



HAL
open science

Jeu vidéo : un Art . Oui, mais de quoi ?

Guillaume Grandjean

► **To cite this version:**

Guillaume Grandjean. Jeu vidéo : un Art . Oui, mais de quoi ?. Séminaire InGame : enjeux du game design., École normale supérieure, Nov 2015, Paris, France. hal-02971449

HAL Id: hal-02971449

<https://hal.science/hal-02971449>

Submitted on 19 Oct 2020

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.

Pour citer cette conférence :

GRANDJEAN Guillaume, « Jeu vidéo : un Art – Oui, mais de quoi ? », conférence inaugurale du séminaire *InGame ENS : l'art du game design*, donnée à l'École Normale Supérieure de Paris (Département d'Histoire et Théorie des Arts) le 3 novembre 2015.

Cette conférence a été prononcée dans les murs de l'École Normale Supérieure le 3 novembre 2015, à l'occasion de la séance inaugurale du séminaire « InGame : l'art du game design », par Guillaume Grandjean, élève de l'École et organisateur du séminaire. Il s'agit d'une « entrée en matière », adressée à un public non-spécialiste.

Jeu vidéo : un Art – Oui, mais de quoi ?

L'objectif de cette séance inaugurale n'est pas de contribuer au progrès de la recherche française sur le Jeu vidéo, mais uniquement d'introduire et de justifier les thématiques qui seront abordées dans ce séminaire. Pour cette raison, je propose de mener une brève réflexion sur les rapports entre le Jeu vidéo et l'Art, en se situant à un niveau qu'on pourrait qualifier d'infra-philosophique : pour cela, nous allons donc procéder à un inventaire critique des arguments relatifs à cette question dans le « débat » actuel, tel qu'il se manifeste dans les articles de presse, les tribunes de professionnels du secteur, les podcasts, éventuellement les conférences données à l'occasion de certains événements depuis les années 2010. N'étant pas spécialiste moi-même de la question, je ne tiendrai pas un discours de spécialiste, mais une réflexion ouverte à toutes & tous, quelle que soit votre connaissance du sujet. Il s'agit donc, à tout point de vue, d'une entrée en matière dictée uniquement par l'esprit critique et quelques éléments de culture générale ; de nombreux chercheurs et chercheuses professionnels viendront animer les séances suivantes et apporter un point de vue plus informé.

Le sujet est vaste, et mon temps de parole, heureusement pour tout le monde, compté. Je me concentrerai donc sur deux grands types d'arguments que l'on retrouve fréquemment lorsque l'on s'intéresse aux rapports entre Jeu vidéo et Art. Le premier peut se résumer de la manière suivante : « Le Jeu vidéo n'est pas encore un Art » ; et le second, de cette façon : « Le Jeu vidéo n'est pas un Art, c'est un jeu ».

« Le Jeu vidéo n'est pas encore un Art »

Pour amorcer la réflexion, je partirai d'un aperçu très synthétique de l'évolution de cette question dans le débat commun. Comme chacun sait, les prétentions artistiques du Jeu vidéo sont assez récentes. Elles ont pris de l'ampleur à l'occasion de quelques événements-clés, comme la nomination, en France, de Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frédéric Raynal au rang de chevaliers des arts et des lettres par le ministre de la culture en 2006 ; ou encore, avec l'acquisition par le département *Design* du Museum of Modern Art de New-York d'une vingtaine de jeux vidéo en 2012. Dans le même temps, les expositions traitant le Jeu vidéo comme un objet d'art se sont multipliées en France et dans le monde. Tout cela correspond également, à la même période, à l'émergence de ce qu'on appelle aujourd'hui la « scène indépendante », c'est-à-dire cette nouvelle génération de créateurs, souvent producteurs de leur jeu, souvent aussi animés par des ambitions artistiques affichées (revendication de « nouveaux sujets », concurrence assumée vis-à-vis de l'« art contemporain » etc.).

Jusque-là, tout est relativement logique : peu importe où l'on se place, on assiste simplement à une reconnaissance progressive de la supposée dimension artistique du Jeu vidéo, comme cela a pu se produire, par exemple, pour le cinéma.

Là où cette brève chronologie devient intéressante, c'est qu'elle a tendance, me semble-t-il, à s'inverser aujourd'hui. De plus en plus en effet, à travers les contenus para-universitaires que je prends pour exemple, le lecteur assiste à un surprenant rétropédalage : de nombreux critiques, professeurs, mais aussi professionnels du secteur, revendiquent aujourd'hui la non-appartenance du Jeu vidéo au monde de l'Art. La question que je vais me poser est donc très simple : comment expliquer cette évolution contradictoire ? Un objet peut-il être de l'art, puis subitement ne plus l'être ? Qu'est-ce que cela nous apprend sur le Jeu vidéo ?

L'argument qui consiste à dire que le Jeu vidéo n'est pas encore de l'Art est étrangement très fréquent. Il sous-entend clairement qu'il existerait quelque chose comme un « progrès » dans l'Histoire de l'Art, et qu'un médium devrait passer par différentes phases avant d'accéder à sa véritable nature. Les métaphores personnifiantes reviennent souvent : le Jeu vidéo n'est pas encore « mûr », c'est un objet encore « jeune » etc.

Selon les tenants de cette position, le Jeu vidéo n'aurait donc pas encore exprimé toutes ses potentialités, mais ne tardera pas, dans un avenir plus ou moins proche, à se révéler dans toute sa brillance. Pour le dire de façon très synthétique, on a donc plus ou moins affaire à une théorie de la Puissance et de l'Acte appliquée à l'œuvre d'art.

Cette position, tout comme la position inverse mais corollaire qui consiste à défendre que le Jeu vidéo n'est *plus* de l'Art, peut laisser perplexe. Il me semble en effet qu'elle amène naturellement plusieurs objections assez élémentaires.

L'idée que l'Art serait un ensemble de paramètres, une sorte de grand formulaire auquel le Jeu vidéo ne serait pas encore capable de souscrire, invite par exemple à se poser la question de l'échéance : quand donc le Jeu vidéo accèdera-t-il à sa vraie nature ? et surtout, ce qui nous semble bien plus important, comment en serons-nous informés ? Qui pourra dire, en admettant qu'il y ait effectivement un progrès dans l'Art, à quel moment et avec quelle œuvre le Jeu vidéo aura enfin atteint son but ? Pour cela, encore faudrait-il que nous disposions d'une définition claire et partagée de ce qui fait l'Art, et il n'est aucunement besoin de vous préciser que ce n'est pas le cas. Pour cette raison, la position du « pas encore » a tout l'air d'une remise aux calendes : elle est non seulement extrêmement vague en ce qu'elle présuppose un « acte » de l'Art (pour reprendre les catégories précédemment citées) qu'elle est incapable de définir, mais elle surtout totalement improuvable. En l'absence de consensus sur la question, et sans même considérer son application effective à la réalité, ce critère ne semble n'avoir aucune valeur.

Postulons néanmoins qu'il en présente une, même restreinte, histoire de pousser l'argument dans ses retranchements. Admettons donc que ce critère ne brille pas par sa pertinence essentialiste, mais qu'il relève plutôt d'une sorte de reconnaissance unanime qui pourrait se résumer ainsi : « on ne sait pas trop ce qu'est l'Art, mais on le reconnaîtra quand il apparaîtra ». Même en se plaçant sur le terrain plus contingent, il apparaît que nous n'avons à ma connaissance aucun autre exemple d'une telle épiphanie dans l'histoire des autres arts. Il n'existe pas de moment précis, dans l'Histoire de l'humanité, où la peinture par exemple serait subitement devenue un art, si ce n'est le moment de son apparition même. Dès l'origine, ou ce que nous pensons, en l'état actuel de nos connaissances, être l'origine, la peinture a « manifesté » une dimension artistique admissible par le plus grand nombre : personne ne se surprend à penser que la peinture est « devenue Art », mettons, au XVII^e siècle, et que toute œuvre antérieure (pariétale ou autre) n'est qu'un gribouillis proto-artistique. Lorsqu'un étudiant en histoire de l'Art prend pour sujet la peinture, le début de sa « matière » coïncide avec le début de l'art lui-même.

La conclusion à cette objection de mauvaise foi est assez évidente : en réalité, ce qui se joue dans cet argument du « pas encore », c'est une confusion assez répandue entre un plan dit ontologique - ou encore, descriptif - et un plan dit axiologique - ou évaluatif. Le problème, qui n'est pas propre au Jeu vidéo d'ailleurs, vient du fait qu'en croyant décrire ce qu'est le Jeu vidéo, on évalue en réalité ce qu'il *vaut* à nos yeux, ou le plus souvent, aux yeux de la société. Ainsi, le seul plan où cela a un sens de dire que le Jeu vidéo n'est pas *encore* de l'Art, c'est évidemment le plan axiologique : et en ce sens, ce jugement est tout à fait valable. Le regard porté sur le Jeu vidéo par la société est en effet en pleine évolution, et ce dernier est ainsi de plus en plus souvent regardé comme un Art d'après certains critères institutionnels assez simples à dégager : le Jeu vidéo est *digne d'être* - exposé dans des musées, collectionné, enseigné à l'Université, préservé et archivé dans des lieux dédiés etc. De même que le cinéma avant lui, la bande-dessinée ou la série télévisée aujourd'hui, le Jeu vidéo connaît donc une évolution axiologique passant par une légitimation institutionnelle et sociale des plus simples. Sur le plan ontologique en revanche, c'est-à-dire descriptif, une telle évolution n'a pas vraiment de sens.

Ce dernier point soulève tout un tas de questions très honnêtes et très légitimes, à commencer par celle-ci : la catégorie de l'Art a-t-elle *in fine* une pertinence ontologique quelconque ? Nous serions bien embarrassés d'y répondre dans les limites de cette communication, aussi je vous propose de passer à l'examen de notre deuxième position-type : « Le Jeu vidéo n'est pas un Art, c'est un *jeu* ».

« Le Jeu vidéo n'est pas un Art, c'est un *jeu* ».

Cette deuxième position, tout aussi fréquente que la première, n'est pas sans lien avec elle. En effet, même si la précédente thèse nous paraît relever d'une confusion entre ontologie et axiologie, elle révèle néanmoins quelque chose de l'attitude de certains amateurs de jeux vidéo : ils attendent. Qu'attendent-ils exactement, nous allons tâcher de le définir dans cette deuxième partie, où nous verrons notamment que cette attente n'est pas sans lien avec la question du jeu.

Dans la position des tenants du « pas encore », il me semble en effet qu'on retrouve une critique traditionnelle adressée à l'œuvre d'art, qui est la critique du *divertissement*. Pour le dire très simplement, le Jeu vidéo nous amuse, ce qui serait d'une manière ou d'une autre contraire aux fonctions fondamentales de l'œuvre d'art. D'un point de vue descriptif cette fois, les tenants du « pas encore » n'ont pas totalement tort : il est clair que le Jeu vidéo a longtemps souffert d'un déterminisme de cible, qui a orienté le type de contenus proposés. Originellement marketés pour des enfants ou des adolescents, les jeux vidéo ont ainsi longtemps emprunté leurs

thématiques, leur iconographie au genre du conte, et au registre du merveilleux en général. Alors que le joueur français moyen aurait aujourd'hui 35 ans, il est également vrai que le Jeu vidéo a tendance de nos jours à aborder des thématiques supposément plus « adultes ». Sous la double poussée du ciblage marketing et d'une prise de conscience auto-légitimatrice, le Jeu vidéo devient en effet de plus en plus « sérieux ». Les tenants du « pas encore » et les contempteurs du « divertissement » s'accordent donc pour imaginer que le Jeu vidéo deviendrait Art à mesure qu'il cesserait d'être jeu.

Pour ma part, j'avoue ne pas être un grand défenseur de l'« esprit de sérieux » dans l'Art. Pour faire comprendre ma position, j'emprunterai un exemple à la Littérature. La question du divertissement en Littérature a effectivement été un problème épineux durant une bonne partie du XVII^e siècle français. La Littérature doit-elle être divertissante ? Doit-elle plaire au risque de ne pas instruire, ou pire, divertir au risque de nous empêcher de nous *convertir* (à Dieu, à la vérité, à nous-mêmes) ? C'est notamment le risque souligné par Pascal. Le classicisme a donc clairement posé le problème ; mais comme toute culture de synthèse, il a également choisi d'y répondre, au moyen d'une pirouette plutôt pragmatique : celle-ci me paraît illustrée par Jean de La Fontaine dans la fable VIII du 4^{ème} livre des *Fables choisies et mises en vers*, intitulée « Le pouvoir des Fables ».

La Fontaine y représente un orateur athénien soucieux d'intéresser son auditoire à un problème politique urgent, à savoir les prétentions guerrières de leur voisin Philippe de Macédoine. Après avoir essayé plusieurs stratégies rhétoriques, toutes infructueuses, l'orateur se décide à raconter une fable à ses concitoyens : ces derniers, happés par le récit et intéressés à son dénouement, tendent enfin l'oreille et prient même l'orateur de hâter sa conclusion. L'homme politique a beau reprocher amèrement au peuple sa puérilité, le bien est fait : l'auditoire est à l'écoute, « un trait de fable en eut l'honneur ». La Fontaine, avec sa simplicité habituelle, conclut ainsi le poème : « Le monde est vieux, dit-on : je le crois ; cependant / Il le faut amuser encor comme un enfant ». Ce que nous expose ici le poète, c'est un argument presque aussi ancien que la littérature : à savoir que le « plaire » ne va pas à l'encontre de l'« instruire », bien au contraire ; qu'il dispose le lecteur à recevoir plus facilement des idées et des arguments qu'il n'aurait jamais écoutés sans cela.

Mon but n'est pas de discuter le bien-fondé de cette position ; il est plutôt de souligner une autre petite confusion répandue dans le discours para-universitaire sur le Jeu vidéo, la confusion entre « esprit de sérieux » et Art, qui consiste à penser que plus un jeu est « sérieux » dans les thèmes abordés (sont perçus comme sérieux les thèmes suivants : sexe, politique, travail, maladie, mort etc.), plus il est artistique. Cette confusion naît à mon avis de l'idée que la plupart des gens se font de l'Art, ou de la Culture, dont ils assimilent la domination symbolique, effectivement cuisante dans notre société pour une grande partie de la population, à un nécessaire esprit de sérieux. Le problème est qu'à mon sens, l'esprit de sérieux ne fonde en aucune manière la distinction entre Art et non-Art, mais plutôt la différence des *genres* au sein de l'Art même. Pour le dire rapidement, une pièce de théâtre « non-sérieuse » n'est pas pour autant exclue du monde de l'Art, mais simplement rattachée au genre de la comédie ; une pièce « sérieuse », au genre de la tragédie, ou du drame, et ainsi de suite.

Cette remarque soulève néanmoins un problème gênant : à savoir, l'absence quasi-totale de distinction de ton ou de registre dans le Jeu vidéo. Un jeu comme *Super Mario Bros.* par exemple, qu'on pourrait aisément qualifier de « léger », « plaisant » ou « merveilleux » dans le champ de la Littérature, est rattaché à la catégorie du « jeu de plates-formes », sans plus de précision, dans le champ vidéoludique. Ainsi, des jeux à la tonalité ou au registre très différents peuvent se retrouver rassemblés sous un même genre, brouillant ainsi notre perception de ce qui est « sérieux » ou non dans le Jeu vidéo. Toujours est-il que, de même que la Tragédie n'est pas « plus de l'Art » que la Comédie sous prétexte qu'elle aborde des sujets graves d'une voix très noble, il nous semble peu pertinent d'imaginer que le Jeu vidéo devient art à mesure qu'il gagne en sérieux, et que *Papers Please* par exemple, qui parle de migrations et de barbarie sécuritaire, serait « plus de l'Art » que *Super Mario Bros.*, qui parle de châtaignes qui marchent.

Tâchons à présent de prendre la question du Jeu vidéo comme jeu sous son angle plus formel. Cette approche est de loin la plus intéressante, car elle prend bien en compte la particularité du Jeu vidéo par rapport aux autres formes culturelles ou artistiques : à savoir, l'interaction. Cette objection revient donc à poser la question suivante : un art peut-il être interactif ? N'y aurait-il pas quelque chose dans l'interaction qui empêcherait l'Art de remplir ses fonctions primaires, et partant, qui empêcherait le Jeu vidéo d'être un jour vraiment considéré comme un art ?

Une première réponse à cette objection très légitime pourrait être qu'il s'agit là d'un argument de fait, et non de droit : que ce n'est pas parce que, jusqu'à présent, l'Art n'a jamais été interactif, qu'il faut considérer que l'interactivité s'oppose à l'Art. On pouvait certes se demander à la fin du XIX^e siècle si l'image animé ne s'opposait pas à l'Art, toujours est-il que l'Histoire du cinéma nous a largement prouvé le contraire. Mais cette réponse, comme toutes les réponses exclusivement fondées sur un principe de réalité, est un peu de mauvaise foi.

