme destination de ceux-ci, mais il peut en même temps être un lieu dans lequel le joueur joue sans y être, grâce à l'entremise d'un contrôleur.

Ces qualités ontologiques déterminent alors des champs de possibilités pour le travail des *game designers* : un jeu d'échec simulé a des règles du monde (les pièces ne peuvent absolument pas être posées ailleurs que sur les cases légales, alors que cette possibilité physique existe face à un échiquier), mais ne les travaille pas comme ressources ludiques, contrairement à *Mirror's Edge* dont une part de l'activité ludique est d'« explorer » ce qu'il est possible de faire dans un monde où sauter de dix mètres ne nous brise pas les jambes³. Sans doute *Mirror's Edge* est-il plus représentatif des possibilités propres aux jeux vidéo, mais il n'en reste pas moins qu'un jeu d'échec sur ordinateur est un jeu vidéo.

La relation entre jeux tangibles et jeux vidéo apparaît alors comme proche de celle liant le théâtre et le cinéma⁴. Il s'agit de deux arts aux possibilités esthétiques distinctes en raison de leur matière même (la scène en coprésence avec un public d'un côté, le mouvement des images enregistrées de l'autre), mais qui ont le plus souvent en partage le jeu d'acteur. Par leurs différences techniques et par le type de spectacle qu'ils produisent, les deux emmènent alors ce métier dans des directions différentes et développent des façons de jouer distinctes. Néanmoins, les deux formes restent apparentées, ce qui se voit à la fois dans les doubles carrières de certains acteurs et actrices, ou bien dans des croisements formels, comme les films reprenant codes et jeux théâtraux et qui ne sont pas seulement des citations d'un art par un autre. De même, les jeux vidéo et les jeux tangibles ne travaillent pas la même matière, mais ont en partage le jeu, comme rôle non-ordinaire, en tant qu'il s'organise autour de règles et/ou de mécaniques de jeu. Il y a alors des transferts de compétence possibles d'une forme à

3 *Mirror's Edge*, DICE, *op. cit.* Sur l'exploration comme caractéristique ludique des jeux vidéo, voir Gauvain Leconte, « Théorie de la définition et jeux vidéo », art. cit.

4 Nous parlons ici de cinéma en prise réelle, et laissons de côté les dessins animés. De manière générale, cette comparaison a avant tout une valeur propédeutique, notamment parce que la relation ordinateur/joueur ne nous semble pas être la même que celle entre la caméra et acteur, d'autant que l'étude de ce rapport ne peut se faire sans l'étude du milieu technique au sein de laquelle elle prend place. Elle indique un rapport proche, mais non identique.

l'autre⁵, et, plus largement, développement d'une culture ludique permettant d'appréhender et d'apprécier tant les points communs entre ces deux familles de jeux que les nuances mécaniques propres à chacune.

Cette communauté technique des règles et des mécaniques, malgré le travail d'une matière différente, nous autorise à penser que les régimes d'expérience du jouer, liés à ces aspects, restent inchangés en passant du numérique au tangible⁶. Ces régimes d'expérience que nous avons élaborés partaient du principe que toute action de jouer n'était pas que l'actualisation ou la création d'un rôle non-ordinaire, mais en même temps une expérience de réception de ce même rôle. Leur but était de rendre compte du plaisir sensible spécifique pris à ces rôles, ce qui nous a conduit à distinguer cinq régimes d'expériences :

- deux régimes généraux : le jeu fermé et le jeu ouvert ;
- deux régimes extrêmes : la compétition et la promenade qui infléchissent le rapport, respectivement, du jeu fermé et du jeu ouvert à l'insurmontable ;
- le beau *jeu* comme expérience réunissant dans un acte de jeu et par un beau *jeu* des attentions des éléments de jeu ouvert et de jeu fermé qui s'excluent normalement.

La séparation entre jeu ouvert et jeu fermé repose sur l'idée que tout jeu, en tant qu'il est un rôle, demande un effort sensible spécifique et constitue une pratique technique. Un rôle ludique est alors défini à la fois par sa technicité, comme le lien qui se crée par et dans l'effort entre un acte et son milieu, mais aussi par les éléments non-techniques auxquels cet effort donne accès ou qui viennent habiller l'effort lui-même. Et ces deux parts, le technique et le non-technique, sont toutes deux susceptibles de faire éprouver au joueur un plaisir sensible ludique. Et ces deux types d'attentions, et donc de plaisir, se retrouvent en droit dans tous les jeux, bien que les genres de jeux aient des affinités avec tel ou tel type, en fonction de leurs rythmes et de la tâche qu'ils demandent. Or, en définissant comme des pratiques techniques, le jouer et le jeu, dans la mesure où une règle n'est pas autre chose qu'un effort objectivé à partir duquel ce même effort peut être imaginé, nous faisons un double pas de côté par rapport à la distinction traditionnelle entre *game* et *play*.

Ce pas de côté est double puisque cette distinction traditionnelle fonctionnait à un niveau épistémologique et à un niveau ludique. Épistémologiquement, il s'agissait de savoir si

5 La capacité à chercher des objets cachés et à s'ingénier à trouver comment combiner ces objets, mécanique de base des *point & click* comme *The Longest Journey*, est ainsi mobilisée de manière proche dans les jeux d'évasion (ou *escape rooms*) tangibles, et inversement.

6 C'est sans doute sur ce point que la comparaison avec le cinéma et le théâtre atteint ses limites. En ne confrontant plus l'acteur au temps du spectacle et à l'œil du public, mais au temps du tournage et à l'œil de la caméra, le cinéma nous semble bouleverser beaucoup plus l'expérience de l'acteur, que le passage du jeu tangible au jeu numérique ne bouleverse l'expérience du joueur.

le jeu doit être avant tout pensé comme un objet ayant des propriétés formelles ou bien comme une attitude ludique. Ludiquement, il s'agissait de distinguer deux domaines du jeu, le jeu libre et le jeu réglé, qui ne partageaient pas nécessairement les mêmes propriétés sensibles et n'étaient donc pas forcément du jeu en un même sens. Or, les jeux vidéo amènent un soupçon à l'égard de cette distinction en proposant des jeux comme *Shenmue*⁷ qui mêlent, séquences de jeu réglé et séquences de jeu libre, grâce au fait que les jeux créent des règles du monde autant que des règles du jeu ; en effet, ces séquences de promenade dans les rues de Yokosuka sont celles durant lesquelles le joueur n'est contraint que par les premières. Un exemple de la sorte montre en fait la dimension locale de la partition jeu réglé et jeu libre : ces derniers sont au domaine ludique ce que la poésie et le roman sont à la littérature, des genres d'œuvres informant une même matière et qui peuvent être séparées ou bien s'hybrider en des œuvres repoussant les frontières traditionnelles.

Partant, aucune compréhension du jouer et des jeux en général comme source de plaisir sensible ne peut être fondée sur cette distinction. Le jeu est un type d'effort technique spécifique : un jeu n'accorde pas par l'effort un acte et un milieu pré-existant, il accorde par l'effort un acte et un milieu créé pour cet acte et entretenu par cet acte, le terrain de jeu – que ce terrain soit un lieu pour les gestes ludiques ou un plateau recueillant les traces de mouvements ludiques avant tout mentaux. Or, comme tout effort technique, le jeu peut être objectivé dans un objet, à partir duquel la technicité de l'effort reste sensible. En conséquence, pour ce qui est de la détermination du plaisir sensible propres au jouer, il est indifférent de partir d'une étude de l'objet ou d'une étude de l'attitude ludique, car les deux ramènent à l'effort que nous apprécions pour lui-même ou pour ce qui se joue à travers lui.

Les jeux vidéo ne diffèrent pas des jeux tangibles sur ce point, mais par leur brouillage de cette séparation traditionnelle, ils ont rendu visible la nécessité de renouveler l'approche théorique du domaine ludique et de le considérer comme un domaine uni autour d'une définition technique des jeux. Mais leur vertu heuristique ne s'arrête pas ici. En effet, bien que le plaisir pris au sein du jeu fermé et du jeu ouvert sont autant l'un que l'autre des plaisirs ludiques approfondissant la relation du joueur au sensible, ils sont néanmoins des plaisirs différents par la structuration même des expériences qui les rendent possible. C'est par la mise au jour de cet aspect que l'étude sensible des jeux vidéo devient nécessaire, non plus pour eux-mêmes, mais pour repenser plus généralement les rapports entre technique et esthétique au sein de la culture sensible.

