



**HAL**  
open science

## L'homme obscur et l'esprit du jeu vidéo

Michaël Crevoisier

► **To cite this version:**

Michaël Crevoisier. L'homme obscur et l'esprit du jeu vidéo. *Appareil*, 2023, 26, 10.4000/appareil.7053 . hal-04370040

**HAL Id: hal-04370040**

**<https://hal.science/hal-04370040>**

Submitted on 2 Jan 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## L'homme obscur et l'esprit du jeu vidéo

Michaël Crevoisier

---

**Édition électronique**

URL : <https://journals.openedition.org/appareil/7053>

ISSN : 2101-0714

**Éditeur**

MSH Paris Nord

**Référence électronique**

Michaël Crevoisier, « L'homme obscur et l'esprit du jeu vidéo », *Appareil* [En ligne], 26 | 2023, mis en ligne le 24 novembre 2023, consulté le 01 décembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/7053>

---

Ce document a été généré automatiquement le 1 décembre 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

---

# L'homme obscur et l'esprit du jeu vidéo

Michaël Crevoisier

---

## Introduction

- 1 En 1924, le philosophe hongrois Béla Balázs lance un appel à ses collègues universitaires : il est temps de s'intéresser à l'art cinématographique<sup>1</sup>. Il plaide pour une reconnaissance du cinéma comme nouvel art, c'est-à-dire comme nouveau moyen d'expression dont les potentialités sont à la hauteur des beaux-arts et méritent donc un intérêt similaire pour l'historien de l'art. Mais si son propos suppose un tel appel, c'est aussi parce que Balázs affirme qu'il y a une nécessité anthropologique à prendre en considération l'avènement de l'expérience cinématographique et de sa pratique populaire. Lu dans cette perspective, le ton de cet appel est celui de l'urgence car c'est le devenir de l'esprit humain qui se trouve en jeu :

Eh bien, Messieurs les philosophes, nous devons faire vite, car il est grand temps. Le cinéma est devenu une donnée de fait tellement universelle, aux effets psychiques et sociaux tellement profonds, que nous sommes bien obligés, bon gré mal gré, de nous en occuper. [...] l'âme du peuple en procède. [...] C'est dans les salles de cinéma que l'imagination et la vie affective du peuple sont fécondées et façonnées<sup>2</sup>.

- 2 Il y a urgence car à travers la pratique esthétique du cinéma, la sensibilité humaine se transforme, et un nouvel esprit advient. Cette thèse de Balázs est radicale, elle consiste à affirmer d'une part que l'esprit humain évolue et d'autre part que cette évolution est relative à l'histoire des arts et des techniques. Dans un premier temps, il nous faudra en exposer la justification, notamment parce qu'elle consiste à mettre en évidence qu'avec chaque nouvel art, c'est la manière dont l'homme s'apparaît qui se transforme. Mais l'objectif de notre lecture de Balázs réside dans son actualisation : si les jeux vidéo sont cette pratique esthétique correspondant au stade numérique de l'évolution des techniques, sommes-nous en train d'assister à une nouvelle transformation de la sensibilité et, avec celle-ci, est-il urgent de mener une nouvelle réflexion sur notre manière de comprendre l'esprit humain ? Dans un deuxième temps, nous chercherons à

établir une telle hypothèse en identifiant comme nouveauté de l'expérience vidéoludique la relation homme-machine qu'elle implique, ce qui en fait l'une des principales pratiques des technologies numériques constituant notre milieu technique actuel. Pour cela, nous nous appuyerons sur la théorie simondonienne de la relation et montrerons à travers deux exemples exposés dans un troisième temps, en quoi la nouvelle compréhension de l'homme qu'elle propose s'éprouve esthétiquement dans l'expérience vidéoludique.

## Balázs et la nouvelle clarté du cinéma

- 3 Lorsque Balázs affirme qu'il y a un « esprit du cinéma », il ne faut pas y voir un usage métaphorique du terme « esprit » selon lequel il s'agirait de saisir l'essence du cinéma, mais plutôt qu'il y a un type d'esprit correspondant à l'époque esthétique du cinéma. Plus précisément, l'époque du cinéma caractérise un type de sensibilité de l'homme et réciproquement un type de visibilité de la spiritualité humaine. Ce qui implique que la théorie du cinéma de Balázs recèle une théorie de l'esprit, et que l'un, l'esprit, doit se comprendre dans sa relation à l'autre, le cinéma.
- 4 L'originalité de la théorie de l'esprit de Balázs réside dans sa méthode et l'effet de sa méthode sur l'ontologie de l'esprit. La transformation historique de l'esprit ne s'analyse pas du point de vue de ses composantes substantielles ou de ses conditions formelles de possibilité, mais en suivant ses diverses manières d'apparaître, c'est-à-dire de se matérialiser. L'art est le vecteur de cette matérialisation en tant que la création d'œuvres d'art consiste pour l'homme à exprimer ce dont son esprit est capable et, par là, à révéler son humanité. Ainsi comprise, l'histoire de l'art se définit comme histoire des techniques d'expression de l'esprit, et chaque nouvel art est une nouvelle révélation de l'homme au sens d'une nouvelle manière pour l'homme de se manifester en tant qu'esprit humain<sup>3</sup>.
- 5 L'appel qu'écrit Balázs nous invite donc à lire sa théorie du cinéma à partir de ce projet d'une étude anthropologique de la transformation de l'esprit correspondant à la possibilité cinématographique de le manifester, ce qu'il explicitera clairement dans un ouvrage postérieur :

La tâche de ce livre sera d'étudier et de tracer les grandes lignes de l'évolution de la sensibilité humaine en interaction avec l'art du cinéma. [...] Non seulement nous avons vu naître un nouvel art, mais nous avons vu naître aussi un homme qui disposait d'une nouvelle sensibilité, d'un nouveau talent, d'une nouvelle culture<sup>4</sup>.

Il propose alors une définition réflexive de la sensibilité humaine et plus largement de l'esprit : l'esprit n'est pas connu en soi mais tel qu'il se manifeste en interaction avec l'art qui le transforme<sup>5</sup>. Autrement dit, c'est simultanément que l'art cinématographique manifeste le nouvel homme et qu'il produit la nouvelle sensibilité grâce à laquelle cette manifestation est perceptible. Il n'y a pas d'un côté la transformation de l'homme en soi et de l'autre de nouvelles œuvres, mais une nouvelle époque de l'interaction entre la sensibilité humaine et l'expression artistique, de sorte que ce qui se transforme, c'est la manière dont l'homme se réfléchit dans ses productions artistiques. Et la pratique esthétique du cinéma est cette nouvelle manière par laquelle l'homme se réfléchit que Balázs entend analyser ; il en résume le résultat dans son titre *L'Homme visible* [sichtbare]. Il s'agit donc de se demander : comment le

cinéma rend-il nouvellement visible l'homme et en quoi son nouvel esprit se trouve-t-il alors donné à voir ?