Tâchons de revenir à cette idée que l'interaction viendrait « brouiller » les fonctions traditionnellement assignées à l'œuvre d'art. Mais avant cela, encore faut-il déterminer de quelles fonctions nous parlons. Les sources para-universitaires que nous avons consultées sont précieuses sur ces matières, en ce qu'elles ne s'embarrassent pas de précautions et s'accordent à reconnaître généralement (parfois implicitement) les deux fonctions suivantes : « susciter une émotion », et « transmettre un message ».

La question de l'émotion est importante, mais relativement facile à trancher de façon empirique : l'interactivité, facilitant dans de nombreux cas un processus identifié comme étant l'*immersion*, ne s'oppose pas à l'émotion, bien au contraire. C'est une expérience de joueur ou de joueuse assez commune que de sentir des émotions fortes en jouant à un jeu vidéo. Ces émotions sont relativement variées (euphorie, angoisse, peur, excitation, mélancolie etc.), et varient beaucoup selon le type de jeu. Nous pourrions nous poser la question de savoir s'il existe des émotions privilégiées dans le Jeu vidéo, ou au contraire si certaines sont aux abonnés absentes : il nous suffit de souligner que l'interactivité ne s'oppose pas à cette fonction reconnue, semble-t-il, comme essentielle à l'Art, et de passer à notre second critère.

L'interactivité s'opposerait en effet à la transmission d'un message, identifiée comme étant la deuxième fonction primordiale de l'œuvre d'art. Trop occupé à jouer, à lire des informations émanant du dispositif de jeu, à se concentrer sur son habileté technique, le joueur passerait ainsi à côté de tout contenu, de toute réflexion possible. Le rapport utilitaire qui s'établit entre le joueur et le jeu s'opposerait au rapport contemplatif qui unit le spectateur à l'œuvre d'art traditionnelle et, hors la contemplation, point de message possible.

Passons sur le caractère très « situé » de cette conception de l'Art comme vecteur d'un message, très propre aux XIX^{ème} et XX^{ème} siècles français pour qui le Politique représente une dignité particulière du discours artistique. Cette idée se retrouve fréquemment dans les différents jugements sur les jeux vidéo, et un jeu dit « politique » est ainsi rarement considéré comme un mauvais jeu, mais souvent considéré comme une œuvre d'art. Contentons-nous de souligner la contingence historique de ce genre de critères, et revenons plus précisément à la notion de message. À ce stade, peut-être convient-il de proposer une distinction entre trois types de discours, ou de contenus : le message, l'idéologie et le sens. D'autres ont probablement fait des distinctions bien plus fines à ce sujet : l'objectif est ici simplement de clarifier ces quelques notions pour rendre la suite de notre argument intelligible.

Le message, dans l'acception qui semble être celle de la plupart des sources consultées, peut se définir comme une position claire sur une question donnée, souvent commune, mais toujours destinée à être communiquée. Le message est un type de discours qui suppose toujours un locuteur et un interlocuteur, c'est-à-dire une situation de communication. Le message est toujours transitif, on le délivre à quelqu'un d'autre. Pour prendre un exemple emprunté à la littérature engagée, c'est Victor Hugo exhortant le peuple français à renier Napoléon III dans *Les Châtiments*.

L'idéologie quant à elle pourrait se définir comme un ensemble de positions vis-à-vis de sujets structurels (politiques, religieux, métaphysiques etc.) propre à un contexte donné, qui informe plus ou moins consciemment, mais nécessairement, l'œuvre dont il dépend. Si l'idéologie se communique, c'est souvent malgré l'auteur : elle est plutôt le discours d'une collectivité s'adressant à elle-même par le truchement de l'œuvre, qu'un énoncé précis transmis volontairement d'individu à individu.

Le sens enfin, est probablement plus délicat à définir : nous pourrions hasarder qu'il s'agit d'une certaine configuration de la réalité, le résultat d'une représentation qui serait à la fois reproduction et mise en ordre du réel, propre à changer notre perception des choses. Le sens serait comparable à cette fameuse « vision du monde » un peu mystérieuse dont est nourrie toute l'histoire de l'Art. Toute hasardeuse qu'elle est, laissons donc pour le moment cette dernière définition de côté, et concentrons-nous sur la distinction plus simple entre message et idéologie.

Comment ce couple de notions s'applique-t-il au Jeu vidéo ? Prenons un exemple connu de tous : *Les Sims*, du studio Maxis, sorti en 2000 sur PC. L'idéologie qui parcourt l'œuvre est assez claire : c'est une idéologie libérale, ancrée dans une mythologie propre, la « société de consommation ». Le seul but de la vie de votre Sim est de consommer, d'accumuler les richesses en vue d'améliorer l'équipement et la décoration de sa maison : cet idéal est ce qui réalise le bonheur de votre personnage. Pour ce faire, la préoccupation quasi-unique de ce dernier sera de faire progresser sa carrière. Malgré quelques événements aléatoires plus ou moins heureux, celle-ci progresse ainsi à force de volonté et de travail, sans qu'aucun déterminisme social, économique, culturel, ou de genre ne soit jamais pris en considération. Pour le dire rapidement, votre personnage ne sera pas moins bien payé s'il est une femme, ce qui ne correspond pas à la réalité (malheureuse) du monde actuel du travail, et véhicule donc une idéologie méritocratique (en plus d'être libérale et consumériste) passablement béate.

Quel est à présent le message du jeu ? Voilà quelque chose de bien plus difficile à déterminer, si bien que nous serions tentés de répondre : aucun. En effet, le jeu n'est pas didactique, il ne vous explique pas directement comment il faut vivre ou vous comporter, et c'est précisément le principe de l'idéologie libérale

précédemment citée, que de considérer qu'il n'y a pas de règles à imposer, mais que chacun doit se fixer son propre mode de vie, dans les cadres prévus à cet effet par une société apparemment la moins contraignante possible.

