

Enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo

Sébastien Genvo
Maître de conférences
Université de Limoges
sebastien.genvo@wanadoo.fr
<http://www.ludologique.com>

Depuis leur apparition, les jeux vidéo suscitent au sein des médias et de la société deux types de discours opposés. Pour certains, c'est un loisir de masse pouvant mener à l'addiction, à caractère violent, ce type de points de vue ayant été particulièrement diffusé lors du massacre de Columbine aux États-Unis, où l'on présentait les meurtriers comme des adeptes du jeu *Doom*. Pour d'autres, le jeu vidéo est une nouvelle forme d'art, qui mériterait sa place dans les musées. Il a à ce titre déjà connu plusieurs formes de consécration, comme en témoigne la manifestation *Game On*, organisée en 2002 au sein de la Barbican Art Galleries de Londres, ou la remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des Arts et Lettres à trois concepteurs de jeux vidéo en 2006. Ces discours ne sont pas sans rappeler d'autres formes de création fictionnelle, qui ont elles aussi suscité les mêmes débats à leur apparition, qu'il s'agisse du cinéma, ou du roman. Au XVIII^{ème} siècle, un médecin nommé Samuel Auguste Tissot dénonce par exemple le roman comme cause des maladies nerveuses et de l'onanisme chez les jeunes filles.

Notre intervention a eu pour vocation d'aller au-delà des formes redondantes de discours pour délivrer quelques clés de compréhension permettant d'explorer les raisons de ces propos, l'objectif étant de cerner ce qui fait la spécificité des jeux vidéo vis-à-vis des médias les ayant précédé. En quoi ces jeux s'inscrivent-ils résolument dans notre modernité, dans nos sociétés contemporaines et en quoi permettent-ils de mieux comprendre nos relations avec les technologies numériques, leurs enjeux sociaux et culturels ? Il nous semble important de considérer les jeux vidéo non pas comme un simple divertissement mais davantage comme un vecteur d'expression idéologique, culturel, dont il faut mesurer l'ampleur actuel car l'un des premiers risques serait justement de les considérer comme triviaux. Comme l'avance le chercheur et philosophe américain Mackenzie Wark, les jeux vidéo paraissent être la forme culturelle émergente de nos temps.

Né dans le contexte de recherches subventionnées par des instituts militaires, initialement mis à disposition du grand public par l'intermédiaire des bars et salles de jeux puis diffusé et produit à grande échelle par les majors des médias, le jeu vidéo est en effet une industrie qui a du répondre tout au long de sa croissance aux impératifs de la globalisation économique, avec ce que cela implique en terme de logiques d'homogénéisation de contenus, qui ont aussi été la cause de certaines crises économiques dans le domaine. À ce titre, l'industrie vidéoludique est aussi traversée par des résistances et des frictions de la part de certains acteurs (qui peuvent aller à l'encontre des

logiques hégémoniques), en premier lieu certains concepteurs qui ont très tôt revendiqué un statut de créateur tout en questionnant la particularité du médium en tant que vecteur d'expérience esthétique. Car au-delà de l'image d'Épinal de l'adolescent devant son écran de télévision, les jeux vidéo démontrent finalement une étonnante diversité de contenus, de types de pratique, mais aussi de vocations : un jeu comme *Passage* a par exemple pour objectif de questionner d'une façon très poétique le sens de notre passage dans la vie, alors qu'un jeu comme *America's Army*, commandité par le ministère de la défense américaine, a une vocation de propagande très claire.

Dans cette optique, il faut considérer le jeu vidéo comme un moyen d'expression comme les autres, qui est à même de véhiculer aussi bien des contenus poétiques que des contenus politiques,... En revanche, comme le suggère le chercheur et *game designer* Gonzalo Frasca, à la différence des médias traditionnels et des arts dramatiques, les jeux vidéo ne sont pas uniquement basés sur des procédés de représentation mais sur une structure sémiotique alternative, la simulation. Pour ce chercheur, les jeux vidéo impliquent alors un énorme changement de paradigme dans notre culture car ils représentent le premier média de simulation complexe pour les masses. Dans ce cadre, il reste encore en grande partie à comprendre par quelles modalités les jeux vidéo transmettent à leurs façons des émotions, des messages, du sens. Mais, les jeux vidéo s'inscrivent aussi dans une généalogie et impliquent les joueurs en employant des techniques relevant d'autres disciplines artistiques, tels que l'architecture, la littérature ou la musique.

Ils s'ancrent néanmoins résolument dans la société de l'information, dont ils ont accompagné la croissance : dans un monde de l'information chaotique, incertaine, multiple, le jeu est une attitude caractérisée par sa propension à faire face à l'incertain et à la maîtrise de l'information. Le jeu est selon nous un lieu d'exercice des possibles (Winnicott parle du jeu comme d'un espace « potentiel »). Joost Raessens souligne dans ce cadre que les nouvelles générations sont aujourd'hui confrontées à une prolifération de visions du monde, notamment à travers les médias, ce qui mène à une potentialisation de la réalité. Celle-ci se présente à eux comme une multiplication de possibles. Dans ce cadre, selon Raessens, les joueurs sont tout disposés à apprendre à travers leur pratique les compétences cognitives nécessaires pour survivre à l'« âge du chaos ». Ce n'est donc peut être pas un hasard si le jeu vidéo est à présent au cœur des loisirs numériques et des pratiques des jeunes dans nos sociétés contemporaines, qui font se côtoyer de multiples possibles.

Pour aller plus loin : Sébastien Genvo, 2009, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan.