La nouveauté de l'image vidéoludique

Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze

Video game image's newness. Remarks about the Image Silicon System of Gilles Deleuze

Michaël Crevoisier

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/1845>

DOI : 10.4000/sdj.1845

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Michaël Crevoisier, « La nouveauté de l'image vidéoludique », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 18 avril 2019, consulté le 12 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1845> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.1845>

Ce document a été généré automatiquement le 12 décembre 2022.

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International - CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

La nouveauté de l'image vidéoludique

Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze

Video game image's newness. Remarks about the Image Silicon System of Gilles Deleuze

Michaël Crevoisier

Comment caractériser le régime des images propre au jeu vidéo et, par voie de conséquence, la position du joueur par différence avec celle du spectateur de cinéma ? (Triclot, 2011, p. 80).

Parler de jeu, c'est faire de la « métaphysique » (Henriot, 1969, p. 5).

Clarifications méthodologiques

- 1 Les travaux consacrés aux jeux vidéo sont désormais assez nombreux pour que la légitimation académique de ce nouvel objet ne soit plus un préalable nécessaire à leur étude. Mais, bien que cela puisse paraître évident dans les sciences de l'homme, il semble qu'en philosophie, dans la mesure où la singularité de cette discipline pourrait encore mettre en question son appartenance aux « sciences de l'homme », cette légitimité reste à établir. Non pas que les jeux vidéo seraient considérés comme un objet dont l'étude paraîtrait injustifiée, mais que la démonstration de l'importance pour la philosophie de mener ces études est un enjeu qui mérite encore d'être clarifié. Or, pour cela, le questionnement philosophique ne peut partir de l'idée qu'un champ d'investigation serait déjà structuré sous le nom de « philosophie des jeux vidéo ». Il ne s'agit pas de nier ces travaux pionniers (en particulier, pour ce qui est de la production francophone : Mathieu Triclot (2011, 2013b), Elsa Boyer (2012, 2015), Stéphane Vial (2013)), mais seulement d'en suspendre les acquis le temps d'un approfondissement méthodologique. L'objectif est de se demander à quelles transformations ce nouvel objet que sont les jeux vidéo appelle le philosophe, au sens où par exemple Béla Balázs

relaya un tel appel en affirmant dès 1924 que « le cinéma est un art nouveau » (Balázs, 2010, p. 11). Ce qu'il faut comprendre ici est que l'enjeu se situe moins du côté de la question de « l'art », que de celui de la « nouveauté ».

- 2 Il est pertinent pour la philosophie de s'intéresser aux jeux vidéo dans la mesure où il s'agit d'une nouvelle pratique des images car cela signifie non seulement qu'un champ d'investigation original s'ouvre pour l'analyse, mais aussi, plus radicalement, que le sens de ce qu'on appelle une image, et avec elle, tout un ensemble de concepts et de problèmes philosophiques, pourrait être à réinterroger. Pour cela, le commencement d'une réflexion philosophique concernant les jeux vidéo consiste moins à délimiter *a priori* ce champ d'investigation en proposant une définition d'emblée claire de ce qu'est le jeu vidéo, que de voir à quelles limites conceptuelles la philosophie se trouve amenée dès lors que son discours se confronte à cet objet qu'est le jeu vidéo et les pratiques de l'image qu'il rend possible. En ce sens, la stratégie que nous proposons réside non dans l'analyse des jeux vidéo pour eux-mêmes, mais dans l'interrogation de la pertinence des concepts philosophiques à partir desquels il semble possible de rendre raison de ce que cette nouvelle pratique des images nous donne à penser. Ce qui nous intéresse, c'est donc la manière dont les concepts doivent se transformer pour qu'une réflexion sur la nouveauté des jeux vidéo devienne possible. La radicalité de notre stratégie consiste à ne pas envisager *a priori* l'ampleur de cette transformation, c'est-à-dire à ne pas pré-déterminer le champ problématique qui la bornerait, ni décider implicitement de concepts fondamentaux qui y échapperaient par nécessité méthodologique. Au contraire, notre but sera de suivre les ramifications de cette transformation et c'est à l'aune de ces conséquences que pourra être jugée l'importance de la nouveauté de l'image vidéoludique et, par suite, du sens qu'il serait susceptible de donner à une « philosophie » du jeu vidéo.
- 3 Autrement dit, notre hypothèse est la suivante : si la philosophie a à dire quelque chose sur les jeux vidéo, ce serait parce qu'à travers les nouvelles pratiques en lesquelles ils consistent, quelque chose se transforme, et cette transformation concernerait les concepts de la philosophie. Or, il faut préciser que cette transformation doit être comprise selon une double nécessité : le sens des concepts doit être transformé pour pouvoir réfléchir la nouveauté des images vidéoludiques, et la pratique des images vidéoludiques doit rendre transformable les concepts philosophiques pour que la nouveauté du jeu vidéo puisse être attestée. Bref, nous parions sur l'idée que les concepts que nous mobiliserons pour analyser les jeux vidéo se transformeront à leur contact. Cette seconde nécessité, selon laquelle une pratique modifierait par elle-même la pensée au point de transformer les concepts à partir desquels elle a lieu, n'est pas sans poser problème. Nous commencerons donc par ce point.
- 4 C'est aussi la raison pour laquelle notre investigation prend pour fil directeur le concept d'image. En effet, nous suivons d'une part l'intuition d'Elsa Boyer lorsqu'elle remarque qu'« en voulant utiliser les concepts cinématographiques pour décrire les images du jeu vidéo, on se confronte à un usage singulier qui les déforme à tel point qu'ils ne sont plus utilisables dans le cadre des distinctions où ils ont initialement été établis et travaillés » (Boyer, 2012, p. 111), et d'autre part, nous trouverons les moyens de résoudre notre problème dans la manière dont Deleuze pense la transformation du concept d'image à travers ses travaux sur le cinéma. De plus, nous verrons qu'à la limite de cette transformation, il aperçoit un nouveau régime d'image, difficilement identifiable, mais appelant d'autres transformations à venir. Nous montrerons en quoi

la pratique du jeu vidéo correspond à ce nouveau régime et, dans un deuxième temps, nous élaborerons plusieurs remarques dégagant des pistes possibles pour l'analyse de ces nouvelles transformations d'ordre vidéoludique.

La transformation cinématographique de la philosophie chez Deleuze

L'enjeu de l'image cinématographique

- 5 Dans les deux tomes qu'il consacre au cinéma, Gilles Deleuze (1983 ; 1985) cherche à modifier sa compréhension des images : « Il était d'autant plus tentant de voir si le cinéma n'apportait pas une matière mouvante qui allait exiger une nouvelle compréhension des images et des signes. » (Deleuze, 2003b, p. 68). C'est en ce sens qu'il transforme son concept d'image au contact des films. Il n'y propose pas une théorie du cinéma, ou plutôt, s'il conceptualise le cinéma, ce n'est pas à partir d'une théorie philosophique, mais à travers sa pratique du cinéma :
- 6 Les concepts du cinéma ne sont pas donnés dans le cinéma. Et pourtant ce sont les concepts du cinéma, non pas des théories sur le cinéma [...] Le cinéma lui-même est une nouvelle pratique des images et des signes, dont la philosophie doit faire la théorie comme pratique conceptuelle. (Deleuze, 1985, p. 366)
- 7 Plus précisément, Deleuze (1969, p. 300 ; 2003b, p. 144) « expérimente » une image qui, parce qu'elle est dotée de son propre mouvement, enregistre et restitue automatiquement le devenir du monde tel qu'il peut être perçu. Avec ce type d'image, ce qui se passe à la fois dans la tête du spectateur et dans le film appartient à un même mouvement. Embarquées dans ce mouvement, images du monde et images mentales deviennent indiscernables : le cinéma donne à percevoir, à s'émouvoir comme si l'on était hypnotisé par l'auto-mouvement de ses images. Mais plus encore, face à certains films, le cinéma donne à penser car « l'image matérielle automatique du cinéma a pour corrélat un automatisme spirituel [...]. Le cinéma grâce à l'image cinématographique, grâce à l'image automatique fait lever en nous l'automate spirituel » (Deleuze, 1984). Deleuze ajoute : « c'est l'automatisme matériel des images qui fait surgir du dehors une pensée qu'il impose, comme l'impensable à notre automatisme intellectuel » (Deleuze, 1985, p. 233) ; nous comprenons donc que pour Deleuze la philosophie du cinéma ne consiste pas à réfléchir sur l'image mais que c'est le mouvement de l'image qui produit la nécessité de la pensée¹. Ainsi, l'image cinématographique est réellement et en droit, une condition de possibilité de la mise en mouvement de la pensée, elle peut faire commencer à penser. C'est la noblesse du cinéma : apporter une solution au problème fondamental de la philosophie, celui du commencement de la pensée. Deleuze (1968, p. 169) formule ce problème au départ de son œuvre, il concerne la création d'une pensée nouvelle :
- 8 Ne comptons pas sur la pensée pour asseoir la nécessité relative de ce qu'elle pense, mais au contraire sur la contingence d'une rencontre avec ce qui force à penser, pour lever et dresser la nécessité absolue d'un acte de penser [...] genèse de l'acte de penser dans la pensée même. Il y a dans le monde quelque chose qui force à penser. Ce quelque chose est l'objet d'une rencontre fondamentale, et non d'une reconnaissance. (Deleuze, 1968, p. 182)

- 9 En suivant cette affirmation, nous pouvons dire que Deleuze verra dans le cinéma une formidable machine à rencontre et dans l'image cinématographique le mouvement communiquant ce qui « force à penser » (Deleuze, 1985, p. 204). Or, il faut ajouter que si quelque chose du monde en général et le cinéma en particulier peut forcer à penser, c'est en vertu de sa nouveauté. En effet, la force du cinéma tient fondamentalement à la restitution *via* l'image cinématographique de cette dimension de la réalité que Bergson nommait « le jaillissement effectif de nouveauté imprévisible » contenu dans « la mouvante originalité des choses » (Deleuze, 2009, p. 116). Le commentaire de Bergson qui accompagne les deux ouvrages de Deleuze procède pour beaucoup de cette idée : rencontrer dans les films de nouvelles images possibles de la nature afin de la retrouver telle que nous ne l'avons pas encore perçue ou sentie, et, plus avant, faire des films pour que jaillisse du monde les signes nouveaux grâce auxquels il sera possible de continuer à le construire. C'est en ce double sens naturaliste et constructiviste que Deleuze rencontre dans le cinéma « le nouveau qui se fait » (Deleuze, 2002b, p. 63) et qui, se faisant, force celui qui le contemple à penser à partir de cette nouveauté, c'est-à-dire à penser différemment, à se transformer.
- 10 Notre stratégie pour penser les jeux vidéo correspond à cette méthode d'expérimentation du cinéma de Deleuze, car d'une part elle lui permet de ne présupposer aucune théorie constituée, et surtout parce qu'elle le mène aux portes de l'image vidéoludique. L'expression « jeu vidéo » n'apparaît jamais dans l'œuvre de Deleuze, mais il est possible de déceler une transformation vidéoludique du concept d'image, en particulier à la fin de *L'image-temps* lorsque le cas des images électroniques et numériques est évoqué. Toutefois, nous verrons que son propos est ambigu. Notre hypothèse est que cette ambiguïté est le signe d'une nouvelle transformation du concept d'image correspondant au passage de l'image cinématographique à l'image vidéoludique, mais restée impensée chez Deleuze, par manque d'expérimentation.

L'ambiguïté du concept de « régime de l'image »

- 11 La philosophie de l'image cinématographique que propose Deleuze se structure en une taxinomie des signes. Il identifie puis classe les créations des cinéastes qui, dans l'histoire du cinéma, consistent à chaque fois en des signes nouveaux. Il organise son classement en une arborescence à trois niveaux : 1) « les signes » qui sont autant de manières pour l'image de faire sens. Ces signes se classent à leur tour 2) en « types d'image », qui sont les manières possibles pour l'image cinématographique d'être signifiante, c'est-à-dire d'exprimer des signes. Enfin, 3) on trouve « le régime d'image » qui correspond à l'image cinématographique en tant qu'elle est « image-mouvement », c'est-à-dire une variation continue de la matière lumineuse. Ce point est crucial car il caractérise l'ontologie sous-jacente à sa conception de l'image. Il faut rappeler que Deleuze hérite de l'ontologie bergsonienne qui se fonde sur une identité entre l'image et la matière (Bergson, 2012), et de l'ontologie bazinienne de l'image cinématographique qui voit dans l'enregistrement cinématographique une capture du mouvement réel de la nature (Bazin, 2011) ; en ce sens, il s'agit pour Deleuze d'affirmer à la fois que « l'image-mouvement est la matière même » (Deleuze, 1985, p. 49) et que « la modulation est l'opération du Réel » (p. 42), ce qui signifie que la variation de la matière de l'image est analogue à la variation de la matière en général. En conséquence, au cinéma, du fait de l'enregistrement automatique de l'image, le monde n'est pas

perçu comme si c'était le monde réel, mais il y est réellement perçu, parce que donné en son propre mouvement.

- 12 Mais, l'image-mouvement n'est pas le seul régime d'image mis au jour par Deleuze. Il y a deux manières d'expérimenter et de penser la matière en mouvement : soit comme l'enchaînement causal, « sensori-moteur », d'une succession d'états, il s'agit alors du régime « organique » qui correspond à l'image-mouvement ; soit comme un enchaînement impossible ou aberrant qui confronte le spectateur à un problème qui pourrait se formuler ainsi : quelles relations entretiennent les images entre elles ? Quel monde constituent-elles ? De quelle totalité ou quelle puissance leur mouvement procède-t-il ? Certains films se construisent à partir de ces questions et en font des images dans lesquelles ce n'est plus le mouvement de la Nature qui est à voir, mais le temps qui semble ne plus passer, mal passer, dérailler : ce sont des « images-temps » qui font voir ce qui donne sens à l'image et qui pourtant reste imperceptible. Deleuze le nomme le « virtuel ». Dans ce cas, l'image-mouvement correspond à une « matière transparente » laissant apparaître « l'image-temps », propre à un régime d'image dit « cristallin » (Deleuze, 1985, p. 50) :

Je ne crois pas à une spécificité de l'imaginaire, mais à deux régimes de l'image : un régime qu'on pourrait appeler organique, qui est celui de l'image-mouvement, qui procède par coupures rationnelles et par enchaînements, et qui projette lui-même un modèle de vérité (le vrai, c'est le tout...). Et puis un régime cristallin, qui est celui de l'image-temps, qui procède par coupures irrationnelles et n'a que des ré-enchaînements, et substitue au modèle du vrai la puissance du faux comme devenir. [...] N'y a-t-il pas même d'autres régimes que les deux considérés ici, le cristallin et l'organique ? Évidemment, il y en a d'autres (quel est le régime des images électroniques digitales, un régime-silicium au lieu d'un régime-carbone ?) Là encore, les arts, la science, la philosophie opéreraient des rencontres. (Deleuze, 2003b, pp. 94-95)

- 13 Les régimes organique et cristallin sont aussi appelés « régime classique » et « régime moderne », ou encore « régime-carbone » et « régime-silicium ». Or, avec cette dernière appellation, une ambiguïté s'installe car l'image-silicium semble appartenir à un « nouveau régime » (Deleuze, 1985, p. 324), c'est-à-dire un troisième régime d'image que Deleuze ne fait qu'évoquer et qui pose un problème qui déborde son système de classement car l'analyser nécessiterait de déplacer l'ontologie de l'image cinématographique (cf. p. 214). Sur ce point, il faut rappeler qu'au contact du cinéma Deleuze a engagé non pas seulement la question esthétique mais la question fondamentale du commencement de la pensée, il a donc pris le risque qu'une seule nouvelle image renverse, c'est-à-dire nécessite de recommencer, toute la pensée philosophique, au point où il ne s'agirait plus de « se demander " qu'est-ce que le cinéma ? ", mais " qu'est-ce que la philosophie ? " » (p. 366). Il voit venir ce changement, il le craint en particulier lorsqu'il évoque les images télévisuelles dépourvues de toute virtualité (cf. Deleuze, 2003b, p. 106), mais il ne le rejette pas car il comprend aussi que les forces avec lesquelles il s'agira de composer à l'avenir sont impliquées dans cette transformation représentée par les technologies du numérique.
- 14 Bref, quelque chose transforme le concept d'image. Quelque chose de nouveau est déjà là, non pas en puissance, c'est-à-dire ineffetif, mais en tant que puissance, virtuel, c'est-à-dire comme transformation réelle de l'image.

Les caractéristiques du régime-silicium de l'image

- 15 Une phrase résume l'enjeu de cette transformation : « le monde moderne est celui où l'information remplace la Nature » (Deleuze, 1985, p. 352). Il s'agit de comprendre ce qu'implique ce remplacement. Deleuze précise bien que « l'image numérique naissante, devait ou bien transformer le cinéma, ou bien le remplacer, en marquer la mort », mais sans explorer davantage cette alternative car il ajoute que « nous ne prétendons pas faire une analyse des nouvelles images, qui dépasserait notre projet » (p. 240). L'alternative reste alors ouverte pour le lecteur, sachant que les possibilités nouvelles que cette transformation offrirait ne sont susceptibles d'être bénéfiques que dans le prolongement de l'image cinématographique.
- 16 Cela signifie que le risque encouru avec la technologie des images numériques réside dans le fait qu'elles ne soient plus matériellement en continuité avec le devenir de la Nature, que le lien entre l'homme et le monde que l'image cinématographique peut instaurer soit rompu, que le cinéma ne soit plus ce qui permet à l'homme de croire au monde, et par conséquent que l'art cinématographique meurt, pour, peut-être, une autre forme. Autrement dit, l'image numérique est-elle une transformation du cinéma ou une rupture avec lui, sa mort annoncée ? L'ambiguïté du concept de régime d'image nous confronte à cette question. Étant donné la critique radicale que Deleuze formule à l'endroit du concept d'information, la réponse semble évidente : en tant qu'elle remplace la Nature, l'information ruine la relation de l'homme au monde. Elle est ce contre quoi le cinéma doit résister. Néanmoins, il nous faut davantage caractériser le régime-silicium de l'image pour mieux identifier ce qui se transforme dans l'image et ainsi nuancer cette critique. Trois caractéristiques peuvent être dégagées, elles constituent une série qui rend compte de la transformation. En la parcourant, nous commencerons par mettre l'accent sur les propriétés du régime-silicium qui montrent en quoi l'image numérique manque la vitalité du cinéma, pour progressivement saisir en quoi ces mêmes propriétés révèlent de nouvelles possibilités.
- 17 1) Deleuze semble craindre que le régime-silicium de l'image la condamne à un ordre syntaxique, celui du code duquel elle procède, ce qui la réduirait à sa teneur informative. Il le décrit comme une superposition d'images dont le mouvement est disjoint, sans consistance, et ne donne prise à aucune croyance possible. L'image numérique consiste en des couches d'informations qui ne s'enchaînent plus et ne constituent plus un tout, n'agencent plus un monde. Elle met à disposition un ensemble d'information.
- [O]r une information, c'est quoi ? Ce n'est pas très compliqué, tout le monde le sait, une information est un ensemble de mots d'ordre. Quand on vous informe, on vous dit ce que vous êtes censé devoir croire. [...] On ne nous demande pas de croire mais de nous comporter comme si nous croyions. (Deleuze, 2003a, p. 299)
- 18 L'image numérique ne donne ni à penser ni à croire mais seulement à réagir comme s'il était évident que nous croyions déjà ce qu'elle signifie. Cette image Deleuze la qualifie d'image lisible, « lisible signifie ici indépendance des paramètres et divergence des séries » (Deleuze, 2003b, p. 77). Les couches d'informations qui la constituent ne consistent pas en une production de signes perceptifs ou affectifs, mais sont une agrégation de signaux séparés les uns des autres, paramétrés pour véhiculer des ordres. Ainsi, ces signaux visent à provoquer certains comportements chez un spectateur déjà conformé au code que suppose leur bonne réception. En ce sens, l'image n'est plus à contempler, mais est constituée de symboles dont la dimension esthétique est

secondaire. Elle est un stimulus qui attend une réaction, c'est-à-dire un *feedback* réduisant le spectateur à un simple composant du diagramme cybernétique d'un « système de contrôle » (Deleuze, 2003a, p. 299). L'image-carbone était une fenêtre ouverte sur le tout du monde, traversée par les puissances de la Nature et de la pensée ; avec le régime-silicium, elle se transforme en une image monadique, cybernétiquement fermée, repliée dans ses boucles de rétroactions. Sur ce point, il faut lire les passages que Deleuze consacre à l'image numérique dans son ouvrage intitulé *Le pli* où il définit « l'objectile ». L'objectile est un objet à « fonctionnalité pure », tel que celui de la « machine à commande numérique » (Deleuze, 1988, p. 26). Il correspond à la transformation du « tableau-fenêtre », un objet à voir et qui nous ouvre sur le monde, vers « la table d'information », un objet lisible, qui ne vient pas du monde mais est produit par l'ordinateur, issu du calcul, sans modèle extérieur (p. 36).