Nous sommes donc face à une œuvre, *Les Sims*, imprégnée d'une idéologie forte, mais visiblement dépourvue de message au sens strict. À aucun moment, Will Wright, créateur des *Sims*, ne nous prend à parti pour nous expliquer quoi faire ou quoi penser.

Comparons avec une œuvre tirée de la culture traditionnelle, et qui n'appartient pas, à première vue, à ce qu'on appelle l'art engagé : *Bérénice*, de Jean Racine, publié en 1670. L'idéologie, une fois de plus, porte un nom : il s'agit du jansénisme, qui se caractérise, rappelons-le, par une forme de pessimisme généralisé touchant à la condition humaine, marqué par la croyance profonde en une misère anthropologique et métaphysique consubstantielle à l'homme éloigné du Dieu catholique. Cela se manifeste, dans *Bérénice*, par la nécessité d'étouffer sa passion, toute légitime soit-elle, et de préférer souffrir plutôt que déchoir.

Mais quel est le message de *Bérénice* ? Hormis le conseil adressé aux potentiels empereurs de Rome, disant qu'il vaut mieux éviter d'épouser une reine de Palestine si l'on ne veut pas froisser le peuple, les recommandations explicites sont rares, et celles-ci ne s'adressent visiblement qu'à un nombre très restreint de personnes. Il est bien sûr toujours possible faire varier le curseur du particulier vers le général, et de considérer que le message serait plutôt qu'il faut préférer le bien public à son bonheur personnel, mais on conviendra que ce type d'injonction est pour le moins dépourvu d'originalité, partant d'efficace. On en viendrait presque à considérer, et c'est effectivement notre avis sur la question, que Racine n'a visiblement cherché dans *Bérénice* à délivrer aucun message à proprement parler.

Pour cette raison, il m'apparaît donc clairement que ce qu'on appelle l'Art, s'il véhicule toujours une idéologie sous-jacente, ne délivre par forcément de message ; ou pour le dire autrement, que le fait de délivrer un message ne constitue pas un critère pertinent pour juger du potentiel artistique d'une œuvre, à moins de considérer qu'une pièce comme *Bérénice* n'est pas de l'Art. Par conséquent, ce critère nous apparaît totalement dépourvu de pertinence en ce qui concerne le statut artistique du Jeu vidéo. Il est tout à fait possible – et c'est même hautement probable – que l'interactivité propre au Jeu vidéo « brouille » le message ; seulement, cela ne nous dit en définitive pas grand-chose sur les rapports que le Jeu vidéo entretient avec l'Art.

La question de l'interactivité

Revenons un instant sur cette question de l'interactivité : un des reproches qui est ordinairement fait au Jeu vidéo est en effet que l'interactivité brouillerait la frontière entre auteur et spectateur, frontière reconnue souvent comme caractéristique de l'Art. En tant qu'il est d'abord un jeu, le Jeu vidéo donnerait au joueur un rôle inédit dans l'élaboration du sens, lui permettant d'agir *dans* l'œuvre pour en modifier la forme et le déroulement. Dans cette perspective, le traitement para-universitaire du Jeu vidéo a souvent tendance à se référer aux théories de la lecture, et aux idées d'Umberto Eco notamment, qui accordent au lecteur une place centrale dans la production de sens.

Disons tout de suite que ce parallèle nous semble légèrement suspect : autant il semble indubitable qu'il y a autant d'expériences de jeu que de joueurs, et que chacun peut jouer au jeu de la manière qu'il l'entend ; ou encore que les conditions ou le contexte de jeu peuvent faire varier du tout au tout l'appréhension d'une œuvre ; ou encore, que tout objet a tendance à révéler son potentiel sémiotique à travers les yeux d'une subjectivité donnée ; autant il nous semble très exagéré de considérer que l'interactivité permettrait enfin à l'amateur d'art de devenir co-créateur de l'œuvre vidéoludique, de « faire le jeu » comme on peut le lire parfois. L'exemple suivant nous permettra de montrer qu'interaction et co-création ne sont pas tout à fait synonymes.

Prenons *Super Mario Bros.*, développé par Nintendo, et sorti en 1985 sur Famicom. Je suis certes libre de sauter sur place, de mourir en boucle volontairement, de *speedruner* le jeu, voire même de ne rien faire du tout – autant de façons différentes de « performer » le jeu. En cela, je suis probablement plus « libre » dans mon rapport à l'œuvre, que lorsque je suis vissé à mon fauteuil de cinéma : du moins suis-je certainement plus actif. Car il faut bien reconnaître que cette supposée liberté a tout d'une liberté conditionnelle : ma liberté de sauter, de ne pas sauter ou de sauter en boucle est entièrement conditionnée par le fait que je suis contraint, sans échappatoire, de *sauter ou ne pas sauter*. Il s'agit certes d'une alternative, mais une alternative nécessaire. Il s'agit même de la définition de la nécessité selon Aristote. Dans *Super Mario Bros.*, je peux donc sauter ou ne pas sauter, mais je ne peux pas m'accroupir, tirer des lasers ou changer de couleur. Autrement dit, action ne signifie pas liberté : or, il me semble que ce qui distingue très simplement l'action de la création, c'est précisément que seule la seconde est intrinsèquement libre.

