

Esquisse d'une application des théories esthétiques d'Ingarden à l'ontologie des œuvres vidéoludiques

Giacomo Baldisseri

DANS **NOUVELLE REVUE D'ESTHÉTIQUE 2025/1 n° 35**, PAGES 127 À 134
ÉDITIONS **PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE**

ISSN 1969-2269

DOI 10.3917/nre.035.0127

Date de mise en ligne : 09/10/2025

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-nouvelle-revue-desthetique-2025-2-page-127?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



GIACOMO BALDISSERI

Esquisse d'une application des théories esthétiques d'Ingarden à l'ontologie des œuvres vidéoludiques

Si le jeu vidéo tend de plus en plus à être considéré comme relevant des sphères de l'art et de la culture^[1], il reste un domaine qui nécessite d'être approfondi par la philosophie et l'esthétique, notamment par rapport aux développements connus par les *games studies*. Lorsque l'on considère plus spécifiquement l'ontologie esthétique des jeux vidéo, on remarque que si la philosophie analytique, avec l'héritage de la pensée de Nelson Goodman, eut droit à plusieurs approfondissements^[2], l'approche phénoménologique de Roman Ingarden ne donna lieu qu'à peu de reprises, notamment en France. Pour autant cette dernière, par sa considération du rôle du récepteur comme co-créateur faisant advenir un objet esthétique d'une œuvre, peut offrir beaucoup de pistes intéressantes au sein d'une ontologie du jeu vidéo, soit un art dans lequel l'influence du geste sur l'image, le son ou même le déroulement diégétique de l'œuvre est essentielle. Au travers de nombreux aspects le jeu vidéo ferait presque office d'objet d'application idéal pour la théorie ingardénienne de l'art, montrant ainsi sa pleine actualité. Cet article aura pour but de confronter le modèle ingardénien de la co-création par le récepteur avec le jeu vidéo, afin d'esquisser différentes pistes et problématiques de réflexion relatives à cette confrontation. Il s'agira ainsi de questionner la validité et l'applicabilité des théories de l'art de Roman Ingarden à un objet « nouveau » en vue d'inciter à de futures recherches plus exhaustives. S'il est impossible de savoir ce qu'Ingarden aurait pensé du jeu vidéo^[3], on peut supposer que le médium

1. Sur cette question du jeu vidéo comme art voir entre autres Alexis Anne-Braun, « Nouvelles donnes : les jeux vidéo et les théories de l'art », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 30, 2022 ; Pascal, Krajewski « Comment savoir si c'est de l'art ? Le cas des jeux vidéo », *Appareil*, 2019 ; Thomas Morisset, « De quoi le jeu vidéo est-il l'art ? », *Nectart*, n° 8, 2019.
2. On peut penser aux travaux de Mathieu Tricot, Alexandre Desclos, Grant Tavinor, Alexis Anne-Braun, etc.
3. Les jeux vidéo furent contemporains d'Ingarden, mais leur existence restait essentiellement cantonnée aux universités américaines.

4. Dans un ouvrage sur la phénoménologie des jeux vidéo dans une perspective ingardienne Wojciech Sikora soutient que les jeux vidéo sont des objets intentionnels, *Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena*, Cracovie, Universitas, 2023. Voir également Paweł Grabarczyk, *Games as Participation. On the Application of Roman Ingarden's Aesthetics to Video Games*, communication lors du colloque « The 13th International Conference on the Philosophy of Computer Games », Université d'État de Saint-Petersbourg, 2019.
5. Roman Ingarden, *L'Œuvre architecturale 1945*, Paris, Vrin, 2013, p. 51 ; *Esthétique et Ontologie de l'œuvre d'art. Choix de textes 1937-1969*, Paris, Vrin, 2011, p. 66.
6. « La complexité informatique met à mal le critère de disjonction sémantique de Goodman [...]. Des "différences subtiles" peuvent exister pour des expressions que l'on pourrait croire équivalentes. [...] L'identité caractère à caractère – "the exact same expression" – dans le même environnement matériel et logiciel semble donc être la seule condition valable d'identité en dernière instance », Mathieu Tricot, « Sentir l'image par la main. Une lecture des jeux vidéo au moyen des *Langages de l'art* de Nelson Goodman », *Klēsis, Revue philosophique*, vol. 52, 2022.
7. Roman Ingarden, *Esthétique et Ontologie de l'œuvre d'art*, op. cit., p. 136.
8. Exception faite de certains jeux multi-joueurs en ligne.
9. « Les jeux se distinguent des fictions artistiques, en tant qu'ils sont des mondes fictionnels *actifs*. Dans un jeu, je ne suis pas seulement le spectateur et le juge du monde fictionnel auquel j'adhère, j'en suis également acteur, partie intégrante. Un jeu auquel personne ne joue est une structure encore plus vide qu'un roman que personne ne lit ou qu'une toile que personne ne contemple », Stello Bonhomme, « L'image Performée », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, 2013.
10. « Toute œuvre d'art, de quelque sorte qu'elle soit, offre la particularité de ne pas être une chose complètement déterminée à tous égards par ses diverses qualités de premier niveau, en d'autres termes elle contient en elle-même des lacunes qui sont caractéristiques de sa définition : elle est une formation schématique. Qui plus est, toutes ses déterminations, parties constitutives ou qualités, n'existent pas à l'état d'actualité, mais certaines d'entre elles sont souvent potentielles », Roman Ingarden, *Esthétique et Ontologie de l'œuvre d'art*, op. cit., p. 142.

l'aurait peut-être intéressé par sa complexité et son rapport spécifique à tous les lieux d'indéterminations pouvant être laissés au récepteur du fait de jouer.

LE JEU VIDÉO : UN OBJET INTENTIONNEL MAIS À DONATION MULTIPLE

À l'instar de l'œuvre littéraire et d'autres œuvres d'art, le jeu vidéo est un produit de la conscience de l'homme, et de son intentionnalité^[4], différant de l'objet réel ou du fondement ontique qui le supporte. Ce fondement ontique ne se confond jamais avec l'œuvre, ni sa concrétisation, quand bien même l'œuvre s'incarnerait avec un très fort degré dans son fondement ontique, comme c'est le cas pour l'architecture (à l'opposé d'un livre dans lequel l'objet réel servant de support à l'œuvre est accessoire quant à ses qualités artistiques^[5]). De la même façon que l'objet livre diffère de l'œuvre littéraire, les dispositifs que constitue un jeu vidéo ne sauraient se confondre avec l'œuvre vidéoludique. Si le jeu vidéo, par son rapport au geste, à l'image, au son, et à l'exécution d'un code entretient un rapport très spécifique à ses fondements ontiques (une copie à l'identique sur d'autres supports étant presque impossible^[6]), les œuvres vidéoludiques sont à séparer des fondements qui servent à fixer leurs caractères.

Ces œuvres sont en ceci particulières que leur contenu n'est pas donné directement et complètement au récepteur, ce qui constitue une première entorse à la théorie d'Ingarden pour qui : « l'œuvre d'art est pour le sujet récepteur un objet donné, de ses propriétés, que ce sujet ne fait que découvrir et qu'il ne produit pas lui-même^[7]. » Si, dans les jeux vidéo, le joueur ne crée pas l'œuvre et ne la modifie pas directement^[8], l'œuvre vidéoludique, afin d'être pleinement dévoilée, nécessite une concrétisation toute particulière qui se manifeste par une série de gestes à réaliser pour le récepteur (et exécutant) pouvant grandement varier selon les jeux^[9]. En effet, s'il est possible pour le récepteur d'une œuvre cinématographique, littéraire, musicale ou plastique de concrétiser l'œuvre de différentes façons, tous ses caractères sont fixés et immédiatement disponibles (bien qu'ils puissent être difficiles à concrétiser). Cela n'est presque jamais le cas pour une œuvre vidéoludique dont certaines séquences de jeux sont verrouillées par des objectifs plus ou moins difficiles à atteindre, plus ou moins évidents, et pouvant nécessiter des apprentissages divers et variés (pouvant parfois se compter en centaines, voire en milliers d'heures de jeu).

DES INDÉTERMINATIONS MULTIPLES

En ceci le jeu vidéo contient nécessairement de très nombreux lieux d'indéterminations^[10] qui pourront être source d'une grande variété d'objets esthétiques constitués (bien que, comme pour la littérature, l'objet esthétique ne

pourra pas toujours advenir du contact d'un récepteur avec l'œuvre^[11]). Ce point est illustré par Matthew E. Gladden qui évoque la grande « biodiversité » des jeux qui produisent un contenu interactif en comparaison d'une œuvre littéraire ou filmique qui montre les mêmes mots et les mêmes images à tous ses spectateurs^[12]. Un autre aspect capital pour une étude d'inspiration ingardenienne de l'œuvre vidéoludique est qu'au-delà de la contingence propre au contact entre joueur et jeu, l'expérience esthétique au sein d'une œuvre vidéoludique est très souvent (du moins dans une quantité très importante de jeux) soumise à un aléatoire purement mathématique qui prend la forme de différents tirages possibles, et qui fait que les caractères de l'œuvre pourront varier d'une partie à l'autre de manière virtuellement infinie. Les capacités de la machine en termes de possibilités de variations^[13] soulèvent donc certaines questions vis-à-vis de la conception intentionnelle de l'œuvre d'art propre à Ingarden (sur lesquelles nous reviendrons).

UN ART MULTI-STRATIQUE

De la même manière que l'œuvre littéraire est composée de plusieurs couches distinctes^[14], il serait possible d'identifier les différentes strates qui composent une œuvre vidéoludique et les étapes de son appréhension : des visuels aux gestes, en passant par la remémoration de l'œuvre dans le temps à travers le retour de la mémoire musculaire qui lui est liée.

Grossièrement, il serait d'abord possible de distinguer une première strate de concrétisation que nous pourrions qualifier de matérielle, c'est-à-dire autour du fondement ontique qui détermine le rapport que le récepteur entretient avec l'œuvre étant donné que la relation entre ce fondement ontique et le vécu esthétique est très forte dans le jeu vidéo^[15]. Il y a de multiples lieux d'indéterminations liés aux supports, aux types d'écran, aux contrôleurs, et aux dispositifs ludiques, visuels, et sonores. Deux « mêmes » jeux partageant le même code ainsi que les mêmes « données » visuelles et sonores peuvent ainsi donner lieu à une expérience tout à fait différente de l'œuvre. Pour illustrer cette comparaison nous pouvons mentionner un jeu tel que *G-LOC*^[16], un simulateur d'avion de chasse dont la version originelle est un cabinet d'arcade permettant des rotations du siège à 360° grâce à un système gyroscopique, véhiculant ainsi des sensations que les versions domestiques ne peuvent pas transmettre et qui sont capitales pour l'œuvre.

Une deuxième grande strate de concrétisation consisterait en l'expérience du jeu en elle-même, c'est-à-dire, d'une part, tous ses éléments de jeu ouverts comme les visuels, les sons, l'histoire, l'imaginaire, etc., et tout ce qui n'est pas relatif aux règles et objectifs de jeu ; puis, d'autre part, les éléments de jeu fermés relatifs aux objectifs de jeu ainsi que les moyens de les accomplir : les

11. Roman Ingarden, *Connaître une œuvre d'art littéraire*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2024, p. 187.
12. Matthew E. Gladden « Revisiting Ingarden's Theoretical Biological Account of the Literary Work of Art : Is the Computer Game an "organism" ? », *Horizon. Studies in Phenomenology*, n° 9 ; voir aussi Alexandre Declos, « L'ontologie du virtuel », *Klēsis, Revue Philosophique*, vol. 52, 2022.
13. Celle-ci prend une place toute particulière dans le jeu vidéo : sur ce sujet voir Alexandre Declos « Variations goodmaniennes sur le jeu vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 30, 2022.
14. Roman Ingarden, *Connaître une œuvre d'art littéraire*, op. cit., p. 35
15. Triclot va même jusqu'à comparer cela au rôle des instruments de musique : « De même que les œuvres musicales sont écrites pour certains instruments, dont la qualité influe sur la performance à défaut de modifier l'identité de l'œuvre, certains jeux peuvent être liés à des hardwares particuliers, comme l'arcade classique qui exploite les propriétés d'affichage des écrans à tube cathodique », in « Sentir l'image par la main. Une lecture des jeux vidéo au moyen des *Langages de l'Art* de Nelson Goodman », art. cit., p. 8.
16. *G-LOC : Air Battle*, Yû Suzuki, Japon, Sega AM-2, Sega, 1990.

17. Sur l'analyse rythmique des parties voir les études de Mathieu Triclot à ce sujet, art. cit. Ainsi que « Comprendre le jeu par le geste », communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Lausanne, Université de Lausanne, 2017.
18. Thomas Morisset, *Du beau jeu. Esthétique, Technique et Jeux vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2024, p. 123.
19. Sur ce point spécifique voir le concept d'énoncé nomologique de Gauvain Leconte : « On peut distinguer les jeux non-vidéo et les jeux vidéo en ce que les premiers ne sont constitués que d'énoncés déontiques, tandis que les seconds impliquent aussi des énoncés nomologiques. Ainsi, une partie des règles du jeu vidéo – celles qui sont inscrites dans le code du programme – structurent un monde comme les lois de la nature structurent un univers, c'est-à-dire en rendant impossibles certains événements et en laissant possibles d'autres », « Théorie de la définition et jeux vidéo : règles et lois dans l'expérience vidéoludique » *Sciences du jeu*, n° 11, 2019 ; <http://journals.openedition.org/sdj/1662>, consulté le 26 février 2025.
20. Propos tenus dans le cadre d'un entretien au Smithsonian Institute of Art en 2012 : <https://americanart.si.edu/videos/gamefest-conversation-video-game-designer-hideo-kojima-154170> ; consulté le 24 novembre 2024.
21. Thomas Morisset, « De quoi le jeu vidéo est-il l'art ? », art. cit.
22. Sur la place de la musique dans les jeux vidéo voir Sébastien Genvo et Nicole Pignier, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo », *Communication*, vol. 28/2, 2011.
23. Le concept de beau jeu développé par Thomas Morisset nous paraît aller dans ce sens.
24. Que l'on nomme TLB (*true last boss*).
25. *DoDonPachi SaiDaiOujou*, Hiroyuki Kimura, Tsuneki Ikeda, Manabu Namiki, Japon, Cave, 2012.

mécaniques des jeux, les séquences rythmiques imposées pour réussir^[17], le code et toutes les possibilités qu'il permet au joueur. Nous empruntons ces concepts à l'esthétique de Thomas Morisset^[18] qui distingue ces deux modalités du plaisir ludique. Il s'agit là de pôles de régimes d'expériences qui renvoient à des manières de se reporter à des situations de jeu qui pourront grandement varier selon le type de jeu considéré et selon les récepteurs. Les règles vidéoludiques peuvent effectivement être opaques, et ne relèvent jamais vraiment d'une évidence du fait de leur rapport au code qui est caché au joueur (à l'inverse des jeux traditionnels dont toutes les règles ne tiennent que de leur application par les joueurs^[19]), sans même mentionner les différences propres au vécu personnel et culturel de chaque joueur. Certains jeux vidéo proposent en effet des expériences contemplatives ou d'exploration dans lesquelles il n'y a pas vraiment de règle hormis la « physique » du jeu, laissant alors toute la place à une expérience de jeu ouverte (et questionnant, encore plus que mon point précédent l'appartenance des jeux vidéo aux taxinomies ludiques).

Au-delà donc de l'aspect réglé des jeux vidéo figurent des éléments visuels, textuels, musicaux, ou architecturaux qui renvoient à d'autres arts, au point que certains parlent d'un « art total ». Malgré le fait que le jeu vidéo combine des aspects que l'on retrouve dans d'autres formes d'art (il est un art de « synthèse » selon l'expression d'Hideo Kojima^[20]), ceux-ci n'occupent pas les mêmes fonctions, ce qui joue un rôle quant à la concrétisation de l'œuvre. En effet, dans un jeu vidéo l'image n'est pas uniquement contemplée de manière esthétique, mais avant tout en termes de possibilités d'interaction^[21] (c'est-à-dire qu'en situation de jeu le joueur va scruter l'aire de jeu afin de voir ce sur quoi il pourra agir), et il en va de même pour le texte (les jeux vidéo composés uniquement de texte sont radicalement différents des œuvres purement littéraires) ou la musique^[22]. Moins évidente que la question de la concrétisation des aspects fermés de l'œuvre, celle relative au jeu ouvert mériterait une attention particulière du point de vue esthétique quant à la concrétisation d'aspects pouvant se retrouver dans d'autres arts, mais que le jeu vidéo opère différemment, et notamment dans leur rapport au jeu fermé^[23]. Pour donner un exemple de concrétisation d'un lieu d'indétermination relatif au jeu ouvert nous pourrions évoquer le rapport à l'imagination au sein des jeux des années 1970 et 1980 qui ne disposaient que de peu de pixels ; le récepteur, parfois aidé par les illustrations sur les boîtes de jeu et les affiches, devait concrétiser par-delà les purs aspects visuels de l'œuvre (nous aurions du mal à imaginer une concrétisation de ce type dans l'art pictural ou, du moins, pas au même degré).

En ce qui concerne le jeu fermé nous pourrions mentionner deux types de concrétisations radicalement différentes qui illustrent bien la diversité des lieux d'indéterminations que l'on peut retrouver dans les jeux fermés. Le premier est celui du combat contre l'ennemi final caché^[24] de *DoDonPachi SaiDaiOujou*^[25], un jeu de tir réputé pour sa très grande difficulté, qui fut pendant un

certain temps considéré comme proche de l'impossible, et qui fut battu très récemment, après douze années de travail et de tentatives, par un joueur nommé Sairyou. Nous avons ici le cas d'une performance en tous points remarquable, et absolument unique : l'objet esthétique constitué par ce joueur lui est propre en ceci qu'il est le seul à avoir concrétisé ces aspects de l'œuvre et les vécus esthétiques conférés.

Le deuxième exemple qui se situe aux antipodes est celui de *4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness*^[26], un jeu indépendant inspiré de l'œuvre éponyme de John Cage. Dans ce jeu constitué d'un seul écran noir avec une surface blanche qui défile progressivement de gauche à droite, le but sera d'être le seul joueur au monde à jouer au jeu pendant quatre minutes et trente-trois secondes. Une connexion à internet est requise, afin de détecter tout autre joueur lançant une partie au même moment (auquel cas c'est la *game over*). En termes d'entrées^[27] le jeu ne consiste qu'à appuyer sur le bouton pour lancer la partie, ce qui constitue une sorte de degré zéro de la jouabilité (surtout en rapport à *DoDonPachi SaiDaiOuJou* pour lequel les séries d'entrées nécessitent parfois une précision à quelques soixantièmes de seconde près). Pour autant, concrétiser le seul aspect fermé de *4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness* nécessite une solitude totale ce qui constitue également une concrétisation unique en un certain sens, dotée de sa propre valeur esthétique. La part liminale du jeu fermé permet ainsi de donner pleinement sa place au jeu ouvert (contexte de jeu, méta-réflexion, etc.), là où dans un jeu de tir des aspects comme la réalisation graphique ou l'histoire passent au second plan devant les exigences des règles (bien que ces aspects puissent ensuite être concrétisés *a posteriori*, à la manière dont l'œuvre littéraire opère dans la mémoire).

BONNE(S) ET MAUVAISE(S) CONCRÉTISATION(S) ?

Nous pouvons ainsi voir à travers cet aperçu toutes les possibilités offertes par la philosophie esthétique d'Ingarden quant à la possible co-création de l'œuvre vidéoludique par le joueur. Mais un point soulevant un certain nombre de problèmes à une éventuelle esthétique ingardénienne de l'œuvre vidéoludique est son rapport à l'intentionnalité qui semble mise à mal à divers degrés. Si plusieurs chercheurs semblent s'accorder sur le fait que le jeu vidéo est un objet intentionnel, il comporte, comme nous l'avons vu, une grande part d'éléments accidentels et imprévus qui ne se retrouvent pas au sein d'autres œuvres artistiques et qui méritent donc discussion. C'est un aspect important pour la pensée d'Ingarden qui, s'il considère bien le récepteur comme co-créateur, n'estime pas que toutes les concrétisations se valent^[28]. Où se situerait donc la bonne concrétisation ou la concrétisation appropriée d'une œuvre vidéoludique ? Faut-elle la définir comme une réussite des objectifs ludiques ? Il s'agit

26. *4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness*, Petri Purho, Finlande, 2009.

27. *Inputs* en anglais.

28. Ingarden va même jusqu'à évoquer les « dangers » quant à la concrétisation correcte de l'œuvre d'art littéraire ainsi que de concrétisations non appropriées ou fausses. Roman Ingarden, *Connaître une œuvre d'art littéraire*, op. cit., pp. 73, 96 et 369.

là d'une vaste question qui pourrait donner lieu à beaucoup de réponses différentes selon la manière dont on suppose que le joueur devrait remplir les lieux d'indéterminations. Si l'on joue mal à un jeu vidéo, ne peut-on pas dire qu'on le joue tout de même ^[29] ?

Effectivement, dans la plupart des jeux vidéo, l'échec fait partie intégrante de l'expérience normale de l'œuvre et un manquement au but énoncé ne constitue pas une concrétisation inappropriée de l'œuvre. Sans mentionner l'exemple extrême cité plus haut nous pouvons évoquer le jeu *Dragon's Lair* ^[30] qui est un des exemples les plus marquants de *die & retry*, c'est-à-dire un type de jeu dont l'apprentissage se fait principalement par la mort et le recommencement. Ce jeu prend la forme d'un dessin animé interactif dans lequel le joueur doit effectuer une série d'entrées (plus ou moins cryptiques) en temps voulu sous peine de mourir instantanément. Une des particularités de l'œuvre est qu'elle met en scène une quantité impressionnante de façons de mourir à la fois drôles et épouvantables, toutes dessinées à la main. Leur découverte fait partie intégrante du plaisir esthétique pris à l'expérience de l'œuvre et, à cet égard, il n'aurait aucun sens de parler de mauvaise concrétisation de l'œuvre au moment d'une mort (hormis pour caractériser un échec ludique).

Cependant, il se pourrait qu'il existe des mauvaises concrétisations en rapport à l'objet intentionnel visé par l'auteur ou les auteurs d'un jeu vidéo. En effet, comme nous l'avons vu, ces objets vidéoludiques n'ont pas l'autonomie des choses qui existent sans nous. Les œuvres d'art sont des objets dérivés, hétéronomes, qui, quant à leur devenir, ne dépendent pas seulement de leurs auteurs. Pour Ingarden, l'œuvre d'art n'est pas un objet psychique construit, imaginaire ou fantasmé : c'est un objet fixé, inamovible, et qui possède sa propre consistance. Le problème principal des jeux vidéo vient du fait qu'il est très fréquent que les caractères fixés de l'œuvre par l'auteur soient tout à fait inintentionnels à divers degrés. Nous pouvons évoquer tout ce qui est du ressort du *glitch*, du *bug*, de l'erreur de programmation ou tout simplement d'un déséquilibre involontaire des règles qui peuvent faire que le jeu pensé originellement par son ou ses créateurs se trouve assorti d'énoncés nomologiques non souhaités ; ils sont partie intégrante du jeu ainsi que des objets esthétiques qui seront constitués à partir de lui (marquant d'autant plus la différence entre le jeu vidéo et les jeux). Loin d'être quelque chose de rare, ces éléments involontaires peuvent être source de manipulation par les joueurs, au point de donner lieu à la création de genres vidéoludiques à part entière. Le cas le plus emblématique est le système de combo inintentionnel de *Street Fighter II : The World Warrior* ^[31] causé par un bug (en l'occurrence, des images fixes, ou *frames* en anglais, se juxtaposant plus moins bien les unes aux autres, et permettant des enchaînements de coups) qui influença presque tous les *versus fighting* ^[32] qui suivirent. Outre ce hasard particulièrement heureux de la création vidéoludique, mentionnons que *Spacewar!* ^[33] et les jeux universitaires américains des

