



HAL
open science

La philosophie au risque du jeu

Mathieu Triclot

► **To cite this version:**

| Mathieu Triclot. La philosophie au risque du jeu. Sciences du jeu, 2019, 11, pp.1542. halshs-02126035

HAL Id: halshs-02126035

<https://shs.hal.science/halshs-02126035>

Submitted on 10 May 2019

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.



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

11 | 2019

Que dit la philosophie des jeux vidéo ?

La philosophie au risque du jeu

Philosophy at the Risk of Games

Mathieu Triclot



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1542>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Mathieu Triclot, « La philosophie au risque du jeu », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 12 avril 2019, consulté le 03 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1542>

Ce document a été généré automatiquement le 3 mai 2019.

Tous droits réservés

La philosophie au risque du jeu

Philosophy at the Risk of Games

Mathieu Triclot

- 1 Les articles qui composent ce numéro prolongent les communications présentées lors d'une journée d'études, organisée à la Sorbonne, en septembre 2017¹. Ils s'inscrivent dans la lignée d'évènements antérieurs qui prenaient déjà le pari d'une entrée disciplinaire : la philosophie a-t-elle quelque chose à apporter, en propre, aux sciences du jeu² ?
- 2 Le choix de construire ce dossier à partir d'une discipline possède l'intérêt de susciter un questionnement réflexif. L'enjeu consiste aussi bien à interroger « ce que la philosophie peut nous dire des jeux vidéo », que, par symétrie, « ce que les jeux vidéo peuvent nous dire de la philosophie » telle qu'elle se pratique aujourd'hui : ses démarches, ses domaines de spécialisation, ses rapports aux sciences sociales. Si la première question – « que nous disent les philosophes des jeux vidéo ? » – mérite d'être laissée à l'appréciation des lectrices et lecteurs, qui jugeront de l'apport des articles du point de vue de leurs propres intérêts de recherche, je souhaite, ici, m'arrêter sur la seconde question : l'étude des jeux vidéo peut-elle servir de révélateur de la philosophie telle qu'elle se fait ?

Philosophes des jeux vidéo

- 3 Le corpus des sept articles propose un échantillon diversifié du point de vue des domaines de la discipline : logique, philosophie des sciences, philosophie des techniques, philosophie politique, esthétique, etc. Cette diversité thématique ne possède cependant pas d'équivalent au plan socio-démographique. Le corpus est très largement biaisé : en âge, avec une sur-représentation des jeunes chercheurs ; et plus encore en genre, avec un dossier qui ne comporte, au final, que des auteurs masculins. Si l'on peut voir dans ce résultat désastreux un effet de structure – la rencontre entre l'une des disciplines les moins féminisées des sciences humaines (Pinto, 2007, p. 40) et une pratique culturelle structurée par les variables de genre et d'âge (Berry, Coavoux, Rufat *et alii*, 2013) – force est aussi de constater, sur le long cours de la préparation du dossier, les obstacles que

doivent surmonter les auteures femmes. Les biais de sélection initiaux sont ainsi amplifiés tout au long du processus, de communication et d'évaluation.

- 4 Il est donc d'autant plus nécessaire de replacer cette photographie des pratiques philosophiques appliquées à l'objet jeux vidéo dans un champ plus large. Dans le domaine francophone, il faut mentionner, sans prétendre à repérage exhaustif, les travaux d'Elsa Boyer (2012, 2015) en phénoménologie, Martine Robert (2012, 2014) en épistémologie de la simulation informatique, Vanina Mozziconacci (2015) en études de genre, Dork Zabunyan (2016), Elie During (2012) ou Olivier Robert (2013) en esthétique, Stéphane Vial (2013) en philosophie des techniques, etc. Les articles de ce numéro permettent néanmoins d'interroger les stratégies argumentatives qui font philosophie et d'élaborer une grille de lecture qui mériterait d'être testée sur des corpus plus larges, francophones (Triclot, 2018) comme anglophones³.

Que disent les jeux vidéo de la philosophie ?