## De l'écrit à l'image : l'homme nouvellement visible

- 6 Ce que le cinéma fait apparaître, c'est « L'homme donné à voir », tel que l'annonce le premier chapitre de l'ouvrage. Cette visibilité est en elle-même la nouveauté. Et effectivement, plus qu'une nouveauté, il y a une étrangeté conceptuelle à affirmer l'idée que l'homme, compris comme esprit humain, serait à voir, puisque généralement l'esprit est défini comme quelque chose de caché voire d'immatériel, une intériorité dont seuls les effets seraient perceptibles. C'est cette idée selon laquelle sur l'écran de cinéma apparaît l'esprit humain dans une clarté que nous pensions impossible qu'il propose de justifier en explicitant la transformation entre l'esprit de l'écrit et l'esprit du cinéma.
- 7 Si l'on suit la chronologie proposée, il s'agit de comprendre que l'époque de l'écrit fut celle de l'invisibilisation de l'esprit. Précédemment il y eut « l'esprit unique de la cathédrale<sup>6</sup> », point de focalisation des regards, des âmes et des mouvements, l'esprit était alors visible dans la pierre, aux yeux de tous, au centre, une seule incarnation, un unique lieu, conforme au dogme catholique. Or, « [l]e mot a brisé (en milliers de livres) la pierre (l'unité de l'Eglise)<sup>7</sup> », et du texte comme nouvelle manière pour les hommes de se réfléchir résulta une nouvelle époque de l'esprit, celle de « l'esprit lisible<sup>8</sup> ». L'esprit lisible a deux caractéristiques propres : le mot est sa manifestation, de sorte que l'homme n'accède à lui-même, et aux autres, que par la médiation symbolique du texte<sup>9</sup>, et l'esprit se trouve « englu[é] dans les idées<sup>10</sup> », c'est-à-dire restreint à ce que peuvent exprimer les mots et par conséquent réfléchi à travers un processus d'abstraction<sup>11</sup>. Afin de marquer le contraste entre cette époque et la suivante, celle de l'esprit du cinéma, dont il entend montrer l'intérêt, Balázs met en évidence l'atrophie de l'esprit lisible, impliquée par la manière textuelle de se réfléchir. Il justifie cette atrophie par une théorie expressionniste de l'esprit qui fournit la clé de compréhension de l'histoire de l'évolution de l'esprit dans son interaction avec l'art.
- 8 Il y a une évolution de l'esprit dans la mesure où, selon l'époque, les moyens d'expression artistiques diffèrent, et la manifestation de l'esprit également ; or, si l'on considère, comme nous l'avons compris, que l'esprit est sa manifestation, alors l'esprit s'exprimant par les mots n'est pas le même que celui s'exprimant par la présence d'une cathédrale ou les gestes du corps<sup>12</sup>. Balázs l'explique en soutenant que « nos possibilités d'expression déterminent *a priori* nos pensées et nos sentiments<sup>13</sup> ». C'est en ce sens qu'il s'agit selon nous d'une théorie expressionniste de l'esprit : les conditions *a priori* de possibilité de la pensée sont ses conditions d'expression. Ce point est important car il témoigne de la grande cohérence de la philosophie de l'art de Balázs dont il faut saisir la radicalité : l'art n'est pas seulement un objet d'analyse parmi d'autres pour la philosophie, il est primordial car dans l'histoire de l'art se donne à réfléchir l'évolution de ce qui conditionne la possibilité de la pensée humaine. L'art n'est pas seulement un produit de l'esprit, mais le lieu de sa transformation. L'argument qui sous-tend cette théorie est le suivant : « Nous ne pouvons que très, très rarement penser ce qui ne peut être exprimé, et dans ce cas nous [ne] (*sic*) savons même pas ce que nous avons pensé<sup>14</sup>. » Par conséquent, il va s'agir pour Balázs d'interroger ce que l'art cinématographique permet d'exprimer de plus que ce que l'usage des mots permet.

- 9 L'apport du cinématographe est aussi important que celui de l'imprimerie pour Balázs car il produit une nouvelle pratique grâce à laquelle « [l']être humain va redevenir visible<sup>15</sup> ». Non pas que l'art cinématographique mettrait en image les mots de la littérature ou figurerait les idées, ce ne serait là que la traduction d'une expression déjà possible<sup>16</sup>, mais que quelque chose de l'homme va retrouver une visibilité : son « visage ». En effet, l'expression cinématographique renoue avec une origine du langage que la parole et sa mise en écrit ont occultée : « le langage des mouvements » est un retour « au mouvement expressif originel »<sup>17</sup>. Sur l'écran, par l'expressivité de ses mouvements, le visage de l'homme apparaît à nouveau. L'expression ne passe plus seulement par le mouvement de la langue et des lèvres, mais par celui du visage et du corps en leur entier. L'esprit trouve une nouvelle incarnation et l'homme retrouve le corps en tant que « medium hautement sensible de l'âme<sup>18</sup> ». En ce sens, le visage désigne chez Balázs la manifestation directe de l'esprit<sup>19</sup>. Ce qui devient pensable grâce au cinéma, ce sont des mouvements de l'esprit que les mailles des mots ne pouvaient enregistrer, mais que la subtilité de l'image cinématographique, en raison de son réalisme photographique, permet d'exprimer. Quelque chose de l'esprit, irréductible aux mots<sup>20</sup>, peut alors apparaître, peut-être pour la première fois, et ce qui se manifeste alors révèle une forme de communication<sup>21</sup> oubliée et transforme la manière d'être sensible des hommes.
- 10 Cette transformation artistique des conditions d'expression de l'esprit réside d'abord dans une évolution technique, le cinématographe<sup>22</sup>, mais il faut encore comprendre par quel usage précis de cet appareil l'expression de l'esprit comme visage s'avère possible.

### L'esprit en surface et la clarté du visible

- 11 En 1924, le cinéma est muet, et outre les cartons explicitant par des mots les situations, c'est par l'art des mimiques que les acteurs communiquent les pensées et les émotions. Or, la mimique n'est expressive qu'en raison d'un procédé technique proprement cinématographique : le gros plan. C'est par le gros plan qu'apparaît le visage et que l'esprit humain redevient visible. Mais qu'est-ce qui apparaît alors et que Balázs appelle visage pour qu'il soit possible d'affirmer que c'est l'esprit qui est visible ? De la réponse à cette question se déduit la définition ontologique de l'esprit du cinéma.
- 12 Parce qu'elle est enregistrée, l'image cinématographique d'un corps en mouvement est immédiatement ce mouvement, et parce que celui-ci est capturé sur la pellicule dans son intégralité, c'est-à-dire dans ses composantes les plus infimes, ses vibrations les plus subtiles, alors il peut révéler ce que Balázs appelle les mouvements expressifs du visage qui sont la modalité d'apparition de l'esprit. À la différence des mouvements macroscopiques qui expriment les comportements volontaires et conscients, ces mouvements expressifs constituent « la "petite vie" des détails<sup>23</sup> », révélant quelque chose de plus profond, de l'ordre de l'affectif et qui concerne ce que nous attribuons habituellement à la vie intérieure de la personne mais que nous saisissons au cinéma à la surface des corps<sup>24</sup>. Balázs précise en quoi la révélation de ces mouvements en surface donne nouvellement à voir et à réfléchir l'esprit humain :

Le cinéma est un art de surface, où « l'intérieur est à l'extérieur ». Toutefois – et c'est là sa différence de principe avec la peinture – il est un art du mouvement dans le temps et de la continuité organique, et il peut de ce fait présenter une psychologie vraie ou fausse, avoir un sens clair ou confus. Seulement, cette psychologie et ce sens ne résident pas dans la « signification profonde » d'une

pensée, mais sont intégralement exposés en surface : celle d'un phénomène sensible<sup>25</sup>.