7 *Shenmue*, Suzuki, *op. cit.*

2. La promesse du beau jeu

Notre inscription au sein d'une tradition esthétique s'est faite avec un but différent de la plupart des études de *game studies* consacrée à l'*aesthetics* des jeux : celles-ci se fixent pour objectif de penser les liens qui existent entre les jeux et la création de sens (*meaning*), souvent pour interroger en retour le lien entre jeu et art⁸, et ne s'intéressent pas ou très secondairement à la beauté des jeux⁹. Le jugement sur la beauté est un jugement d'appréciation sensible qui rend compte de manière culturellement partageable d'un plaisir sensible entraîné par un *jeu*. Celui-ci, en « réopacifiant » notre relation au monde sensible, est une forme de culture qui développe notre faculté aïsthésique tout en enrichissant notre appréhension des objets eux-mêmes. Montrer que les jeux vidéo pouvaient être de tels objets était l'un des enjeux principaux de cette thèse, enjeu traversé par le problème de l'articulation entre le fait de jouer à un jeu et de sentir en soi un *jeu* aïsthésique.

Or, penser cette articulation a révélé, non seulement la pluralité sensible du jouer, mais aussi la pluralité des appréciations sensible en général. Le paradoxe devant lequel nous nous sommes retrouvés était le suivant : il nous semblait possible de juger belles des séquences de jeu alors que les réquisits attentionnels de celles-ci ne permettaient pas la mise en place d'une relation esthétique, condition *sine qua non* du jugement d'appréciation esthétique. Notre réponse à cela a donc été de penser qu'il existe un autre type de *jeu* permettant une « réopacification » du sensible et pouvant entraîner un jugement d'appréciation sensible exprimant une qualité analogue à la beauté esthétique : le *jeu* technique, un jeu intéressé entre l'effort et son but. Ce *jeu* se manifeste lorsque, accomplissant effectivement ou par l'imagination un acte technique, nous aimons l'effort pour lui-même, jusqu'à souhaiter que le temps de l'effort ne s'arrête jamais, même si nous savons en même temps que c'est uniquement parce que nous nous rapprochons d'un but que l'effort a un prix.

8 C'est tout l'enjeu du livre de Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, *op. cit.*, p. 22-30, qui retient avant tout de Kant une théorie des formes créant le sens. Cette orientation vers la question du *meaning* est également la question centrale de deux ouvrages parus la même année, le livre de Brian Upton, *The Aesthetic of Play*, Cambridge, MA, MIT Press, 2015 et celui de John Sharp, *Workfs of Game. On the Aesthetics of Game and Art*, Cambridge, MA, MIT Press, 2015.

9 En presque vingt ans d'existence, la revue *Game studies* n'a publié aucun article ayant la beauté pour objet principal, au contraire du sublime, auquel deux articles ont été consacrés, l'un dans une acception proche de celle d'Olivier Caïra (Daniel Vella, « No Mastery Without Mystery : *Dark Souls* and the Ludic Sublime », *Game Studies*, vol. 15, n° 1, 2015, <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>), l'autre par rapport au sublime de la nature et des paysages (Paul Martin, « The Pastoral and the Sublime in *Elder Scrolls IV: Oblivion* », *Game Studies*, vol. 11, n° 3, 2011, <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>).

Or si nous avons nommé ce *jeu* « sensible technique », et non « *jeu ludique* », c'est parce qu'il est lié à la technicité des rôles et des objets techniques en général, qu'ils soient ordinaires ou non-ordinaires. Nous en faisons donc l'expérience hors de la sphère du jeu, ce que l'exemple du chant ou celui, emprunté à Buob, des luthiers de Mirecourt avait pour but de montrer. Ainsi, contrairement à ce que pensait Dufrenne, percevoir la beauté d'un objet ou d'une pratique technique n'est pas qu'une affaire d'« esthétisation » : elle est aussi une affaire de technicisation, une dynamique aïsthésique différente qui approfondit la relation aux objets dans une direction autre. Or, les jeux en général et les jeux vidéo en particulier, ont à nouveau un rôle heuristique pour penser la nécessité et la fécondité théorique de cette distinction sur le plan sensible entre technique et esthétique.

Notre lecture du double saut d'octave de Franco Fagioli a certes montré la richesse et la pertinence d'une réception technique d'un objet traditionnellement reçu de manière esthétique. Néanmoins, cette lecture n'allait pas sans problème, notamment par rapport à la nécessité d'une expertise préalable du chant et par la tension qu'elle pouvait instaurer avec l'œuvre, en reléguant l'expressivité musicale sur un plan plus secondaire. A l'inverse, cette technicisation va de soi dans les jeux : le joueur est un actant qui s'attache à réaliser un effort technique qui n'a, en général, pas d'autre raison d'être que lui-même, dans la mesure où l'œuvre ludique réside en grande partie dans la relation technique qui s'instaure par le jeu. Les jeux vidéo y rajoutent une dimension supplémentaire : alors que dans les jeux tangibles, de la même manière que le faisait remarquer Frédéric Pouillaude pour la danse¹⁰, nous ne pouvons pas nous voir jouer, l'interaction avec la traduction numérique de nos gestes donne de la visibilité à une part de notre effort ludique. Ainsi, beaucoup plus que dans la pratique d'un sport, la posture du joueur de jeu vidéo emprunte à la fois à celle de l'actant et à celle du spectateur, permettant d'identifier plus facilement l'existence de cette double manière d'appréhender le sensible, notamment dans le rapport aux images.

Mais, précisément, que cultivons-nous à travers cette relation technique au sensible qui ne pourrait pas l'être dans le cas d'une relation esthétique ? Nous avons déjà insisté sur le fait que la culture est un développement de nos facultés humaines, mais pas encore sur le fait que, comme le dit Pierre-Damien Huyghe dans *Le Différend esthétique*, « la culture est un processus de valorisation¹¹ », processus qui nécessite un choix, celui de « majorer » certains aspects de la vie sur d'autres. Or, à la question de savoir ce qui est majoré au travers de la relation sensible technique, la réponse « la technique » n'est pas suffisante. Le livre de

10 Pouillaude, « L'expression en danse », art. cit., p. 43-44.

11 Pierre-Damien Huyghe, *Le Différend esthétique*, Belval, Circé, 2004, p. 15.

Huyghe montre bien l'importance d'un « devenir esthétique du problème de la technique¹² » : l'homme est un « animal technicien », au sens où la technique lui permet de répondre à son indétermination première par rapport à son milieu¹³, ce pourquoi comprendre et orienter les possibilités de la technique, est alors une tâche politique de la plus haute importance. L'art, lorsqu'il fait apparaître son « fond technique », c'est à dire la matière et les processus qui le composent, libère la technique des usages et permet de réinterroger la manière dont celle-ci structure notre sensibilité : ainsi le cinéma permet-il, par des jeux de décalages entre le flux audio et le flux visuel d'interroger l'impression d'immédiateté et de vérité des flux audiovisuels avec lesquels nous avons appris à vivre¹⁴. Nous retrouvons alors bien les dynamiques de « réopacification », d'« étrangéisation » et de « libération » qui sont propres à l'expérience esthétique¹⁵. Et, de ce point de vue, les jeux vidéo participent à cette tâche nécessaire, en raison de son potentiel libérateur et politique, de l'esthétisation des conditions techniques de l'audiovisuel¹⁶.

Notre thèse a montré que cette remise en question des conditions techniques de la sensibilité et, de ce fait, la valorisation culturelle de la richesse sensible liée à la technicité sont possibles hors de l'esthétique, par l'expérience sensible technique. A travers le chant de Fagioli, l'image saccadée de 74:78:68 ou les règles d'une carte *Magic*, la technicité des pratiques et des objets apparaît pour elle-même et de manière technique, c'est-à-dire comme le lien qui unit dans et par l'effort un acte à son milieu. La différence culturelle entre l'esthétique et le technique, et la nécessité de les séparer comme des domaines distincts, provient justement de cette valorisation de l'effort technique pour lui-même, que ce soit dans le jeu, où rien n'est créé, ou dans les pratiques produisant une œuvre. Sentir la beauté de l'effort réclame, pour que le *jeu* entre l'effort et le but se développe, de « se livrer au jeu¹⁷ » et à ses règles, par une déprise de soi rendue possible grâce à un certain degré de maîtrise préalable des gestes ludiques. Mais que gagnons-nous à cette valorisation, particulièrement dans les cas comme la musique où « [aimer] son effort pour lui-même¹⁸ » n'a rien d'évident ? C'est pour répondre à cette question que nous allons retrouver l'expérience du beau *jeu*.

12 *Ibid.*, p. 134.

13 *Ibid.*, p. 12-13.

14 *Ibid.*, p. 157-160.

15 Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, *op. cit.*, p. 40.

16 Voir notamment l'analyse de *Rez* proposée par Kenneth McKenzie Wark, *Gamer Theory* [2007], trad. Noé Le Blanc, *Théorie du gamer*, Paris, Éditions Amsterdam, 2019, p. 00-00.