- 5 L'exigence d'un retour réflexif sur la discipline me paraît renforcée par deux facteurs : premièrement, par l'objet jeu vidéo lui-même, sa « nouveauté » pour la philosophie ; deuxièmement, par la position épistémologique de la discipline, l'étude du jeu impliquant confrontation avec un domaine de pratiques, concrètes et empiriques, ce qui rend inévitable la question de la relation, voir de la concurrence, entre philosophie et sciences sociales en général, sciences du jeu en particulier. Cette tension est en place dès l'œuvre de Jacques Henriot (1969), chez qui l'intelligence du jeu par la philosophie se gagne dans une polémique contre les savoirs de la psychologie et de la sociologie.
- 6 La « nouveauté » de l'objet jeu vidéo interroge en retour la manière dont la discipline peut s'en emparer, faute de tradition ou de solution prête à l'emploi. A cette nouveauté s'ajoute le grand écart de légitimité culturelle entre une pratique populaire d'un côté et une discipline construite comme couronnement de la culture scolaire de l'autre (Pinto, 2007). L'existence même de ce numéro, de même que la journée d'études en Sorbonne qui l'a précédé, atteste néanmoins que l'obstacle de la légitimité culturelle ne se pose plus avec la même acuité qu'avant. Si *Philosophie des jeux vidéo* (Triclot, 2011) insistait à l'époque, sur les biais qui affectent la constitution des jeux vidéo en objets de recherche du fait de leur illégitimité, on peut constater aujourd'hui que l'objet s'est largement normalisé ; ce qui dispense d'avoir à justifier que la philosophie ait le droit d'en parler.
- 7 Ce caractère non-légitime de l'objet d'études pourrait même se lire, à l'inverse, comme une chance. Des grands secteurs de l'activité humaine – technique, science, art, politique, religion, etc. – le jeu est sans doute celui qui bénéficie d'une attention théorique moindre, totalement décorrélée en volume de l'extension de la pratique (Hamayon, 2012, p. 29). L'illégitimité pourrait ainsi être lue comme l'indice d'un domaine d'objets non encore pris en charge par une discipline (Duflo, 1997), d'autant que les sciences du jeu à la française se sont constituées dans une perspective résolument pluri-disciplinaire (Zabban, 2012). De fait, les philosophes, comme Jacques Henriot ou Gilles Brougère, ont joué un rôle pionnier dans la structuration du champ en France (Brougère, 2013).
- 8 Mais cet argument – un domaine d'objet où il y a encore place pour la philosophie – est particulièrement fragile. Il est non seulement contestable du point de vue des sciences du jeu et de leur développement, mais il renvoie aussi très directement à ce mode de relation entre sciences sociales et philosophie que le sociologue Cyril Lemieux (2012) nomme

« conversionnisme ». Le « conversionnisme » désigne chez Lemieux l'inévitable « dépassement » de la philosophie par les sciences sociales. S'il est bienvenu que la philosophie commence à s'intéresser à un domaine d'objets – l'étonnement est mère de la discipline –, ce premier intérêt doit être dépassé et repris par les sciences empiriques. Or, les sciences du jeu sont précisément un domaine de savoir qui se prêterait à la perfection à la lecture « conversionniste » : les intuitions d'Henriot ont ouvert la voie aux sciences sociales. De ce point de vue, le retour à la philosophie que propose ce numéro peut apparaître que comme une tentative résolument intempestive.

- 9 Le « conversionnisme » de Lemieux n'élimine cependant pas totalement la philosophie : il lui réserve un terrain, loin des « terrains » des sciences sociales. La philosophie se tient à l'horizon des sciences sociales, sous la double figure de la montée en généralité à partir de plusieurs terrains ou de la fourniture d'un stock de « philosophèmes », de schèmes conceptuels, à piocher dans les philosophies du passé pour éclairer les connaissances du présent. La philosophie apparaît ainsi dans une position secondarisée par rapport aux résultats des sciences sociales et marquée par une forme de « logocentrisme » : elle ne peut parler des choses mêmes, mais est discours sur les cadres théoriques, discours sur les discours.
- 10 Ce numéro de *Sciences du jeu* m'apparaît ainsi comme l'occasion d'un triple examen pour la philosophie. Premièrement, il permet d'interroger la philosophie dans son rapport aux sciences sociales. Deuxièmement, il invite à analyser et décrire les opérations philosophiques déployées par les articles, en analysant notamment la manière dont sont mobilisés les corpus spécifiques de la philosophie. Troisièmement, il questionne la manière dont les jeux vidéo peuvent être constitués en problèmes pour la philosophie, à partir de traditions hétérogènes. La première question porte sur les relations de la philosophie aux autres disciplines, la deuxième sur ses démarches propres et le genre d'investigation que l'on peut en attendre, la troisième sur les savoirs déployés à propos du jeu.

La philosophie dépassée par les sciences du jeu ?