29. « Alors que le musicien trahit sa pièce s'il désobéit à ses paramètres, l'utilisateur du jeu vidéo ne peut rien franchir. Alors que la notation musicale apporte des instructions parmi lesquelles certaines sont plus essentielles que d'autres, le code du jeu vidéo définit très autoritairement les possibilités pour le joueur. On peut faire un sacré vacarme en frappant violemment le clavier et ainsi échouer à jouer une certaine sonate. Mais si on fait tomber Mario dans un puits par inadvertance ou par méchanceté, on joue mal, *mais on le joue quand même*. Le jeu fut conçu pour nous faire progresser, voir des mondes différents et relever des nouveaux défis », Florian Krapp, « Remarques préliminaires sur la distinction de Nelson Goodman et les jeux vidéo », (2008), rendu pour un séminaire de philosophie de l'art de Jacqueline Lichtenstein : <https://ohkrapp.wordpress.com/2009/01/19/remarques-preliminaires-sur-la-distinction-de-nelson-goodman-et-les-jeux-videos/> ; consulté le 24 novembre 2024.

30. *Dragon's Lair*, Don Bluth, Rick Dyer, États-Unis, Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics, 1983.

31. *Street Fighter II : The World Warrior*, Yoshiki Okamoto, Japon, Capcom, 1990.

32. Type de jeu d'action mettant en scène des affrontements restreints.

33. *Spacewar!*, Steve Russell, États-Unis, développé par un collectif du MIT, 1962.

années 1960 étaient également des hacks^[34], illustrant par là que les accidents sont (paradoxalement) constitutifs de l'essence du médium vidéoludique. Si d'autres types de créations artistiques peuvent également receler des contingences, elles ne sont pas aussi essentielles dans la réception de l'œuvre. Dans une œuvre littéraire on n'a jamais que le texte qui, quoiqu'il laisse virtuellement la place à une infinité de concrétisations possibles, ne donne pas la possibilité au lecteur d'œuvrer contre l'intentionnalité de l'auteur (à moins de faire une concrétisation inappropriée).

UNE INTENTIONNALITÉ TOUJOURS EN JEU

Mais, sans même évoquer des erreurs de codage de ce type, le joueur est toujours libre de jouer avec tous les éléments mis à disposition pour « détourner » le jeu dans les limites du programme. Ce détournement fait partie intégrante de l'expérience d'une œuvre vidéoludique, et peut donner lieu à des concrétisations variées selon les jeux et les intentions du joueur^[35]. Il serait sans doute vain de vouloir lutter contre le libre arbitre des joueurs, hormis en ne laissant aucune erreur ni faille dans le code et les règles, ou en corrigeant le programme du jeu via une mise à jour (pour les jeux qui le permettent), ce qui n'est pas toujours évident. Cela fait que, dans un jeu vidéo, il n'est jamais certain que l'objet esthétique visé par différents récepteurs soit le même. Il y a là un écart abyssal entre la constitution d'un objet esthétique vidéoludique et la peinture abstraite où il est possible que, sur la base ontologique d'un même tableau, les spectateurs aboutissent à un même objet esthétique intersubjectif^[36].

