



HAL
open science

De quoi le jeu vidéo est-il l'art ?

Thomas Morisset

► **To cite this version:**

Thomas Morisset. De quoi le jeu vidéo est-il l'art?. NECTART , 2019, 8 (1), pp.38-45.
10.3917/nect.008.0038 . halshs-03149220

HAL Id: halshs-03149220

<https://shs.hal.science/halshs-03149220v1>

Submitted on 23 Feb 2021

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.

De quoi le jeu vidéo est-il l'art ?

Thomas Morisset

Centre Victor Basch / IRePh

Ce texte a été publié dans le numéro 8 de la revue *Nectart* qui peut être commandée en version papier ici : <https://editions-attribut.com/product/nectart-8/>. Je remercie les éditions de l'Attribut d'avoir autorisé le dépôt du fichier texte original sur HAL.

Les jeux vidéo : un art ou de l'Art ?

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 ?¹ ». 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 : la qualité artistique des jeux vidéo n'est que rarement remise en cause² 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 rajouter 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 ? » ?

Cette seconde question est héritière de la double partition qui commence à s'opérer à partir de la Renaissance entre les 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 particulière et une teneur spirituelle particulièrement élevée. Sur le plan pratique, s'organise en conséquence une deuxième partition entre l'Art et l'activité ordinaire, partition dont le musée, comme lieu d'appréciation artistique détaché d'autres fonctions, notamment culturelles, témoigne. 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.

1 Guillaume Grandjean, *Jeu vidéo : un Art. Oui, mais de quoi ?*. Séminaire *InGame : enjeux du game design.*, Paris, École normale supérieure, 2015, ([hal-02971449](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02971449)).

2 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 de Badiou, n'est pas véritablement un art car incapable de porter pleinement un sens. Partant, les jeux vidéo ne sont donc pas un art.

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 proposent 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 produits³. 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 medium. 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 et ou du moins est vu comme telle.

La première idée souffre au moins deux types d'exceptions : les jeux se passant entièrement d'interfaces graphiques 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 mis face à une suite de descriptions textuelles, éventuellement agrémentés d'une illustration. Agir au sein de ces mondes textuels est réalisé ou bien en tapant une commande (comme « prendre l'épée ») ou bien par navigation hypertexte, en cliquant sur une phrase pré-écrite qui fait progresser la narration.

³ Définir ces pratiques comme esthétiques ne revient pas à définir ces pratiques comme de l'Art, dans la mesure où l'essence de l'Art peut être pensé comme différente voire opposée à la dimension esthétique.

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 tant 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 fut en effet très important dans les premiers temps du jeu vidéo, notamment à cause de l'influence du jeu de rôle naissant, les sorties récentes 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 plaisir ludique propre 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 medium ? 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 cette capture d'écran du jeu *Remember Me*. 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 donne en même temps une dynamique ascendante à l'image, invitant l'héroïne à affronter les difficultés symbolisées par ces mêmes masques. Mais remarquons la flèche orange 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, mais est un espace d'action dans lequel nous sommes invitées 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 listé, 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 à l'écran davantage comme les signes du 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 des jeux est commune aux jeux usant d'images et aux jeux n'en usant pas. Ainsi, lire dans un jeu en mode texte, a bien plus à voir avec la recherche de mots-clefs qui sont la promesse d'une interaction possible qu'avec le fait de s'attarder sur le style ou sur le pouvoir évocateur des mots. Dans les deux cas, cette scrutation des interactions possibles est la phase préparatoire d'un geste, le plus souvent l'appui 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 du 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'ascenseurs, quand, dans un autre, cela nous protège de projectiles ; et, changement plus radical encore, un troisième niveau requiert d'incarner une héroïne armée d'une épée. Au même mouvement physique d'orientation du joystick correspond 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 ludiques⁴ 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, par l'absence de péril ludique le joueur peut tout à sa guise s'abandonner à une contemplation paysagère, sont là pour prouver le contraire⁵.

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 fait le visionnage d'un film ou la lecture d'un roman ? En quel sens alors cette capacité à traduire un geste numériquement fait-il du jeu vidéo un art au sens restreint auquel nous avons introduit le terme ?

Jeux vidéo et jugement 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 ses œuvres des jugements de goûts 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, quelque 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 aiguisement de nos sens, non pas dans la mesure où ceux-ci seraient plus performants, mais dans la mesure où ils sont

4 La précision « ludique » a son importance si nous voulons distinguer un jeu vidéo d'un traitement de texte, par exemple.

5 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.

capable 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 jugements de goût ne sont pas exclusifs à ce domaine des arts, ceux-ci 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 manière 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 second niveau. Il s'agit d'un jeu de plates-formes, genre de jeu 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, car il s'agit de diriger une jeune femme, Madeline, gravissant une montagne. Mais la différence entre des 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 qui 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 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 mouvement possible, 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 prise à l'épreuve surmontée, mais appréciation de qualité 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 et à plus haute vitesse (le *dash* ou projection), réalisable en l'air, au mépris de toute loi physique commune.

Mais le second niveau de *Celeste* joue de plus avec le type de mouvements réalisés. 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, mais que Madeline traverse comme si elle y plongeait, laissant derrière elle une traînée qui rappelle celle qui suit les nageurs à la surface des eaux. 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 mouvement et sur la perception des éléments en estompant la frontière entre l'aqueux et l'aérien, comme pourrait 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 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, 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.