- 11 Au-delà du « conversionnisme », Lemieux distingue deux autres formes de rapport possible entre philosophie et sciences sociales, qu'il nomme « démarcationnisme » et « intégrationnisme ». Ces deux formes apparaissent symétriquement déficientes. Le « démarcationnisme » détruit la possibilité d'un dialogue entre sciences sociales et philosophie, il fait l'impasse sur l'horizon philosophique qui anime les sciences sociales (Karsenti, 2013). L'« intégrationnisme » apparaît comme confusion des régimes épistémologiques entre philosophie et sciences positives. Dans quelles catégories les articles du numéro viennent-ils se ranger ?
- 12 En première approche, le « conversionnisme » de Lemieux offre un descripteur pertinent pour une première série d'articles d'orientation épistémologique. Ces articles substituent à l'objet empirique immédiat « jeux » un objet second, discursif : les sciences du jeu elles-mêmes, dont ils interrogent les cadres théoriques. Gauvain Leconte analyse les types de définitions mobilisées en *game studies* ; Brice Roy critique les structures métaphysiques qui sous-tendent la partition paradigmatique entre *game* et *play* ; Raphaël Verchère analyse la manière dont les savoirs professionnels des concepteurs de jeux mobilisent une notion appauvrie d'*affordance*.

- 13 Cette lecture « conversionniste » ne rend, cependant, pas totalement compte des opérations de savoir auxquelles se livrent ces articles. En réalité, le travail de critique épistémologique ne se sépare pas d'une volonté de connaissance de l'objet. Ce double mouvement est récurrent dans la tradition de la philosophie des sciences à la française (Braunstein, 2002). L'œuvre de Georges Canguilhem en présente un exemple remarquable : si la philosophie est « une activité à qui toute bonne matière est étrangère », selon la formule qui ouvre *Le normal et le pathologique* (Canguilhem, 1999), la critique épistémologique de la manière dont les catégories du normal et du pathologique sont constituées dans les savoirs médicaux est solidaire d'une entreprise positive pour produire une autre forme de connaissance de la norme, comme normativité vitale. Autrement dit, le « conversionnisme », comme critique épistémologique, débouche sur une position « intégrationniste » : une connaissance renouvelée des objets sur lesquels porte l'examen.
- 14 Mais comment se positionnent les autres articles, qui forment la majorité du dossier ? La célèbre partition foucauldienne entre « philosophie du concept » et « philosophie du sujet » fournit un axe de démarcation facile : « une autre ligne de partage traverse [la philosophie française]. C'est celle qui sépare une philosophie de l'expérience, du sens, du sujet et une philosophie du savoir de la rationalité et du concept. D'un côté, une filiation qui est celle de Sartre et de Merleau-Ponty ; et puis une autre qui est celle Cavailles, de Bachelard, de Koyré et de Canguilhem. » (Foucault, 1985, p. 4). Mais, tout comme les catégories de Lemieux, la partition proposée par Foucault achoppe devant les stratégies effectivement déployées par les articles. Non seulement les articles épistémologiques ne renoncent pas à l'analyse de l'expérience vécue, mais les articles focalisés sur l'activité du sujet peuvent aussi mobiliser des outils théoriques qui appartiennent pleinement à la philosophie du concept, à l'instar de Manuel Rebuschi qui analyse en logicien les énoncés des joueurs.
- 15 Les articles qui saisissent la question du jeu par les opérations du sujet sont toutefois confrontés à une difficulté supplémentaire dans la perspective de Lemieux : quel type de savoir peuvent-ils offrir que ne nous offre déjà l'étude empirique du joueur dans son activité ? Ces articles peuvent-ils proposer autre chose qu'une forme d'« intégrationnisme », c'est-à-dire une confusion entre propos spéculatif et connaissance de terrain ?
- 16 La stratégie partagée pour négocier cet écueil me paraît relever à l'inverse d'une forme de « démarcationnisme » : la tentative de délimiter un domaine en propre pour la philosophie. Ce domaine se conquiert en remontant vers les conditions constitutives de l'expérience ; autrement dit, vers ce que la tradition kantienne nommait le transcendantal. Ainsi plutôt que de déployer des procédures pour appréhender de manière empirique l'activité elle-même, les articles prennent pour objet les conditions de possibilité des phénomènes. L'article de Manuel Rebuschi ne caractérise pas l'ensemble des énoncés qui peuvent être prononcés par les joueurs, tel que pourrait le recueillir un travail de terrain en linguistique interactionnelle (Colon de Carvajal, 2011), il analyse le feuilletage de modalités logiques selon lequel ces énoncés peuvent se dire. L'article de Thomas Morisset ne passe pas en revue les jugements de goût, tels qu'ils sont prononcés par les joueurs (Berry, 2012) ou la critique (Dozo, Krywicki, 2018), mais décrit les conditions de possibilité d'un jugement esthétique, qui ne soit cependant pas désintéressé au sens kantien. Michaël Crevoisier n'étudie pas les joueurs dans leur activité de manipulation des images interactives (Boutet, Colon de Carvajal, Ter Minassian, 2013),

