

Thomas Morisset, *Du beau jeu. Esthétique, technique, et jeux vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, « Aesthetica », 2023, 308 p.

Alexandre Declos

DANS **REVUE DE MÉTAPHYSIQUE ET DE MORALE** 2025/2 N° 125 , PAGES 310 À 313
ÉDITIONS **PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE**

ISSN 0035-1571

ISBN 9782130877936

DOI 10.3917/rmm.252.0310

Date de mise en ligne : 17/07/2025

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-revue-de-metaphysique-et-de-morale-2025-2-page-310?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.



Distribution électronique Cairn.info pour Presses Universitaires de France.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur cairn.info/copyright.

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

les métaphores du paysage linguistique (p. 132). Réhabiliter le rôle des métaphores suppose donc que nous nous départissions du « mythe de l'entité unitaire » (p. 129), selon lequel à un même mot correspond un concept parfaitement circonscrit.

L'intelligence des mots des locuteurs ordinaires est un autre fil rouge de l'ouvrage. Dissipant le mystère qui nimbe parfois la compréhension des métaphores, l'A. souligne que les locuteurs « normaux » savent spontanément quand des énoncés doivent être entendus métaphoriquement et quel en est le sens. À l'opposé, bon nombre d'experts sont des handicapés du langage : en octroyant à la métaphore une portée qui excède sa fonction initiale, ils assimilent des objets d'étude pourtant différents. Ne pas saisir le sens métaphorique d'une phrase, c'est donc se priver d'un moyen de connaître. Initialement utilisées pour accroître les pouvoirs descriptifs du langage, les métaphores peuvent nous égarer si le rapprochement conceptuel qu'elles effectuent est mal cadré.

In fine, on comprend que l'A. nous convie à un examen critique de notre propre usage des métaphores en philosophie. On y souscrit d'autant plus que l'ouvrage allie la rigueur argumentative à la gourmandise des mots, et qu'il introduit le lecteur à des distinctions pointues en linguistique et philosophie du langage, tout en distillant des formules qui font mouche. En somme, de même que le bon mot peut être « un bon mot », une philosophie critique de la métaphore peut convoquer des métaphores.

Angélique THÉBERT

Thomas MORISSET, *Du beau jeu. Esthétique, technique, et jeux vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, « Aesthetica », 2023, 308 p.

Un jeu vidéo n'est-il qu'un jeu sur ordinateur ? Une manette de *Playstation* est-elle comparable à un instrument de musique ? Qu'est-ce qui fait la beauté d'une carte *Magic* ? Qu'y a-t-il de commun entre un chanteur lyrique et un *gamer* ? Qu'est-ce qu'un geste vidéoludique ? Comment l'activité ludique pourrait-elle donner lieu à une expérience esthétique, si cette dernière réclame une forme de contemplation désintéressée que la première semble par principe interdire ? Que veut-on dire, lorsque nous parlons d'un « beau » coup d'échecs ?

Voici quelques-unes des questions auxquelles Thomas Morisset entend répondre dans cet ouvrage, issu de sa thèse de doctorat (2020). La singularité de ce livre est son ambition d'aborder les jeux vidéo d'un point de vue à la fois « sensible et technique ». Dans une perspective qui emprunte tant à la philosophie de la technique (Simondon, Leroi-Gourhan, Triclot) qu'à l'esthétique française contemporaine (Bernard Sève, Jean-Marie Schaeffer, Marianne Massin, Mikel Dufrenne), sans rien ignorer des *games studies*,

l'ouvrage propose de penser l'articulation des aspects techniques et esthétiques des jeux vidéo (et de l'activité vidéoludique). Si l'A. juge que cette approche est à même de saisir ce qui fait la singularité des jeux vidéo, il considère qu'elle a aussi l'intérêt plus large de révéler comment « la technique porte elle-même la possibilité d'un rapport sensible aux choses qui lui [est] propre » (p. 36). Malgré son titre, il ne faut donc pas seulement voir dans ce livre une enquête centrée sur l'esthétique des jeux vidéo. L'A. cherche plutôt à montrer comment ces derniers permettent de repenser le domaine sensible à partir d'une « nouvelle articulation entre esthétique et technique » (p. 9).