- 13 Avec le cinéma, l'esprit devient un phénomène sensible, il passe de l'intériorité à la surface : c'est l'homme visible. En ce sens, ce qu'on voit sur l'écran n'est pas un acteur qui exprimerait quelque chose d'intérieur, dont il s'agirait de juger de l'authenticité, l'esprit n'est pas la vérité cachée sous la surface du visage. L'esprit est le visage en tant que surface expressive plissée par la vie spirituelle qui habite et anime le corps. Le concept de surface ne signifie pas que l'intérieur passerait à l'extérieur, mais que « l'intérieur est à l'extérieur ». La réflexion sur l'esprit suppose alors de sortir de cette dualité pour penser non plus le lieu d'une substance mais le gradient d'un mouvement plus ou moins macro ou micro, plus ou moins consciemment ou inconsciemment perçu, et dont le cinéma est à la fois l'enregistrement et la claire manifestation.
- 14 Ainsi, grâce au cinéma, nous devenons sensibles à la vie corporelle de l'esprit, ce qui transforme notre manière d'être attentif à ce que peut être l'esprit et de le réfléchir. Nous comprenons que « la bouche qui parle peut souvent montrer beaucoup plus que ce qu'elle dit<sup>26</sup> » et que dans ces mouvements non verbaux se manifeste une nouvelle visibilité de l'homme. La théorie du cinéma de Balázs trouve alors son intérêt dans l'analyse de ces mouvements dont il thématise non seulement la puissance expressive et l'accès qu'ils nous donnent à des nuances d'émotions insoupçonnées, mais aussi le lyrisme et la dramaturgie. Avec le gros plan, c'est la totalité de l'image qui se fait visage et les mouvements expressifs, bien qu'apparaissant comme détails de ces images, constituent une atmosphère propre à chaque physionomie et dont le réalisateur peut mettre en scène, *via* le montage, le dialogue. Un dialogue et une narration non verbale, où les mimiques se répondent, s'affrontent, font récit, mais aussi où quelque chose d'impersonnel s'exprime : une manière pour l'homme de s'exprimer et de communiquer que l'écrit avait éclip­sée et dont le cinéma révèle nouvellement la possibilité<sup>27</sup>.
- 15 Selon Balázs, l'époque esthétique du cinéma se caractérise par la visibilité de l'homme. Or, nous souhaitons insister sur un point : cette visibilité est une clarification. En effet, le cinématographe nous donne à voir plus clairement les mouvements qui parcourent le corps de l'homme, à discerner plus précisément la variété de ces mouvements au point de percevoir qu'ils expriment plus complètement la vie de l'esprit que ne le peuvent les mots. En ce sens, le cinématographe fonctionne comme une loupe grossissante<sup>28</sup> et la philosophie de Balázs s'inscrit dans une esthétique de la clarté : l'homme est nouvellement visible parce qu'apparaissant sous la clarté d'une nouvelle lumière, de sorte que les mouvements de son esprit sont plus immédiatement discernables et identifiables. Nous proposons de qualifier d'« esthétique de la clarté » le parti pris impliqué dans la position réaliste revendiquée par Balázs, et ainsi, par contraste, de mettre en évidence une autre voie possible d'analyse du cinéma permettant de prolonger les acquis de la théorie de l'esprit du cinéma de Balázs en direction de sa transformation vidéoludique. C'est l'entrée dans cette autre voie, une voie de l'obscur, qui nous intéresse ici.
- 16 Il s'agit d'affirmer que le réel n'est pas seulement constitué d'individus clairement identifiables, il consiste aussi en des relations entre ces individus en raison desquelles ceux-ci se transforment. Or, ces relations sont distinctes sans être claires. Deleuze nomme « distinct-obscur » cette part différentielle du réel<sup>29</sup>. Ajoutons qu'en un sens il reste abstrait d'affirmer qu'il y aurait des différences en soi, d'ontologiser la relation au

point de faire abstraction de ce qui est relié, c'est pourquoi il est plus pertinent, notamment d'un point de vue esthétique, de s'intéresser à la « zone obscure<sup>30</sup> », que Deleuze nomme par ailleurs « zone d'indiscernabilité », que toute relation implique et qui désigne cette bordure des êtres (que ce soient des choses, des concepts ou des sujets). C'est en prenant en considération cette zone obscure que nous proposons de sortir du parti pris de la clarté du visible sur lequel fait fonds la théorie de Balázs, afin d'interroger l'obscurité du visible, c'est-à-dire la manifestation de l'indiscernable à la lisière des choses et des hommes. C'est dans cette voie que nous élaborons notre hypothèse d'une nouvelle transformation de l'esprit, après le cinéma, avec l'avènement du jeu vidéo. L'enjeu consiste à répondre à deux questions : en quoi consiste cette obscurité de l'homme par laquelle il s'agirait de le voir apparaître aujourd'hui ? Qu'est-ce qui de l'esprit se donne à voir dans les bordures du discernable ?

## L'homme indiscernable de la machine

### La zone obscure de la relation : l'échange indiscernable

- 17 Certains textes de Balázs entrevoient cette zone d'indiscernabilité, lorsque le visage n'est plus clairement celui d'un homme sans être exactement celui d'une chose : c'est « un torse grec sans tête ni membres » ou « les hanches d'une Vénus [qui] ne sourient pas avec moins d'expression que son visage<sup>31</sup> ». Il arrive qu'il atteigne la bordure externe de cette zone obscure en chaussant les lunettes de l'animisme afin d'accéder à la « vision extralucide des mimiques de la matière<sup>32</sup> », de sorte que le cinéma donnerait à voir un esprit pouvant autant être celui des hommes que des choses, car « dans le cinéma muet l'objet et l'homme se transforment pareillement en image, en photographie<sup>33</sup> ». Mais Balázs prend soin de ne pas laisser croire qu'il affirmerait une ontologie animiste, ce n'est là qu'un effet de fascination : « [s]ans nul doute, en découvrant l'âme des choses, le cinéma muet en a souvent surévalué l'importance<sup>34</sup> ». Restent toutefois les descriptions de « visage[s] de paysage<sup>35</sup> » dans lesquels les contours de l'homme visible se floutent, où l'on n'arrive plus à savoir où commence l'homme et où s'arrêtent les choses. Toujours, Balázs cherchera à clarifier en rappelant que si un esprit des choses apparaissait ce ne serait que parce que celles-ci refléteraient l'esprit de l'homme.
- 18 Deleuze, reprenant explicitement les descriptions de Balázs, prend plus de risques, non sans prendre lui aussi beaucoup de soin théorique à ne pas franchir le Rubicon de l'animisme. C'est que Deleuze porte expressément son intérêt sur ces zones car ce qui l'intéresse dans le cinéma c'est l'expérimentation d'un nouveau moyen d'exploration à même de déplacer les limites de l'expérience possible, au point où un visage des choses apparaîtrait<sup>36</sup>. Le but n'est pas d'identifier un tel point, mais de voir si le cinéma peut nous y mener plus près que ce que nous croyions possible. Par exemple, il n'y a pas l'image d'un pendule qui a peur, ou des jambes dont les pas marquent le compte-à-rebours d'une explosion imminente, mais dans le voisinage de ces plans, le partage d'un même mouvement intensif, une même montée en tension apparaissant dans les micro-mouvements des aiguilles comme dans ceux des jambes. Les deux expriment le même affect de peur qui s'accroît entre ces deux termes<sup>37</sup>. L'un reste bien distinct de l'autre, mais c'est entre l'un et l'autre que le mouvement de l'affect apparaît de sorte qu'on ne peut savoir d'où il vient, si la saccade des aiguilles reflète le pas des hommes ou la

raideur de ces pas le mouvement des aiguilles, « non pas qu'on les confonde, mais parce qu'on n'a pas à le savoir et qu'il n'y a même plus lieu de le demander<sup>38</sup> ». Mais c'est bien fait de saccades et de raideur que le mouvement alors apparaissant dans cet échange entre les images, nous affecte. Cet échange est la raison de l'indiscernabilité.

- 19 Or, cet échange n'a pas seulement lieu entre les images, mais aussi entre les mouvements à l'écran et les mouvements de l'esprit du spectateur. La zone d'indiscernabilité qui s'ouvre alors se situe entre l'imaginaire et le réel, zone de croyance dans laquelle nous nous trouvons une fois que nous sommes, pour ainsi dire, entrés dans cette zone obscure qu'est la séance de cinéma<sup>39</sup>. L'intérêt de l'analyse de Deleuze est d'interroger le processus par lequel cet échange a lieu afin de comprendre comment le cinéma donne à expérimenter l'indiscernabilité de l'homme. Il appelle « automate spirituel » l'état indiscernable du sujet, au sens où, concernant le mouvement des images que contient son esprit, il n'est plus pertinent de se demander s'il vient du mouvement de l'appareil cinématographique ou de son cerveau. Ainsi, l'indiscernabilité procède d'un automatisme qui met en œuvre l'échange entre le spectateur et le cinématographe, l'homme et la machine.
- 20 De plus, Deleuze propose une typologie de cet automatisme en fonction de l'évolution technique de la machinerie cinématographique : à l'époque du régime-silicium de l'image, il s'agit d'un « automate cybernétique », fonctionnant par « régulation et feedback »<sup>40</sup>. Quand l'image devient électronique, et par conséquent davantage susceptible de varier sous l'action d'un opérateur, ce n'est pas seulement l'esprit du spectateur qui entre dans le mouvement de l'image, mais aussi le mouvement de l'image qui s'adapte aux actions du spectateur sur la machine. Deleuze ne l'affirme pas aussi explicitement, mais il semble alors que l'indiscernabilité ne concerne plus seulement un mouvement mais un fonctionnement. Il le suggère en précisant sa crainte envers un tel automatisme : que dans cette zone d'indiscernabilité l'esprit apparaisse réductible à une conception computationnaliste, comme si la problématique de l'esprit était soluble dans une logique algorithmique de programmation informatique<sup>41</sup>.
- 21 La zone d'indiscernabilité procède donc d'une automatisation de l'échange entre le sujet et l'objet, et la puissance du cinéma tient au fait que l'objet en question est une machine dotée de son propre mouvement. C'est dans cette relation entre l'homme et la machine que se découvre une zone obscure.