- 19 2) Mais, grâce à son contrôle cybernétique, l'image numérique est aussi modulable. Le code informatique régit cette modulation, elle n'admet pas une variation infinie comme l'image analogique et n'est donc pas contiguë au mouvement de la Nature. Toutefois, le code binaire est une information assez abstraite, c'est-à-dire a-signifiante, pour pouvoir fonctionner comme une nouvelle matière. Car, ce qui importe pour Deleuze dans son analyse philosophique, ce n'est ni le niveau psychologique de l'effet des images sur le spectateur, ni le niveau sémiologique du type de discours que porte le cinéma, mais le niveau « sémiotique pur » (Deleuze, 1985, p. 50), celui du rapport entre la matérialité des images et la production des signes. Cela permet de penser les images-silicium non pas comme étant réductibles à des symboles informatiques, mais sur le modèle de l'image-mouvement qui est « une masse plastique, une matière a-signifiante et a-syntaxique, une matière non linguistiquement formée, bien qu'elle ne soit pas amorphe et soit formée sémiotiquement » (p. 43-45). La forme sémiotique de l'image-silicium correspond à la force de signification qu'elle recèle (virtuellement) et qui rend possible de nouveaux types d'images et de signes. Cette force nouvelle de la matière-image silicium procède de sa possible modulation, dans la mesure où l'homme peut s'en emparer. Cette possibilité de modulation, Deleuze l'attribue à ce nouvel objet, propre au numérique, qu'est l'objectile : « le nouveau statut de l'objet ne rapporte plus celui-ci à un moule spatial, mais une modulation temporelle qui implique une mise en variation continue de la matière autant qu'un développement continu de la forme » (Deleuze, 1988, p. 26). Il s'agit là d'une nouvelle virtualité de l'image, constitutive non plus de la Nature, mais de la machine numérique. Et c'est en commentant Foucault que Deleuze donne plusieurs exemples de ces nouvelles forces avec lesquelles l'homme compose désormais : « Les forces dans l'homme entrent en rapport avec des forces du dehors, celles du silicium qui prend sa revanche sur le carbone, celles des composants génétiques qui prennent leur revanche sur l'organisme, celles des agrammaticaux qui prennent leur revanche sur le signifiant » (Deleuze, 2004, p. 140).
- 20 3) En ce sens, Deleuze affirme que le régime-silicium « rivalise avec la nature » (Deleuze, 2003b, p. 107) car bien qu'artificielle l'image-silicium consiste aussi en un tout virtuel. Cela permet de clarifier un point de la philosophie de Deleuze. En effet, du fait de l'influence spinoziste qui traverse son œuvre, nous pouvons penser que le mouvement du monde, l'énergie du devenir, la puissance du temps, bref, la vie comme production de nouveauté immanente à la matière, ne pouvait venir que de la Nature². Mais, avec l'image-silicium, nous comprenons que son concept de virtuel est assez puissant pour permettre de penser cette nouvelle forme de vie non-organique ayant

pour matière sémiotique l'information. Il est possible de l'expliquer en précisant que le virtuel, cette force qui rend raison du mouvement de la Nature, si elle consiste toujours en un tout, n'est pas seulement l'« Un-Tout » (Deleuze et Guattari, 2005, p. 38) de la Nature, mais est aussi, localement, le tout d'une chose, d'un animal, d'un film, etc. C'est pourquoi Deleuze répète souvent que « du virtuel il faut dire exactement ce que Proust disait des états de résonance : " Réels sans être actuels, idéaux sans être abstraits " » (Deleuze, 1968, p. 269), ce qui, dit en un mot, signifie que la réalité du virtuel réside dans le fait qu'il n'y a jamais de virtuel que de la consistance d'une chose en tant qu'elle peut changer. Cependant, dès lors que « la vie des machines passe par le Silicium » (Deleuze, 2003a, p. 164), le concept de virtuel se transforme pour désigner une « abstraction réelle », c'est-à-dire une nouvelle forme de vie non organique, techniquement objectivée, rivalisant avec les formes naturelles de la vie. Le virtuel-silicium correspond alors au tout de l'image en tant qu'elle est produite par la machine, ce qui implique que ce tout ne procède pas directement du mouvement de la totalité de la Nature, mais est le tout du code constituant le logiciel qui est la condition de possibilité de la synthèse de l'image, à la fois abstrait (le code est purement formel) et réel (le code donne consistance à l'image en tant qu'elle peut être manipulée).

- 21 Plus encore, le régime-silicium annonce la possibilité d' « un nouvel art » (Deleuze, 2003b, p. 108), une nouvelle croyance appelant une nouvelle conception du monde. Néanmoins, pour faire croire, il faut encore que l'image vidéoludique donne accès à sa virtualité : comme l'image-temps cinématographique faisait du spectateur un automate spirituel accédant, par l'auto-mouvement de l'image, à des pensées insoupçonnées, virtuellement réelles dans le film, il doit y avoir un type d'image-silicium produisant un « nouvel automate » (Deleuze, 1985, p. 346) accédant à la virtualité de l'image vidéoludique. Mais quel est l'automatisme de l'image-silicium si elle n'est plus contiguë au mouvement de la Nature ?

La transformation de l'automate spirituel

- 22 Pour Deleuze, au mouvement de la Nature correspond le mouvement de la Pensée. L'automate qui fait la noblesse du cinéma ne peut donc être qu'un « automate spirituel ». Deleuze (1985, p. 205 et 344) voit dans le cinéma moderne une évolution de cet automate, parce qu'avec la modernité ce que signifie penser change. Néanmoins, il s'agit toujours d'un automatisme d'ordre spirituel, même si, à l'époque du régime-silicium, l'automate « corrélât d'un automatisme électronique » est devenu « informatique et cybernétique » « à régulation et feed-back » (p. 346). Le risque d'un tel automatisme est qu'il produise un esprit réductible à un computationnalisme, et par là que le nouvel automate soit dépossédé de sa propre pensée, une simple mécanique psychologique, cérébrale (p. 344), comparable aux effets hypnotiques du cinéma qui font que « l'automate spirituel [devient] l'homme fasciste » (p. 213), c'est-à-dire un automate programmable. C'est pourquoi « la vie ou la survie du cinéma dépendent de sa lutte intérieure avec l'informatique. Il faut dresser contre celle-ci la question qui la dépasse » (p. 354). Dans ce cas, l'expérimentation des jeux vidéo serait à la fois stérile philosophiquement puisque l'image vidéoludique ne donnerait rien de nouveau à penser, mais surtout dangereuse politiquement.
- 23 Pour autant, ce nouvel automatisme que Deleuze voit naître à la limite de son temps et de l'histoire qu'il analyse, recèle aussi la puissance du régime-silicium. Cette puissance

« dépend d'une esthétique avant de dépendre de la technologie », puisque l'enjeu est bien la question de la possibilité de continuer, grâce à d'autres manières, de croire à travers les perceptions et affections du monde. En ce sens, Deleuze affirme que c'est déjà dans les images cinématographiques que le nouveau régime d'images apparaît puisque « c'est l'image-temps qui appelle un régime original des images et des signes, avant que l'électronique ne le gâche ou, au contraire, ne le relance. » (Deleuze, 1985, p. 349) ; mais c'est sans oublier que ces autres manières de croire ne sont pas indépendantes des nouvelles possibilités technologiques, ce que Deleuze ne voit encore que trop peu. Ce n'est pas parce que le nouveau régime d'image apparaît déjà au cinéma que sa nouveauté est d'ordre cinématographique. Nous soutenons que par absence de pratique des images vidéoludiques (il n'en est jamais fait mention), Deleuze a à la fois manqué l'originalité essentielle, c'est-à-dire la puissance propre, du régime-silicium de l'image, et par conséquent, a sous-estimé l'importance de la technologie dans sa transformation de la pratique esthétique des images. Or, de ce point de vue, le nouvel automatisme, s'il procède bien de la question du cerveau, et du rapport entre le cerveau et la machine, n'en est pas moins, d'abord, un automatisme du corps en tant qu'il concerne la manipulation de l'image.

