

Expérience esthétique et signification dans les jeux vidéo

MORISSET Thomas

Doctorant en philosophie, Université Paris-IV Sorbonne & École Normale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris.

26 bis, rue de la Fontaine au Roi 75011 Paris

t.morisset@laposte.net / 06.08.42.61.05

Mots-clefs : Action ; Attention ; Expérience ; Individu ; Signification.

Nous ne chercherons pas ici à définir absolument ce qu'est l'expérience d'un jeu vidéo, mais à voir comment cette expérience devient une expérience esthétique au sens fort. Pour définir celle-ci nous discuterons la position de Marianne Massin qui parle de l'expérience esthétique comme « susceptible d'éveiller une intelligence du sensible construite et instruite ». Partant, en nous appuyant sur l'idée, développée par Galloway, que l'action est la ressource propre du médium vidéoludique, il nous reviendra de voir comment le jeu vidéo fait usage de l'interactivité, notamment en le comparant aux installations également interactives de l'art contemporain.

Plus précisément, ce qui nous intéresse, c'est de déterminer la nature de la signification et les moyens de son émergence. Dans *Mille Plateaux*, Gilles Deleuze et Félix Guattari définissent quatre régimes de signification : signifiant, contre-signifiant, post-signifiant et diagrammatique (ou a-signifiant), les trois premiers s'opposant entre eux, mais s'opposant ensemble au quatrième. Comment l'action vidéoludique s'intègre-t-elle alors à ces catégories ?

En guise d'exemple, nous opposerons deux jeux, *1916. Der Unbekannte Krieg* et *Dinner Date* : alors que le premier construit sa signification à partir de l'expérience du joueur, le second utilise des éléments signifiants (le monologue du personnage) pour construire une expérience qui ne se réduit pas à une signification. Dans les deux cas, néanmoins, deux processus distincts sont à l'œuvre au sein de l'expérience, l'un d'action, l'autre de saisie d'un message, processus que nous nommerons respectivement *aisthesis*, ou attention, et *praxis*, ou épreuve.

Nous retrouverons alors certaines réflexions de Marianne Massin sur l'expérience esthétique dans l'art contemporain. Celle-ci remarque comment des œuvres (comme *Blue, Red and Yellow* de Ann Veronica Janssens) préparent une attention esthétique pleine et entière en demandant à leur spectateur d'être plongé dans une épreuve sensorielle ou motrice. Si une utilisation semblable de ces types se retrouvent dans le jeu vidéo, avec par exemple *Dear Esther*, nous verrons comment un jeu vidéo comme *Bientôt l'été* inverse ce schéma et fait de l'épreuve le centre de l'expérience esthétique tandis que l'*aisthesis* n'en est que l'étape préparatoire.

Par ce primat de l'épreuve dans l'économie de leur expérience, *Dinner Date* et *Bientôt l'été*

nous semble être a-signifiants. En effet, ce qui est produit est moins un processus de subjectivation du contenu de l'œuvre (ce qui serait post-signifiant) que la construction d'un individu artistique éphémère. Nous montrerons ce point en nous appuyant sur la théorie de l'individuation développée par Simondon.

Enfin, en rassemblant les différentes étapes de notre raisonnement, nous aimerions conclure, de manière plus générale, en esquissant une théorie de l'expérience esthétique comme recouvrant une tripartition d'états : l'attention signifiante, l'épreuve a-signifiante, et l'expérience-seuil, préparatoire, indifféremment signifiante ou a-signifiante.

Bibliographie indicative

Alexander GALLOWAY, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, MN, University of Minnesota Press, 2006.

Gilles DELEUZE & Félix GUATTARI, *Capitalisme et Schizophrénie II. Mille plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1981.

Marianne MASSIN, *Expérience esthétique et art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (« Aesthetica »), 2013.

Gilbert SIMONDON, *L'individualité à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble, Éditions Jérôme Millon (« Krisis »), 2005.

Ludographie indicative

1916. Der Unbekannte Krieg, DADIU Games, 2011.

Bientôt l'été, Auriea HARVEY & Michael SAMYN, Tale of Tales, 2012.

Dear Esther, Dan PINCHBECK & Robert BRISCOE, The Chinese Room, 2012.

Dinner Date, Jeroen STOUT, Stout Games, 2010.