17 Bossière, *Le mouvement à l'œuvre*, *op. cit.*, p. 86.

18 Sève, *L'Altération musicale*, *op. cit.*, p. 89.

Si le beau *jeu* des attentions n'est sans doute pas exclusif aux jeux, le beau *jeu* est propre au domaine du ludique et se caractérise par le sentiment d'une vitalité éclatante que nous avons relié à une double source : l'intense animation due à la multiplicité et à la complexité des *jeux*, augmentée d'un sentiment de plénitude dû à l'accord ressenti entre élément technique et élément esthétique. Or cet accord n'est pas lui-même un accord réglé derrière lequel l'effort s'effacerait ou produirait l'élément esthétique, mais un *jeu* dans lequel le sentiment de l'effort est aussi nécessaire que le sentiment esthétique pour rendre cette vitalité intelligible à soi-même et aux autres, donc culturellement partageable. Par là, s'éclaire la nécessité de cultiver une sensibilité technique en plus d'une sensibilité esthétique. Il ne s'agit pas de valoriser l'effort au détriment d'autre chose, mais de rendre partageable une part de nos vies que nous aurions pu croire trop intime, trop éphémère et volatile pour faire culture, alors qu'elle est donne accès à une richesse sensible propre et permet de verbaliser, et donc de mieux sentir, ces états d'intense vitalité.

Le beau *jeu* n'est pas l'expérience sensible la plus riche qui existe, puisqu'elle n'est pas celle qui approfondit le plus les éléments technique et esthétiques avec lesquelles elle est en relation. Mais par sa nature d'éclat, le beau *jeu* est une expérience qui doit avoir valeur de promesse : elle promet que l'effort tel qu'il est ressenti n'est pas seulement voué à s'effacer derrière ce qu'il crée et que la culture sensible qui veut être complète ne peut se passer d'une attention à lui.

Index des auteurs et autrices, des jeux et des joueurs

Auteurs & Autrices.....	Galloway, Alexander.....23, 244
Aarseth, Espen.....8, 9	Gaon, Thomas.....282
Adell, Nicolas.....361	Genette, Gérard.....92, 93, 96, 97
Amato, Étienne-Armand et Jean-François Lucas.....282, 283	Georges, Fanny.....286
Anthropy, Anna.....226	Gibson, William.....67
Apollinaire, Guillaume.....194	Grandjean, Guillaume.....103
Arasse, Daniel.....377	Green, C. Shawn & Daphne Bavelier. 226-228
Archambault de Beaune, Sophie. 350, 359	Guchet, Xavier.....49
Arendt, Hannah.....241, 353	Harnoncourt, Nikolaus.....54
Badiou, Alain.....191	Henriot, Jacques.....179
Barnabé, Fanny.....259, 263	Hugo, Victor.....342, 344
Barthes, Roland.....247	Huizinga, Johan.....21, 235
Baudelaire, Charles.....339	Huyghe, Pierre-Damien.....420, 421
Baumgarten, Alexander Gottlieb.....333	Ismâïl, Rami.....119
Bergson, Henri.....268, 269	Juul, Jesper....77, 83-93, 97, 98, 101, 116, 155
Berthoz, Alain.....322, 323	Kant, Immanuel..33-39, 57, 215, 222, 224, 325, 338, 340, 377, 393-396, 409, 411, 415
Blanché, Robert.....337, 339-344	Karhulahti, Veri-Matti.....18-22, 27, 156
Bogost, Ian.....243, 296	Keogh, Brendan.....297
Boissière, Anne..24, 25, 28, 29, 31, 32, 81, 396, 402, 411, 421	Kibler, Brian.....13
Bonne, Jean-Claude.....203-205, 207, 291	Kirkpatrick, Graeme.18, 19, 191-197, 209, 419
Boyer, Elsa.....139, 140, 144	Krichane, Sélim.....90
Buob, Baptiste.....55-57, 59, 62, 232, 321, 359, 420	Leconte, Gauvain.....132, 416
Cadoz, Claude.....127, 128	Leroi-Gourhan, André.300, 347-352, 359, 365, 367
Caillois, Roger....79-82, 94, 235-237, 242	Lopes, Dominic.....8, 16, 17
Caïra, Olivier.....374-377	Massin, Marianne.217-222, 293, 319, 343, 381, 421
Carbone, Mauro.....176	Mauss, Marcel.....14, 59-61
Chamayou, Grégoire.....296	Merleau-Ponty, Maurice.....387
Chauvier, Stéphane...24, 77-82, 93, 94, 99, 142, 363	Müller, Laurent.....119, 159, 169
Delbouille, Julie.....263	Murray, Janet.....8, 77, 111
Dewey, John.....344	Newman, James.....263
Duflo, Colas.....36	Nguyen, Christopher Thi.....8, 16
Dufrenne, Mikel.47-49, 64, 280, 314, 315, 319, 334, 349, 373, 420	Parlett, David.....35, 37, 87
Euripide.....341	
Foucault, Michel...106, 109, 110, 194, 196	

Pavić, Milorad.....73
 Perény, Étienne68, 104, 173-175, 183, 284
 Petit, Jean-Luc.....322
 Pouillaude, Frédéric.....191, 323, 332, 420
 Pouivet, Roger.....95
 Queval, Isabelle.....255, 305
 Rebillard, Fanny.....153, 155, 275
 Robson, Jon & Aaron Meskin. .7, 9, 13-16, 43, 76, 167
 Rosewater, Mark. .297-300, 337, 380, 412
 Rouget, Gilbert.....81
 Rousseau, Jean-Jacques.....272
 Roy, Brice.....23
 Rubens, Alex.....105
 Rufat Samuel & Hovig Ter Minassian. 243
 Saint Girons, Baldine.....218, 390
 Salen, Katie & Eric Zimmerman77, 81, 83
 Schaeffer, Jean-Marie. .172, 214-216, 220-222, 224-229, 271, 322, 325, 326, 344, 410
 Schelle, Karl Gottlob.....271, 272, 274
 Schopenhauer, Arthur.....407
 Sebbah, François-David.....51
 Sève, Bernard.....17, 53, 54, 76, 120, 124-129, 151, 152, 157, 304-307, 310, 384
 Simondon, Gilbert....15, 49-51, 53, 54, 56, 58, 60, 63, 76, 97, 123-125, 174, 301-304, 306, 307, 313-315, 327, 334, 348, 349, 353, 365, 367, 389-392
 Smith, Adam.....98
 Souriau, Étienne.....337, 341
 Stoddard, Sam.....12
 Sturtevant, Paul.....287
 Sudnow, David.....159-161, 169, 401
 Takemiya, Masaki.....397-400
 Triclot, Mathieu..18, 19, 23, 64-66, 70, 75, 79, 81-83, 87, 89-91, 104, 110, 111, 114, 119-121, 155, 173, 181, 198, 213, 214, 231, 406, 415
 Verchère, Raphaël.....225
 Vial, Stéphane.....68, 69, 113, 114
 Walker, John.....158, 159

Jeux.....
 4'33" of Uniqueness.....248, 249, 251
 7 Grand Steps: What Ancients Begat...114, 116, 134, 135, 168, 382
 74:78:68 230-232, 237, 246, 293, 310-312, 421
 A Blind Legend.....177
 A Fisherman's Tale.....178, 179
 AdVenture Capitalist.....46, 47
 Aquaria.....162-164
 Audiosurf.....402
 Banished.....287-289
 Billard.....257, 328
 Breakout.....159-161, 169
 Bridge (The).....287
 Brothers: A Tale of Two Sons.....386, 387, 390-392, 400, 401, 410
 Burnout 2: Point of Impact.....365-368
 Burnout Paradise.....368, 369
 Call of Duty : Modern Warfare 2.....296
 Celeste...328, 330-332, 381, 383-385, 392, 399, 401, 402, 404
 Châteaux de sable.....78, 95, 97
 Colossal Cave Adventure.....181-183
 Command & Conquer.....140
 Command & Conquer 3: Kane's Wrath369-373
 Crypt of the Necrodancer....148, 150, 152, 153, 155, 157
 Dark Souls....119, 135-137, 159, 161, 169
 Dear Esther.....278-280, 295
 Depression Quest.....183, 184
 Deus Ex: Human Revolution.....142, 193, 196, 199-202, 360
 Dinner Date.....164
 Dungeons & Dragons.....103, 181
 Echecs (jeu d').....21
 Échecs (jeu d'). 25, 27, 37, 76, 81, 88, 131, 370, 374, 375, 377, 378
 Échecs artistiques.....375-378, 398
 Echo.....367
 Falling Sun (The).....70, 71, 76, 99, 152

