



Image : NO THING, Evil Indie Games

# QUE DIT LA PHILOSOPHIE DES JEUX VIDÉO ?

*Journée d'étude organisée par Mathieu Triclot (MCF, Université de  
Technologie de Belfort-Montbeliard)  
& Thomas Morisset (doctorant, Paris-Sorbonne & Paris Ouest)*

**Mardi 19 Septembre 9h-17h30**  
**Salle des Actes – Sorbonne**

Centre Victor Basch – Université Paris-Sorbonne  
EA 3552 « Métaphysique : histoires, transformations, actualité »  
Groupement d'Intérêt Scientifique pour l'Unité des Technologies et  
des Sciences Humaines



**#JVPhilo**

## Accueil (9h)

### Introduction – Thomas MORISSET (9h20-9h30)

#### *Session 1 : Expérience de jeu et identité (9h30-10h50)*

#### **Martine ROBERT (Lycée Feyder, Épinay-sur-Seine) : L'avatar comme support d'une identité d'emprunt.**

Nous nous efforcerons de cerner les raisons, propres au médium, de la force avec laquelle « l'avatar » du jeu vidéo existe dans la vie psychique. Ce point est lié à la question de l'identité personnelle.

Nous sommes autre chose que notre corps, qui est pour nous objet. Nous nous saisissons à travers le flux de pensée qui nous traverse ; il est contingent que j'ai ce visage et cette silhouette. Ce que nous sommes n'est jamais objectivement défini comme peut l'être le personnage d'un roman ou d'un film. Par ailleurs, Winnicott a mis en évidence le rôle fondamental du regard que la mère pose sur l'enfant pour la constitution de soi. L'enfant ne saurait se saisir dans son unité propre, en allant au-delà du caractère fragmenté de la perception qu'il a de son propre corps, sans le regard qui le vise. Ce face-à-face est la condition essentielle de la construction de soi.

Avec l'avatar vidéoludique toutes ces difficultés sont levées : le joueur a affaire à un soi qui est appréhendé objectivement et qui est parfaitement défini par ses attributs, ses possibilités, ses actes. Le sujet, en tant que témoin de ses propres actes, est en cela, et de manière inédite, garant de cette identité d'emprunt dans laquelle il est aisé de se fondre.

\*

#### **Stello BONHOMME (Université Nice Sophia Antipolis, CRHI) : Le joueur au travail et le plaisir d'accumuler des richesses digitales.**

Les jeux vidéo, en ce qu'ils demandent et prescrivent des opérations à accomplir dans un certain ordre pour atteindre quelque produit, ont de grandes affinités avec le schéma de production du travail. Le joueur y trouve toutes les émotions liées à l'exécution d'une tâche, la frustration de l'échec et la gratification du succès, ponctuée à grand renfort de sons et

d'images. Le plaisir lié à l'accumulation de richesses digitales et de puissance fournit une image rassurante de la progression et, stimulant le système de récompense/renforcement, explique pour partie certains phénomènes d'addictions comportementales qui apparaissent avec ces jeux vidéo qui n'en finissent jamais, où il est toujours possible d'obtenir une autre récompense digitale.

Nous analyserons plus particulièrement cette composante du jeu vidéo et notamment les compulsions excessives suscitées par des jeux au *gameplay* particulièrement pauvre avec l'exemple du jeu flash satyrique *AVGM* d'Edmund McMillen.

Au-delà de ces jeux où l'essentiel consiste à cliquer pour recevoir des récompenses, nous verrons que la production désirante est une composante essentielle du jeu vidéo. L'objet du désir, ce vers quoi tend la production, étant lui-même une image, une illusion. La production du joueur n'est pas de l'ordre d'un objet ou d'une œuvre, mais d'une intensité, d'une quantité intensive. Le joueur éprouve, au travers des images, la représentation d'un devenir, d'un passage. Bien plus qu'il exécute une suite d'actions, il perçoit une suite d'actions dont il est responsable, en train de se dérouler devant lui. Il ne fait pas d'action, il éprouve une intensité qu'il altère lui-même.

\*

## ***Session 2 : La constitution technique des jeux vidéo (11h10-12h30)***

**Brice ROY (Université de Technologie de Compiègne, COSTECH) : Le jeu vidéo, une occasion pour le dépassement de l'opposition entre *game* et *play*.**

Je voudrais ici revenir sur un sujet classique en philosophie : l'opposition de l'homme à la technique. Cette opposition est un des grands points de structuration de la philosophie et la métaphysique. Elle procède de l'idée d'une nature humaine préexistant aux pratiques, artefacts et structures techniques que cette même humanité constitue et utilise.