## Le mode mineur non utilitaire de l'usage de la machine

- 22 Simondon focalise son analyse de la zone obscure sur une caractéristique paradigmatique de notre civilisation<sup>42</sup> : notre utilisation des objets techniques. Sa thèse consiste à affirmer que si l'homme reste obscur à lui-même, c'est en raison d'un savoir technique inadéquat, un décalage entre l'état de son milieu technique et le sens culturel qu'il prend pour lui. Son but est de résorber ce décalage en proposant une théorie de la technicité permettant de prendre conscience qu'une autre relation aux objets techniques serait susceptible de nous faire sortir de l'état d'aliénation dans lequel nous nous trouvons. Or, si cette aliénation technique procède d'un savoir inadéquat, c'est parce que celui-ci implique que nous dénions la part d'humanité que recèle la machine<sup>43</sup>. Autrement dit, la culture technologique à laquelle Simondon appelle devra consister en une clarification de la visibilité de cette part d'humanité de la machine, afin qu'elle soit prise en compte dans notre commerce avec les objets

techniques. Il y a donc pour ainsi dire un esprit dans la machine et c'est cela la zone obscure qu'il s'agit d'élucider. Toutefois, si cette part d'humanité de la machine doit être connue et donc clarifiée, selon Simondon, elle peut aussi être sentie tout en restant obscure. En ce sens, dans sa description des différents types de relation possibles aux objets techniques, celui qu'il définit comme un mode « mineur » nous paraît particulièrement intéressant pour comprendre ce que peut signifier de sentir la zone obscure, et en quoi les jeux vidéo en sont une exploration.

- 23 Dans un document destiné à résumer le propos de *Du mode d'existence des objets techniques*, Simondon expose son histoire des types de relation homme-machine en mobilisant l'opposition kantienne entre le mineur et le majeur. Il défend l'idée d'une voie moyenne entre les deux, mais ce qui nous intéresse est le mode mineur car bien qu'il soit associé à la naïveté de l'enfance et au caractère primitif d'une connaissance superficielle de l'objet technique, ce mode suppose aussi une « symbiose instinctive de l'homme et de l'objet technique<sup>44</sup> ». En effet, dans ce cas, la relation homme-machine n'est ni celle d'un ouvrier, ni celle d'un ingénieur, mais procède d'un apprentissage empirique, non réfléchi. Simondon le renvoie historiquement à la transmission coutumière<sup>45</sup>, mais cela correspond plus généralement au fait de réussir à utiliser l'objet technique en étant « noy[é] dans le concret », c'est-à-dire en manipulant, en ressentant ce que l'usage de l'objet rend possible<sup>46</sup>. Le fonctionnement de l'objet technique n'est pas « clairement représent[é] », mais par l'habitude l'usage se fait « *tours de main* » et l'efficacité de l'action relève de « représentations sensorielles et qualitatives » le dotant « d'intuition et de connivence avec le monde qui lui donnera une très remarquable habileté »<sup>47</sup>. Cette relation implique une zone obscure dans laquelle l'homme peut éprouver son indiscernabilité avec la machine.
- 24 Cet usage mineur n'est pas propre à un moment historique ou un type d'objet technique mais la condition « d'une communication convenable entre l'homme et l'être technique<sup>48</sup> ». Si son dépassement est souhaitable selon Simondon, cette relation sensible avec la machine n'en reste pas moins fondamentale. De plus, cette relation est d'autant plus présente que le fonctionnement de l'objet technique utilisé est opaque, c'est pourquoi l'avènement des machines et leur complication électronique reconduit cette zone obscure<sup>49</sup>. Mais que se passe-t-il dans cette zone obscure, que désigne-t-elle qui échappe à l'homme ? En focalisant son attention sur le résultat de son action, l'homme laisse dans l'obscurité sa relation à l'objet technique, mais en quoi pouvons-nous affirmer avec Deleuze que cette zone obscure est une zone d'indiscernabilité où ce qui est éprouvé comme obscur nous révèle en réalité quelque chose de l'homme ? L'analyse de Simondon clarifie cette zone en montrant qu'il s'agit d'une « relation analogique [...] entre le fonctionnement mental de l'homme et le fonctionnement physique de la machine<sup>50</sup> ». C'est l'acte d'invention qui nous permet de le comprendre car pour réussir à inventer il faut « faire fonctionner sa pensée comme pourra fonctionner une machine » : il faut que les opérations mentales procèdent d'un schème analogue aux opérations techniques qui régissent le fonctionnement de la machine, de sorte que s'opère une conversion entre ce que l'inventeur pense et la « forme fonctionnante » qu'il fabrique<sup>51</sup>. Cette relation analogique est allagmatique au sens où elle implique un échange (le verbe grec « ἀλλάσσω » signifie entre autres « échanger ») entre la pensée de l'homme et le fonctionnement de la machine. Dans l'acte d'invention, ce qui importe n'est donc pas de savoir ce qui viendrait de l'homme et ce qui viendrait de la machine, mais qu'il y ait un tel échange pour que les hommes

continuent de comprendre le fonctionnement de leurs machines, et que l'évolution des machines s'enrichisse de nouvelles opérations. Ainsi, c'est dans l'indiscernabilité du fonctionnement cerveau-machine, selon un même schème opératoire bien que distinctement et mental et technique, que le devenir des hommes avec les machines, leur individuation réciproque, a lieu.

- 25 Seulement, pour Simondon, cet acte d'invention doit nous servir de paradigme pour penser le mode de relation souhaitable pour l'humanité à venir, celui du « mécanologue<sup>52</sup> », afin de dépasser les modes mineur et majeur. Par conséquent, il semble y avoir une opposition entre l'obscurité du mode mineur et la transparence du mode mécanologique. Or, il faut remarquer que la véritable opposition se joue plutôt entre un usage de l'objet technique selon la finalité productrice du travail et un autre non utilitaire, que Simondon associe à la connaissance scientifique, mais qui pourrait tout autant valoir pour le plaisir esthétique<sup>53</sup>. Ainsi nous pouvons très bien envisager un mode mineur non utilitaire, dans lequel l'usage de l'objet technique relèverait d'une habitude acquise sans finalité productive mais en raison d'un but purement esthétique, c'est-à-dire pour le seul plaisir d'apprécier les effets de l'usage de l'objet technique. Il est alors remarquable que dans un tel usage, le plaisir ressenti procède pour l'essentiel<sup>54</sup> non pas de ce que l'objet technique permet de produire, ni de la connaissance de son fonctionnement, mais de l'exploration des sensations que cette relation obscure avec la machine nous procure. Il y a ici un pur plaisir de l'usage de la machine, proche de l'émerveillement, face aux possibilités quasi magiques de manipulation et d'interaction qu'elle nous confère<sup>55</sup>, et de la variété des échanges à travers lesquels nous pouvons communiquer avec elle. Cette activité n'est ni un travail, ni une connaissance, c'est un jeu<sup>56</sup>. En ce sens, notre hypothèse est que la pratique des jeux vidéo relève d'un mode d'usage de la machine informatique qui consiste en une telle exploration de la zone obscure de notre relation avec les nouvelles technologies, constituant l'état actuel de notre milieu technique.
- 26 Une analyse plus précise de la relation de ce mode mineur non utilitaire pourrait consister à interroger le type d'automatisme qui sous-tend l'habitude grâce à laquelle le jeu devient possible. L'intérêt esthétique de cette analyse serait de sortir de l'opposition entre l'activité et la passivité et ainsi de considérer autrement le problème de l'interactivité. Une œuvre interactive, comme l'est un jeu vidéo, n'implique pas nécessairement une frénésie, un « état d'affairement<sup>57</sup> » empêchant la passivité que requerrait la réception contemplative de l'œuvre. Pour que l'interaction homme-machine fonctionne, il faut avoir automatisé un certain usage de la machine, avoir noué un échange fait d'habitudes de manipulation. C'est donc grâce à l'automatisation de certains gestes que le libre jeu devient possible, et c'est la fonction des phases d'apprentissage et l'art de la gestion de la progression de la difficulté que de l'établir. Mais, pour ce qui nous intéresse, retenons que cela signifie que l'automatisme installe une obscure passivité dans l'activité vidéoludique, et c'est précisément cette obscurité esthétique, ces gestes et ces sensations infra-conscientes car automatisées pour pouvoir jouer, qui caractérisent la zone d'indiscernabilité que nous proposons d'explorer à travers deux exemples.