Faro.....	37	NaissanceE.....	360, 362, 367
Final Fantasy IX.....	87, 88, 139, 140, 184, 189, 190, 239, 251, 252, 254, 258, 383, 385, 386	Night Tune.....	98, 100-102, 270
Fléchettes (jeu de).....	129	NO THING.....	121-123, 246, 401, 402
Football.....	25-28, 92	One Finger Death Punch.....	206, 207, 284, 285, 405
Fotonica.....	355, 356	Out There : Ω Edition.....	357, 358
Freecell.....	112	OutRun.....	198, 251
Gigantomachie.....	104	Papers, Please.....	371-373
Gitaroo Man.....	154-157, 161, 233	Path (The).....	144-146, 201-204, 209
Go (jeu de).....	23, 144, 379, 397-401, 415	Pillars of Eternity.....	99, 100, 252
Half-Life 2.....	141	Pirate (jouer au).....	179
Hellblade: Senua's Sacrifice....	21, 38, 210, 295, 296	Pirouette.....	98-100, 102, 116, 156, 270
Her Story.....	284	Poker.....	38, 358
International Superstar Soccer Deluxe	267, 269	Project Zero.....	124
Johann Sebastian Joust. .	105, 175-178, 180	Proteus.....	275-278, 329
Labyrinthe à billes.....	287	Quake.....	198
Legend of Zelda: Ocarina of Time (The)260, 262	Qvadriga.....	149, 150
Life Is Strange.....	136-138, 142, 143	QWOP.....	362-364
Limbo.....	158, 159, 386	Race the Sun.....	406-410
Longest Journey (The).....	88, 89, 182, 283, 285, 286, 374, 378	Receiver.....	363, 364
Look.....	280	ReDistricting Game (The).....	242, 243
Magic: The Gathering. .	10-14, 21, 29, 183, 204, 291, 297, 299, 310, 311, 392, 412, 415, 421	Remember Me.....	188-190, 197, 198, 208-210, 244, 246, 247, 291, 383, 385, 386
Magic: The Gathering Arena.....	10-14	Rez.....	165, 166, 170, 213, 237, 242, 244, 246, 247, 292
Magic: The Gathering Online.....	13	Rocket League.....	46-48, 64, 77, 130, 131, 135, 146, 254, 256-258, 263, 305, 328, 331
Manille.....	36, 38, 78, 79, 87, 92, 103, 131	Sacramento.....	273, 274, 277
Mass Effect.....	364	salome.....	236
Mirror's Edge. .	89, 140, 201, 210, 402-405, 416	Schiller (von), Friedrich.....	33, 34, 36, 38
Missile Command.....	70, 105	Shenmue.....	20, 29-31, 38, 40, 43, 77, 141, 145, 418
Monopoly (jeu de plateau) .	65, 92, 97, 103, 113	SimCity.....	84-86, 91, 243, 281, 287, 288
Monopoly (jeu vidéo).....	112, 148	Solitaire..	110-112, 116, 117, 134, 156, 168
Monument Valley.....	244-247, 315	Spacewar!.....	104, 181
Mushihimesama.....	69, 233, 254	Spec Ops: The Line.....	228, 229, 296
Mutant Year Zero: Road to Eden. .	147, 148, 150	Stanley Parable (The).....	108, 109
		Strange Climber.....	278, 280
		Super Columbine Massacre RPG!.....	239, 241, 242
		Super Mario Bros. . .	99, 109, 226, 258, 379

Tennis.....65, 104, 129-131
 Tetris.....9, 16, 17, 119, 120, 177, 228
 The Rapture Is Here and You Will Be
 Forcibly Removed from Your Home.....20
 Thirty Flights of Loving.....139
 This Is the Only Level.....185, 378
 This Is the Only Level Too.....379
 Thumper.....402
 Track & Field.....156, 362-364
 Unreal.....228
 Wandersong.....162-164, 237
 With Those We Love Alive. 72, 73, 77, 89,
 91, 96, 138

Joueurs.....
 bearzly (Benjamin Gwin, dit).....135, 136
 darbian.....258
 Giroud, Olivier.....307
 HappyLee.....261
 jstn. (Justin Morales, dit).....305
 marcokarty (Marco Vinicius Alves
 Oliveira, dit).....267
 masterleaf.....369, 370
 p4wn3r (Felipe Lopes de Freitas, dit). 264,
 265
 TAS Master (The).....260, 261
 Ysangwen.....252, 261

Table des illustrations

Illustration 1: Magic: The Gathering Arena.....	11
Illustration 2: Mushihimesama.....	69
Illustration 3: Missile Command.....	71
Illustration 4 : The Falling Sun.....	71
Illustration 5: With Those We Love Alive (b).....	74
Illustration 6: With Those We Love Alive (a).....	74
Illustration 7: With Those We Love Alive (c).....	74
Illustration 8: Jesper Juul - Half-Real, p. 44.....	85
Illustration 9: Monopoly pour Windows 95.....	113
Illustration 10: 7 Grand Steps: What Ancients Begat.....	115
Illustration 11: NO THING.....	121
Illustration 12 : NO THING.....	122
Illustration 13: Capture d'écran du speedrun à la batterie électronique de Dark Souls.....	136
Illustration 14 : Manette de Xbox One.....	152
Illustration 15: Gitaroo Man.....	154
Illustration 16: Limbo.....	158
Illustration 17: Wandersong.....	162
Illustration 18: Final Fantasy IX - Dialogue.....	184
Illustration 19: Final Fantasy IX - Menu.....	185
Illustration 20: Publicité pour Coca-Cola.....	186
Illustration 21: Mucha - Femme blonde fumant.....	187
Illustration 22: Remember Me.....	188
Illustration 23: Final Fantasy IX - Euyevair.....	189
Illustration 24: Deus Ex: Human Revolution - Porte.....	193
Illustration 25: Guillaume Apollinaire – « 2ème canonier conducteur ».....	194
Illustration 26: Magritte - La Trahison des images.....	195
Illustration 27: Deus Ex: Human Revolution - Zone de départ.....	200
Illustration 28: Harris - Colours of Night.....	200
Illustration 29: The Path.....	202
Illustration 30: One Finger Death Punch.....	206
Illustration 31: Super Columbine Massacre RPG!.....	240
Illustration 32: Monument Valley (a).....	245
Illustration 33: Monument Valley (b).....	245
Illustration 34: Capture d'écran du speedrun d'Ocarina of Time.....	262
Illustration 35: Capture d'écran du tas de Pokemon Jaune par p4wn3r.....	264
Illustration 36: Sacramento – De l'autre côté de la cascade.....	273
Illustration 37: Strange Climber.....	279
Illustration 38: Magic: the Gathering – Sauvetage dans le Monde souterrain.....	298
Illustration 39: Franco Fagioli (Arbace) chantant un la2.....	317
Illustration 40: Franco Fagioli (Arbace) chantant un la4.....	317
Illustration 41: Celeste.....	329

Illustration 42 : Ferndando Alonso au volant d'une Ferrari.....	348
Illustration 43: Burnout Paradise.....	368
Illustration 44: Papers, Please.....	371
Illustration 45: Command & Conquer 3: Kane's Wrath.....	373
Illustration 46: Problème d'échecs artistiques de Raymond Smullyan.....	375
Illustration 47 : Super Mario Bros.....	379
Illustration 48 : This is The Only Level Too.....	379
Illustration 49: Mirror's Edge.....	403
Illustration 50: Race the Sun.....	407

Bibliographie

I. Ludographie

1. Jeux vidéo

- 4'33" of Uniqueness*, Petri PURHO, 2009.
- 7 Grand Steps: What Ancients Begat*, Keith NEMITZ, Mousechief, 2013.
- 74:78:68*, Serguey MOHOV, Fabian BODET & Clément DUQUESNE, 2012.
- A Blind Legend*, Villeurbanne, DOWiNo, 2016.
- A Fisherman's Tale*, Saint-Ouen, Innerspace VR, Vertigo Games, 2018.
- AdVenture Capitalist*, Kelowna, HyperHippo, 2014.
- Aquaria*, Alec HOLOWKA & Derek YU, Bit Blot, 2007.
- Audiosurf*, Dylan FITTERER, 2008.
- Banished*, Luke HODOROWICZ, Shining Rock Software, 2014.
- Breakout*, Sunnyvale, CA, Atari, 1976.
- Bridge (The)*, Ty TAYLOR & Mario CASTAÑEDA, The Quantum Astrophysicists Guild, 2013.
- Brothers: A Tale of Two Sons*, Stockholm, Starbreeze Studios, 2013.
- Burnout 2: Point of Impact*, Alex WARD, Guildford, Criterion Games, Acclaim, 2002.
- Burnout Paradise*, Alex WARD, Guildford, Criterion Games, Electronic Arts, 2008.
- Call of Duty: Modern Warfare 2*, Infinity Ward, Activision, 2009.
- Celeste*, Matt THORSON & Noël BERRY, Vancouver, Matt Makes Games, 2018.
- Colossal Cave Adventure*, William CROWTHER & Don WOODS, 1977.
- Command & Conquer*, Las Vegas, NV, Westwood Studios, Virgin Interactive, 1995.
- Command & Conquer 3: Kane's Wrath*, Hunt Valley, MD, BreakAway, Electronic Arts, 2008.
- Crypt of the Necrodancer*, Vancouver, Brace Yourself Games, 2015.
- Dangerous High School Girls in Trouble!*, Keith NEMITZ, Mousechief, 2008.
- Dark Souls*, Hidetaka MIYAZAKI, Tokyo, From Software, Bandai Namco, 2011.
- Dear Esther*, Brighton, The Chinese Room, 2012.
- Depression Quest*, Zoë QUINN, 2013.
- Deux Ex: Human Revolution*, Montréal, Eidos Montréal, Square Enix, 2011.
- Dinner Date*, Jeroen D. STOUT, Stout Games, 2010.
- Echo*, Copenhagen, Ultra Ultra, 2017.
- Falling Sun (The)*, KINGDAROO, 2014.