La pensée du jeu s'est élaborée sur la base de ce clivage, sans en remettre en question les présupposés. Il en résulte deux conceptions antinomiques bien connues : l'idée du jeu comme objet technique aux propriétés déterminées (*Game*) et l'idée du jeu comme activité de l'imagination (*Play*), représentative de la liberté du sujet humain. Le jeu vidéo est ce point de tension où s'expriment les limites de ce dualisme. Plus que dans tout autre jeu, l'indissociabilité des techniques mobilisées et des expériences vécues y apparaît. L'objet de cette proposition est de saisir le jeu vidéo comme cette opportunité depuis laquelle, plus généralement, il est possible d'explicitier le caractère techniquement constitutif et constituant de tout jeu.

\*

**Thomas MORISSET (Paris-Sorbonne, Centre Victor Basch & Paris-Ouest, IRePh) : Penser un jugement de goût technique à partir des jeux vidéo.**

En quel sens peut-on dire d'un jeu vidéo qu'il est beau ? Cette question relève traditionnellement de la philosophie esthétique, branche de la philosophie dans laquelle s'inscrivent principalement mes recherches. Néanmoins le « geste qui sauve » dans les jeux d'arcade ou les nuances d'une sensation de conduite dans un jeu compétitif peuvent-elles complètement être appréciées comme belles, au sens esthétique ? Et si non, sur quelles bases fonder quelque chose comme un goût vidéoludique ?

Cette communication soutiendra alors que les jeux vidéo, et les jeux de manière générale, sont des objets techniques. Partant, elle s'attachera à montrer qu'il existe une qualité sensible technique qui est l'objet d'un jugement de goût lui-même technique. Ainsi, cette communication tentera de voir comment les jeux vidéo renouvellent, ou du moins interrogent, l'articulation entre philosophie esthétique et philosophie de la technique.

\*

### **Session 3 : Perception et manipulation (14h-15h20)**

#### **Raphaël VERCHERE (Université Lyon 1, L-Vis) : Examen critique du concept d'affordance dans les jeux vidéo.**

À la fin des années 1970, Gibson élaborait le concept d'« *affordance* » pour désigner des objets qui apparaissent comme immédiatement signifiants dans le champ perceptif (voir *The Theory of Affordances* en 1977, puis *The Ecological Approach to Visual Perception* en 1979). Propre tout d'abord à la psychologie de la perception, ce concept s'est ensuite diffusé à d'autres domaines, notamment celui du *design*, en particulier au travers de l'ouvrage publié par le cognitiviste David Norman en 1988, *The Design of Everyday Things*. Dans la conception des jeux vidéo, le concept d'affordance a une place toute trouvée, le *game design* consistant généralement en l'élaboration d'un monde signifiant pour le joueur, qui doit idéalement l'appeler à l'action de par sa seule constitution et perception.

En s'inscrivant dans une démarche épistémologique et l'analyse d'exemples concrets, il s'agira d'interroger les enseignements que la philosophie peut tirer de la façon dont les jeux vidéo organisent et théorisent (ou non) la perception, d'une manière implicite ou explicite, par ce concept d'affordance. Son usage, parfois assumé (voir le « Collectif Bam »), y est-il fécond et adapté ? À quelles limites ce concept est-il confronté ? Ses adaptations dans la conception des jeux vidéo peuvent-elles enrichir la philosophie de la perception ?

\*

#### **Michaël CREVOISIER (Université de Franche-Comté, EA 2274 Logiques de l'Agir) : Vers une ontologie de l'image vidéoludique. Remarques autour du régime silicium de l'image chez Gilles Deleuze.**

Une manière d'interroger philosophiquement les jeux vidéo consiste à poser la question de la nouveauté des images qu'ils inventent. D'un point de vue esthétique, il s'agirait de se demander en quoi l'expérience perceptive de ces images est propre à ce nouveau médium,

mais nous risquons ainsi de présupposer ce qu'est ou ce que peut être une image, et par là de manquer la nouveauté radicale de l'image vidéoludique en tant qu'elle serait susceptible d'engager une transformation philosophique du concept d'image. C'est pourquoi nous proposons une analyse d'un point de vue ontologique en nous demandant en quoi les jeux vidéo nous invitent à poser nouvellement le problème de l'essence de l'image.