mais il questionne les transformations du rapport à l'image, à partir du régime de l'« image-silicium » tel que le caractérisait Gilles Deleuze. Stello Bonhomme ne capte pas les données d'activité des joueurs, mais analyse les dimensions rythmiques de l'activité ludique, envisagée comme une forme de « travail sans œuvre ».

- 17 A nouveau, plusieurs des catégories de Lemieux s'appliquent simultanément à la stratégie argumentative de ces articles. Si la voie épistémologique articulait « conversionnisme », via une critique des cadres conceptuels des savoirs du jeu, et « intégrationnisme », via une ambition de connaissance adressée aux phénomènes du jeu eux-mêmes, la seconde voie « transcendantale » apparaît comme une forme d'alliance entre « démarcationnisme » (les conditions de possibilité de l'expérience comme domaine en propre de la philosophie), « intégrationnisme » (redescendre vers une prise de connaissance de l'objet), qui implique dialogue avec les sciences sociales (« conversionnisme »). Les dites catégories ne décrivent pas tant une stratégie univoque que des modes de la relation – distinction, confusion, articulation – que parcourent successivement les articles, comme autant de moments de la stratégie argumentative.

Figures du philosophe : critique, puzzle et dérive ontologique

- 18 Au-delà des relations entre sciences du jeu et philosophie, que peut-on attendre de l'investigation philosophique ? Ses modes opératoires peuvent se ramener aux différentes manières dont les articles mettent au travail les corpus philosophiques spécialisés qu'ils convoquent, pour les confronter à la nouveauté du jeu vidéo. Trois figures du philosophe peuvent être ainsi discernées : la « critique », le « puzzle à l'horizon », la « dérive des ontologies régionales ».
- 19 La première stratégie est celle de l'usage critique des corpus philosophiques. Elle s'incarne en particulier dans les articles épistémologiques. Les ressources de la théorie des définitions permettent, chez Gauvain Leconte, de mettre en lumière les limites structurelles du débat sur la définition des jeux vidéo. Cette critique débouche sur la proposition d'un autre type de définition, non plus « définition explicite » mais « définition à texture ouverte », pour saisir les phénomènes ludiques. Une stratégie similaire est à l'œuvre chez Brice Roy, avec la mobilisation d'un corpus de philosophie des techniques pour mettre au jour les défauts structurels de la partition en *game* et *play*.
- 20 La deuxième stratégie est celle du « puzzle à l'horizon ». Le jeu vidéo apparaît alors comme un objet qui pose problème par sa nouveauté, à l'horizon de domaines de recherche déjà constitués. Ces domaines de recherches peuvent être la sémantique des fictions (Manuel Rebuschi), l'analytique du jugement de goût (Thomas Morisset), l'esthétique des régimes d'image dans un cadre deleuzien (Michaël Crevoisier). La « nouveauté » invite à un double mouvement : l'objet est intéressant autant par la manière dont il peut intégrer les cadres existants que par les révisions qu'il impose à ces mêmes cadres. Ainsi, Manuel Rebuschi montre comment la question du jeu oblige à réévaluer la dimension intentionnelle des énoncés perceptifs. Thomas Morisset montre que le jeu implique de façonner une modalité nouvelle du jugement de goût, qui n'est plus le jugement esthétique désintéressé, ni le jugement de beauté adhérente, mais ce qu'il nomme « jugement de goût technique ». Michaël Crevoisier montre comment le jeu vidéo