Final Fantasy IX [2000], Tokyo, Squaresoft, Square Europe, 2001.

Fotonica, Milan, Santa Ragione, 2011.

Gigantomachie, One Life Remains, 2013.

Gitaroo Man [2001], Keiichi YANO, Tokyo, iNiS, THQ, 2002.

Half-Life 2, Bellevue, WA, Valve, 2004.

Hearthstone, Irvine, CA, Blizzard Entertainment, 2014.

Hellblade: Senua's Sacrifice, Cambridge, Ninja Theory, 2017.

Her Story, Sam BARLOW, 2015

International Superstar Soccer Deluxe [1995], Tokyo, Konami, Konami, 1996.

Johann Sebastian Joust, Copenhagen, Die Gute Fabrik, 2013.

Legend of Zelda (The): Ocarina of Time, Kyoto, Nintendo, Nintendo, 1998.

Life Is Strange, Paris, Dontnod, 2015.

Limbo, Arnt JENSEN Copenhagen, Playdead, 2010.

Look, Mikkel BRØENS-FRANSEN, 2014.

Longest Journey (The), Ragnar TØRNQUIST, Oslo, Funcom, 1999.

Magic: The Gathering Arena, Renton, WA, Wizards of the Coast, Hasbro, 2018

Magic: The Gathering Online, Renton, WA, Wizards of the Coast, Hasbro, 2002.

Mass Effect [2007], BioWare, Electronic Arts, 2008.

Mirror's Edge, Stockholm, Digital Illusions Creative Entertainment (DICE), Electronic Arts, 2008.

Missile Command, David THEURER, Sunnyvale, CA, Atari, 1980.

Monopoly, Las Vegas, NV, Westwood Studios, Hasbro Interactive, 1995.

Monument Valley, Londres, Ustwo Games, 2014.

Mushihimesama [2004], Tokyo, Cave Interactive, Degica, 2015.

Mutant Year Zero: Road to Eden, Malmö, The Bearded Ladies Consulting, Funcom, 2018.

NaissanceE, Mavros SEDEÑO, Paris, Limasse Five, 2014.

Night Tune, Pol CLARISSOU, 2015.

NO THING, Mazovie, Evil Indie Games, 2016.

One Finger Death Punch, Silver Dollar Games, 2013.

Out There : Ω Edition [2014], FIBRETIGRE & Michaël PEIFFERT, Lyon, Mi-Clos Studio, 2015.

OutRun, Yu SUZUKI, Sega-AM2, Sega, 1986.

Papers, Please, Lucas POPE, 2013.

Path (The), Auriea HARVEY & Michael SAMYN, Gand, Tale of Tales, 2009.

Pillars of Eternity, Josh SAWYER, Irvine, CA, Obsidian Entertainment, Paradox Interactive, 2015.

Pirouette, Stephen LAVELLE & Hayden SCOTT-BARON, 2011.

Pokémon version Jaune [1998], Tokyo, Game Freaks, Nintendo, 2000.

Portal, Bellevue, WA, Valve, Valve, 2007.

Project Zero [2001], Tokyo, Tecmo, Wanadoo, 2002.

Proteus, Ed KEY & David KANAGA, 2013.

Qvadriga, Daniel LOPEZ SORIA, Turnopia, Slitherine Games, 2014.

QWOP, Bennett FODDY, 2008.

Race the Sun, Aaron SAN FILIPPO & Forest SAN FILIPPO, Madison, WI, Flippfly, 2013.

Receiver, Berkeley, CA, Wolfire Games, 2012.

ReDistricting Game (The), Chris SWAIN, University of Southern California, 2007.

Remember Me, Paris, Dontnod, Capcom, 2013.

Rez, Tetsuya MIZUGUCHI, Tokyo, United Game Artists, 2001, réed. augmentée, *Rez Infinite*, Tetsuya MIZUGUCHI, Tokyo, Enhance Inc., 2016.

Rocket League, San Diego, CA, Psyonix, 2015.

Sacramento, Delphine FOURNEAU, 2016.

salome, Stephen LAVELLE, Increpare, 2011.

Shenmue [1999], Yu SUZUKI, Sega-AM2, Sega, réédition HD, 2018.

SimCity, Will WRIGHT, Redwood Shores, CA, Maxis, 1989.

Spacewar!, Steve RUSSELL, 1962.

Spec Ops : The Line, Berlin, Yager Development, 2K Games, 2012

Stanley Parable (The), Davey WREDEN & William PUGH, Galactif Cafe, 2013.

Strange Climber, STRANGETHINK, 2014.

Super Columbine Massacre RPG!, Danny LEDONNE, 2005.

Super Mario Bros. [1985], Kyoto, Nintendo, Nintendo, 1987.

Superhot, Piotr IWANICKI, Łódź, Superhot Team, 2016.

Tetris, Alexeï PAJITNOV, 1984.

The Divine Is Hidden Behind the Noise of the World, Niall MOODY, 2011

The Rapture Is Here and You Will Be Forcibly Removed from Your Home, Connor SHERLOCK, 2013.

Thirty Flights of Loving, Brendon CHUNG, Culver City, CA, Blendo Games, 2012.

This Is the Only Level, John « jmtb02 » COONEY, Armor Games, 2009.

This the Only Level Too, John « jmtb02 » COONEY & Michael « Tasselfoot » POLLACK, Armor Games, 2010.

Track & Field, Tokyo, Konami, Konami, 1983.

Thumper, Marc FLURY & Brian GIBSON, Séoul, Drool, 2016.

Unreal, Cary, NC, Epic Games, GT Interactive, 1998.

Wandersong, Greg LOBANOV, 2018.

With Those We Love Alive, PORPENTINE, 2014.

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

2. Jeux tangibles

Dungeons & Dragons, Gary GYGAX & Dave ARNESON, Lake Geneva, WI, Tactical Studies Rules, 1974.

Magic: The Gathering, Richard GARFIELD, Renton, WA, Wizards of the Coast, Hasbro, 1993- .

Monopoly, Charles B. DARROW, Parker Brothers, 1935.

II. Bibliographie

1. Ouvrages, chapitres, articles consacrés au jeu

a. Ouvrages individuels, ouvrages collectifs, chapitres d'ouvrages collectifs

AARSETH, Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, MD, John Hopkins University Press, 1997.

AMATO, Étienne-Armand & Étienne PERÉNY (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques*, Paris, Lavoisier, 2013.

BOGOST, Ian, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA, MIT Press, 2007.

BOYER, Elsa « Cut-scenes : l'image entrecoupée », in Elsa BOYER (dir.), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard, 2012, p. 93-115.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958], éd. revue et augmentée [1967], Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1992.

CHAUVIER, Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, coll. « Chemins philosophiques », 2007.

DUFLO, Colas, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, PUF, coll. « Philosophies », 1997.

GAON, Thomas « Théories et analyses de la relation avatariale propres aux jeux vidéo », in AMATO & PERÉNY (dir.), *Les avatars jouables...*, op. cit., p. 63-89.

GALLOWAY, Alexander, *Gaming. Essays on Algorithmic Cultures*, Cambridge, MA, MIT Press, 2006.

HENRIOT, Jacques, *Le jeu*, Paris, PUF, 1969.

HUIZINGA, Johann, *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* [1938], traduction par Cécile Seresia, *Homo ludens. Essais sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1988.

JUUL, Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional World*, Cambridge, MA, MIT Press, 2005.

KRICHANE, Selim, *La Caméra imaginaire*, Chêne-Bourg, Georg éditeurs, 2018.

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

LUCAS, Jean-François & Étienne-Armand AMATO, « Mondes, points de vue, personnages : l'avatar comme enveloppe pilotable », in AMATO & PERÉNY, *Les avatars jouables...*, op. cit., p. 109-133.