- 24 En effet, dans le prolongement de la question de l'automate spirituel, Deleuze aborde la question du corps au cinéma, mais il s'agit du corps de l'acteur, jamais de celui du spectateur. Car il part du principe que la passivité du corps est une condition de la pensée, de sa concentration et de sa réception (Deleuze, 1985, p. 246), que la pensée a lieu « avant toute motricité » (p. 350). Il déduit ce principe de son ontologie qui repose sur l'idée que « le cinéma met au jour une matière *intelligible* » (p. 342). Mais, avec le régime-silicium de l'image, nous avons vu que le concept de matière se transforme puisque celle-ci devient ce qui est manipulable. Cela implique que l'intérêt de la transformation vidéoludique de l'image n'est pas à chercher dans le prolongement de l'automate spirituel, mais dans une nouvelle attitude envers l'image. Le risque est d'y perdre le rapport avec la pensée, cependant Deleuze lui-même nous dit que l'important n'est pas là, puisqu'il réside dans le fait que l'image nous fasse croire au monde, c'est-à-dire nous donne accès à sa virtualité. Dans ce cas,, pourquoi la croyance serait-elle uniquement d'ordre spirituel ? Le virtuel, en tant que force productrice de nouveauté, n'est pas nécessairement relatif à la pensée, il peut aussi procéder du corps.
- 25 Notamment, il est manifeste que Deleuze sous-estime la question de la virtualité du corps lorsqu'il commente Bergson. Il ouvre la possibilité de l'image-temps à partir de la théorie bergsonienne de la mémoire (Deleuze, 1985, p. 62), et en particulier la virtualité de la mémoire spirituelle, mais il néglige le deuxième type de mémoire, celle du corps, « tendue vers l'action » (Bergson, 1896, p. 124), constituée d'« efforts accumulés » et qui « ne nous représente plus notre passé, [mais] le joue » (Bergson, 2012, p. 126). Pour Bergson, cette mémoire du corps n'est pas d'ordre spirituel, car elle procède d'une « reconnaissance vécue plutôt que pensée » (p. 126), mais pour autant elle n'est pas réductible au schéma sensorimoteur de l'arc réflexe auquel Deleuze la limite. En effet, Bergson précise que la mémoire du corps est impliquée dans toute perception en tant qu'en elle se mêlent des affections. Or, quand

je passe mes diverses affections en revue : il me semble que chacune d'elles contient à sa manière une invitation à agir [...] je découvre des mouvements commencés, mais non pas exécutés [...] ce sont, à l'intérieur de mon corps, des mouvements destinés à préparer, en la commençant, la réaction de mon corps à l'action des objets extérieurs. [...] Dans l'ensemble de la représentation, ils sont fort peu de

chose ; mais ils ont une importance capitale pour cette partie de la représentation que j'appelle mon corps, car ils en esquissent à tout moment les démarches virtuelles. (Bergson, 2012, pp. 57-60)

- 26 Ce type de virtualité-là ne s'activant que par le corps, possiblement ignorée de la pensée, est déjà présente au cinéma, bien que de manière primaire, lorsque notre visage nous surprend à rire ou pleurer, nos muscles à se crispier ou sursauter, nos corps à s'appesantir ou s'alléger. Deleuze ne s'intéresse pas particulièrement à cet aspect car pour lui il se confond avec sa manifestation supérieure qu'est la pensée ; c'est dans l'esprit que réside l'activité du spectateur. Il n'ignore pas que le corps aussi a son activité, mais même si celle-ci peut participer voire contraindre à penser, cette force du corps doit être distinguée de la force de la pensée : « non pas que le corps pense, mais, obstiné, têtue, il force à penser » (Deleuze, 1985, p. 246). En un sens, il est vrai qu'il y aurait quelque chose d'absurde à affirmer que le corps pense, mais, en accordant au corps cette autonomie et cette force, et en ayant transformé le concept d'esprit grâce à la thématization du virtuel, Deleuze n'ouvre-t-il pas une voie que pourtant il décide de ne pas emprunter ?
- 27 Son bergsonisme n'est plus spiritualiste puisqu'en rencontrant le cinéma, il voit que la pensée se fait matière lumineuse, mais étrangement, son matérialisme reste suffisamment bergsoniste pour qu'en affirmant par exemple que « ce qui se produit de nouveau, ce n'est rien dans les objets, mais dans l'esprit qui les contemple » (Deleuze, 2002b, 64), son regard reste porté vers une virtualité proprement spirituelle qu'il nommera le « cerveau-sujet » (Deleuze, 2005, p. 212). Ainsi, sans l'ignorer, Deleuze n'explore pas l'idée selon laquelle le corps puisse être le lieu de la nouveauté. Alors que, avec les nouvelles images vidéoludiques, cette virtualité du corps se révèle plus sophistiquée, plus fine et plus puissante, car, à travers la manipulation du contrôleur de jeu, elle s'avère susceptible d'une éducation qui engage la maîtrise du corps ; et, par conséquent, il s'agirait de dire que la pratique du jeu vidéo se fonde sur une telle mémoire du corps. Dans l'action de manipulation de l'image, ce n'est pas l'intellect qui est supérieurement actif, mais bien le corps dans la mesure où il contrôle le dispositif vidéoludique à une vitesse telle que le mouvement de l'esprit semble ne plus passer par le cerveau. Cette modulation du corps n'est donc pas réductible à une réflexion ou un *feedback*, et Deleuze l'avait pourtant bien compris, lui si attentif à la noblesse des gestes novateurs des sportifs.
- 28 Mathieu Triclot a déjà identifié ces deux dimensions de la transformation de l'image en opposant, en des termes très bergsoniens, le « relâchement » au cinéma et la « concentration » dans le jeu vidéo (Triclot, 2011, p. 90). Par là, il affirme que « le jeu vidéo s'inscrit dans le basculement de la question du réel de la perception vers l'action » (p. 96) et qu'il correspond à « une forme d'image-action qui appelle le mouvement plutôt que le regard » (p. 86). Mais, parce que son analyse de l'image vidéoludique s'oriente pour beaucoup à partir du questionnement d'ordre sémiologique de Metz (2002 [1977]), il inscrit sa réflexion dans une approche qui en reste à un niveau d'ordre psychologique, et manque celui sémiotique de la virtualité, c'est-à-dire de la forme de la matérialité. Toutefois, la référence à « l'image-action » de Deleuze est intéressante dans la mesure où Triclot voit qu'il y a là une transformation à l'œuvre.
- 29 En effet, Deleuze s'intéresse explicitement au rapport entre action et image cinématographique dans le premier volume de *Cinéma* et une autre porte vers la thématization du jeu vidéo chez Deleuze pourrait s'ouvrir ici, comme le pense

Galloway : « l'image-action [*the action-image*] a survécu mais désormais elle existe [...] comme fondement d'un nouveau média [...] entièrement fondé sur l'action [*an action-based medium*] » (Galloway, 2006, p. 2-3). Mais, sans préciser davantage en quoi l'image-action de Deleuze permettrait de penser la nouveauté du médium vidéoludique, il est difficile de comprendre qu'il y ait là un héritage possible puisque, comme il le précise peu avant « les films sont des images en mouvement, alors que les jeux vidéo sont des actions.. » (p. 2). L'action que désigne l'image-action n'est pas celle du spectateur, mais des relations de causes à effets qui ont lieu dans la narration du film et qui ordonnent le rapport entre les images. Mais, du fait de la nature de l'image cinématographique, il est évident que ces relations et cet ordre précèdent le visionnage par le spectateur. Le spectateur, bien qu'il soit, pour ainsi dire, entré dans le film, et que son corps réagit, dans une certaine mesure, à ce qui s'y passe comme s'il y était, n'est ni l'acteur qui agit, ni le monteur qui fait l'action au sens narratif, alors que le joueur, lui, est bien, relativement au dispositif vidéoludique et à la jouabilité, à la fois acteur et monteur et qu'en ce sens, qui est donc aussi celui qu'entend Galloway, le jeu vidéo procède de l'action. En proposant d'aborder ce problème de la différence entre cinéma et jeu vidéo à partir de la question du corps, c'est la clarification du ce concept d'action, déjà présent chez Deleuze, que nous cherchons.

- 30 En résumé, le régime-silicium engage une transformation de l'image cinématographique dans la forme de sa matérialité. Plus précisément, la nouveauté de l'image-silicium est que sa virtualité ne procède plus du mouvement de la Nature et de la Pensée, mais de sa modulation par la machine et par le corps. Or, cette transformation de l'image engage un renversement de l'attitude du spectateur qui devient un manipulateur. Le nouvel automate est un automate d'ordre corporel. Le problème est alors le suivant : comment la nouvelle image peut-elle conserver ce qui fait l'intérêt du cinéma (nous faire croire au monde) alors que la nouvelle attitude qu'elle implique n'est plus contemplative mais active puisque l'image vidéoludique n'existe qu'en tant qu'elle est manipulée ? Comment l'accès au virtuel peut-il avoir lieu par l'action du corps ? C'est à sa limite que la philosophie deleuzienne du cinéma nous confronte à ces questions. Mais seule l'expérimentation des jeux vidéo nous permettra d'y répondre. Après Deleuze et à partir de la pratique des jeux vidéo, il s'agit de poursuivre la transformation des concepts, en empruntant la voie qu'ouvre le nouvel automate.

Remarques sur la transformation vidéoludique du concept philosophique d'image

- 31 Les transformations philosophiques vers lesquelles nous engageant les jeux vidéo sont multiples, mais nous restreignons notre propos au seul concept d'image en vue de la formulation de quelques remarques d'ordre programmatique. L'objectif est d'identifier trois voies de transformations, relatives à trois dimensions de l'image vidéoludique.

La dimension phénoménologique de l'image vidéoludique

- 32 La radicalité de la méthode philosophique de Deleuze, consistant à penser l'image à partir de la forme de sa matérialité, permet d'interroger un autre niveau que ceux sémiologique, psychologique ou analytique qui conduisent aux *games studies*. Par là, il

est possible d'éviter la critique que Sicart adresse à une certaine manière de théoriser les jeux vidéo provenant en particulier de ce que Ian Bogost a proposé en premier sous le nom de « rhétorique procédurale » (*procedural rhetoric*) (Bogost, 2007), et que Sicart généralise en nommant « procéduralistes » celles et ceux qui l'ont adopté : « Pour les procéduralistes [*proceduralists*], les jeux ont une signification antérieure à l'acte de jouer le jeu [*the game*]. » (Sicart, 2011). Il formule sa critique comme une extension de celle de l'école de Francfort concernant la rationalité instrumentale, c'est-à-dire sur cette compréhension des phénomènes consistant à les ramener à leur valeur logique, comme si, par exemple, le fait de jouer pouvait être analysé avec pour principe qu'il est une activité déterminée par la rationalité des règles du jeu. Mais, il est possible de retrouver ici la remarque critique de Péreny (2013) envers l'approche ludologique qui a souvent privilégié le contenu littéral des phénomènes ludiques, ce qui a amené à questionner l'image vidéoludique du point de vue de sa lisibilité, c'est-à-dire en tant que moyen pour l'ordinateur de communiquer des informations à l'utilisateur. Alors que, d'un point de vue technique, si le jeu vidéo appartient bien à la lignée de l'informatique, Péreny montre qu'il s'inscrit également dans celle, parallèle, des interfaces. L'importance de l'interface peut être thématifiée du seul point de vue du *game* (Jørgensen, 2014), mais, ce qui nous intéresse, est que ce second aspect puisse aussi mettre l'accent sur la question de la manipulation à partir de l'image plutôt qu'à partir du processus informatique. Cela aurait davantage tendance à déplacer l'analyse du côté de *play*, c'est-à-dire de la relation entre la machine et le joueur en laquelle consiste l'acte de jouer.

