Design *in* Translation

TRICLOT, Mathieu, Philosophie des jeux vidéo

Viktoria Cuello

TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011 ; rééd. Paris, La Découverte Poche, 2017.

Dans *Philosophie des jeux vidéo,* Mathieu Triclot se demande ce que ressent un joueur lorsqu'il est face à son clavier et qu'il déplace sa souris ou bien presse des touches pour répondre aux demandes du jeu. C'est cet effet que l'auteur veut comprendre. La problématique de l'ouvrage est donc d'étudier les jeux vidéo comme « une expérience instrumentée » — soit est une expérience qui va être rendue possible grâce à un objet, par exemple un livre, une télévision, un écran…— et pas uniquement comme un objet.

Afin de répondre à cette problématique, l'auteur s'attache à prouver que le jeu vidéo engendre « une expérience instrumentée » différente des jeux traditionnels et du cinéma. En effet, face aux jeux vidéos, le joueur est non seulement un spectateur mais aussi un acteur qui peut influencer le déroulement d'une action. L'évolution de ce médium et ses passages de l'université à l'arcade[1], au salon puis sur le mobile génère également de nouvelles sphères d'expériences. L'émergence des tablettes et téléphones multifonctions dans la vie quotidienne permet d'avoir accès aux jeux vidéo partout et à n'importe quels moments.

L'auteur va étayer sa thèse en trois grandes étapes. La première est une définition de son concept d'expérience instrumentée[2]. La deuxième est la comparaison des jeux vidéo face aux jeux traditionnels (dont les jeux vidéo diffèrent à cause de l'utilisation d'un écran et des calculs mathématiques) et au cinéma. La différence principale est qu'au cinéma on regarde des images, et dans un jeu vidéo on les actionne[3]. La troisième est l'apparition de nouveaux espaces d'expérience en lien avec le lieu du jeu et la machine utilisée, surtout lorsque le médium est entré dans l'espace domestique[4]. Pour conclure, l'auteur s'intéresse à l'engagement total des joueurs et à la ludification introduite par les écrans mobiles[5].

Les concepts clés sont jeux vidéo (programme informatique se jouant seul ou à plusieurs et installé sur un écran, tels que consoles, écrans, mobiles), expérience instrumentée (l'effet produit sur le joueur face à un jeu vidéo), engagement total (l'implication sans borne du joueur face à la machine), gamification (« transposer les mécanismes du jeu à l'ensemble de la vie quotidienne[6] »).

Le lien entre le jeu vidéo et le design peut se considérer de différentes manières. À travers le game designer qui conçoit le jeu selon un cahier des charges ou bien eu égard à l'engagement du joueur face au jeu et à la machine. L'écran apparaît ici comme un appareil qui invente une nouvelle temporalité pour reprendre le concept d'appareil de Jean-Louis Déotte[7]. Le jeu vidéo

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-04 06:51:12, depuis le 216.73.217.52

crée ainsi une nouvelle temporalité pour le joueur qui est à la fois présent dans le réel et le virtuel.

Viktoria CUELLO, Master 2 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2021-2022.

---

1. L’arcade est un jeu vidéo payant situé dans un lieu public (comme par exemple dans un centre commercial, bar) sous forme d’un meuble muni d’un écran, un monnayeur et des contrôleurs.
2. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte Poche, 2017, p. 18-20.
3. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 39 et p. 101-107.
4. *Ibidem*, p. 117, 154, 188.
5. *Ibid.*, p. 153.
6. *Id.*, p. 280.
7. Jean-Louis Déotte, *L’époque des appareils*, Paris, Lignes Manifestes, 2004.

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-04 06:51:12, depuis le 216.73.217.52