Pour autant, doit-on absolument abandonner l'idée ingardénienne de concrétisation au cadre du jeu vidéo ? En effet, l'intentionnalité de l'auteur, si elle doit être nuancée, ne doit pas pour autant être totalement remise en question. Ce qu'on peut dire c'est qu'il existe différents degrés : il est toujours possible d'identifier une ou plusieurs manières idéelles de parcourir une œuvre vidéoludique, celles pensées par les développeurs à partir des outils qu'ils ont laissés au joueur. Elles peuvent être plus ou moins délicates à retracer et il est parfois difficile d'estimer à quel point certains éléments de jeu sont intentionnels ou non, mais il existe toujours une philosophie sous-jacente derrière chaque œuvre. Il est ainsi fréquent qu'un jeu vidéo nous propose d'aller d'un point initial à un point final ou d'accomplir un ou plusieurs objectifs, de même que beaucoup de jeux établissent une architecture de jeu qui pousse à utiliser certaines solutions plutôt que d'autres. Au fur et à mesure du contact avec une œuvre cette intentionnalité peut devenir de plus en plus apparente, mais il peut aussi être plus évident de voir où celle-ci échoue dans sa réalisation. Outre les exemples mentionnés, il existe de nombreux autres accidents plus ou moins variés qui peuvent être d'un grand intérêt esthétique et ludique, et qui ont

34. Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*

35. Fanny Barnabé, « Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo instauré en nouveau game », *Interfaces numériques*, vol. 5, n° 3, 2016.

36. Roman Ingarden, *Sur la peinture abstraite*, Paris, Hermann, 2023, p. 41.

donné lieu à toute une culture de l'exploitation de *bugs* et de *glitches*. S'il ne paraît pas que ces formes de concrétisations soient toujours les plus appropriées en rapport à l'intentionnalité des actes de conscience du ou des créateurs, elles ne sont pas pour autant inappropriées par rapport aux aspects de l'œuvre fixés par l'auteur (consciemment ou non). De plus, il se peut que la manière intentionnelle de concrétiser l'œuvre ne soit pas la plus riche ni la plus intéressante comme l'illustre par exemple l'essor des parties réalisées sous contrainte^[37] ou le *speedrun*^[38]. Le jeu vidéo offre ainsi au joueur une série d'outils pour naviguer dans des univers esthétiques et ludiques, au-delà d'un simple jeu, et ce serait profondément contraire à la nature même du médium que de lui reprocher de ne pas les employer à sa guise.

Le jeu vidéo présente ainsi le cas d'un art comprenant une infinité ou presque de lieux d'indéterminations possibles et la possibilité pour le récepteur d'aller au-delà de ce qui est intentionnellement fixé dans l'œuvre par l'auteur. Si le modèle ingardénien de la co-création est pertinent pour penser la réception de l'œuvre vidéoludique, le jeu vidéo nécessite une ontologie qui lui est propre et qui prend en compte les difficultés de l'objet. De la même façon que l'architecture, la peinture ou la musique ont poussé Ingarden à nuancer ses théories sur la littérature, un art comme le jeu vidéo, par sa complexité et la place inédite qu'il offre au récepteur, nécessite de repenser le modèle ingardénien afin de lui permettre d'aborder les nouveaux problèmes phénoménologiques posés. Si cet article ne prétend pas donner des réponses définitives à ces questions, nous espérons que cette esquisse pourra ouvrir pour l'étude des jeux vidéo et d'autres champs artistiques de nombreux champs d'analyse accordés à l'emploi des concepts esthétiques ingardéniens.

37. C'est-à-dire l'ajout de règles supplémentaires par-dessus les règles de jeu initiales. Voir Maxime Godfirnon, *La Contrainte ludique : de l'OuLiPo au jeu vidéo*, Mémoire en littérature, Université de Liège, 2020.

38. Partie faite en vue de terminer le jeu le plus rapidement possible.