L'ébauche de ce nouveau problème nous semble avoir été formulée par Gilles Deleuze qui, dans les ultimes développements de *L'image-temps*, propose le concept d'image silicium pour déterminer un régime d'image qui ne se détermine plus ontologiquement par la matière et la lumière mais par le calcul et l'information. Nous faisons l'hypothèse que les jeux vidéo caractérisent ce nouveau régime d'image. En effet, leur analyse nous donne à penser, dans le prolongement de la conceptualisation deleuzienne, ce que signifie le passage d'une ontologie de l'image automatiquement enregistrée à celle d'une image directement manipulable.

\*

#### ***Session 4 : les jeux vidéo comme terrain épistémologiques (15h40-17h)***

**Gauvain LECONTE (Université Panthéon-Sorbonne, IHPST) : De l'inertie des boules de feu : lois de la nature et règles dans les jeux vidéo.**

Y a-t-il des règles dans un jeu vidéo comme il y en a dans un sport ou dans un jeu de plateau ? Comment se manifestent-elles et déterminent-elles l'expérience de jeu ? Ces questions, déjà classiques dans les études du jeu vidéo, sont l'occasion de montrer ce qu'une approche philosophique peut apporter à la définition de l'objet vidéoludique, et comment cet objet peut, en retour, renouveler certains débats philosophiques traditionnels.

Dans la première partie de mon intervention, je propose de saisir la spécificité des jeux vidéo parmi les autres jeux en utilisant la distinction philosophique entre énoncés déontiques (comme les lois politiques) et

énoncés nomologiques (comme les lois physiques) : les règles d'un jeu vidéo étant encodées dans un programme auquel le joueur n'a pas accès, elles se manifestent à lui comme des lois de la nature auxquelles il ne peut échapper, mais qu'il doit découvrir par une série d'essais et d'erreurs. On peut donc interpréter l'expérience du jeu vidéo – en particulier les phases de « prise en main » – comme une expérimentation où les joueurs testent et adaptent leurs pratiques à un univers ludique dont les règles ne sont pas manifestes.

Dans la deuxième partie, je me demande si, ainsi comprise, l'expérience du jeu vidéo permet de critiquer les théories psychologiques et les philosophies du sens commun qui tentent de définir une « physique naïve », c'est-à-dire un ensemble d'intuitions qui seraient partagées par tous les êtres humains au sujet des lois du monde physique. Le fait même que les jeux vidéos soient une pratique diverse et répandue semble montrer au contraire que le sens commun est capable d'adapter ses pratiques à des systèmes de lois physiques très différents, voire incompatibles, avec les intuitions de la physique naïve et de l'expérience quotidienne.

\*

### **Manuel REBUSCHI (Université de Lorraine, Archives Henri-Poincaré UMR 7117) : Des jeux et des mots.**

L'actuel roi de France et Sherlock Holmes sont classiquement mobilisés par la philosophie analytique, apportant leur lot d'énigmes aux théories philosophiques du langage et de l'esprit. Soulevant des questions d'ordre sémantique, ontologique et métaphysique, la fiction constitue de fait un objet de choix pour de nombreux philosophes depuis plus d'un siècle. Les jeux vidéo et leurs environnements virtuels sont-ils susceptibles d'enrichir ces questions ? Dans quelle mesure les théories de la fiction peuvent-elles être adaptées à ces nouveaux objets ?

Dans cet exposé, on se penchera plus spécifiquement des questions relevant de la philosophie du langage. On s'interrogera notamment sur l'usage des noms propres et des indexicaux dans le contexte des jeux vidéo. Le mode

d'appréhension des entités désignées par ce type de termes dans l'expérience du jeu ajoute une dimension absente des récits fictionnels. On essaiera de mesurer les effets de cette extension aux jeux vidéo sur le traitement sémantique des termes singuliers et sur notre analyse philosophique des pensées singulières.

**Conclusion – Mathieu Triclot (UTBM, FEMTO-ST) (17h-17h20)**

\*

Nous souhaitons particulièrement remercier Marianne MASSIN (Paris-Sorbonne, Centre Victor Basch) et Frédéric POUILLAUDE (Paris-Sorbonne, Centre Victor Basch et Institut Universitaire de France) pour leurs contributions essentielles à l'organisation de cette journée.