- 33 De plus, cela permet de préciser la nature de l'image vidéoludique en évitant de l'assimiler trop rapidement à une image numérique, ce qui a tendance à l'ancrer dans la question informatique du code et de son mode de signification. Il faudrait davantage parler d'image « digitale » afin de marquer l'importance du « contact avec [la] matière calculée » (Cormerais et Gilbert, 2016, p. 14), et insister sur sa manipulabilité. En effet, le concept d'image vidéoludique n'est pas réductible à celui d'image numérique parce que d'un point de vue technique, si nous continuons de suivre les analyses de Péreny, il recèle une double impureté : 1) l'image vidéoludique peut être électronique (Péreny, 2013, p. 71-73), c'est-à-dire synthétisée à partir d'un calcul sans code ; et 2) l'image vidéoludique est toujours hybride (p. 38 et 64) puisqu'elle contient des éléments d'ordre analogique, qui ne sont pas le produit d'un calcul mais directement capturés sur la Nature, que ce soit des textures ou des mouvements. Or, si l'image vidéoludique n'est pas numériquement pure, cela confirme également qu'elle est bien une transformation de l'image cinématographique, et non son remplacement. Cela implique également que l'important ne relève pas de la seule question technique, mais plutôt de ses conséquences phénoménologiques, en particulier liées à son caractère manipulable.
- 34 Du point de vue du vécu, le régime-silicium de l'image implique une transformation qui reste implicite chez Deleuze, mais que Bruno Bachimont identifie comme centrale. Si l'image digitale repose sur une déconnexion d'avec la nature, c'est parce que ce qui est visé en elle n'est plus ce qui a été enregistré au sens où Barthes parlait du « ça-a-été » comme noème de la photographie (Barthes, 1980, p. 120-122). Le noème de l'image se transforme, nous dit Bachimont (2004, p. 102 ; 2010, p. 158), en « ça-a-été manipulé » : l'image n'est plus issue d'un enregistrement opto-chimique, mais d'un traitement numérique, c'est-à-dire d'un encodage. Or, il faut ajouter que l'image vidéoludique n'est pas seulement vécue comme étant manipulée, elle est aussi manipulable, car traitée en

temps réel. L'« effet de réel » (Barthes, 1968) de l'image analogique se transforme en ce que nous pourrions appeler un « effet d'immédiateté » avec la digitalisation de l'image. Ainsi, l'image vidéoludique est vécue comme si elle n'était pas traitée, car sa manipulation consiste en la modulation quasi-continue d'une quasi-matière. Notons que cette propriété de l'abstraction réelle qu'est l'image silicium, Deleuze l'a envisagée grâce à sa conception de la modulation qui correspondrait à l'idée que ce que fait le cinéaste c'est enregistrer les modulations qu'il opère sur différents paramètres. Deleuze trouve le paradigme de ce genre d'enregistrement en temps réel dans « le synthétiseur » musical (Deleuze et Guattari, 1980, p. 424). L'image vidéoludique n'est donc pas seulement une image de synthèse manipulée, elle est aussi une image interface manipulable au sens où Perény affirme que « l'image interactive dans le jeu vidéo [...] est bien une machinerie virtuelle interface, capable de représenter la simulation opérable de n'importe quel objet » (Perény, 2013, p. 114). Par conséquent, le noème de l'image vidéoludique n'est pas « ça-a-été manipulé » (qui correspond seulement à la synthèse d'images pré-calculées), mais « ça-se-manipule » (une synthèse d'image en temps réel) ; ce corrélat de la conscience du joueur n'engage plus seulement la perception à contempler l'image, mais aussi le corps à agir sur et à travers l'image.

La dimension esthétique de l'image vidéoludique

- 35 Telle que nous l'avons posée à partir de Deleuze, la question esthétique concerne le problème de la croyance, non pas comme phénomène psychologique, mais, plus profondément, comme une relation au monde, et comme condition de l'expérience cinématographique (ou vidéoludique). La transformation de ce problème peut être envisagée d'au moins deux manières.
- 36 Premièrement, il faut noter qu'en tant qu'image de synthèse, dans chaque jeu vidéo l'image vidéoludique consiste en une quantité indéfinie d'images possibles. Cette quantité est indéfinie car la synthèse produit automatiquement des détails qui, dans leur totalité, sont unimaginables en droit et imperceptibles en fait. En ce sens, considérant les images vidéoludiques dans leur moindre détail, le tout du jeu est ouvert et consiste en une « complexité non-totalisable » (Deleuze, 1985, p. 352) au sens où Deleuze utilise cette expression à propos de la capacité de traitement de l'information de l'ordinateur en tant qu'elle dépasse l'entendement et l'imagination humaine, mais que certaines images cinématographiques réussissent à faire sentir. Attribuée à l'image vidéoludique, il s'agirait de la capacité à simuler la complexité de mondes sans que le joueur ne puisse jamais en saisir la totalité, au point où ce monde simulé serait assimilable à une quasi-nature. Cette ouverture est la virtualité graphique du jeu, elle apparaît au joueur dans le chatoiement des moindres détails de l'image, c'est-à-dire lorsque ceux-ci donnent consistance à l'image sans pourtant être perçus chacun pour eux-mêmes. L'émerveillement est l'indice d'une telle vision du tout, et fonctionne comme condition de la croyance vidéoludique. En effet, lorsque le joueur est émerveillé, lorsqu'il croit voir le tout virtuel du monde du jeu en chaque image, ce n'est pas à la virtualité de la Nature qu'il se sent appartenir, mais la virtualité de la machine (comme puissance indéfinie de synthèse) qui consiste, pour lui, en un monde réel. Cette virtualité de la machine est le code du jeu. Il est ce vers quoi le tout du monde ludique est ouvert, il est la détermination virtuelle de chaque image synthétisée. Ainsi, le « tout virtuel » du code serait ce qui correspond au « *game* », au sens défini précédemment, c'est-à-dire à la rationalité du jeu en tant que programme informatique qui simule et

donc rend possible le jeu. Mais le code ne suffit pas à la synthèse de l'image vidéoludique, celle-ci doit encore être calculée par le processeur. Le processeur est le « dehors » (Deleuze, 1985, p. 233) au cœur de l'image vidéoludique, il est la puissance de rafraîchissement de l'image qui déborde toute actualisation³.

- 37 Or, la synthèse des détails ne suscite pas un émerveillement d'ordre uniquement visuel, elle incite également à l'action. C'est ce que note Madeleine Aktypi en décrivant « ce que l'univers fourmillant de *L.A. Noire* (Rockstar Game, 2011) permet de simuler : le joueur devant prêter attention au moindre détail afin de mener l'enquête » (Aktypi, 2012, p. 180). Mais, il faudrait encore ajouter qu'il n'est pas nécessaire que ces détails s'inscrivent dans la trame narrative de l'action pour la susciter. C'est l'idée développée en études littéraires par Mark Wolf (2002) et reprise par Sébastien Genvo pour penser la structure vidéoludique lorsqu'il montre que, ce qui « donn[e] une "consistance" particulière aux mondes [vidéoludiques] créés » (Genvo, 2009, p. 201), ce sont les détails insignifiants du point de vue de l'histoire, mais qui participent à la crédibilité de l'image du point de vue de l'interactivité, c'est-à-dire en tant qu'elle est manipulée. De la sorte, le monde en lequel croit le joueur est réel dans la mesure où les images possibles en lesquelles il consiste sont également déterminées par la manière dont le joueur peut évoluer dans ce monde. L'analyse de l'image digitale vidéoludique ne doit donc pas se réduire à la dimension graphique, mais doit prendre aussi en considération l'interaction.
- 38 Le concept d'agentivité (*agency*) proposé par Janet Murray vise à rendre raison de cette interaction : « L'agentivité est le terme que j'utilise pour identifier le plaisir de l'interactivité, qui découle de deux propriétés : la procédure [*the procedural*] et la participation. Lorsque le monde répond de manière manifeste et cohérente à notre implication dans celui-ci [*our engagement with it*], nous faisons l'expérience de l'agentivité. » (Murray, 2004). Mais, en fondant l'agentivité sur ces deux propriétés de la machine informatique que sont la génération procédurale (au sens de codifiée par des règles) des comportements ludiques et le fait de permettre de participer au monde simulé en déplaçant des objets, nous comprenons que l'interactivité est pensée entièrement comme détermination du *game*, c'est-à-dire du code du jeu. Mais, nous soutenons qu'il est abstrait de réduire l'interactivité à la seule réactivité du code puisque ce qui rend le monde crédible, ce ne sont pas les actions réalisées mais les actions possibles, comme autant d'images possibles. Or, il est abstrait de penser que la raison de cette possibilité soit réductible à ce que le code rend possible puisque, précisément, la croyance du joueur procède du fait que le tout de ces possibles le dépasse. Autrement dit, ce qui fait croire le joueur ce n'est pas que l'ordinateur réussisse à le berner en ayant à l'avance anticipé toutes ses actions et coordonné ses comportements possibles avec les manipulations possibles du monde simulé, mais que l'image possible devienne le milieu où prend consistance une relation entre le code de la machine et le corps du joueur. En ce sens, le concept d'agentivité manque à la fois le fait que la possibilité des images est aussi ce qui se constitue dans le joueur, mais surtout, que ce qui détermine cette possibilité, en tant qu'elle se constitue à travers la relation entre le joueur et la machine, n'est déterminé ni par le code ni par le joueur en eux-mêmes ; au contraire, l'effectivité du code et de l'action du joueur à l'image est déterminée par cette relation. Cela signifie qu'en optant pour une analyse esthétique, nous cherchons à comprendre en quoi il est abstrait de penser que le jeu, en tant qu'il a lieu (*playing*), serait la relation interactive qui s'établit entre une machine et un joueur qui le précéderaient, puisqu'à l'inverse, c'est bien à partir de cette relation comme lieu

de la croyance ludique et de la possibilité des images, que la machine et le joueur se constituent. Ainsi, en interrogeant l'interactivité à partir du problème de la croyance, nous sortons d'une analyse centrée sur la cohérence des actions que permet le code, vers ce que nous pourrions appeler une esthétique de la manipulation, qui engage davantage la question du corps⁴.