## Vers une esthétique de la zone obscure : l'esprit du jeu vidéo

- 27 Selon Balázs, l'époque esthétique du cinéma aurait dissipé toute obscurité en rendant l'esprit humain clairement visible. Nous pensons que l'époque esthétique du jeu vidéo nous appelle à interroger ce qu'une telle visibilité nous cache encore de ce qu'est l'homme. L'art vidéoludique manifeste non pas la vie corporelle de l'esprit, mais sa vie technique<sup>58</sup> : l'homme n'est homme qu'en raison de sa relation constitutive avec les objets techniques. Or, cette relation est une zone obscure que le cinéma n'éclaircit pas. Nous pensons que ce que manifeste le jeu vidéo n'est pas une nouvelle lumière clarifiant encore une fois l'homme, mais au contraire, qu'à travers le jeu, c'est cette obscurité elle-même qui se donne à sentir et à explorer. Avec l'époque esthétique du jeu vidéo, ce serait donc un nouvel homme qui apparaîtrait, mais en se révélant en tant qu'homme obscur.

### L'époque esthétique du numérique

- 28 L'avènement des jeux vidéo s'inscrit dans un « événement esthétique » qui concerne toutes les formes d'art. Nous empruntons cette expression à Mario Costa qui, dans *Le sublime technologique*, place au centre de son analyse de l'histoire de l'art contemporain une transformation du sujet esthétique qui correspond à cet homme obscur que nous cherchons à thématiser.
- 29 Selon Costa, les technologies de l'information et de la communication ont opéré une modification d'ordre anthropologique qui, d'un point de vue esthétique, a bouleversé autant ce qu'on appelle une œuvre, un artiste ou un spectateur. Il s'intéresse notamment aux œuvres réflexives, au sens que nous avons donné précédemment à ce terme, c'est-à-dire des œuvres dans lesquelles le sujet se réfléchit esthétiquement. Ainsi, il montre qu'aujourd'hui une telle œuvre ne consiste plus en une forme dans laquelle se réfléchit l'esprit humain, mais en « un dispositif apte à rendre sensible [...] la nouvelle situation technologique du "système nerveux"<sup>59</sup> ». L'œuvre devient interactive : l'« artiste » propose des conditions artistiques de possibilité d'expression esthétique (de perceptions et d'émotions) et le « spectateur » en fait l'expérience réelle en activant l'œuvre. L'expression de l'œuvre est alors « subjecti[ve] de façon différente<sup>60</sup> » au sens où elle est expression à la fois de la subjectivité de l'artiste (qui en a déterminé les conditions) et du spectateur (qui l'a activée à sa manière).
- 30 Cette transformation de l'expression artistique nous intéresse particulièrement dans les conséquences qu'elle implique pour le sujet. Costa appelle cette transformation le « sublime technologique<sup>61</sup> » en référence à Kant : l'œuvre est alors sublime car elle est un choc pour celui qui l'active. Ce choc réside dans la révélation pour l'homme de sa faiblesse intrinsèque face à la technologie : en interagissant avec l'œuvre, il sent sa « relative dissolution [...] dans un système technologique de connexions, qui le transcende pour donner lieu à une forme d'activité supérieure<sup>62</sup> ». Ce qui se « dissout », ce sont les conditions de possibilité de son expérience qui ne lui sont plus propres, mais s'avèrent relatives au dispositif technologique, de sorte qu'il découvre que ses perceptions et ses émotions sont le résultat mêlé de ce qu'il peut et de ce que la technique rend possible. L'homme découvre alors son obscurité : le dispositif technique

n'est pas ce qui s'impose à lui comme une puissance absolue, mais ce avec quoi il est nécessairement en relation pour être un homme.

- 31 Costa écrit dans les années 1990 : il met l'accent sur ce choc, parce qu'il y a là quelque chose de nouveau. Nous pouvons penser qu'aujourd'hui l'intérêt de ces technologies ne se situe plus dans le choc de dissolution qu'elles produisent, mais, le choc s'amenuisant par habitude<sup>63</sup>, que cette sensation de dissolution s'installe en une compréhension d'une certaine finitude technologique de l'homme. Les jeux vidéo permettent d'appréhender la relation homme-machine constitutive de l'humanité de l'homme, à travers laquelle son esprit apparaît non pas sous un nouveau jour mais dans l'obscurité irréductible qu'implique cette relation.
- 32 Dans cette perspective esthétique, l'important n'est donc plus de chercher à clarifier ce que fait l'homme lorsqu'il interagit avec le dispositif technique, mais d'analyser ce qu'il éprouve de la zone obscure à travers laquelle l'expérience de l'œuvre a lieu, pour saisir la réflexion qu'une telle épreuve recèle. Concernant l'expérience vidéoludique, cela signifie que l'analyse pertinente n'est ni celle cherchant à thématiser le comportement du joueur comme s'il était un agent réagissant au dispositif structurellement réglé du jeu et *a priori* extérieur à ce dispositif, ni celle cherchant à expliquer ce qui caractérise ou rend possible l'attitude ludique comme manière d'être ou type d'opération. L'enjeu n'est plus de décrire le *game* ou le *play*, mais plutôt, selon la distinction de Winnicott, le « *playing*<sup>64</sup> », c'est-à-dire l'opération structurante de l'action de jouer constituant à la fois l'objet ludique et le sujet joueur, et dont la genèse du sens a lieu à travers la manipulation d'objets fantasmés (virtuels)<sup>65</sup>.
- 33 Dans cette optique d'une analyse du *playing*, nous proposons la description de deux séquences de jeu. Notre objectif est de montrer en quoi ces séquences consistent en une exploration de l'indiscernabilité homme-machine.

## L'exploration vidéoludique de l'indiscernabilité homme-machine

- 34 Il est possible d'identifier au moins deux types d'expérience de la zone obscure de la relation homme-machine : par l'altérité et par l'aperception, c'est-à-dire lorsqu'autrui apparaît comme indiscernablement homme et machine, et lorsque nous nous apparaissions à nous-mêmes comme indiscernablement homme et machine.
- 35 Un exemple du premier type d'expérience se trouve dans le jeu *Journey*<sup>66</sup> où, lors d'une première partie, nous rencontrons presque par hasard un personnage, similaire à celui que nous incarnons : il apparaît indiscernablement comme un personnage jouable (PJ) ou un personnage non jouable (PNJ). *Journey* se présente comme un jeu d'aventure à la troisième personne. Nous contrôlons un personnage au visage énigmatique, couvert d'une longue tunique rouge, que nous faisons évoluer dans des environnements principalement désertiques et montagneux. L'histoire raconte une ascension aux accents mystiques. Les grands espaces, la lenteur du jeu et le positionnement cinématographique de la caméra invitent à la contemplation de sorte qu'on peut classer ce jeu dans le genre des « *walking simulator* » (à l'instar notamment du précédent jeu de Jenova Chen, *Flower*, sorti en 2009). La principale originalité du jeu réside dans le compagnonnage qui s'installe lorsque nous rencontrons cet autre personnage. Il apparaît sans raison particulière en certains points du jeu, ni cause ni but, et nous ne pouvons échanger avec lui qu'avec un son unique accompagné d'un symbole singulier émis par notre personnage (avec plus ou moins d'intensité). Immédiatement, une

complicité se noue pour explorer et affronter le monde tantôt vaste, tantôt hostile que nous devons parcourir. La communication est élémentaire mais des signes s'inventent, des rythmes se créent, la plupart du temps sans être véritablement compris, des échanges toujours chargés d'une émotion commandée par le moment : l'émerveillement face à un paysage, la joie d'une découverte, la crainte d'un ennemi, l'urgence d'une traversée, etc. La précarité de ces échanges laisse en suspens une interrogation : suis-je en train de communiquer avec un autre joueur ou une machine ? Il faudra attendre le générique final pour voir apparaître le pseudo de celle ou celui avec qui nous avons vécu l'aventure, mais avant cela, le doute persiste. Or, est-ce là l'important ? Précisément non, et c'est tout l'intérêt de cette expérience vidéoludique : nous jouons dans l'indiscernabilité homme-machine, comme si la question n'avait plus d'importance. Un personnage commandé par un script d'intelligence artificielle pourrait avoir un comportement similaire, le sens que nous donnons à nos échanges pourrait n'être que fortuit, cela ne changerait rien aux émotions éprouvées et au plaisir de gravir dans l'adversité le pic montagneux. La relation est vécue par-delà l'opposition homme-machine, et malgré son caractère rudimentaire, elle n'en est pas moins riche d'émotions sociales<sup>67</sup>. Quelque chose d'humain s'échange lors de ce compagnonnage alors même qu'il reste possible, nous pouvons le croire indiscernablement, que cet échange ait lieu avec une machine. Ce ne sont pas des schèmes opératoires dont nous aurions clairement conscience, mais l'intuition d'une émotion partagée, un même désir d'aventure, quelque chose d'originel qui relie et transforme<sup>68</sup>.