MCKENZIE WARK, Kenneth, *Gamer Theory* [2007], trad. Noé Le Blanc, *Théorie du gamer*, Paris, Éditions Amsterdam, 2019.

MURRAY, Janet, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA, MIT Press, 1997.

PARLETT, David, *A History of Card Games*, Oxford, Oxford University Press, 1991.

PERÉNY, Étienne, *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*, Paris, Questions théoriques, coll. « Lecture>Play », 2013.

SALEN, Katie & Eric ZIMMERMAN, *Rules of Play*, Cambridge, MA, MIT Press, 2004.

SHARP, John, *Works of Game. On the Aesthetics of Game and Art*, Cambridge, MA, MIT Press, 2015.

SIDRE, Colin, *Une histoire du jeu vidéo en France. L'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988)*, Thèse d'École nationale des Chartes sous la direction de Élisabeth Parinet, 2014.

SUDNOW, David, *Pilgrim in the Microworld. Eye, Mind and the Essence of Video Skill*, New York, Warner Books, 1983.

TAKEMIYA, Masaki, *Takemiya Masaki no uchuryu no gokui* [1993], trad. par Wataru Miyakawa, *Le go cosmique*, Villiers-le-Bel, Algo, 1997.

TER MINASSIAN, Hovig, Samuel RUFAT et Samuel COAVOUX (dir.), *Espace et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions Théoriques, coll. « Lecture > Play », 2012.

TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Zones », 2011.

TRICLOT, Mathieu « L'immersion n'existe pas », in *L'image virtuelle*, Valentina TIRLONI (dir.), Louvain-la-Neuve, Éditions Modulaires Européennes, coll. « Transversales philosophiques », 2012.

UPTON, Brian, *The Aesthetic of Play*, Cambridge, MA, MIT Press, 2015.

b. Articles et communications universitaires

AARSETH, Espen, « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies*, vol.1, no 1, 2001, revue en ligne, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

AARSETH, Espen, « Meta-Game Studies », *Game Studies*, vol. 15, no 1, 2015, revue en ligne, <http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>.

BARNABÉ, Fanny « Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo instauré en nouveau game », *Interfaces numériques*, revue en ligne, vol. 5, n° 3, 2016, <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3113>.

- BJÖRK, Staffan & Jesper JUUL, « Zero-Player Games. Or: What We Talk about When We Talk about Players », Madrid, Philosophy of Computer Games Conference, 2012.
- BONHOMME, Stello, « L'image performée », *Nouvelle Revue d'Esthétique*, 2013/1, n°11, Stello BONHOMME & Carole TALON-HUGON (dir.), Paris, PUF, 2013, p. 25-36.
- CAÏRA, Olivier, « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », in *Sciences du jeu*, n°6, 2016, revue en ligne, <https://journals.openedition.org/sdj/671>.
- DELBOUILLE, Julie « Jouer à travers l'autre : jeu "secondaire", jeu par procuration et médiation du plaisir ludique », journée d'études *Appropriation, pratiques et usages : en/jeux*, Montréal, Université du Québec A Montréal, 18 mai 2018.
- GEORGES, Fanny, « Avatars et identité », *Hermès*, n° 62, « Les jeux vidéo : quand jouer c'est communiquer », 2012, p. 33-40.
- GINER, Esteban « Enjeux des photographies vidéoludiques : un état des pratiques », journées doctorales *Appropriations des objets numériques*, organisées par l'OMNSH et le GreMS, Louvain-la-Neuve, Université Catholique de Louvain, 9 & 10 juillet 2019, <https://www.chroniquesvideoludiques.com/enjeux-et-tensions-des-photographies-videoludiques/>.
- GRANDJEAN, Guillaume « Jeu vidéo : un Art – oui, mais de quoi ? », *Séminaire InGame*, Paris, École Normale Supérieure, 3 novembre 2015.
- GREEN, C. Shawn & Daphne BAVELIER « Action Video Game Modifies Visual Selective Attention », *Nature*, vol. 423, 2003, p. 534-537.
- KARHULAHTI, Veri-Matti, « A Kinesthetic Theory of Videogames : Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic », *Game Studies*, vol. 13, n°1, 2013, revue en ligne, http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame.
- KEOGH, Brendan « *Spec Ops: The Line's* Conventional Subversion of the Military Shooter », *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, Digital Games Research Association, actes de colloque en ligne, 2014, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_55.pdf.
- LECONTE, Gauvain, « Théorie de la définition et jeux vidéo : règles et lois dans l'expérience vidéoludique », *Sciences du jeu*, n° 11, « Que dit la philosophie des jeux vidéo ? », revue en ligne, 2019, <http://journals.openedition.org/sdj/1662>.
- MARTIN, Paul « The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion », *Game Studies*, vol. 11, n° 3, 2011, <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.

MORISSET, Thomas, « Les jeux vidéo ou la dépense des images », journées d'étude *Jeu vidéo : singularité(s) d'un Art de l'écran*, Estelle DALLEU et Benjamin THOMAS (dir.), Université de Strasbourg, 9 & 10 avril 2015.

MORISSET, Thomas « Le joueur et le musicien : approche philosophique des jeux instrumentés », colloque *Entre le jeu et le joueur*, Liege Game Lab (dir.), Université de Liège, 25-27 octobre 2018, <https://youtu.be/9MBQOSwYT2Q>.

MORISSET, Thomas, « De quoi le jeu vidéo est-il l'art ? », *Nectart*, n° 8, Toulouse, éditions de l'Attribut, 2019, p. 38-45.

MORISSET, Thomas, « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique », *Sciences du jeu*, n° 11, *op. cit.*, <http://journals.openedition.org/sdj/1801>

MÜLLER, Laurent, « Le replay value, ou le jeu sans fin », journée d'étude *La fin dans les jeux vidéo*, Karim CHARREDIB et Yannick KERNEC'H (dir.), Université Rennes 2, 24 novembre 2016.

NEWMAN, James, « The Myth of Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames », *Game Studies*, vol. 2, n° 1, 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>.

NGUYEN, Christopher Thi, « Philosophy of games », *Philosophy Compass*, vol. 12, n°11, 2017, revue en ligne, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/phc3.12426>.

REBILLARD, Fanny, « Le joueur interprète ? Exploration de l'interactivité dans *Proteus* », colloque *Artgame*, Emmanuelle JACQUES (dir.), Université Montpellier III, 22 novembre 2013.

ROBSON, Jon & Aaron MESKIN, « Video Games as Self-Involving Interactive Fictions », *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 74, n°2, 2016, p. 165-177.

ROY, Brice, « Pour un dépassement des théories du game et du play », *Sciences du jeu*, n°11, *op. cit.*, <http://journals.openedition.org/sdj/1709>.

RUFAT, Samuel et Hovig TER MINASSIAN, « Video games and urban simulation: new tools or new tricks ? », *Cybergeo : European Journal of Geography*, revue en ligne, 2012, <http://journals.openedition.org/cybergeo/25561>.

TRICLOT, Mathieu « Game studies ou études du play », *Sciences du jeu*, n°1, revue en ligne, 2013, <https://sdj.revues.org/223>.

TRICLOT, Mathieu « 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.

VELLA, Daniel « No Mastery Without Mystery : Dark Souls and the Ludic Sublime », *Game Studies*, vol. 15, n° 1, 2015, <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>.

VERCHÈRE, Raphaël, « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo. La métaphysique des “affordances” au service de la politique des “architectures du choix” », *Sciences du jeu*, n° 11, *op. cit.*, <https://journals.openedition.org/sdj/1741>.

c. Articles non-universitaires

ANTHROPY, Anna, « level design lesson: to the right, hold on tight », 7 août 2009, billet de blog, <https://w.itch.io/level-design-lessons>.

ISMAÏL, Rami « Rami Ismaïl’s Top 10 Games of 2018 », *Giant Bomb*, 24 décembre 2018, <https://www.giantbomb.com/articles/rami-ismails-top-10-games-of-2018/1100-5832/>.

KIBLER, Brian, « A Second Look at Hearthstone », *BMKGaming*, billet de blog, 21 juillet 2014, <http://bmkgaming.com/second-look-hearthstone/>.

PÉAN, Bastien, « Interview de Michael Peiffert et Fibretigre – *Out There* », *TimeXtended*, 6 mars 2014, <http://www.timextended.com/interview-de-michael-peiffert-et-fibretigre-out-there/>.

ROSEWATER, Mark, « As Good as It Gets », article en ligne, site officiel de *Magic: The Gathering*, 5 juin 2006, <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/good-it-gets-2006-06-05>.