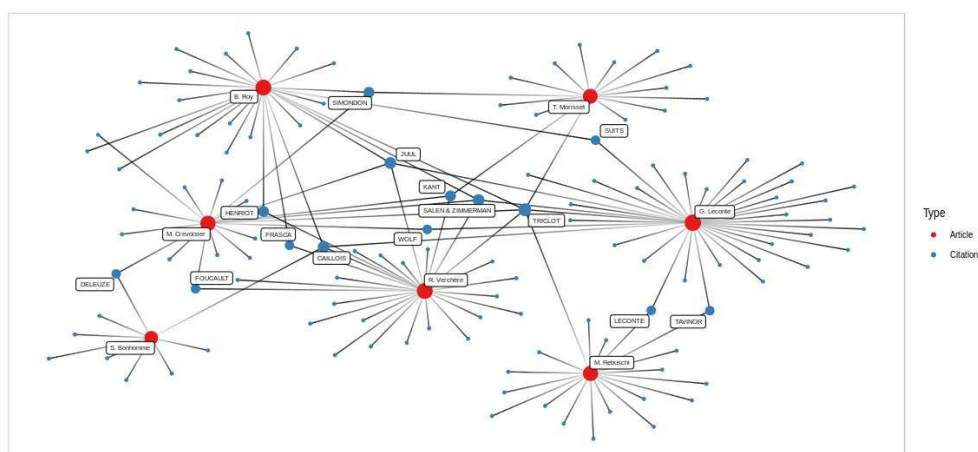
oblige à intégrer la dimension corporelle du rapport aux images et réviser la description deleuzienne du régime de « l'image-silicium ».

- 21 Enfin, la troisième stratégie de mobilisation des corpus se rapproche, en première lecture, de ce que Lemieux nommait l'usage des « philosophèmes ». Il s'agit d'appliquer à l'intelligibilité d'un domaine d'objets des schèmes issus d'investigations philosophiques antérieures. Raphaël Verchère relit la théorie des *affordances* au prisme de la gouvernementalité foucauldienne. Stello Bonhomme interroge l'activité du joueur au prisme de l'économie politique. Dans les deux cas, la stratégie est distincte de celle du « puzzle à l'horizon » : il ne s'agit pas de réviser Foucault ou Marx par un objet-problème, mais d'éclairer de façon originale le domaine d'objets, de mieux penser avec ces « philosophèmes ». Néanmoins, le recours à ces éléments de tradition philosophique ne s'arrête à ce premier effet d'intelligibilité porté sur le réel. Dans les deux cas, un même mouvement de « dérive des ontologies régionales » est à l'œuvre : il s'agit de faire passer l'objet étudié d'un domaine à un autre. Ce qui était initialement question de design chez Raphaël Verchère devient problème de philosophie politique. De même, chez Stello Bonhomme, où la question esthétique se convertit en une question d'économie désirante. La « dérive des ontologies régionales » déplace le jeu vidéo sur de nouveaux terrains, avec pour effet, critique, de faire apparaître des dimensions constitutives, occultées dans les théorisations initiales.

Problèmes-noyaux : règles et fictions, game et play, geste et image

- 22 La lecture des articles fait ainsi apparaître un ensemble de stratégies partagées, qui dessinent des manières de conduire l'investigation philosophique. Mais qu'en est-il du jeu lui-même, tel qu'il apparaît à travers les articles ? Il ne peut être question ici de résumer la riche matière qu'offrent les articles, mais de tenter de repérer les points de convergence entre des approches qui appartiennent à des traditions hétérogènes. Par où les différentes approches philosophiques rencontrent-elles le jeu comme problème ?

