

SOCIÉTÉ / POLITIQUE CULTURELLE / ÉCONOMIE CULTURELLE / ÉDUCATION /
NUMÉRIQUE / TENDANCES ARTISTIQUES / ARTS & MUSÉES / INTERNATIONAL

DE QUOI LE JEU VIDÉO EST-IL L'ART ?

Art du geste, le jeu vidéo peut faire appel au son, au texte ou à l'image pour cultiver notre sensibilité motrice comme notre plaisir esthétique.

THOMAS MORISSET

En 2016, lors de la séance inaugurale du séminaire InGame à l'École normale supérieure de Paris, Guillaume Grandjean avait intitulé son intervention : « Le jeu vidéo, un art, oui, mais de quoi ? » Ce titre, et l'occasion à laquelle il a été prononcé, sont un bon indice de la posture majoritaire des chercheurs et chercheuses sur les jeux vidéo : leur qualité artistique n'est que rarement remise en cause¹, et les discussions portent avant tout sur la manière dont se croisent les définitions de l'art et des jeux vidéo, non sur la possibilité même de ce

croisement. Mais afin de rendre compte sereinement de ce problème, il faut commencer par lever une ambiguïté sur le sens du mot « art ». Faut-il l'entendre de manière neutre ou bien y ajouter une connotation positive qui ferait que la question : « En quoi le jeu vidéo est-il un art ? » deviendrait en même temps : « Le jeu vidéo est-il de l'Art ? »

LES JEUX VIDÉO : UN ART OU DE L'ART ?

Cette seconde question est l'héritière de la double partition qui a commencé à s'opérer à partir de la Renaissance entre les



Les jeux vidéo ouvrent la possibilité d'un rapport à l'image dans lequel celle-ci n'est pas vue pour elle-même, mais comme l'espace dans lequel un geste s'accomplit.

beaux-arts et les autres techniques. Sur le plan théorique, une première partition postule que certaines pratiques (la peinture, la musique, etc.) créent des œuvres d'art, comme des objets ayant une essence spécifique et une teneur spirituelle particulièrement élevée. Sur le plan pratique, s'organise en conséquence une seconde partition entre l'Art et l'activité ordinaire, partition dont témoigne le musée, comme lieu d'appréciation artistique détaché d'autres fonctions, notamment culturelles. Traiter cette question en détail demanderait à la fois une enquête philosophique sur la participation ou non des jeux vidéo à cette essence de l'œuvre d'art et une enquête sans doute d'inspiration plus sociologique qui analyserait, dans le monde des jeux vidéo, la présence et les variations des mécanismes de légitimation et de patrimonialisation qui vont de pair avec l'établissement d'un domaine des beaux-arts.

Si ces questions ont de l'intérêt, nous suivrons plutôt l'autre voie et entendrons donc « art » en un sens neutre, dans une acception qui désigne une pratique technique qui tout ensemble suit et génère ses propres règles. Si pareil terme peut ainsi désigner à la fois le cinéma, la médecine ou la ferronnerie, nous sentons confusément que la médecine et le cinéma ne sont pas des arts en un sens exactement identique. Ce qui différencie les arts entre eux semble d'abord être leur objet ; le cinéma est un art de l'image mouvante, la médecine de la santé, et la ferronnerie du fer forgé. En ce sens, définir un art consisterait à trouver le matériau qu'il travaille, et nous retomberions alors sur la question que nous posions avec Guillaume Grandjean : « De quoi les jeux vidéo sont-ils l'art ? » Mais cette question peut encore être précisée en remarquant que le cinéma ne se distingue pas de la médecine par son seul

objet, mais aussi par la manière dont sa matière est travaillée. Ainsi, une parenté plus forte semble exister entre le cinéma, la danse et la littérature qu'entre le cinéma et la médecine, car ces différentes pratiques travaillent une matière sensible (l'image, les mots, le corps) afin de proposer à notre perception des objets inouïs qui nous offrent un type particulier de plaisir, le plaisir esthétique. Apparaît alors un sens légèrement plus restreint du terme « art », désignant les pratiques qui travaillent une matière sensible afin que nous puissions cultiver notre propre sensibilité au contact de ces produits². S'ouvre alors la question de savoir si les jeux vidéo font partie de cette catégorie plus spécifique des arts.