- 39 C'est pourquoi, deuxièmement, il nous faut préciser que ce qui nous intéresse dans les actions possibles présentes en chaque jeu vidéo, ce n'est pas leur quantité brute déterminée par le code, mais le fait qu'en vertu de sa manipulabilité, l'image vidéoludique consiste en un nombre indéfini de ces actions. Par conséquent, ce qu'il nous faut expliquer, c'est qu'au tout visuel du monde se superpose un tout d'actions, lui aussi ouvert sur le code et déterminé par la puissance du calcul, mais dont l'actualisation implique la participation du corps du joueur. En effet, la manipulation vidéoludique de l'image suppose l'activité conjointe de la machine et du joueur. Cela implique que, le virtuel qui s'actualise à l'image est à la fois virtualité de la machine (le code) et virtualité du corps (la mémoire des gestes). Ce virtuel du couplage homme-machine peut être analysé à partir de ce que Gilbert Simondon nomme le « schème » en tant que celui-ci correspond autant aux opérations de la machine qu'à celles du corps ou de l'esprit de l'utilisateur. Or, face à une image vidéoludique, c'est d'abord notre corps qui se rappelle, et non notre esprit, ce sont des mouvements virtuels en nous qui renaissent et pas seulement des souvenirs. Toujours en suivant Simondon, ces mouvements virtuels sont des « tours de main » (Simondon, 2012 [1958], p. 128), qui, en un second temps, peuvent être réfléchis comme « schèmes opératoires » (p. 298). C'est donc le joueur qui rend le monde ludique crédible en tant qu'il acquière les schèmes nécessaires à la manipulation de l'image vidéoludique. Ces schèmes structurent le tout des actions possibles. L'accès à un tel tout est ce que Simondon nomme « intuition » (p. 128), elle est l'indice non d'une immersion, mais, plus profondément, d'une relation du corps vidéoludique au système technique qui conditionne les actions possibles. À la constitution d'un tel corps correspond une émotion spécifique. La « théorie de l'émotion » que propose Simondon n'est pas d'ordre psychologique, mais ontologique. Elle décrit le sujet en tant qu'il est affecté par sa propre transformation, et en tant que cette affection est révélation de la nature relationnelle du sujet. Ce qui émeut, ce n'est pas telle sensation ou telle représentation, mais, plus fondamentalement, l'« amorce d'une structuration nouvelle » (Simondon, 2005 [1964, 1989], p. 314). Cela témoigne, pour le sujet, dans son corps, qu'il est ouvert, à travers les nouvelles relations qu'il entretient, à d'autres constitution possibles, d'un ordre de grandeur qui déborde sa simple individualité et qui le relie à d'autres êtres humains, vivants ou mécaniques.
- 40 Sur ce point, il faut noter que l'analyse que Triclot consacre à la question du corps vidéoludique le conduit à la même idée. En reprenant les analyses cinématographiques de Bellour (2009), il montre qu'avant l'identification psychologique une « couche primaire de l'expérience » (Triclot, 2013b, p. 214) se constitue comme une « disponibilité » du joueur (p. 112) et correspond, pour celui-ci, à une « émotion sans nom ». Pour le comprendre, il s'agit de considérer les images vidéoludiques d'un point de vue « haptique pur » (p. 130) en tant qu'elles sont une « invitation à recueillir et à moduler en soi la dynamique du jeu. » (p. 132). Il précise également que cette émotion échappe aux analyses fondées sur le *game* car elle « fonctionne en deçà des représentations particulières qui sont activées à l'écran, en deçà des algorithmes ou des règles, en deçà de la constitution symbolique des univers virtuels » (p. 114). Remarquons ici que, grâce à Bellour dont l'influence deleuzienne est notable, les

analyses de Triclot atteignent un niveau pré-sémiologique que *Philosophie des jeux vidéo* avait laissé dans l'ombre.

- 41 Ainsi clarifiée, il faut ajouter que c'est par cette émotion que l'intuition fait croire au monde du jeu, et que, plus encore, elle fait croire en la relation entre l'homme et la machine, c'est-à-dire en ce monde moderne que Deleuze craignait abandonné de toute croyance possible. En résumé, l'émerveillement envers la virtualité de la synthèse des images et l'intuition de la virtualité de la manipulation sont les deux conditions de la croyance en l'image vidéoludique.

L'automate allagmatique et la philosophie de la jouabilité (*gameplay*)

- 42 La double détermination de la dimension esthétique de la transformation vidéoludique de l'image nous conduit à penser la croyance à partir de laquelle prend consistance la relation entre le joueur et le monde comme lieu d'un nouvel automatisme. Une manière de le qualifier peut consister à suivre la réflexion de Simondon sur la relation homme-machine à partir de ce qu'il nomme l'« allagmatique ».
- 43 L'« acte allagmatique » (Simondon, 2005 [1964, 1989], p. 565) est l'instauration d'une relation entre l'homme et le monde par l'usage de la machine au sens où pour Simondon « la relation de l'homme au monde [...] passe par la machine » (p. 527). L'automatisation de cet acte est au cœur de la pratique des jeux vidéo et en ce sens nous pouvons dire que le joueur est un automate allagmatique. En effet, l'image vidéoludique incite à l'action, elle est le milieu grâce auquel cet automatisme s'effectue. Mais il faut encore ajouter, comme nous l'avons compris, que certains jeux synthétisent des images suscitant l'émerveillement envers ses moindres détails ou rendent possible une saisie intuitive des actions du jeu. Or, il arrive que l'intuition naisse de l'émerveillement : c'est lorsque la saisie d'un nouveau schème opératoire procède non pas d'une répétition mécanique ou d'une réflexion, mais de la croyance au monde. Néanmoins, il faut préciser que nous sortons ici du cadre de la pensée simondonienne qui, comme Deleuze, affirme le privilège de l'esprit lorsqu'il s'agit de comprendre l'immédiateté du rapport entre le sujet et le monde : « la relation analogique entre la machine et l'homme n'est pas au niveau des fonctionnements corporels [...] En fait, la véritable relation analogique est entre le fonctionnement mental de l'homme et le fonctionnement physique de la machine » (Simondon, 2012 [1958], p. 191). Toutefois, dans un passage difficile à interpréter, Simondon évoque l'idée d'un « mode magique » (p. 222) qui pourrait correspondre à ce que nous cherchons à penser ici concernant l'esthétique de la manipulation dans le cas de l'image vidéoludique. Mises à part ces précautions exégétiques, nous pourrions donc dire que l'intuition naît de l'émerveillement lorsque le joueur effectue l'action comme malgré lui, à partir de ce que Simondon nommerait « un subconscient technique » (p. 128), non pas au prix de l'exploit comme un record sportif, mais quasi-naturellement, avec grâce. Dans ce cas précis, il y a échange entre le corps et la machine : la virtualité du code s'actualise dans l'action du joueur, et la virtualité du joueur se synthétise à l'image. Il s'agit là de ce que nous pourrions appeler les grands jeux, comme il y a des « grands films » (Deleuze, 1983, p. 8), ceux dont la jouabilité, c'est-à-dire le tout à la fois des images merveilleuses et des actions intuitives, consiste en une Idée, au sens où Deleuze parle de « Idées cinématographique » (Deleuze, 2003a, p. 196)⁵. Par là, chaque Idée vidéoludique serait une création à laquelle correspond un type d'acte allagmatique.

- 44 Cette dernière remarque nous invite à penser plus largement le concept de jouabilité (*gameplay*) en vue de reprendre la question de ce que peut signifier une philosophie du jeu vidéo. La méthode consistant à partir de l'image vidéoludique permet de ne faire primer ni le *game* de l'objet-machine, tel que nous l'avons déjà défini, mais aussi, plus généralement, en tant que « *real rules* » (Juul, 2005), ni le « *play* » du sujet-joueur en tant qu'« être qui joue » (Henriot, 1969). Ainsi sont évitées les présuppositions ontologiques posant comme structures *a priori* soit le code, soit la subjectivité, et orientant le questionnement vers le problème de la subordination de l'un à l'autre. Or, en partant de la relation homme-machine, il ne s'agit plus d'interroger le *game* ou le *play*, mais ce que Winnicott (2015, p. 87) appelle le « *playing* », c'est-à-dire l'action de jouer constituant et l'objet ludique et le sujet joueur, et dont la genèse du sens a lieu à travers la manipulation d'objets fantasmés (virtuels). Selon cette acception, la jouabilité ne serait plus à considérer comme une prise de forme : ni une « adaptation » réciproque entre l'action rationnelle du joueur et la simulation (Genvo, 2009, p. 118-120), ni un « ajustement » de l'attitude ludique au dispositif (Triclot, 2013a, §39), mais ce que nous pourrions appeler un style d'actes allagmatiques prenant consistance à travers l'image vidéoludique comme milieu relationnel opérant la structuration. Autrement dit, il s'agit ici d'analyser l'image ni comme résultat d'un calcul, ni comme ce à quoi le joueur réagit, mais comme lieu d'individuation du *playing* dont la croyance est l'indice de la consistance, c'est-à-dire de la stabilité. Si le *playing* est une approche qui vise surtout à sortir d'une analyse centrée sur le *game*, c'est-à-dire sur l'analyse de la procédure informatique, il est certain qu'il appartient davantage aux *play studies* (Triclot, 2011) mettant l'accent sur l'expérience du joueur. Toutefois, en fondant l'analyse du *playing* sur la relation ludique en tant qu'elle est non pas constituée par, mais constituante du *game* et du *play*, et de la manière dont ils co-déterminent l'image vidéoludique, nous voulons aussi sortir d'une approche centrée sur le joueur.
- 45 Sur ce point, il faut préciser que, pour Simondon, la méthode allagmatique implique deux caractéristiques. D'une part, il s'agit de saisir le schème opératoire de manière analogique (Simondon, 2005 [1964, 1989], p. 563), c'est-à-dire en tant que le schème de fonctionnement de la machine (en l'occurrence le code du jeu) est analogue au schème cognitif – au sens bergsonien (cf. Beaubois, 2015) – de son utilisateur. En ce sens, l'image vidéoludique est propice à l'analyse allagmatique puisqu'elle consiste en l'actualisation simultanée de ces deux termes du schème opératoire. D'autre part, la méthode allagmatique nécessite que le sujet et l'objet de l'analyse se constituent conjointement en un « milieu associé » (Simondon, 2012 [1958], p. 69). Ce point fondamental de l'épistémologie simondonienne est difficile à appréhender, mais apparaît plus évident à propos du jeu vidéo. En effet, pour ce qui nous intéresse, cela signifie que la saisie du jeu en tant qu'il est jouable (*gameplay*) ne peut se faire qu'en jouant, comme auto-conditionnement ou « isodynamisme » (p. 191). Plus précisément, il s'agit de comprendre que l'image vidéoludique est à la fois ce qui conditionne l'acte du joueur et ce qui se transforme par le fait de jouer. Cette dynamique est celle d'une co-individuation entre l'image et le joueur à travers laquelle la jouabilité se révèle. Cette révélation nécessite plus ou moins de réflexion de la part du joueur, c'est-à-dire des temps de non jeu où il doit procéder à l'analyse technique de la manière dont il peut jouer, avant d'agir, amenant une véritable connaissance de la structure du jeu. Au mieux, mais cela dépend de la qualité du jeu, la jouabilité se révèle en jouant, par intuition et émerveillement, lorsque le joueur devient un automate allagmatique et le jeu vidéo – au risque de l'affirmer trop vite ici – une œuvre d'art. Dans les deux cas,