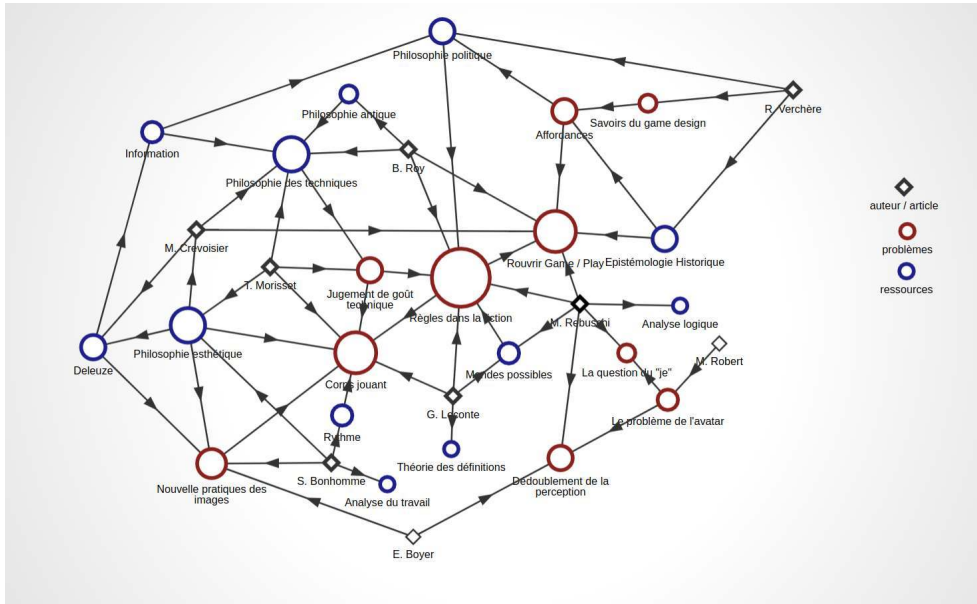
Figure 1



Références partagées dans les articles

23 Les articles s’inscrivent dans des traditions de recherche plurielles, parfois considérées comme incompatibles. L’analyse des références mobilisées dans les articles fait apparaître la diversité de ces traditions théoriques (fig. 1). Chaque article mobilise une constellation spécifique d’auteurs. Les références partagées appartiennent soit à la tradition philosophique, soit au champ des sciences du jeu.

Figure 2



Carte notionnelle

- 24 Au niveau du contenu des articles, une carte notionnelle (fig. 2) fait apparaître les problèmes les plus largement partagés : la relation entre fiction et règles, *game* et *play*, geste et image⁴. J’ai essayé de représenter, dans une synthèse de ma propre lecture, les liaisons entre les articles, du point de vue des ressources conceptuelles mobilisés et des enjeux abordés.
- 25 Le questionnement sur la relation entre règles ou fiction cumule le plus de degrés de centralité. Cette relation renvoie au problème de la consistance de la fiction, dès lors que celle-ci est prise en charge par l’ordinateur comme machine à règles. Les articles retrouvent ici un questionnement largement partagé du point de vue des sciences du jeu (Caïra, 2016), qu’exprimait le sous-titre de l’ouvrage de Jesper Juul (2005) : *videogames between real rules and fictionnal worlds*.

Figure 3

Roy	25
Crevoisier	17
Verchère	16
Leconte	12
Rebuschi	7
Morisset	2
Bonhomme	0

Occurrences du terme « règles » dans les articles

- 26 Le décompte des occurrences du terme « règles » dans les articles permet un repérage de l'intensité du questionnement (fig. 3). Les articles de Gauvain Leconte, Brice Roy et Manuel Rebuschi partagent une thèse proche : les jeux vidéo se singularisent par une forme de régulation nomologique (à l'instar des lois de la nature) plutôt que déontique (à l'instar des lois politiques). Ce mode de régulation est permis par les propriétés de la machine informatique, avec ce paradoxe remarquable que la montée en puissance de la régulation, son automatisation et sa prise en charge technicisée, ouvre des espaces inédits de libre jeu. Les règles ne sont plus publiques, elles s'expérimentent par essais et erreurs, dans des pratiques qui peuvent ressembler à celles du sport ou des activités corporelles. L'article de Raphaël Verchère prolonge ce questionnement, en le déplaçant vers le terrain politique, entre liberté et contrainte, à travers la figure intermédiaire de l'incitation (*nudge*).

Figure 4

Leconte	92
Roy	38
Rebuschi	23
Morisset	14
Crevoisier	6
Verchère	6
Bonhomme	3

Occurrences du terme « play » dans les articles

- 27 La contestation de la partition entre *game* et *play* constitue un deuxième problème récurrent (fig. 4). Les articles introduisent une série de propositions pour penser le primat de la relation ludique sur ses termes : Brice Roy, à travers la thèse de la constitutivité technique ; Michaël Crevoisier par la conception simondonienne de la relation homme-machine ; Raphaël Verchère par les *affordances* comme milieu commun au sujet et à l'objet ; Gauvain Leconte et Manuel Rebuschi par le caractère nomologique de la régulation.

Figure 5

Crevoisier	52
Morisset	43
Roy	28
Verchère	15
Bonhomme	13
Leconte	5
Rebuschi	3

Occurrences des termes « corps », « main », « geste » dans les articles

- 28 Si les deux problèmes-noyaux précédents correspondent à des questionnements canoniques en sciences du jeu, qui ont quasiment valeur de paradigmes, le troisième élément, l'attention au corps jouant, est une problématique nouvelle. Elle est plus difficile à objectiver en termes de mots-clés (fig. 5) : le « corps », le « geste », la « main ». Michaël Crevoisier réintroduit de manière positive la question du corps, et de ses automatismes, dans la relation à l'image, pour transformer les cadres hérités de Gilles Deleuze. Thomas Morisset voit dans les jugements qui s'exercent à propos de la beauté du geste technique la matrice d'un jugement de goût ludique. Stello Bonhomme décrit la dimension rythmique du travail ludique.