LES JEUX VIDÉO NE SONT PAS UN ART DE L'IMAGE

Du fait même de leur nom, les jeux vidéo semblent définis par leur qualité visuelle. En effet, dire que je travaille sur l'esthétique des jeux vidéo m'a souvent attiré la remarque suivante : « C'est vrai que les jeux sont plus beaux aujourd'hui », phrase à travers laquelle il fallait comprendre que les images apparaissant à l'écran étaient plus belles de nos jours que dans les débuts du médium. Pareille réaction se base sur la double idée selon laquelle les jeux vidéo présentent des images et que tout ce qui apparaît à l'écran lors d'une session de jeu est une image, ou du moins est vu comme tel.

La première idée souffre au moins deux types d'exceptions : les jeux se passant entièrement d'interface graphique et les jeux en mode texte. Comme exemple du premier cas, pensons à *A Blind Legend*, jeu dans lequel nous jouons un personnage aveugle et devons uniquement nous diriger dans un espace numérique par le son, sans que l'écran n'affiche quoi que ce soit. Quant au second cas, il s'agit de jeux dans lesquels nous sommes face à une suite de descriptions textuelles, éventuellement agrémentées d'une illustration. L'action au sein de ces mondes textuels s'effectue soit en tapant une commande (comme « prendre l'épée »), soit par navigation hypertexte, en cliquant sur une phrase pré-écrite qui fait progresser la narration.

Deux remarques à ce sujet. D'abord, qu'il soit possible de distinguer sur un même écran un espace d'illustration et un espace textuel tend bien à montrer que l'intégralité de l'écran ne forme pas une image unie. Ensuite, il ne faut pas considérer cette forme de jeu vidéo comme un « incunable » engendré par la nécessité de composer avec des limitations techniques aujourd'hui disparues. Si ce genre a été en effet très important dans les premiers temps du jeu vidéo, notamment à cause de l'influence du jeu de rôle naissant, la sortie récente d'excellents jeux en mode texte, notamment *Depression Quest* de Zoë Quinn ou *With Those We Love Alive* de Porpentine, montre bien qu'il s'agit d'un genre à part entière qui a ses codes,

son propre plaisir ludique, et qui reste pertinent de nos jours. Mais ces exemples ne doivent pas faire oublier que l'immense majorité des jeux vidéo passent bien par des images. Quel statut alors leur accorder ? Faut-il les comprendre comme des « exceptions qui confirment la règle », comme des œuvres limites qui jouent avec les frontières du médium ? Ou bien révèlent-ils quelque chose de la matière que travaillent les jeux vidéo ? Qu'ont-ils alors de commun avec les jeux usant d'images ?

LES JEUX VIDÉO SONT UN ART DU GESTE

Pour le dire rapidement, le rapport à l'image dans les jeux vidéo est toujours

potentiellement double, ce qui apparaîtra en examinant la capture d'écran du jeu *Remember Me* présentée ci-dessous. Il est possible d'analyser la composition de l'image, le jeu entre les plans qui fait apparaître les masques comme démesurément grands, la plongée, certes menaçante, mais qui est en même temps l'occasion pour l'héroïne d'emprunter un chemin ascendant pour affronter les difficultés symbolisées par ces mêmes masques. Mais remarquons la double flèche et l'indication de distance, en haut à gauche, qui semblent flotter sur l'image : il s'agit d'informations permettant au joueur de mieux s'orienter en rendant immédiatement lisible à l'écran ce qui est interactif et ce qui ne l'est pas. Un tel élément rappelle que l'image à l'écran n'est pas seulement faite pour être



vue : c'est un espace d'action dans lequel nous sommes invité(e) à projeter notre point de vue.