La liberté conditionnelle qui est accordée au joueur n'est par conséquent que le choix d'exploiter ou non les possibilités offertes par le jeu, mais en aucun cas de les changer. Ce qui nous ramène, par un chemin détourné, à la question du sens. En effet, si la représentation proposée par le Jeu vidéo repose bien sur un minimum de structures qui, bien qu'interactives, demeurent figées, alors je ne vois pas ce qui empêche que ces structures soient organisées de façon signifiante. Pour le dire autrement, c'est précisément l'absence de réelle liberté offerte au joueur qui permet au jeu de s'ériger en véritable « vision du monde », pour reprendre l'expression traditionnelle. Pour anéantir ses ennemis, Mario leur saute sur la tête, tandis que son concurrent de l'époque, Alex Kidd (Sega, 1986), leur assène un coup de poing : voilà deux éléments de *game design* qui, à eux-seuls, contiennent toute une configuration du monde. La violence de Mario apparaît comme fondamentalement déréalisée (dans la réalité, sauter sur quelqu'un ne le tue pas) : on a donc une représentation volontairement atténuée du scandale de la violence ; tandis que la violence d'Alex Kidd, bien que le jeu semble marketé pour le même public, a déjà quelque chose de plus réaliste, de plus cru. Donner un coup de poing à quelqu'un peut éventuellement le tuer. On a donc bien ici deux visions du monde qui s'esquissent.

Je voudrais conclure là-dessus : la vraie différence, selon moi, n'est pas dans la supposée « passivité » du lecteur ou du spectateur, par rapport à la non moins supposée « activité » du joueur ; elle est dans le fait que l'activité du joueur est répercutée dans un dispositif qui la requalifie selon ses règles propres, et la met en scène. Pour répondre à la question initiale « de quoi le Jeu vidéo est-il l'art ? », je dirais donc que le Jeu vidéo est moins à mon sens un art interactif qu'un art de l'Action : en un mot, qu'il est une *représentation*, ou une *fiction d'action*. De la même manière que la musique prend du bruit pour en faire du son, le Jeu vidéo prend du *geste* pour en faire de l'*action* : il transforme les déplacements de mes doigts sur le contrôleur en une action au sens plein, c'est-à-dire un processus chargé d'intentions, résultat d'un choix, susceptible d'un effet, soumis à des conséquences.

Par le biais de ses structures de *game design* (règles, objectifs, potentialités d'action), le Jeu vidéo donne du sens à ce qui n'en a pas en soi, c'est-à-dire au geste pur, en le reproduisant et en le retravaillant au cœur d'une fiction. Ce qui est extraordinaire, c'est qu'au moyen de cette fiction d'action, il me fait croire que j'agis, alors qu'en définitive, je ne fais que bouger ; il me fait croire que je suis une personne, alors qu'en définitive, je ne suis qu'un corps. Mon pouce fait droite-gauche, mais mon personnage, lui, tout immergé dans la fiction vidéoludique avec ses règles propres, ses enjeux, ses risques etc., accomplit une série d'actions pleines de sens : sauver la vie d'une personne en danger, débarrasser le monde d'un ennemi mortel, et ainsi de suite.

Le geste devient action, l'objet devient œuvre : et c'est peut-être bien ça la fonction de l'art, donner son sens et sa forme à un réel chaotique par le biais d'une représentation. On retombe finalement sur une définition très classique, me semble-t-il, de l'Art ; mais avec cela d'intéressant que, sans crier gare, le Jeu vidéo s'y est inséré sans trop de difficulté.

Cas pratique : *Space Station Silicon Valley* et la question de l'action.

Pour terminer, je vous propose un aperçu de l'application pratique de ces quelques éléments théoriques. Que signifie analyser un jeu sous l'angle de l'action ? Cela nous permet-il réellement de dégager un quelconque sens au jeu vidéo, une « vision du monde » ? Pour tâcher de répondre à ces deux questions difficiles, j'ai choisi un exemple précis : le jeu *Space Station Silicon Valley*, sorti en 1998 sur Nintendo 64, et développé à l'époque par DMA Design. Pourquoi avoir choisi ce jeu en particulier ? Car il me semble qu'à de nombreux égards, ce jeu répond à tous les clichés répandus ordinairement sur le Jeu vidéo : son écriture est potache, son esthétique criarde, sa bande originale ne présente aucun intérêt musical etc. Pour résumer, si l'on se réfère, comme je viens de le faire, aux critères esthétiques traditionnels, ce jeu ne présente aucun intérêt : il ne correspond clairement pas à l'idée que l'on se fait d'une œuvre d'art, encore moins à celle qu'on peut se faire d'un chef-d'œuvre.

J'ai volontairement choisi de ne pas m'appuyer sur un jeu de type « art game », un jeu expérimental ou indépendant car, si la position critique que je vous ai proposée ici est viable, j'estime qu'elle doit l'être pour n'importe quel type de jeux, à commencer par ceux qui ne doivent pas leur prétendue dimension artistique à tel emprunt direct à la peinture, à la littérature, au cinéma etc. L'hypothèse que j'avance est donc que tous les jeux vidéo relèvent d'un certain art vidéoludique, même s'ils se révèlent *in fine* différemment profonds, puissants, ou originaux. À mon sens, *Space Station Silicon Valley* propose ainsi une certaine configuration du monde qui vaut la peine d'être citée.

Comme je le mentionnais, *Space Station Silicon Valley* est sorti en octobre 1998 sur Nintendo 64 (la console de salon de Nintendo), développé par le studio écossais DMA Design et édité par Take-Two Interactive. C'est un jeu de plates-formes/action en 3D comme il y en eu beaucoup sur Nintendo 64 après le succès commercial et critique de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996). Ce jeu est assez peu connu, malgré une réception

critique plutôt favorable dans la presse spécialisée de l'époque : le jeu est surtout vanté pour son originalité, et la variété de son gameplay. À peine 150 000 copies du jeu ont été vendues dans le monde, dont seulement 30 000 en Europe. En réalité, peu de gens se souviennent de ce jeu, en partie à cause de la concurrence terrible exercée par d'autres jeux du même genre sur Nintendo 64 (*Super Mario 64*, *Banjo&Kazooie*, *Rayman 2*, *Donkey Kong 64* etc.).