L'ouvrage se décompose en deux parties. La première vise à dégager la spécificité des jeux vidéo en tant qu'artefacts à la fois irrémédiablement sensibles et techniques. Il faut pour cela en passer par une définition « sensible » de la technique, qui est moins un instrument ou un milieu qu'une manière de se rapporter aux choses (chap. 1). L'A. propose ensuite une redéfinition à la fois technique et sensible de l'activité ludique et des jeux vidéo (chap. 2), et examine ces deux « régimes d'expériences » que sont le « jeu fermé » et le « jeu ouvert », qui produiraient respectivement une expérience sensible technique et une expérience esthétique (chap. 3). La seconde partie du livre cherche à penser la manière dont les jeux (vidéo) commandent un type d'appréciation particulier. L'A. propose de dégager la spécificité du plaisir sensible technique, compris comme irréductible au plaisir esthétique (chap. 4), puis entreprend de définir le beau technique (chap. 5). Il identifie enfin les contours de ce régime d'expérience particulier que serait le « beau jeu » (chap. 6).

L'ouvrage, extrêmement riche, développe nombre de thèses originales et suggestives. Les plus importantes me semblent être les suivantes. (1) Un jeu vidéo constitue le travail d'une qualité particulière que l'A. appelle « le sensible informatique » (p. 62), qui tient dans le rapport entre les gestes physiques du joueur et leur traduction sur un dispositif informatique et visuel. (2) Le fait de jouer est défini comme le fait « d'assumer un rôle qui n'est pas ordinaire » (fût-il purement gestuel), un jeu se définissant alors comme ce qui invente et fait exister un tel rôle (p. 81). (3) La singularité des jeux vidéo réside davantage dans le type de gestes qu'ils commandent, plutôt que dans leur dispositif d'affichage : en effet, les jeux vidéo inventent de « nouvelles qualités gestuelles » (p. 99). (4) La réception des jeux vidéo est écartelée entre deux « régimes d'expérience » antagonistes que sont le « jeu fermé » et le jeu « ouvert ». Le premier se focalise sur les règles et les objectifs, et correspond à une attention fixée sur la tâche ludique à accomplir, alors que le second engage la contemplation libre et désintéressée d'éléments accessoires aux règles (p. 144 *sq.*). (5) Il y a un plaisir propre au « geste technique », qui se bâtit sur un *jeu* (au sens kantien) entre le but poursuivi et l'appréciation intrinsèque de l'effort (p. 178). (6) Il y a, et il faut construire, des catégories pour rendre compte de l'appréciation « sensible technique des jeux vidéo », comme le beau et le brutal, l'élégant et le

besogneux, l'homogène et le composite, le subtil et le tordu (p. 226-49). (7) Le beau *jeu* est un régime d'expérience où s'éprouve une relation dynamique entre les modalités attentionnelles qui correspondent au jeu fermé et au jeu ouvert, et qui produit une expérience où se mêlent plaisir esthétique et plaisir technique (p. 271).

L'ouvrage met régulièrement à l'épreuve ces différentes thèses en analysant des jeux spécifiques, et c'est là qu'il excelle. L'A. montre par exemple en quel sens un jeu vidéo comme *74:78:68*, qui ralentit progressivement au point de devenir injouable, attire l'attention sur sa propre technicité, en brouillant la frontière entre règle et support de jeu (p. 140-2). L'analyse d'un niveau de *Celeste* permet de montrer comment qualités formelles et esthétiques du mouvement construisent une circulation de l'attention entre jeu fermé et jeu ouvert (p. 199-200). À d'autres endroits, l'A. s'ingénie à montrer comment les dimensions mécaniques et esthétiques d'un jeu se répondent harmonieusement. Un exemple parlant est celui de *Out There*, où certaines mécaniques de jeu (rareté des ressources, événements aléatoires, impossibilité de la sauvegarde) viennent nourrir l'expérience proposée, qui est celle de la solitude d'un astronaute perdu dans un espace immense et impossible à maîtriser (p. 227-9). De même, *Brothers : A tale of two sons* donne un relief sensible à l'expérience du deuil, en inscrivant la perte d'un être cher jusque dans les mécaniques de ce jeu et la gestuelle qui l'accompagne (p. 256-62).