Ainsi, en situation de jeu, l'appréciation de la composition est secondaire : le regard ludique se fait scrutateur, il recherche les éléments interactifs, et tous les éléments formels que nous avons listés, s'ils participent à la qualité générale de l'expérience, sont secondaires par rapport à cette recherche. Au lieu de laisser jouer ces éléments formels dans une perception esthétique, nous retrouvons un processus attentionnel qui place des étiquettes sur les choses (interactif/décor, allié/ennemi) en fonction d'une grammaire visuelle ludique traitant ce qui apparaît à l'écran davantage comme les signes d'un code de la route que comme les parties d'une image.

Nous ne disons pas que joueurs et joueuses sont en permanence insensibles à la composition d'un plan, aux lignes d'une architecture ou à la verdure d'un paysage, mais que les jeux vidéo ouvrent la possibilité d'un rapport à l'image dans lequel celle-ci n'est pas vue pour elle-même, mais comme l'espace dans lequel un geste s'accomplit. Or, cette double lecture est commune aux jeux qui utilisent des images et à ceux qui n'en utilisent pas. Ainsi, lire dans un jeu en mode texte a bien plus à voir avec la recherche de mots-clés qui sont

« *Le plaisir pris à ces jeux n'est pas simplement divertissement ou satisfaction face à l'épreuve surmontée, mais appréciation de qualités sensibles.* »

la promesse d'une possible interaction qu'avec le fait de s'attarder sur le style ou le pouvoir évocateur des mots. Dans les deux cas, cette scrutation des interactions possibles est la phase préparatoire d'un geste, le plus souvent appuyer sur un bouton, qui est enregistré et traduit par un programme

en un résultat numérique.

Ce résultat numérique varie selon les jeux et n'est pas limité au simple domaine visuel : selon le jeu ou selon le moment d'un même jeu, appuyer sur un même bouton permettra de tirer, de sauter, de faire entendre une note de musique. C'est la plasticité même de la traduction qui semble alors être la matière des jeux vidéo, ce qui apparaît particulièrement bien dans le récent *Wandersong* de Greg Lobanov. Nous y incarnons principalement un barde dont le pouvoir est de chanter : par une légère pression du joystick droit d'une manette, il est possible de faire apparaître autour de notre personnage un cercle figurant une gamme et de jouer des notes en orientant ledit joystick dans la direction correspondant à la note voulue. Or, selon les niveaux, les conséquences du fait de chanter changent : dans l'un, cela fait grandir des plantes qui servent d'ascenseur, quand dans un autre cela nous protège de projectiles ; et, changeant plus radical encore, un troisième

niveau requiert d'incarner une héroïne armée d'une épée. Au même mouvement physique d'orientation du joystick correspondent alors non plus des variations d'effets, mais bien un effet entièrement différent : l'épée est brandie et l'héroïne assène des coups dans la direction choisie.

Wandersong est donc composé comme une suite de variations autour d'un même principe, et chaque variation teste la capacité du joueur à s'adapter à ces nouvelles traductions en prenant la mesure, par l'imagination, des nouvelles possibilités qui s'offrent à lui et en incorporant les nouveaux motifs gestuels et rythmiques demandés. L'ensemble des jeux vidéo n'est alors pas autre chose que l'ensemble des variations ludiques³ permettant de traduire numériquement un geste physique. Nous avons résumé cela en disant que les jeux vidéo constituaient un art du geste. Si cette phrase avait l'avantage d'être concise, il faut la préciser un peu plus car, en l'état, elle ne permettrait pas de différencier les jeux vidéo de la danse.