l'accès à la jouabilité (qu'il faut donc comprendre comme virtualité du jeu vidéo), est ce qui donne au joueur à penser les transformations conceptuelles nécessaires à son analyse.

- 46 En résumé, nous comprenons que le jeu vidéo comme objet d'étude ne se détermine comme objet qu'à partir de l'acquisition par le joueur d'une compréhension allagmatique de l'image, permettant une ressaisie réflexive (une conceptualisation) de sa transformation à l'image en jouant. En conséquence de quoi la jouabilité correspond à la manière dont cette transformation peut avoir lieu, sachant que cette « manière » est délimitée par la quantité d'images et d'actions possibles et qu'elle se singularise par le style du joueur. Par conséquent, le style n'est réductible ni à un « style de jeu », au sens d'un genre caractérisé par des propriétés générales, ni même à ce à quoi les développeurs cherchent à faire advenir le joueur en fixant des règles de jeu *a priori*. Dans la mesure où ces règles peuvent être transgressées, le style adopté par le joueur peut échapper aux développeurs.
- 47 C'est, en particulier, ce qu'a minutieusement décrit Fanny Barnabé (2015) dans son analyse des modes d'appropriation des jeux vidéo par les joueurs, qui détournent les relations prévues au jeu en inventant de nouveaux enjeux, en transformant le contenu, voire en étendant le jeu au-delà de son support. La possibilité de ces pratiques peut être considérée comme déterminante pour penser le jeu vidéo, au point où l'action de transformation que le joueur opère sur le jeu peut être placée au cœur de la réflexion, comme le proposent Salem et Zimmerman (2004, ch. 22) avec le concept de « jeu transformatif » (*transformative play*). Par là, ils cherchent à penser un modèle de design de jeu fondé sur l'idée que le *game* ne peut fonctionner (les règles du jeu peuvent déterminer des comportements) que dans la mesure où il est interprété par les joueurs, et que cette interprétation, en retour, le modifie : « La force de jeu [*play*] est si puissante qu'elle peut changer la structure elle-même [...] Le jeu transformatif [*Transformative play*] est un cas particulier de jeu [*play*] qui se produit lorsque le libre mouvement du jeu [*play*] modifie la structure plus rigide dans laquelle il prend forme » (p. 301). En montrant ainsi que le *play* transforme le *game*, ils assouplissent l'analyse de type procédural qui vise à réfléchir l'acte de joueur selon la détermination par le *game*.
- 48 Toutefois, « le libre mouvement du jeu » laisse encore présupposer que le joueur préexiste à la partie, de même pour la « prise de forme » que rendrait possible la structure du jeu. La liberté du sujet et la structure objective du jeu sont deux transcendances que notre approche par l'image comme milieu de la croyance ludique cherche à réduire. De cette manière, ce qui nous intéresse pour penser la nouveauté des jeux vidéo, c'est moins le fait qu'ils puissent être détournés, que le nouveau type de grandeur auquel l'œuvre vidéoludique peut prétendre en tant qu'elle est jouable. Car, à travers cette jouabilité (*gameplay*), nous découvrons que la manipulation de l'image vidéoludique est l'occasion d'une rencontre entre un corps et une machine, et leurs actions réciproques consistent en un échange où l'un et l'autre se transforment de sorte qu'à l'insu des développeurs, la grandeur de l'œuvre se révèle comme possibilité d'une telle transformation.

Conclusion

- 49 En se découvrant automate spirituel grâce au cinéma, Deleuze a trouvé le moyen d'expérimenter le cinéma dans sa nouveauté pour la pensée et ainsi de transformer les

concepts de la philosophie classique pour théoriser cette nouveauté. À la limite de cette expérimentation que permettent les images cinématographiques, il a vu une nouvelle transformation à venir, celle d'un régime-silicium de l'image, mais, parce qu'au cinéma le corps du spectateur reste essentiellement passif, il n'a pu la penser qu'à partir d'une ontologie inadéquate.

- 50 La pratique du jeu vidéo nous appelle à entamer cette transformation de sorte que nous trouvions les moyens conceptuels pour clarifier et approfondir les formules de Deleuze. Face à ce problème, il apparaît que la méthode allagmatique de Simondon, en tant qu'elle s'articule avec une compréhension de la relation homme-machine, nous fournit ces moyens. En comprenant le jeu à partir de sa jouabilité (son *gameplay*), c'est-à-dire comme co-individuation du joueur et de l'image vidéoludique, il s'est avéré possible de conceptualiser le nouvel automate annoncé par Deleuze. Ce nouvel automate, que nous appelons allagmatique, apparaît alors comme la forme d'expérimentation adéquate pour réfléchir ce que les jeux vidéo nous donnent à penser de plus nouveau. Cette nouveauté consiste autant dans les Idées vidéoludiques consistant dans la jouabilité (le *gameplay*) des grands jeux, que la transformation des concepts qui permettraient de les analyser. Le concept d'image est le premier d'entre eux à devoir être transformé car l'image vidéoludique apparaît comme ce qui, entre l'homme et la machine, est le milieu où la possibilité d'une croyance au monde, comme rapport esthétique, s'avère manifeste. Cette première étape, suivant la voie expérimentale deleuzienne, permet de clarifier méthodologiquement ce que pourrait être une philosophie des jeux vidéo, sachant que seule l'expérimentation pourra confirmer la pertinence, c'est-à-dire la puissance de transformation conceptuelle, de cette voie.
- 51 Dans quelle mesure la philosophie des jeux vidéo implique-t-elle une transformation du discours philosophique ? Sommes-nous, comme Deleuze dans la salle obscure, face à une nouveauté importante pour la philosophie lorsque, manettes en main, nous manipulons et contemplons des images ? Nous avons posé ces questions à partir de Deleuze, et plus fondamentalement de Deleuze voyant dans Bergson celui « qui avait transformé la philosophie en posant la question du "nouveau" au lieu de celle de l'éternité » (Deleuze, 1983, p. 11). Nos remarques ont visé à rendre raison de la fécondité de cette approche, en poursuivant l'ouverture de nouveaux points de vue sur les problèmes de l'image, mais en déplaçant le questionnement : il ne s'agit plus de rencontrer de nouveaux signes, mais d'explorer la relation entre le corps et la machine comme lieu de la genèse des images et de la croyance esthétique. Ce déplacement peut se faire à partir de Deleuze, mais la pratique des jeux vidéo rend nécessaire de transformer ses concepts au point où au sortir de sa philosophie pourrait commencer à naître des problèmes plus généraux nécessitant à leur tour d'interroger la pratique de la philosophie elle-même. Notre méthode s'inscrit dans cet horizon, mais nos remarques n'ont eu pour but que de le donner à voir.

BIBLIOGRAPHIE

- AKTYPI M. (2012), « Phelps à Francfort » in E. Boyer (dir.), *Voir les jeux vidéo : perception, construction, fiction* Paris, Bayard, pp. 147-191.
- BACHIMONT B. (2004), *Arts et sciences du numérique : Ingénierie des connaissances et critique de la raison computationnelle*, Habilitation à diriger des recherches, Université de technologie de Compiègne.
- BACHIMONT B. (2010), *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Paris, Les Belles Lettres.
- BALÁZS B. (2010 [1924]), *L'homme visible et l'esprit du cinéma*, Paris, Circé.
- BARNABÉ F. (2015), « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs », *RESET*, 4.
- BARTHES R. (1968), « L'effet de réel », *Communications*, 11, pp. 84-89.
- BARTHES R. (1980), *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Seuil.
- BAZIN. A. (2011 [1943]), « Ontologie de l'image cinématographique », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, pp. 7-17.
- BEAUBOIS V. (2015), « Un schématisme pratique de l'imagination », *Appareil*, 16.
- BELLOUR R. (2009), *Le Corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*, Paris, P.O.L.
- BERGSON H. (2009 [1930]), « Le possible et le réel » in *L'énergie créatrice*, Paris, PUF, pp. 99-116.
- BERGSON H. (2012 [1896]), *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, Flammarion.
- BLANCHOT M. (1969), *L'entretien infini*, Paris, Gallimard.
- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press.
- BOYER E. (2012), « Cut-scenes : l'image entrecoupée », in E. Boyer (dir.), *Voir les jeux vidéo*, Paris, Bayard, pp. 93-115.
- BOYER E. (2015), *Le conflit des perceptions*, Paris, MF.
- CLAIS J.-B. et M ROUSTAN M. (2003), « Les jeux vidéo, c'est physique ! Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique » in M. Roustan, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, pp. 35-52.
- CORMERAIS F. et GILBERT J. A. (2016), « Introduction », *Études digitales*, 1, pp. 11-16.
- CREVOISIER M. (2016), « Réflexion et expérimentation. Deleuze lecteur de Kant », *Philosophique*, 19.
- CREVOISIER M. (2017), « Le cerveau et le transcendantal. Le statut de la science dans la philosophie de Gilles Deleuze », *Philosophique*, 20, pp. 55-77.
- DELEUZE G. (1968), *Différence et répétition*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. (1969), *Logique du sens*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. (1983), *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. (1984), *Cours sur Cinéma et Pensée du 30 octobre 1984*.
- DELEUZE G. (1985), *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit.