Conclusion

- 29 J'ai utilisé les articles réunis dans ce numéro pour essayer de repérer les prises que les philosophes peuvent construire sur l'objet jeu vidéo. Ces manières de s'emparer de la question du jeu ont aussi leurs points aveugles. Si l'on adopte le modèle de Kline, de Peuter, Dyer-Witheford (2003), qui caractérisait le jeu par le triangle innovation technologique, culture ludique, marché, on constate que les approches philosophiques laissent largement hors-champ les logiques de la production (Arsenault, 2017 ; Blanchet, 2010 ; Pineault, 2015). Privilège est donné à la réception, sous la forme de la relation sujet jouant – objet ludique. De même, l'analyse s'oriente vers les effets de dispositif, plutôt que vers l'analyse de corpus ou de titres envisagés dans leur singularité (Genvo, 2016 ; Perron, 2012).
- 30 Au final, l'intérêt de ce dossier me paraît être de fournir non seulement des analyses susceptibles de rentrer en dialogue avec les sciences du jeu, et d'offrir peut-être leur lot de « philosophèmes » pour des relectures « conversionnistes », mais aussi un échantillon des manières de faire de la philosophie aujourd'hui. Il démontre l'utilité de confronter la diversité des traditions et démarches philosophiques sur un objet commun.

BIBLIOGRAPHIE

- ARSENAULT D. (2017), *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*, Cambridge, MIT Press.
- BERRY V. (2012), *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- BERRY V., COAVOUX S., RUFAT S., TER MINASSIAN H. (2013), « Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ? », in O. LEJADE O. & M. TRICLOT (dir.), *La Fabrique du jeu vidéo*, Paris, La Martinière, pp. 172-177.
- BLANCHET A. (2010), *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Triel-sur-Seine, Pix'n Love.
- BOUTET M., COLON DE CARVAJAL I., TER MINASSIAN H., TRICLOT M. (2013), « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique », *MEI*, 37, pp. 103-116.
- BOUTET M., « Jouer au jeu vidéo avec style », *Théorème*, fev. 2019.
- BOYER E. (2012), *Voir les jeux vidéo : Perception, construction, fiction*, Paris, Bayard.
- BOYER E. (2015), *Le conflit des perceptions*, Paris, MF.
- BRAUNSTEIN J-F. (2002), « Bachelard, Canguilhem, Foucault, le style français en épistémologie », in P. WAGNER (dir.), *Les philosophes et la science*, Paris, Gallimard.
- BROUGERE G. (2013), « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu*, 1, <https://journals.openedition.org/sdj/202>
- CAÏRA O. (2016), « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu*, 6, <https://journals.openedition.org/sdj/671>
- CANGUILHEM G. (1999), *Le normal et le pathologique*, Paris, PUF.
- COLON DE CARVAJAL I. (2011), « Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergent dans les interactions de jeux vidéo », in H. TER MINASSIAN & S. RUFAT (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, p. 149-166.
- DOZO B-O., KRYWICKI B., « La presse vidéoludique », in C. BLANDIN (dir.), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Paris, Armand Colin, pp. 209-222.
- DUFLO C. (1997), *Le Jeu : De Pascal à Schiller*, Paris, PUF.
- DURING E. (2012), « Éloge du style vectoriel », in E. BOYER (dir.), *Voir les jeux vidéo : perception, construction, fiction*, Paris, Bayard, pp. 207-236.
- FOUCAULT M. (1985), « La vie : l'expérience et la science », *Revue de métaphysique et de morale*, 90-1, pp. 3-14.
- GENVO S. (2016), « Defining and Designing Expressive Games: The Case of Keys of a Gamespace », *Kinephanos*, pp. 90-106.
- HAMAYON R. (2012), *Jouer*, Paris, La découverte.
- HENRIOT J. (1969), *Le jeu*, Paris, PUF.