La matière propre des jeux vidéo est donc, plus précisément, la liaison entre un geste physique et sa traduction numérique dans un cadre ludique, liaison qui amène à considérer la traduction numérique comme la continuation ou la conséquence du geste physique appliqué sur la manette ou sur le clavier. Pareille traduction n'est donc pas tributaire de l'existence d'image, mais peut prendre la

forme d'un son, d'un texte, d'une image ou bien de tous ces aspects en même temps dans sa liaison avec le geste physique. Cette définition ne prétend cependant pas être normative, en excluant des jeux vidéo ceux qui ne travaillent pas avant tout cette qualité gestuelle. Elle entend simplement préciser, du point de vue esthétique, ce qui constitue une spécificité non limitative des jeux vidéo. Ainsi, le son, le texte ou l'image peuvent être appréciés pour eux-mêmes indépendamment de leur liaison à un geste : les jeux de promenade ou *walking simulators*, dans lesquels, de par l'absence de péril ludique, le joueur ou la joueuse peut tout à sa guise s'abandonner à une contemplation paysagère, sont là pour le prouver⁴.

Mais si nous avons indiqué cette spécificité, en quoi constitue-t-elle une exploration du sensible qui soit en même temps pour nous un approfondissement nous permettant de cultiver notre sensibilité, comme le font le visionnage d'un film ou la lecture d'un roman ? En quel sens, alors, cette capacité à traduire un geste numériquement fait-elle du jeu vidéo un art au sens restreint auquel nous avons introduit le terme ?

JEUX VIDÉO ET JUGEMENTS DE GOÛT

De quelle manière voit-on qu'une pratique appartient à ce domaine restreint des arts que nous signalons ? Par le fait

que nous portons sur ces œuvres des jugements de goût, dont le plus commun est la formule : « c'est beau ». Ce jugement très particulier est un jugement sensible qui évalue le plaisir que nous prenons à la vision, à la lecture d'une œuvre ou simplement à la rencontre d'un objet naturel ou artificiel, quelle que soit son origine. Il est le fruit d'une méditation plus ou moins étendue sur les causes sensibles de ce plaisir et débouche sur un meilleur aiguïsement de nos sens, non dans la mesure où ceux-ci seraient plus performants, mais parce qu'ils sont capables de saisir des nuances plus délicates, générant par là un plaisir esthétique à la fois plus fort et plus précis. Ainsi, si plaisir esthétique et jugement de goût ne sont pas exclusifs à ce domaine des arts, ils jouent un rôle prépondérant dans cette culture sensible en proposant des objets qui se présentent à nous comme étant faits pour être appréciés de manière sensible.

De quelle façon alors la liaison entre un geste et sa traduction numérique participe-t-elle de cette forme de culture ? Examinons un autre exemple récent, le *Celeste* de Matt Thorson, et plus particulièrement son deuxième niveau. Il s'agit d'un jeu de plates-formes, genre dans lequel la mécanique principale est le saut par-dessus des dangers variés et dont le représentant le plus vénérable est sans doute la série des *Super Mario Bros*. Dans *Celeste* cependant, point de plombier moustachu : il s'agit ici de diriger

une jeune femme, Madeline, gravissant une montagne. Mais la différence entre les jeux de plates-formes ne se limite pas à ce seul aspect cosmétique et visuel : elle se trouve de manière plus décisive dans l'établissement d'un système particulier de gestes.

L'incorporation de gestes vidéoludiques constitue un double travail moteur. Cela demande à la fois d'imaginer quels gestes sont possibles pour accomplir la tâche ludique fixée par le jeu, et de mêler un mouvement effectué physiquement à une nécessaire projection dans un mouvement numérique qui n'est pas le nôtre mais est ressenti comme étant la continuité numérique de notre mouvement physique. Or, cette double tâche doit être réajustée en fonction de chaque jeu : la gravité, l'inertie, la longueur du saut, la manière de diriger notre personnage changent d'un jeu à l'autre, et ces différences sont des différences sensibles dans la mesure où elles renouvellent et affinent la perception et l'imagination motrices.