- 36 Lors d'une seconde partie, après avoir pris connaissance qu'il s'agissait d'un personnage jouable, l'indiscernabilité persiste car nous nous demandons alors : cet autre joueur, a-t-il lui-même pu croire que mon personnage était contrôlé par une machine ? Comment lui suis-je apparu lors de cette aventure ? Étais-je indiscernablement homme-machine pour lui ? Cette fois-ci, c'est d'un point de vue aperceptif que la zone obscure est atteinte.
- 37 Dans *The Last of Us*<sup>69</sup> une mécanique de jeu, déjà existante mais portée à un rare degré d'intensité par la narration, correspond à cette expérience d'indiscernabilité aperceptive. Il s'agit également d'un jeu d'aventure à la troisième personne, mais nous sommes cette fois-ci plongés dans un monde postapocalyptique où l'enjeu principal est la survie. La dramaturgie, la mise en scène et la photographie empruntent pour l'essentiel à l'art cinématographique, avec de longues scènes cinématiques où le joueur n'est que spectateur de l'action. Mais certaines scènes sont un mélange de cinématique et de jeu : ce sont des séquences QTE<sup>70</sup> où il est ponctuellement demandé au joueur d'appuyer rapidement sur un bouton pour déclencher l'action, sans quoi le personnage commet une erreur dommageable ou fatale. Cette mécanique permet de soutenir l'attention lors des cinématiques, mais participe aussi, lorsqu'elle est enchâssée entre des scènes jouées et des scènes cinématiques, à entretenir une certaine confusion chez le joueur qui ne sait plus si c'est lui qui dirige l'action ou non. C'est notamment le cas dans une séquence du second volet<sup>71</sup>, lorsque nous jouons Abby, l'ennemie de l'héroïne Ellie, qui, dans une forêt enneigée, cherche à échapper à une horde d'infectés. Il s'agit d'une course-poursuite qui nécessite d'être rejouée plusieurs fois afin que le joueur puisse davantage anticiper l'action et gagner en efficacité. Ses mouvements doivent devenir automatiques pour mieux appréhender le prochain obstacle jusqu'à se faufiler derrière un grillage fragilisé par les assaillants. Nous rampons, crispés sur notre manette, ne sachant plus dans quelle mesure les boutons que nous pressons contribuent à l'action, jusqu'à ce qu'un infecté nous attrape la jambe, nous laissant

penser que nous avons une énième fois manqué de rapidité. Or, à ce moment-là, dans la continuité du plan, la caméra pivote et une scène QTE prend le relais, nous demandant d'appuyer sur le bouton « carré » : nous comprenons que nous ne jouions déjà plus, sans nous en être aperçus. Mais la QTE ne passe pas, nous appuyons sur « carré » sans effet, encore une fois nous pensons avoir échoué, il nous faudra recommencer. C'est qu'alors, toujours en plan-séquence, un personnage non jouable intervient pour abattre *in extremis* l'assaillant ; nous sommes dans une scène cinématique dont nous nous demandons alors quand elle a commencé, comme si, dans cette situation désespérée et à l'image de notre personnage, nous ne pouvions rien faire, comme si la survie était impossible, que seul autrui pouvait nous sauver, que seule la machine pouvait contrôler l'action pour qu'Abby puisse franchir cet obstacle. Dans cette séquence de quelques dizaines de secondes, il importe peu de savoir si c'est nous-mêmes ou la machine qui déterminons l'enchaînement des images, nous manipulons la manette par automatisme sans plus savoir quand nous sommes réellement aux commandes. Dans cette zone obscure où l'automatisme de la commande s'échange entre le programme informatique et nos réflexes de joueur, quelque chose du fonctionnement de notre esprit se trouve réfléchi : il y a quelque chose de machinal dans le fait de jouer à un jeu vidéo, et c'est la relation au programme qui implique une telle indiscernabilité.

## Conclusion. L'esprit du jeu vidéo

- 38 L'esprit du jeu vidéo ne peut être saisi qu'à condition de transformer notre conception de l'homme, de chercher à voir un autre homme que celui que le cinéma a rendu visible. L'apport de la philosophie de Simondon est d'avoir montré que la relation entre l'homme et les objets techniques est constitutive, au sens où il ne s'agit pas de se demander comment un homme peut utiliser un objet technique, mais comment les possibilités de relation homme-objet technique impliquent des transformations anthropologiques et techniques. Mais comme chez Balázs déjà, c'est l'interaction, ou dit avec Simondon, la relation individuante, qui doit être analysée pour comprendre dynamiquement ce que sont les existences humaines et techniques. Or, si l'analyse de cette relation peut avoir pour objectif d'en clarifier le contenu en regrettant qu'elle ne soit restée qu'une zone obscure, du point de vue des pratiques esthétiques, c'est bien à travers une telle zone obscure que l'homme se réfléchit. Il y a peut-être là une irréductibilité de l'homme plutôt qu'une insuffisance de l'analyse.
- 39 L'apport esthétique des jeux vidéo consiste à donner à percevoir la réalité humaine en tant qu'elle n'est pas isolable dans l'intériorité d'une âme, mais relationnelle, c'est-à-dire présente dans l'échange homme-machine. Cette présence implique bien une visibilité, ces perceptions et émotions que seuls les jeux vidéo nous donnent à éprouver et dont nous avons exposé deux exemples. Mais cette visibilité n'est pas le produit d'un nouvel éclairage : les jeux vidéo ne sont pas la source d'une nouvelle lumière pour l'homme, car ce qui se trouve réfléchi lorsque nous jouons est indiscernablement esprit de l'homme et fonctionnement de la machine. Cependant, il ne s'agit pas non plus d'en déduire que les jeux vidéo seraient une ombre planante sur l'avenir de l'esprit. Au contraire, ils contribuent bien à rendre visible ce qu'est l'homme. Seulement, ce qui est alors visible est cette zone obscure que recèle sa relation aux autres, aux machines et à lui-même. Ce qui est indiscernable n'est pas confondu, et malgré le fait que ce qui

distingue l'homme et la machine ne puisse apparaître qu'obscurément, l'important est qu'avec la révélation d'une telle obscurité, leur différence soit réfléchie distinctement.

Zourabichvili François, *L'art comme jeu*, Presses universitaires de Paris Ouest, 2018.

---

## BIBLIOGRAPHIE

Amengual Barthélemy, « La fortune critique de Béla Balázs en France », dans la *Revue d'Histoire Moderne & Contemporaine*, vol. 33, n° 2, 1986, p. 229-242.

Balázs Béla, *Cinéma. Nature et évolution d'un art nouveau*, trad. fr. par J. Chavy, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite bibliothèque Payot », 2011.

Balázs Béla, *L'Homme visible et l'esprit du cinéma*, trad. fr. par C. Maillard, Paris, Circé, coll. « Essai », 2010.

Benjamin Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, trad. fr. par F. Joly, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite Biblio Payot – Classiques », 2013.

Clarizio Emanuele, *La vie technique. Une philosophie biologique de la technique*, Paris, Hermann, coll. « L'évolution des machines », 2021.