Malgré toutes les qualités de l'ouvrage, et pour stimulante qu'en soit la lecture, deux choses me semblent regrettables. La première est que l'A. se confine presque exclusivement à la discussion de thèses et de thématiques issues de la philosophie française contemporaine. Ce qui donne parfois lieu à des développements idiosyncrasiques, ou en tout cas oublieux de ce qui peut exister dans d'autres traditions. Quelques exemples : les analyses de l'A. sur l'appréciation de l'effort pour lui-même n'envisagent pas les travaux pourtant influents de Bernard Suits, Thi Nguyen, Thomas Hurka ou Gwen Bradford. L'idée que l'expérience esthétique correspond à un régime attentionnel spécifique a aussi été défendue par Bence Nanay, dont les travaux ne sont jamais évoqués ici. Enfin, les interrogations sur la « beauté technique » convoquent certes Leroi-Gourhan, Simondon et Dufrenne, mais ne disent mot de la philosophie anglo-saxonne contemporaine du *design* (Glenn Parsons, Allen Carlson, Jane Forsey). Bref, le cadre instauré par l'ouvrage semble parfois trop étroit.

En second lieu, certaines des thèses avancées dans ce livre auraient bénéficié d'une discussion critique approfondie. Par exemple, la caractérisation de l'expérience esthétique proposée par l'A., encore que riche et complexe (p. 125-34), s'en tient finalement à une ligne globalement kantienne, selon laquelle l'expérience esthétique engage une forme de contemplation désintéressée. Une telle perspective pose le problème de savoir comment l'activité ludique (intéressée) pourrait produire une expérience esthétique, et elle conduit l'A. à juger que le *jeu* entre l'effort et le but qui s'opère dans

l'activité ludique, puisqu'il est intéressé, « opère dans un domaine proche, mais distinct, de l'esthétique » (p. 216-7). Mais tous ces développements sont fragilisés dès lors que l'on rappelle que la conception kantienne de l'expérience esthétique est très contestable. On peut en effet douter qu'il existe deux modalités d'attention, l'une « intéressée » et l'autre « désintéressée », et qu'une phénoménologie différente intervienne dans les deux cas. Telle est du moins la critique célèbre proposée par George Dickie à l'encontre de cette approche kantienne, la conséquence étant que l'expérience ou l'attitude esthétique pourrait n'être qu'un « mythe ». Il est regrettable que l'A. n'envisage pas cette critique, fût-ce pour la rejeter, car elle met en péril beaucoup de ce qui est dit ici : s'il n'y a pas d'expérience esthétique, ou du moins si l'expérience esthétique n'est pas forcément désintéressée, la partition proposée ici entre plaisir sensible technique et plaisir esthétique reste-t-elle tenable ?

Malgré ces difficultés, on ne peut que se réjouir de la publication de cette monographie philosophique consacrée aux jeux vidéo – chose encore trop rare dans le paysage francophone. On doit surtout saluer la tentative de l'A. de penser, à rebours de la littérature existante, les jeux vidéo moins comme des objets ou des systèmes que comme une expérience et une pratique, indissociablement technique et esthétique.

Alexandre DECLOS

Bernard SÈVE, *Les Matériaux de l'art*, Paris, Éditions du Seuil, « Les Livres du nouveau monde », 2023, 592 p.

Cet ouvrage de Bernard Sève s'inscrit dans l'héritage d'Étienne Souriau : le fait artistique est premier. C'est le point de départ de sa réflexion philosophique. Il y a art et même diversité des arts tant du point de vue diachronique que synchronique : des arts circassiens à la peinture non figurative, des performances musicales aux jeux de ficelle, des *ready-mades* à l'art du verrier. Ce qui frappe le philosophe tout autant que le lecteur c'est la profusion, l'abondance et aussi l'omniprésence de l'art dans l'histoire de l'humanité. Or s'il est courant de procéder de manière catégorielle en s'attachant par exemple à la spécificité iconique des images ou à la métaphysique de la danse, la question qui traverse l'ouvrage est tout à fait autre : y a-t-il quelque chose de commun entre les arts ?

Cette enquête prend appui sur le travail de l'historien et philosophe Thomas Munro portant sur les relations mutuelles des arts. Toutefois, l'enjeu n'est pas historique (cherchant à élaborer une chaîne causale temporelle dans la genèse des catégories et pratiques artistiques) ni définitionnel au sens où il s'agirait, par réduction ou par généralisation, de mettre en évidence ce qui fait l'unité du tout de l'art humain. Plutôt que de chercher à distinguer ce qui relève à proprement parler de l'art, l'A. s'attache à