- DELEUZE G. (1988), *Le pli. Leibniz et le baroque*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. (2002a [1981]), *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, Seuil.
- DELEUZE G. (2002b [1956]), « La conception de la différence chez Bergson », dans *L'île déserte. Textes et sa entretiens 1953-1974*, Paris, Minuit, pp. 43-72.
- DELEUZE G. (2003a), *Deux régimes de fous. Textes et entretiens 1975-1995*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. (2003b [1990]), *Pourparlers. 1972-1990*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. (2003c [1970]), *Spinoza. Philosophie pratique*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. (2004 [1986]), *Foucault*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. et GUATTARI F. (1980), *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille Plateaux*, Paris, Minuit.
- DELEUZE G. et GUATTARI F. (2005 [1991]), *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Minuit.
- FOUCAULT M. (1966), *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard.
- FOUCAULT M. (2001 [1966]), « La pensée du dehors » in D. Defert et F. Ewald (dir.), *Dits et Écrits I. 1954-1975*, Paris, Gallimard, pp. 546-567.
- GALLOWAY A. R. (2006), *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- GENVO S. (2009), *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- HEIDEGGER M. (1973 [1954]), *Qu'appelle-t-on penser ?*, Paris, PUF.
- HENRIOT J. (1969), *Le jeu*, Paris, PUF.
- JØRGENSEN K. (2014), *Gameworld Interfaces*, Cambridge, MIT Press.
- JUUL J. (2005), *Half-Real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- KANT E. (1995 [1790]), *Critique de la faculté de juger*, Paris, Flammarion.
- METZ C. (2002 [1977]), *Le signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois.
- MURRAY J. (2004), « From Story-Game to Cyberdrama » in N. Wardrip-Fruin et P. Harrigan (éd.) *First Person. New Media as Story Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004.
- PERÉNY E. (2013), *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*, Paris, Questions théoriques.
- SALEM K. et ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.
- SICART M. (2011), « Against Procedurality », *Game Studies*. 11, 3.
- SIMONDON G. (2005 [1964, 1989]), *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble, Millon.
- SIMONDON G. (2012 [1958]), *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.
- SPINOZA B. (1965 [1677]), *Éthique*, Paris, Flammarion.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.
- TRICLOT M. (2013a), « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, 1.
- TRICLOT M. (2013b), « Le corps du jeu vidéo » in S. Tisseron (dir), *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Paris, Dunod, pp. 111-135.

VIAL S. (2013), *L'être et l'écran*, Paris, PUF.

WINNICOTT D. W. (2015 [1975]), *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

WOLF M. J. P. (2002), « The Subcreation of Transmedia World », *Compar(a)ison*, 2, pp. 89-101.

NOTES

1. Pour un commentaire plus détaillé, nous renvoyons le lecteur à nos travaux : sur l'expérimentation (Crevoisier, 2016) et sur l'automate spirituel (Crevoisier, 2017, pp. 67-70).

2. Précisons sur ce point que Deleuze revendique l'héritage d'une idée fondamentale, qu'il trouve en particulier dans sa lecture de Spinoza, concernant le concept de Nature. La Nature (Spinoza, 1965, Livre I, Proposition 29, scolie) ne désigne pas seulement ce qui est, selon la nécessité effective de l'ordre naturel (*natura naturata*), mais aussi ce qui se fait, en tant que cause productrice (*natura naturans*), et ces deux aspects (existence et production) ne sont pas deux types d'être, mais sont immanents à chaque être. Cette « mutuelle immanence » (Deleuze, 2003c, p. 120) de la réalité effective et de la force productrice, ou dit selon d'autres catégories, de l'être et du devenir, Deleuze la pense grâce au couple de l'actuel et du virtuel. L'enjeu avec l'informatique, est que la simulation de la nature qu'elle rend possible, ne soit plus seulement simulation de la *natura naturata*, mais aussi de la *natura naturans*, c'est-à-dire simulation de sa productivité, de sorte que la virtualité informatique rivalise avec la virtualité de la Nature, au point où l'un et l'autre deviennent indiscernables.

3. Deleuze emprunte ce concept à Foucault, qui, le définissant comme ce « qui n'apparaît pour lui-même que dans la disparition du sujet » et donc une « pensée qui se tient hors de toute subjectivité pour en faire surgir comme de l'extérieur les limites » (Foucault, 2001, p. 549), cherche à en décrire l'expérience à partir des textes de Blanchot (1969), qui lui-même le thématise à partir du problème de l'« impensé » formulé par Heidegger (1973, pp. 77 et 118) ; concept que Foucault reprendra aussi pour questionner le fait que « l'homme pense ce qu'il ne pense pas » (Foucault, 1966, p. 334). Bref, ce qui est au dehors est cet impensé qui donne à penser, en ce sens il est le fait qu'il m'arrive des pensées qui ne viennent pas de moi car elles échappent à (ou débordent) mon vécu conscient, subjectif. Ainsi, le dehors n'est à entendre ni en un sens spatial, ni en un sens onto-théologique (c'est-à-dire métaphysique), mais comme la limite du sujet qui, le reliant à ce qu'il n'est pas, le fait devenir autre que lui-même, le transforme. L'ouvert est la possibilité indéfinie du changement, tandis que le dehors est ce qui force ce changement. Deleuze montre que le dehors de l'image cinématographique consiste en ce qui relie les images entre elles et qu'on oublie dans leur enchaînement, mais qui peut apparaître quelques fois (par exemple dans le faux-raccord) ou même participer à la manière dont le film est construit. Parce qu'il est cette force du montage qui enchaîne les images entre elles, le dehors est aussi l'origine de l'automatisme qui emporte la pensée du spectateur : « C'est l'automatisme matériel des images qui fait surgir du dehors une pensée qu'il impose, comme l'impensable à notre automatisme intellectuel. » (Deleuze, 1985, p. 233).

4. Le problème a déjà été posé en ces termes par Clais et Roustan (2003) mais dans une approche phénoménologique qui nous semble manquer la dimension intrinsèquement technique de l'image vidéoludique.

5. La notion d'« Idée » traverse toute l'œuvre de Deleuze, et trouve ici son point de rencontre avec la *Critique de la faculté de juger* (Kant, 1995, §49), qu'il lit et interroge plus ou moins souterrainement dans *Cinéma*. Pour Kant, seule l'originalité du génie peut être source d'une Idée esthétique. Ce génie consiste à mettre en une forme (une œuvre) une richesse de perceptions et de sens possibles tels que l'imagination de celui qui se représentera ce qu'il voit en lui faisant face, sera débordée. Ce débordement de l'imagination implique l'impossibilité de déterminer une

fois pour toutes ce qui est perçu, ce qui amène Kant à dire que l'Idée présente dans l'œuvre est ce « qui donne beaucoup à penser » (p. 300). En reprenant ce terme, nous cherchons à voir comment, après sa transformation cinématographique chez Deleuze, le jeu vidéo serait le lieu de la poursuite de cette transformation. L'enjeu pour nous étant de comprendre en quoi cette présentation de l'Idée peut passer par l'action de manipulation de l'image, et non seulement par sa réception.

RÉSUMÉS

L'idée selon laquelle les jeux vidéo sont un objet pertinent pour la philosophie n'est pas d'emblée évidente. Afin d'interroger ce que peut signifier une philosophie des jeux vidéo, nous proposons une réflexion méthodologique fondée sur la potentielle nouveauté de l'image vidéoludique. Nous formulons l'hypothèse que cette nouveauté serait intéressante pour la philosophie dans la mesure où son analyse nécessiterait une transformation de certains concepts. Le problème consiste à comprendre comment peut s'opérer la saisie de cette transformation à partir de la pratique des jeux vidéo. Les travaux que Gilles Deleuze a consacrés à la transformation cinématographique du concept d'image nous servent de guide. D'abord parce qu'ils permettent de préciser notre méthode, et ensuite parce qu'à la limite de sa philosophie du cinéma, Deleuze voit venir un nouveau régime d'image impliquant de nouvelles transformations. Or, il est remarquable que ces transformations à venir pour la philosophie, que Deleuze n'a pu expérimenter, correspondent à ce que l'image vidéoludique nous donne à penser.

The idea that video games are a relevant object for philosophy is not immediately obvious. In order to question what a philosophy of video games could mean, we suggest a methodological reflection based on the potential novelty of the video game image. We venture the hypothesis that this novelty would be interesting for philosophy insofar as its analysis would require a transformation of certain concepts. The problem is to understand how this transformation be captured from the practice of video games. Gilles Deleuze's work on the cinematographic transformation of the concept of image will be used as a guide. First of all because his work allows us to clarify our method, and then because at the limit of its philosophy of cinema, Deleuze foresees a new image regime implying new transformations. Now, it is remarkable that these future transformations for philosophy, which Deleuze could not experience, correspond to what the video game picture makes us think.

INDEX

Mots-clés : jeu vidéo, image, Deleuze, transformation, Simondon, virtuel, méthode, jouabilité

Keywords : video game, image, Deleuze, transformation, Simondon, virtual, method, gameplay

AUTEUR

MICHAËL CREVOISIER

Laboratoire des Logiques de l'agir, Université de Franche-Comté