Ce qui m'intéresse dans ce jeu, c'est le décalage total qui me paraît exister entre l'« habillage » du jeu (écriture, direction artistique, musique), très semblable à tout ce qui se faisait à l'époque sur le même support, très conforme en un sens à l'« esprit » Nintendo, loufoque, coloré, enfantin ; décalage dis-je, entre cette apparence et le *game design* du jeu à proprement parler, qui permet, il me semble, de comprendre certains aspects du sens du jeu. Avec cet exemple, je veux simplement faire voir qu'un jeu ne peut pas se comprendre sans considérer la *fiction d'action* qu'il met en place, c'est-à-dire sans considérer son *game design* comme une structure sémiotique à part entière.

Essayons de décrire de la façon la plus précise possible les différentes mécaniques de jeu. La grande originalité de *Space Station Silicon Valley* est que le joueur ne contrôle pas de véritable personnage, mais une sorte de micro-processeur, dont la particularité est d'être non seulement impuissant (on ne peut rien faire avec, hormis se déplacer), mais vulnérable. Sa barre de vie diminue en continu, sans qu'il existe aucun moyen, emprunté directement aux ressources de l'avatar, de se soigner ou d'endiguer cette fuite. Cet élément de *game design* est extrêmement contraignant. En contrepartie de cette contrainte, le jeu donne néanmoins au joueur la possibilité (nécessaire) de *prendre le contrôle* de n'importe quel NPC (*non playable character*) du jeu, en l'occurrence des animaux robotisés, et d'acquérir ainsi ses capacités propres : c'est pour cette raison que le manuel du jeu précise que les boutons A et B de la manette de Nintendo 64 correspondent respectivement à « Action 1 » et « Action 2 », qui dépendent donc elles-mêmes du type de NPC incarné et de ses aptitudes particulières. Pour donner un exemple plus concret, le joueur peut par exemple incarner un mouton : le bouton A permettra alors de sauter et de planer s'il est maintenu, le bouton B lui donnera la possibilité de bêler. Ces capacités seront différentes s'il décide plus tard d'incarner un renard ou une souris.

Mais le jeu devient intéressant si l'on prend en considération une autre contrainte de *game design* : pour pouvoir prendre le contrôle de ces différents animaux robots, le joueur doit en effet les exterminer au préalable. Le transfert ne se fait pas de corps vivant à corps vivant, mais de corps incarné à corps mort. Très concrètement, si le joueur incarnant un chien décide qu'il serait plus utile d'incarner un mouton pour résoudre l'énigme du niveau, il va donc mordre le mouton à mort à l'aide de la capacité 2 de son chien (bouton B), pour ensuite abandonner le corps sans vie du chien qu'il avait tué un peu plus tôt, pour investir le corps sans vie du mouton qu'il vient de tuer à l'instant. Je pense qu'il n'est pas forcément nécessaire de développer davantage : ce qui est tout à fait singulier dans ce jeu, et qui en fait toute la véritable saveur, c'est précisément ce *game design* fondé sur une cruauté extrême. Beaucoup de jeux impliquent de tuer des adversaires ; mais peu d'entre eux exigent du joueur qu'il prenne possession de leur cadavre pour accomplir ses objectifs. Dans un sens particulièrement morbide, *Space Station Silicon Valley* prend l'expression « incarner un personnage » au pied de la lettre : se glisser dans la carne, la viande sans vie de son adversaire pour profiter de ses aptitudes.

Ce *game design* de la cruauté bafoue ainsi une convention familière du Jeu vidéo, à savoir la distinction claire entre l'avatar d'un côté, projection du joueur et principe actif, et l'ennemi ou NPC de l'autre, obstacle ou support, souvent (pas toujours) objectifié. Si l'on considère que le Jeu vidéo est capable de représenter la réalité, cette remise en question a donc également des répercussions sur nos catégories réelles : c'est dans la réduction cynique & cruelle de l'écart entre moi et autrui que se situe toute la charge scandaleuse du jeu. *Space Station Silicon Valley* semble faire advenir un véritable règne des moyens, où chaque individu est nié dans son statut de personne et ramené à un pur statut d'outil utilisable à discrétion. Je me sers littéralement de mon semblable pour arriver à des fins qui n'intéressent que moi.

Ce qui est intéressant dans cet exemple, c'est que le sens du jeu est principalement produit par son *game design*. Le décalage qui existe entre cette « fiction d'action », et l'enrobage graphique ou musical du jeu, contribue également à en préciser le sens : à la cruauté s'ajoute le cynisme et la dérision. Mais sans cette prise en compte de la notion d'action, un jeu comme *Space Station Silicon Valley* ne peut pas se révéler, me semble-t-il, dans toute son inquiétante splendeur.

J'ai également choisi cet exemple pour une autre raison : c'est qu'il est assez simple de confirmer les hypothèses interprétatives que je viens d'avancer, si l'on se penche quelques minutes sur les conditions de production du jeu. C'est donc ce que je vous propose de faire avant de clore mon propos.

Fondé en 1988, DMA Design débute modestement en produisant des shoot-them-up sur Amiga, avant de connaître un succès retentissant grâce à la sortie de *Lemmings* en 1991 : avec ses nombreuses suites et adaptations, le jeu comptabilise plus de 20 millions de copies vendues à ce jour. Au milieu des années 1990, ce

succès attire naturellement l'attention de Nintendo, qui propose à DMA de rejoindre le cercle très fermé de ses développeurs partenaires pour la future Nintendo 64.

Le studio débute alors le développement de *Body Harvest* pour la Nintendo 64 dès 1995 ; mais devant le caractère assez violent du jeu, Nintendo, qui avait envisagé d'intégrer le jeu au line-up de lancement de sa nouvelle console, décide de renoncer à éditer le projet ; ce dernier verra finalement le jour après 3 ans de pourparlers, édité par Gremlin Interactive en Europe, et par Midway aux USA. Durant cet intervalle, DMA s'attèle au développement du premier *Grand Theft Auto*, qui sort sur PC en octobre 1997. Pour rappel, *Space Station Silicon Valley* sort l'année suivante, en octobre 1998. Après d'innombrables rachats par divers éditeurs, le studio finit par ouvrir en 1999 une branche à Edimbourg, qu'il baptise Rockstar North. Encouragé par les ventes correctes de *GTA 2*, sorti en 1999, le studio décide alors de développer une suite en trois dimensions : étant donnée l'expérience acquise par l'équipe derrière *Space Station Silicon Valley* en matière d'environnement et d'animations 3D, c'est elle qui est logiquement mise sur le projet. En 2001, Rockstar North sort finalement *GTA III*, qui devient le jeu le plus vendu de la PS2 cette année-là, et l'un des plus gros succès de la décennie, avec, à lui seul, près de 20 millions de copies vendues à ce jour.

Comment ne pas voir, d'un jeu à l'autre, une forme de continuité dans la vision que DMA Design, puis Rockstar, se fait de la réalité, et dans la manière bien à eux qu'ils ont de la représenter dans un jeu vidéo ? Le principe même de *Lemming* consiste à utiliser ses petits personnages, parfois en les sacrifiant, pour atteindre la fin du niveau ; rien que le titre du jeu *Body Harvest* (la récolte des corps) fait incroyablement écho à *Space Station Silicon Valley* ; quant à GTA, il n'est pas vraiment nécessaire de rappeler que le jeu véhicule une vision très utilitaire de l'individu, et que le fait même de voler les voitures à l'arrachée (traduction littérale de *Grand Theft Auto*), qui est une des mécaniques de base du jeu, rappelle sans mal le « vol » de corps qui fonde le *game design* de *Space Station Silicon Valley*. Chez DMA, puis chez Rockstar, le monde, corps et biens, se réduit à un ensemble d'outils toujours disponibles, à la merci d'un individu tout puissant et capricieux, qui ne s'affirme que dans la négation utilitaire de l'autre. On peut être frappé, par exemple, en comparant l'extraordinaire similitude entre la façon dont vous acquérez votre premier corps dans *Space Station Silicon Valley* (le chien se fait écraser par l'atterrissage de votre vaisseau), et la façon dont vous obtenez l'un de vos premières armes dans *GTA Vice City* (un ouvrier se fait écraser par un chauffard, laissant son marteau à votre disposition).

Le but de ces rapprochements n'est pas de souligner à proprement parler une vision d'auteur, mais simplement l'importance qu'il y a à considérer le Jeu vidéo comme fiction d'action - c'est-à-dire à l'interpréter sous l'angle du *game design*, pour en dégager des éléments de sens. Dans le cas contraire, des œuvres aussi différentes que *Lemmings*, *Space Station Silicon Valley* ou *Grand Theft Auto* pourrait bien passer pour totalement étrangères l'une à l'autre, ce qui serait, à mon sens, une erreur importante.

Je ne sais pas si je me suis montré très convaincant pour répondre théoriquement à la question « le Jeu vidéo est-il un art ? » ; mais ce qui est amusant, c'est qu'en partant du principe qu'il en était un, je crois avoir souligné que le Jeu vidéo est capable de proposer une *configuration de la réalité* qui, malgré tout, enrichit notre appréhension du monde et de nous-mêmes. S'il n'est pas un art, au moins me semble-t-il *se comporter* comme un art jusqu'ici. Peut-être est-ce, en définitive, la seule réponse qu'il est possible d'apporter à cette question difficile.

Sources consultées

BARDA Oscar, juin 2014, « Art movements in video games, an introduction », http://www.gamasutra.com/blogs/OscarBarda/20140620/219566/Art_movements_in_video_games_an_introduction.php

BARDA Oscar, juillet 2014, « Art movements in video games, Justwalkingism », http://www.gamasutra.com/blogs/OscarBarda/20140731/222365/Art_movements_in_video_games_Justwalkingism.php

BARDA Oscar, août 2015, « Art movements in video games, Machinalism », http://www.gamasutra.com/blogs/OscarBarda/20150826/252135/Art_movements_in_video_games_Machinalism.php

CHANDELIER Dorian, octobre 2015, « *Merci Dorian – L'art* », <http://www.jeuxvideo.com/videos/chroniques/444988/merci-dorian-l-art.htm>

EBERT Roger, 2010, « Video Games can never be art », <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

GENVO Sébastien, 2013, « Théories des jeux vidéo. Ep. 1. Jeux vidéo, art et culture », <https://www.youtube.com/watch?v=T6EcYfJAXTI>

LEBOVITZ Liel, mars 2013, « MoMA has mistaken video games for art », Liel Lebovitz <http://www.newrepublic.com/article/112646/moma-applied-design-exhibit-mistakes-video-games->

MAEDA John, décembre 2012 « Videogames do belong in the museum of modern art », <http://www.wired.com/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/>

ROY Brice, interviewé par BRUET-FERREOL Quentin, 2011, « GAME IS ART / Interview de Brice Roy », <http://www.siliconmaniacs.org/le-jeu-video-est-il-un-art/>

ZIMMERMAN Eric, septembre 2014, « Games, stay away from art. Please », Eric Zimmerman <http://www.polygon.com/2014/9/10/6101639/games-art-art>