- JUUL J. (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- KARSENTI B. (2013), *D'une philosophie à l'autre : Les sciences sociales et la politique des modernes*, Paris, Gallimard.
- LEMIEUX C. (2012), « Philosophie et sociologie : le prix du passage », *Sociologie*, vol. 3(2), pp. 199-209.
- MOZZICONACCI V. (2015), « Jouer et dégenrer », in F. LIGNON (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi, pp. 139-150.
- PERRON B. (2012), *Silent Hill: The Terror Engine*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- PINEAULT Y. (2015), « Le jeu vidéo à Montréal : une négociation entre création et production », *Sciences du jeu*, 4, <https://journals.openedition.org/sdj/470>
- PINTO L. (2007), *La vocation et le métier de philosophe*, Paris, Seuil.
- ROBERT M. (2012), « L'acte vidéoludique à la lumière des caractéristiques du vivant », in D. PARROCHIA & V. TIRLONI (dir.), *Formes, systèmes et milieux techniques après Simondon*, Lyon, Jacques André, pp. 181-186.
- ROBERT M. (2014), *Vivre le passé au présent : Dimensions et valeurs de la forme du jeu vidéo au regard de l'épistémologie de la connaissance historique et de la simulation informatique*, thèse de doctorat, Université Aix-Marseille.
- ROBERT O. (2013), *Phénoménologie de l'expérience vidéoludique*, thèse de doctorat, Université Paris 1.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte.
- TRICLOT M. (2018), « The Role of the Philosophy of Technology in French-Language Studies of Video Games », in S. LOEVE, X. GUCHET, B. BENSUADE VINCENT (dir.), *French Philosophy of Technology*, Springer, pp. 101-118.
- VIAL S. (2013), *L'être et l'écran*, Paris, PUF.
- ZABBAN V. (2012), « Retour sur les Game Studies », *Réseaux*, 30, 173-174, pp. 141-176.
- ZABUNYAN D. (2016), « Jeu Vidéo », in A. DE BAECQUE & P. CHEVALLIER (dir.), *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris, PUF, pp. 381-382.

NOTES

1. Journée d'études « Que dit la philosophie des jeux vidéo ? », co-organisée avec Thomas Morisset, et le soutien du Centre Victor Basch, de l'Institut Universitaire de France et du GIS-UTSH, le 19 septembre 2017.
2. Journée « Ludosophie », à l'Université de Tours, le 27 février 2015, journée « Matière, esprit, image », à l'Université de Besançon, le 24 mars 2017.
3. Existe notamment au plan anglophone le *Game Philosophy Network*, qui organise depuis 2014 les conférences internationales « *Philosophy of Computer Games* » et vient de lancer en 2018 une revue spécialisée *Journal of the Philosophy of Games* (<https://www.journals.uio.no/index.php/JPG>).
4. La question de l'avatar, présente à travers la communication de Martine Robert à la journée d'études, aurait pu former un dernier problème-noyau, partagé notamment avec les développements que Manuel Rebuschi consacre à la question des indexicaux dans les énoncés ludiques.

RÉSUMÉS

L'étude des jeux vidéo peut-elle servir de révélateur de la philosophie telle qu'elle se fait ? Ce numéro de Sciences du jeu dédié aux regards que les philosophes portent sur l'objet jeu vidéo fournit l'occasion d'un retour réflexif sur les pratiques contemporaines de la philosophie de langue française : ses domaines de spécialisation, ses démarches, ses rapports aux sciences sociales. La « nouveauté » de l'objet jeu vidéo interroge, en effet, la manière dont la discipline peut s'en emparer, faute de tradition ou de solution prête à l'emploi. L'étude du jeu implique, de surcroît, confrontation avec les sciences sociales. A partir des catégories proposées par le sociologue Cyril Lemieux, nous essayons de caractériser les opérations philosophiques déployées par les articles, en analysant notamment la manière dont sont mobilisés les corpus spécifiques de la discipline. Plusieurs stratégies - la « critique », le « puzzle à l'horizon », la « dérive des ontologies régionales » - émergent ainsi de ces recherches pour constituer les jeux vidéo en problèmes pour la philosophie.

Can the study of video games shed light on philosophy as it is? This issue of Sciences du jeu dedicated to philosophers' perspectives on video games provides an opportunity to reflect on the contemporary practices of French-language philosophy: its fields of specialization, its methods, its relationship with social sciences. The "novelty" of the video game object questions, indeed, the way in which the discipline can seize it, for lack of tradition or a ready-to-use solution. The study of games also involves a confrontation with social sciences. Based on the categories proposed by sociologist Cyril Lemieux, we try to characterize the philosophical operations deployed by the articles, in particular by analysing the way in which the specific corpuses of the discipline are mobilized. Several strategies - "criticism", "puzzle on the horizon", "drift of regional ontologies" - thus emerge from this research to constitute video games into problems for philosophy.

INDEX

Mots-clés : philosophie, épistémologie, sciences sociales, sciences du jeu, jeu vidéo

Keywords : philosophy, epistemology, social sciences, game studies, video game

AUTEUR

MATHIEU TRICLOT

Université de Technologie de Belfort-Montébliard