ROSEWATER, Mark, « Melvin and Vorthos », article en ligne, site officiel de *Magic: The Gathering*, 7 mai 2007, <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/melvin-and-vorthos-2007-05-07>.

ROSEWATER, Mark, « Vorthos and Mel », article en ligne, site officiel de *Magic: the Gathering*, 8 août 2015, <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/vorthos-and-mel-2015-08-31>.

RUBENS, Alex, « The Creation of Missile Command and the Haunting of Its Creator, Dave Theurer », *Polygon*, 15 août 2013, <https://www.polygon.com/features/2013/8/15/4528228/missile-command-dave-theurer>.

SMITH, Adam, « Postmodern Wives’ Tales: Pirouette », *Rock, Paper, Shotgun*, 13 décembre 2011, <https://www.rockpapershotgun.com/2011/12/13/postmodern-wives-tale-pirouette/>.

STODDARD, Sam, « Kaladesh Mailbag », article en ligne, site officiel de *Magic: The Gathering*, 12 décembre 2016, <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/latest-developments/kaladesh-mailbag-2016-12-09>.

STURTEVANT, Paul, « Banished: The Medieval Game That Isn't », *The Public Medievalist*, 2 octobre 2014, <https://www.publicmedievalist.com/banished-medieval-city-building-game-isnt/>.

WALKER, John « Wot I Think: Limbo », *Rock, Paper, Shotgun*, 3 août 2011, <https://www.rockpapershotgun.com/2011/08/03/wot-i-think-limbo/>.

2. Ouvrages et articles philosophiques

ADELL, Nicolas, « Arts de faire, arts de vivre », in *Gradhiva*, n°17, Sophie A. de Beaune (dir.), Paris, Musée du Quai Branly, 2013, p. 119-143.

AGAMBEN, Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* [2006], trad. par Martin Rueff, Paris, Payot & Rivages, coll. « Rivages Poche », 2014.

ARASSE, Daniel, *On n'y voit rien* [2000], Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2003.

ARCHAMBAULT DE BEAUNE, Sophie « De la beauté du geste technique en préhistoire », in *Gradhiva*, n°17, op. cit., p. 27-47.

ARENDT, Hannah, *The Human Condition* [1958], trad. par Gerges Fradier, *Condition de l'homme moderne*, Paris, Calman-Lévy, coll. « Agora », 1983.

BADIOU, Alain, *Petit manuel d'inesthétique*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'Ordre philosophique », 1998.

BARTHES, Roland « Écrire la lecture » [1970], repris dans *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Point Essais », p. 33-36.

BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb, *Esthétique* [1750], trad. par Jean-Yves Pranchère, Paris, Éditions de L'Herne, 1988.

BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb, *Méditations philosophiques sur quelques sujet se rapportant au poème* [1735], trad. par Jean-Yves Pranchère, Nanterre, Presses Universitaires de Paris Nanterre, coll. « Idées », 2017.

BERGSON, Henri, *Le rire* [1900], Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2007.

BERTHOZ, Alain, *Le Sens du mouvement* [1997], Paris, Odile Jacob, coll. « Odile Jacob poches », 2013.

BERTHOZ, Alain & Jean-Luc PETIT, *Physiologie de l'action et phénoménologie*, Paris, Odile Jacob, 2006.

BLANCHÉ, Robert, *Des catégories esthétiques*, Paris, Vrin, coll. « Essais d'art et de philosophie », 1979.

- BOISSIÈRE, Anne, *Le mouvement à l'œuvre. Entre jeu et art*, Sesto San Giovanni, Éditions Mimésis, coll. « L'œil et l'esprit », 2018.
- BUOB, Baptiste, « De l'adresse. Remarques sur l'esthétique des gestes du luthier », *Gradhiva*, n°17, op. cit., p. 70-93.
- CADOZ, Claude, « Musique, geste, technologie », in *Les nouveaux gestes de la musique*, Hugues GENEVOIS & Raphaël DE VIVO (dir.), Marseille, Éditions Parenthèses, 1999, p. 47-92.
- CARBONE, Mauro, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, Paris, Vrin, coll. « Matière étrangère », 2017.
- CHAMAYOU, Grégoire, *Théorie du drone*, Paris, La Fabrique, 2010.
- COQUERY, Emmanuel et al., « Y a-t-il une lecture symbolique de l'ornement ? », *Perspective : actualité en histoire de l'art*, 1 | 2010, p. 27-42.
- DEWEY, John, *Art as Experience* [1934], Carbondale, IL, Southern Illinois University Press, 2008.
- DUFRENNE, Mikel, « Le Beau » [1961], in *Esthétique et philosophie*, Paris, Klincksieck, 1967, p. 17-27.
- DUFRENNE, Mikel, « Objet esthétique et objet technique » [1964], in *Esthétique et philosophie*, op. cit., p. 187-202.
- FOUCAULT, Michel, *Ceci n'est pas une pipe* [1973], Saint-Clément-de-Rivière, Fata Morgana, 2010.
- FOUCAULT, Michel, *Surveiller et punir* [1975], Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1993.
- FOUCAULT, Michel, « Le jeu de Michel Foucault » [1977], entretien avec Dominique COLAS et al., in *Dits et écrits*, t. 3, Daniel DEFERT et François EWALD (dir.), Paris, Gallimard, 1994, p. 298-329.
- GENETTE, Gérard, *Fiction et diction* [1991], Paris, Editions du Seuil, coll. « Point Essais », 2004.
- GUCHET, Xavier, *Pour un humanisme technologique. Culture, technique et société dans la philosophie de Gilbert Simondon*, Paris, PUF, coll. « Pratiques théoriques », 2010.
- HARNONCOURT, Nikolaus, *Musik als Klangrede* [1982], trad. par Dennis Collins, *Le discours musical* [1984], Paris, Gallimard, coll. « Tel », 2014.
- HUYGHE, Pierre-Damien, *Le Différend esthétique*, Belval, Circé, 2004.
- KANT, Immanuel, *Kritik der Urteilskraft* [1790], traduction par Alain Renaut, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1995.

- KANT, Immanuel, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* [1795], traduction par Alain Renaut, *Anthropologie du point de vue pragmatique*, Paris, Flammarion, coll. « GF », 1993.
- LEROI-GOURHAN, André, *Le geste et la parole*, t. 2, *La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, coll. « Sciences d'aujourd'hui », 1965.
- LOPES, Dominic McIver, *A Philosophy of Computer Art*, Londres, Routledge, 2010.
- MASSIN, Marianne, *Expérience esthétique et art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Aesthetica », 2013.
- MAUSS, Marcel, « Les techniques du corps » [1935], in Marcel Mauss, *Techniques, technologies et civilisation*, Nathan Schlanger (éd.), Paris, PUF, coll. « Quadrige », p. 365-394.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception* [1945], Paris, Gallimard, coll. « Tel », 2005.
- MOYSAN, Bruno, « La virtuosité », in *Par delà le beau et le laid*, Nathalie HEINICH, Jean-Marie SCHAEFFER et Carole TALON-HUGON (dir.), Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Aesthetica », p. 177-188.
- POUILLAUDE, Frédéric, *Le désœuvrement chorégraphique. Étude sur la notion d'œuvre en danse*, Paris, Vrin, coll. « Essais d'art et de philosophie », 2009.
- POUILLAUDE, Frédéric « L'expression en danse : au-delà de l'exemplification ? », in *Quand le geste fait sens*, Lucia ANGELINO (dir.), Sesto San Giovanni, Éditions Mimésis, 2015, p. 35-50.
- POUVET, Roger, *Philosophie du rock*, Paris, PUF, coll. « L'interrogation philosophique », 2010.
- ROUGET, Gilbert, *La musique et la transe. Esquisse d'une théorie générale des relations de la musique et de la possession* [1980], éd. revue et augmentée, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1990.
- QUEVAL, Isabelle, *S'accomplir ou se dépasser. Essai sur le sport contemporain*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 2004.
- SAINT GIRONS, Baldine, *L'acte esthétique. Cinq réels, cinq risques de se perdre*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2008.
- SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999.
- SCHAEFFER, Jean-Marie, *L'expérience esthétique*, Paris, Gallimard, coll. « NRF essais », 2015.

SCHOPENHAUER, Arthur, *Die Welt als Wille und Vorstellung* [1819], trad. Auguste Burdeau, revue et corrigée par Richard Roos, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2014.

SÈVE, Bernard, *L'Altération musicale*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 2002.

SÈVE, Bernard, *l'instrument de musique. Une étude philosophique*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « l'ordre philosophique », 2013.

SHELLE, Karl Gottlob, *Die Spatziergänge oder der Kunst spazieren zu gehen* [1802], trad. par Pierre Deshusses, *L'Art de se promener*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Rivages poche », 1996.

VON SCHILLER, Friedrich, *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen* [1795], trad. Robert Leroux, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* [1943], Paris, Aubier, coll. « Domaine allemand bilingue », 1992.