Costa Mario, *Le sublime technologique*, trad. fr. par V. Müri-Andina, Lausanne, Iderive, coll. « un œil, une plume », 1994.

Crevoisier Michaël, « La nouveauté de l'image vidéoludique. Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze », *Sciences du jeu*, n° 11, 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/1845>

Deleuze Gilles, « Bartleby, ou la formule », dans *Critique et clinique*, Paris, Minuit, coll. « Paradoxe », 1993, p. 89-114.

Deleuze Gilles, *Cinéma*, t. 1, *L'image-mouvement*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1983.

Deleuze Gilles, *Cinéma*, t. 2, *L'image-temps*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1985.

Deleuze Gilles, *Différence et répétition*, Paris, PUF, coll. « Épiméthée », 2011, p. 310.

Isbister Katherine, *How Games Move Us. Emotion by Design*, Cambridge, MIT Press, coll. « playful », 2017.

Nye David E., *American Technological Sublime*, Cambridge, MIT Press, 1994.

Simondon Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, coll. « Philosophie », 2012.

Simondon Gilbert, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble, Millon, coll. « Krisis », 2013.

Stiegler Bernard, *La société automatique*, t. 1. *L'Avenir du travail*, Paris, Fayard, 2015.

Stiegler Bernard, *La technique et le temps*, Paris, Fayard, 2018.

Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

Winnicott Donald W., *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 2015.

## NOTES

1. Il s'agit de l'avant-propos de son premier ouvrage, *Der sichtbare Mensch*, paru à Vienne en 1924 et traduit en français en 2010 par Claude Maillard pour les éditions Circé sous le titre *L'Homme visible et l'esprit du cinéma*.
2. *Ibid.*, p. 9.
3. « Le cinéma est un art nouveau [...] Il est, radicalement, une nouvelle révélation de l'homme » (B. Balázs, *L'Homme visible et l'esprit du cinéma*, *op. cit.*, p. 11).
4. Béla Balázs, *Cinéma*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite bibliothèque Payot », 2011, p. 30-31.
5. La rigueur théorique de Balázs trouve peut-être une limite sur ce point : il est difficile de clarifier le partage entre le sémiologique et l'ontologique dans son analyse du rapport entre ce qu'exprime nouvellement le cinéma comme langage artistique et ce qui est alors révélé de la réalité. Il y a ici une ambiguïté qui a déjà été remarquée : Barthélemy Amengual, « La fortune critique de Béla Balázs en France », dans la *Revue d'Histoire Moderne & Contemporaine*, vol. 33, n° 2, 1986, p. 229-242.
6. Béla Balázs, *L'Homme visible et l'esprit du cinéma*, *op. cit.*, p. 17.
7. *Ibid.*
8. *Ibid.*
9. « [D]epuis qu'existe l'imprimerie, le mot est devenu le principal pont entre les humains. C'est dans le mot que l'âme s'est ramassée et cristallisée » (*ibid.*, p. 18).
10. *Ibid.*
11. En suivant l'analyse de Marx, Balázs en trouve la raison fondamentale dans le déploiement capitaliste de l'industrie consistant en un mouvement d'abstraction de la vie vécue, de sa dématérialisation : « l'évolution générale de l'esprit déterminée par celle de l'économie [est] la voie de l'abstraction » (*ibid.*, p. 136).
12. « [I]l faut le souligner, ce n'est pas le même esprit qui s'exprime tantôt en mots, tantôt en gestes [...] » (*ibid.*, p. 22).
13. *Ibid.*
14. *Ibid.*
15. *Ibid.*
16. « [C]e qui nous représente, ce sont des choses que ni la pensée ni les idées ne sauraient saisir. Et elles nous sont données à voir, et c'est là une expérience vécue tout à fait particulière » (*ibid.*, p. 31).
17. *Ibid.*, p. 20.
18. *Ibid.*, p. 21.
19. « C'est le cinéma qui fera réapparaître, immédiatement visible, l'homme enseveli sous les mots et les idées [...] » (*ibid.*).
20. « [C]e qui s'exprime sur son visage et dans ses gestes émane d'une couche psychique que les mots ne pourront jamais faire accéder au jour. Ici l'esprit se fait corps, directement, visible sans l'aide des mots » (*ibid.*, p. 18).
21. « Avec le temps, l'invention de l'imprimerie a rendu illisible le visage des hommes. Ils ont eu tellement de papier à lire qu'ils en sont venus à négliger l'autre forme de la communication [...] » (*ibid.*, p. 17).
22. « Or il y a une autre machine qui travaille à réorienter la culture vers la vision et à donner à l'homme un nouveau visage. Elle s'appelle le cinématographe » (*ibid.*).
23. *Ibid.*, p. 61.

24. « [N]ous voyons qu'il y a quelque chose que nous ne voyons pas. Nous lisons entre ses traits [...] un bouleversement intérieur [...] » (B. Balázs, *Cinéma*, op. cit., p. 86).
25. Béla Balázs, *L'Homme visible et l'esprit du cinéma*, op. cit., p. 31.
26. *Ibid.*, p. 41.
27. Voir : *ibid.*, p. 63.
28. Il s'agit de « l'effet loupe du cinématographe » (*ibid.*, p. 61). Notons que Walter Benjamin insistera sur ce point en élaborant la notion d'« inconscient optique » dans *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*.
29. Deleuze définit le distinct-obscur notamment dans *Différence et répétition*, Paris, PUF, coll. « Épiméthée », 2011, p. 276.
30. *Ibid.*, p. 358.
31. Béla Balázs, *L'Homme visible et l'esprit du cinéma*, op. cit., p. 19.
32. *Ibid.*, p. 107.
33. Béla Balázs, *Cinéma*, op. cit., p. 68.
34. *Ibid.*
35. Béla Balázs, *L'Homme visible et l'esprit du cinéma*, op. cit., p. 86.
36. Pour Deleuze, il est remarquable que « Balázs refuse aux autres gros plans ce qu'il [consent] au visage » (Gilles Deleuze, *Cinéma*, t. 1, *L'image-mouvement*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1983, p. 136), à savoir d'être par lui-même l'expression d'un affect, la manifestation d'un mouvement spirituel. Pour Balázs, un tel mouvement ne vient pas du gros plan mais de l'homme, alors que pour Deleuze « le gros plan est par lui-même visage » (*ibid.*, p. 126), c'est le gros plan qui donne à voir l'esprit (« l'affect pur ») en produisant un type d'image spécifique : l'image-affection. Il y a donc des visages de pendules ou de pluie, non parce qu'il y aurait une âme de la pluie, mais parce que le cinéma nous donne à sentir « la pluie comme affect » (*ibid.*, p. 157) au sens strict où la pluie recèle une puissance affective qui ne vient pas de l'homme mais qui lui est propre et que certains films (notamment *La pluie*, de Joris Yvens, sorti en 1929) réussissent à donner à sentir.
37. « [U]ne zone d'indistinction, d'indiscernabilité, d'ambiguïté, s'établit entre deux termes, comme s'ils avaient atteint le point qui précède immédiatement leur différenciation respective : non pas une similitude, mais un glissement, un voisinage extrême, une contiguïté absolue [...] » (G. Deleuze, « Bartleby, ou la formule », dans *Critique et clinique*, Paris, Minuit, coll. « Paradoxe », 1993, p. 89-114, p. 100).
38. Gilles Deleuze, *Cinéma*, t. 2, *L'image-temps*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1985, p. 15.
39. Certains films réfléchissent cette indiscernabilité et produisent ce que Deleuze appelle des images-cristal, voir : *L'image-temps*, op. cit., p. 94 sqq.
40. *Ibid.*, p. 346. Pour une exposition détaillée de cette typologie, nous renvoyons le lecteur à notre article : M. Crevoisier, « La nouveauté de l'image vidéoludique. Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze », dans *Sciences du jeu*, n° 11, 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/1845>
41. Gilles Deleuze, *L'image-temps*, op. cit., p. 344.
42. « La machine reste une des zones obscures de notre civilisation [...] » (Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, coll. « Philosophie », 2012, p. 342).
43. « [L]a machine est l'étrangère ; c'est l'étrangère en laquelle est enfermé de l'humain, méconnu, matérialisé, asservi, mais restant pourtant de l'humain. La plus forte cause d'aliénation dans le monde contemporain réside dans cette méconnaissance de la machine, qui n'est pas une aliénation causée par la machine, mais par la non-connaissance de sa nature et de son essence » (Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 10).
44. « Prospectus », *ibid.*, p. 362.
45. « Le savoir technique est implicite, non réfléchi, coutumier [...] » (*ibid.*, p. 123).
46. « La représentation de l'artisan est noyée dans le concret, engagée dans la manipulation matérielle et l'existence sensible [...] » (*ibid.*, p. 126)

47. Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 128.
48. « [I]l se peut que toute technique doive dans une certaine mesure comporter un certain coefficient d'intuition et d'instinct, nécessaires à l'établissement d'une communication convenable entre l'homme et l'être technique » (*ibid.*, p. 132).
49. « La zone obscure centrale caractéristique du travail s'est reportée sur l'utilisation de la machine : c'est maintenant le fonctionnement de la machine, la provenance de la machine, la signification de ce que fait la machine et la manière dont elle est faite qui est la zone obscure » (*ibid.*, p. 338).
50. *Ibid.*, p. 191.
51. *Ibid.*, p. 191-192.
52. *Ibid.*, p. 204.
53. « C'est le paradigme du travail qui pousse à considérer l'objet technique comme utilitaire [...]. C'est le fonctionnement, et non le travail, qui caractérise l'objet technique : aussi n'y a-t-il pas deux catégories d'objets techniques, ceux qui servent aux besoins utilitaires et ceux qui servent à la connaissance ; tout objet technique peut être scientifique [...] » (*ibid.*, p. 334).
54. Nous précisons « pour l'essentiel », car il y a beaucoup de manière de jouer aux jeux vidéo, y compris pour un même jeu. De sorte qu'il est aussi possible de prendre plaisir à être performant, à jouer efficacement, au point de faire de la finalité du jeu, gagner la partie, la principale raison de l'usage de la machine. C'est notamment le cas dans l'e-sport et les jeux compétitifs en général (avec l'ajout de finalités externes comme des gains d'argent), mais cela peut aussi consister dans un plaisir à connaître les schèmes techniques et le code informatique qui régissent le fonctionnement du jeu afin de gagner en efficacité et rapidité (comme dans le cas de la pratique du speedrun).
55. Dans cette même page Simondon précise encore : « l'artisan sera comme un magicien, et sa connaissance sera opératoire plus qu'intellectuelle ; elle sera une capacité plus qu'un savoir ; par nature même, elle sera secrète pour les autres, car elle sera secrète pour lui-même, à sa propre conscience. » (*Ibid.*, p. 128)
56. Nous suivons ici la détermination du rapport entre art et jeu qu'élabore François Zourabichvili, notamment dans son commentaire de Hegel, dans l'ouvrage *L'art comme jeu*, Presses universitaires de Paris Ouest, 2018.
57. Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p. 90.
58. Voir le chapitre consacré à Simondon dans Emanuele Clarizio, *La vie technique*, Paris, Hermann, coll. « L'évolution des machines », 2021.
59. Mario Costa, *Le sublime technologique*, Lausanne, Iderive, coll. « un œil, une plume », 1994, p. 16.
60. *Ibid.*, p. 39.
61. *Ibid.*, p. 16.
62. *Ibid.*, p. 18.
63. David E. Nye, *American Technological Sublime*, Cambridge, MIT Press, 1994.
64. Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 2015., p. 87.
65. Nous renvoyons le lecteur à notre article : Michaël Crevoisier, « La nouveauté de l'image vidéoludique. Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze », *Sciences du jeu*, n° 11, 2019, URL : <https://journals.openedition.org/sdj/1845>
66. Chen Jenova, *Journey*, Thatgamecompany, PS3, 2012 (2014, PS5, puis PC et Mac).
67. C'est notamment ce que remarque Katherine Isbister dans *How Games Move Us*, Cambridge, MIT Press, coll. « playful », 2017, p. 120.
68. Du point de vue mécanologique, Simondon appelle « transindividualité » ce quelque chose d'humain qui s'échange : « il y a de la nature humaine dans l'être technique, au sens où le mot de nature pourrait être employé pour désigner ce qui reste d'originel » (Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 336). Nous faisons l'hypothèse d'une expérience

esthétique de cette transindividualité que l'usage mineur non utilitaire des objets techniques rend obscurément possible.

69. *The Last of Us*, Naughty Dog, PS3, 2013 (version PS4 remasterisée, 2014 puis PS5 en 2022).

70. Acronyme de *Quick Time Event*. Ce type de gameplay d'abord utilisé dans les jeux FMV (*Full Motion Video*), s'est notamment développé dans les jeux d'aventure avec le titre *Shenmue* (Sega, Dreamcast, 1999).

71. *The Last of Us Part II*, Naughty Dog, PS4 2020 (PS5, 2022).

## RÉSUMÉS

L'un des premiers philosophes du cinéma, Béla Balázs, fonde son éloge sur une caractéristique esthétique de l'image cinématographique, rendue possible par la technique de la projection d'images animées : on y découvre d'immenses visages dévoilant nouvellement dans leurs mouvements expressifs la vie de l'esprit. Sur l'écran apparaît l'âme humaine dans une clarté que nous pensions impossible, une nouvelle visibilité de l'homme. Qu'en est-il aujourd'hui avec ce nouveau type d'images que proposent les jeux vidéo ? Si les jeux vidéo sont cette pratique esthétique correspondant au stade numérique de l'évolution des techniques, pouvons-nous en attendre autant pour la réflexion philosophique que ce que le cinéma apporta au vingtième siècle ? L'hypothèse que cet article entend élaborer a pour but de chercher à penser les jeux vidéo en tant que leur pratique consiste en une relation homme-machine non utilitaire dont la finalité esthétique implique la perception de cette relation. À partir de l'analyse simondonienne de ce type de relation, nous cherchons à défendre l'idée selon laquelle dans certains jeux vidéo, l'usage « mineur » de l'objet technique (c'est-à-dire automatisé) que nécessite la manipulation de l'image, implique un type d'interaction dans laquelle les schèmes de fonctionnement de l'esprit humain et ceux de la machine apparaissent indiscernables. La description de telles interactions dans des séquences de jeu, nous montre que cette indiscernabilité ressentie révèle esthétiquement une obscurité de l'homme non pas en opposition mais au-dedans de sa visibilité. Ainsi, nous défendons que l'apport esthétique des jeux vidéo consiste à nous donner à percevoir la réalité humaine en tant qu'elle n'est pas isolable dans l'intériorité d'une âme, mais relationnelle, c'est-à-dire se manifestant dans l'obscurité de la relation homme-machine.

Béla Balázs is one of the first philosophers of the cinema. He bases his praise on an aesthetic characteristic of the cinematic image, made possible by the technique of the projection of moving images : we discover immense faces revealing the life of the spirit in their expressive movement. On the screen, the human spirit appears in a clearness that we thought impossible : a new visibility of man. What is the situation today with this new type of images offered by video games ? If video games are this aesthetic practice corresponding to the digital epoch of the evolution of technics, can we expect as much from them for philosophical reflection as cinema did in the twentieth century ? Our hypothesis aims to think video games as a non-utilitarian man-machine relation whose aesthetic purpose implies the perception of this relation. From the Simondonian analysis of this type of relation, we will try to defend the idea that in certain video games, the "minor" use of the technical object (i.e. automated) that the manipulation of the image requires, implies a type of interaction in which the operational schemas of the human spirit and those of the machine appear indiscernible. The description of such interactions in game sequences shows us that this felt indiscernibility aesthetically reveals a darkness of man

not in opposition but within his visibility. Thus we argue that the aesthetic contribution of video games consists in giving us to perceive the human reality as not isolable in the interiority of a soul, but relational, i.e. manifesting itself in the darkness of the man-machine relation.

## INDEX

**Keywords :** Aesthetics, video game, cinema, spirit, zone of indiscernibility, obscure, human being

**Mots-clés :** Esthétique, jeu vidéo, cinéma, esprit, zone d'indiscernabilité, obscur, homme

## AUTEUR

### MICHAËL CREVOISIER

Maître de conférences en philosophie à l'université de Franche-Comté, membre du laboratoire des Logiques de l'agir (UR 2274) ; michael.crevoisier@univ-fcomte.fr