Bien sûr, nous devenons plus performant(e) à mesure que nous progressons dans le jeu, mais la progression au sein d'un jeu et l'accroissement de la culture ludique, par le fait de jouer à des jeux différents, mènent en même temps à un affinement de notre sensibilité motrice : nous percevons plus finement les nuances de mouvements possibles, de même que la fréquentation des tableaux nous rend plus sensible à un style ou

aux différentes nuances d'une couleur. Le plaisir pris à ces jeux n'est pas simplement divertissement ou satisfaction face à l'épreuve surmontée, mais appréciation de qualités sensibles aptes à être en même temps de belles règles : dans le cas de *Celeste*, l'accord à réaliser entre une trajectoire en cloche à faible vitesse (le saut) et une trajectoire tendue à plus haute vitesse (le *dash* ou projection), en l'air, au mépris de toute loi physique commune.

Le deuxième niveau de *Celeste* joue en outre avec le type de mouvement réalisé. En effet, il y a dans ce niveau des étangs étoilés que Madeline peut traverser par une projection. Nous parlons d'« étangs étoilés » parce que ces zones, qui permettent de conserver la vitesse et l'orientation linéaires des projections, sont des zones fixées sur un ciel noir, emplies d'étoiles, que Madeline traverse comme si elle y plongeait, laissant derrière elle une traînée qui rappelle celle qui suit les nageurs à la surface de l'eau. La beauté de ce niveau vient justement de sa capacité, à partir du même mouvement physique, à jouer en même temps sur la qualité des mouvements et sur la perception des éléments en estompant la frontière entre l'aquique et l'aérien, comme pourraient le faire un jeu sur les textures en peinture ou une métaphore en littérature. Ainsi, à travers la bonne réalisation des gestes, nous redevons attentif(ve) aux éléments propres à l'image. L'appréciation motrice et

l'appréciation de l'image, que nous avons jusqu'ici séparées, peuvent donc se réunir dans ces moments fragiles et sans doute éphémères mais riches esthétiquement. Cette possibilité même de réunion qui nous apparaît comme un produit de l'art ludique en général, et de l'art des jeux vidéo en particulier.

1. Il faut souligner ici la notable exception de Graeme Kirkpatrick dans son ouvrage de 2012, *Aesthetic Theory and the Video Game*. Celui-ci assimile les jeux vidéo à une forme de danse, danse qui, dans une perspective inspirée des écrits sur l'art d'Alain Badiou, n'est pas véritablement un art car incapable de porter pleinement un sens. Partant, les jeux vidéo ne sont pas un art.
2. Définir ces pratiques comme esthétiques ne revient pas à les définir comme de l'Art, dans la mesure où l'essence de l'Art peut être pensée comme différente voire opposée à la dimension esthétique.
3. La précision « ludique » a son importance si nous voulons distinguer un jeu vidéo d'un traitement de texte, par exemple.
4. Nous renvoyons notamment au très beau *Sacramento* de Delphine Fourneau, ou encore à *Dear Esther* du studio The Chinese Room, qui a fait connaître le genre auprès d'un large public.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Stello Bonhomme et Carole Talon-Hugon (dir.), *Esthétique des jeux vidéo* (dossier thématique), *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, vol. 1, Paris, PUF, 2013.
- Marion Coville, « "Dixième art", "jeu d'auteur" : quelle politique de représentation du jeu vidéo comme art ? », novembre 2013, <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01351469/document>
- Benoît Melançon et Bernard Perron, *L'Art en jeu ou le jeu de l'art* (dossier thématique), *Sciences du jeu*, n° 6, 2016, <https://journals.openedition.org/sdj/666>
- Mathieu Tricot, « Comprendre le jeu par le geste », in UNIL GameLab (dir.), *Penser (avec) la culture vidéoludique*, colloque, 5-7 octobre 2017, Université de Lausanne, https://youtu.be/Jm_EVAbDAPk