SEBBAH, François-David, *Qu'est-ce que la « technoscience » ? une thèse épistémologique ou la fille du diable ?*, Paris, Belles Lettres, coll. « Encre marine », 2010

SIMONDON, Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques* [1958], Paris, Aubier, coll. « Philosophie », 2012.

SIMONDON, Gilbert, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information* [1958], Grenoble, Éditions Jérôme Millon, coll. « Krisis », 2005.

SIMONDON, Gilbert, *Imagination et invention*, Nathalie Simondon (éd.), Paris, PUF, 2014.

SIMONDON, Gilbert « Culture et technique » [1965], in *Sur la technique*, Nathalie Simondon (éd.), Paris, PUF, 2014, p. 315-329.

SIMONDON, Gilbert, « Psychosociologie de la technicité », in Simondon, *Sur la technique, op. cit.*, p. 23-130.

SIMONDON, Gilbert, « Réflexions sur la techno-esthétique » [1982], in Simondon, *Sur la technique, op. cit.*, p. 379-396.

SOURIAU, Étienne, *Les catégories esthétiques*, Paris, Centre de Documentation Universitaire, coll. « Les cours de Sorbonne », 1956.

VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran*, Paris, PUF, 2013.

VIAL, Stéphanne « La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme numérique », in Hakim Hachour, Naserddine Bouhaï et Imad Saleh (dir.), *Frontières numériques et artéfacts*, Paris, L'Harmattan, 2016.

c. Ouvrages littéraires

APOLLINAIRE, Guillaume, *Caligrammes* [1925], Paris, Gallimard, coll. « Nrf poésie », 1966.

BAUDELAIRE, Charles, *Les Fleurs du mal* [1861], Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de Poche », 1999.

EURIPIDE, *Hélène*, trad. Henri GRÉGOIRE, Paris, Les Belles Lettres, coll. « Classiques en poche », 2007.

GIBSON, William, *Neuromancer* [1984], trad. par Jean Bonnefoy, *Neuromancien*, Paris, Éditions J'ai lu, coll. « Science-fiction », 1988.

PAVIĆ, Milorad, *Poslednja ljubav u Carigradu* [1996], trad. par Jean Descat, *Dernier amour à Constantinople*, Montricher, Éditions Noir sur Blanc, 2000.

ROUSSEAU, Jean-Jacques, *Réveries du promeneur solitaire* [1782], Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le livre de poche », 2001.

III Autres médias

1. Œuvres plastiques

HARRIS, Duncan, *Colours of Night*, photographie en environnement numérique, version modifiée de *Deus Ex : Human Revolution*, ENB Series FX Implant Mod, absence de HUD, absence de Hud, contrôle du champ de vision, 2012.

MAGRITTE, René, *La trahison des images*, huile sur toile, 62 x 81 cm, Chicago, Art Institute of Chicago, 1929.

MUCHA, Alphonse, *Femme blonde fumant*, lithographie, 66,7 x 46,4 cm, 1896.

2. Mises en scène

MOUAWAD, Wajdi, *Notre Innocence*, texte de Wajdi MOUAWAD, Paris, Théâtre National de la Colline, 2018.

PURCARETE, Silviu, *Artaserse* [1730], musique de Leonardo Vinci, livret de Pietro Metastasio, Nancy, Opéra National de Lorraine, 2012.

3. Discographie

SCHOLL, Andreas, *English Folksongs & Lute Songs*, Arles, Harmonia Mundi, 1996.

4. Filmographie

CHAPLIN, Charlie, *Les Temps Modernes* [Modern Times], Hollywood, CA, United Artists, 1936.

FAROCKI, Harun, *Serious Games I-IV*, 2009-2010.

PORTER, Edwin Stanton & Wallace MCCUTCHEON, *The Great Train Robbery*, 1903.

WRIGHT, Edgar, *Scott Pilgrim vs. The World*, 2010.

5. Émissions vidéodiffusées

ALVES OLIVEIRA Marcos Vinicius dit « marcokarty », [TAS] *SNES International Superstar Soccer Deluxe by Marcokarty in 15:24.38*, vidéo en ligne, 5 février 2010, <https://youtu.be/tafCE6GJrhQ>.

CHAUVIÈRE, Yann dit « CdV » et Renan « RealMyop » LETOQUEUX, *Speedgame : Final Fantasy IX en moins de 11 heures ?*, émission vidéodiffusée, Fougères, Nesblog, 2015, <http://www.nesblog.com/thisisntevenmytrueform/>.

CHAUVIÈRE, Yann dit « CdV » et Renan « RealMyop » LETOQUEUX, *Speed Game Hors-série: Zelda Ocarina of Time WR en 18:10 par CosmoWright*, Fougères, Nesblog, émission vidéodiffusée, 13 août 2014, <http://www.nesblog.com/anypercentisdead/>.

DARBIAN, *[Tutorial] Super Mario Bros. any%*, vidéo en ligne, 1er février 2016, <https://youtu.be/PInZ2-qfKEU>.

GWIN, Benjamin dit « bearzly » « Drum Souls – Ornstein and Smough », vidéo en ligne, 4 novembre 2014, https://youtu.be/02my_zhX4Bs.

HAPPYLEE, *Super Mario Bros. TAS vs. RTA Former World Record (4:56.528 by darbian)*, vidéo en ligne, 25 octobre 2017, <https://youtu.be/Po7zXn29P8c>.

LOPES DE FREITAS, Felipe dit « p4wn3r », *TAS Pokémon Yellow GBC in 1:43 by p4wn3r*, vidéo en ligne, 10 août 2010, https://youtu.be/I_jLa0_0dB4.

MASTERLEAF, *[C&C3: Kane's Wrath] FPVoD#62 - Playing Vs. The Creator*, vidéo en ligne, 11 septembre 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=wdDkc906vi4&t=68s>.

SCOTT, Tom, *Third Person Driving with a Drone*, émission vidéodiffusée, 11 août 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=UNHhfykh5Qc>.

THE TAS MASTER, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Any% TAS (V2) in 15:43.42 (RTA Timing) by The Tas Master*, vidéo en ligne, 30 décembre 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=uCO0jU66g3g>.

Du beau *jeu*. Pour une esthétique des jeux vidéo

Résumé

Cette thèse aborde les jeux vidéo par l'expérience qui en est faite et cherche à rendre compte de celle-ci par la construction d'un modèle théorique croisant deux traditions philosophiques distinctes : l'esthétique et la philosophie de la technique. Mettant en évidence l'existence de différents régimes d'expérience, ce travail entend prouver que lesdits régimes (nommés jeu fermé, jeu ouvert et beau jeu) sont chacun sources d'un plaisir spécifique qui trouvent son expression dans un jugement d'appréciation sensible. Or, parmi ces expériences, certaines, à cause de leur caractère ludique même, orientent le joueur vers le développement d'un savoir-faire technique et requièrent des dynamiques attentionnelles différentes de celles d'une expérience esthétique. Prenant alors appui sur une définition technique des jeux et du jouer, cette thèse montre qu'il existe un régime technique d'appréciation de la beauté proche, mais distinct, du régime esthétique. Elle entend ainsi montrer que les jeux vidéo sont un objet privilégié pour donner accès à cette beauté technique, tout en développant, en même temps, des spécificités esthétiques originales.

Mots-clés : appréciation sensible ; beau jeu ; beauté technique ; effort ; esthétique ; geste ; jeux vidéo ; jouer ; jugement ; philosophie de la technique ;

On Beautiful *Play*. Towards an Aesthetics of Video Games

Summary

This PhD thesis approaches videogames through the lense of player experience and aims to build a theoretical model that draws on two distinct philosophical traditions : aesthetics and philosophy of technology. It aims to prove both the existence of different regimes for experiencing games (namely closed play, open play and beautiful play) and that from each of these regimes stems a specific kind of sensible pleasure, expressed by an appreciative sensible judgement. Among these experiences, some are particularly defined by their ludic aspect. They lead the player to develop technical skills and henceforth require attentional dynamics which differ greatly from those implied by aesthetic experience. Relying on a technical definition of both game and play, this work shows that a technical regime of feeling and judging beauty exists which is close to the aesthetic regime and yet remains distinct from it. This thesis thus considers video games as a privileged means to reach this technical beauty and as one that develops aesthetic properties of their own.

Keywords : aesthetics; beautiful play; effort; gesture; judgment; playing; philosophy of technology; sensible appreciation; technical beauty; video games;

UNIVERSITÉ SORBONNE UNIVERSITÉ

ÉCOLE DOCTORALE :

ED 5 – Concepts et langages

Maison de la Recherche, 28 rue Serpente, 75006 Paris, FRANCE

DISCIPLINE : Philosophie