
Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ?

Espen Aarseth

Traducteur : Pascal Krajewski



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3811>

DOI : [10.4000/appareil.3811](https://doi.org/10.4000/appareil.3811)

ISSN : 2101-0714

Éditeur

MSH Paris Nord

Référence électronique

Espen Aarseth, « Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? », *Appareil* [En ligne], 23 | 2021, mis en ligne le 31 mars 2021, consulté le 02 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3811> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.3811>

Ce document a été généré automatiquement le 2 avril 2021.



Appareil est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ?

Espen Aarseth

Traduction : Pascal Krajewski

NOTE DE L'ÉDITEUR

NDT : À l'exception de son *addendum* original, l'article est initialement paru en 2004 sous le titre : « The game and its name: what is a game auteur? », in Torben Grodal, Bente Larsen, Iben Thorving Laursen (dir.), *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*, Copenhagen, Museum Tusulanum Press, coll. « Northern Lights », 2005, p. 261-69.

Aujourd'hui, tout jeu est un énorme travail d'équipe. Une seule personne ne peut en tirer gloire. Les noms célèbres proviennent d'un passé où il en allait autrement, où l'on pouvait concevoir et coder tout seul presque tout un jeu. [...] Cela n'arrive plus, tout simplement, même le nom des studios devient théorique. Tout ce qui compte, c'est le jeu et son nom.

David Jones [c. 2000]

Doute

- 1 Quand Torben Grodal m'invita à écrire sur les auteurs¹ officiant dans le domaine des jeux sur ordinateur, je trouvai le défi fort stimulant et acceptai sans me poser plus de questions. Avec le recul, je me rends compte que cela me mettait dans une étrange position, puisque je n'étais même pas sûr qu'une telle notion existât. Qu'advierait-il si je devais conclure que cette notion « d'auteur² » n'existait pas pour les jeux, et de

facto échouais à rédiger l'article promis ? D'ailleurs, peut-être avais-je déjà trop promis, puisque tenir cette promesse m'obligerait à construire et à étayer une catégorie qui ne méritait peut-être pas d'exister ?

- 2 J'ai toujours été sceptique vis-à-vis de la transposition rapide de termes ou de concepts issus des médias narratifs vers les jeux. Et pourtant, ne suis-je pas à deux doigts de m'emparer de l'un des termes centraux de la narration, l'*auteur*, en le prenant au pied de la lettre pour l'appliquer à un champ qui n'a déjà subi que trop d'importations naïves ? Tout comme ce fut le cas avec le crapaud géant australien, les termes narratifs (comme histoire, scène, fiction, ou même des mots plus généraux comme « texte ») sont couramment importés dans les études ludiques dans l'espoir de résoudre des difficultés qu'ils semblent régler aisément, alors qu'ils ajoutent en fait de la confusion au problème original.
- 3 L'approche que je propose de suivre ici ne consistera donc ni à accepter ni à rejeter *a priori* la catégorie d'auteur de jeu, mais à voir ce qu'il arrive lorsque l'on tente de l'appliquer dans une perspective critique sur les jeux. Si le terme peut nous aider à dire quelque chose sur les différences et les ressemblances entre les jeux et les films et, plus important, sur les diverses sortes de jeux, il aura prouvé son utilité, quand bien même nous devrions le rejeter.
- 4 Il pourrait être tentant de commencer en limitant le concept très large de *jeu*. Ne sont-ce pas d'abord les jeux ressemblant le plus à des films ou à des romans dans leur ambition narrative, comme la série des jeux de tir à la première personne *Max Payne* (Remedy, 2001 et 2003), qui peuvent s'étudier de façon convaincante selon la perspective de l'auteur ? Pas du tout : les jeux les plus ambitieux narrativement et les plus orientés vers le cinéma – typiquement mais non nécessairement des adaptations de films hollywoodiens – ne sont que rarement le fruit d'une forte personnalité identifiable, ils sont plus souvent le produit fini d'un processus industriel hautement spécialisé, où l'« histoire » est loin de figurer en haut de la liste des éléments les plus importants du jeu. Les jeux *Max Payne* (« un film noir romantique ») essayent de conter l'épopée d'un inspecteur de police qui a perdu sa famille et cherche vengeance, tandis qu'il est pourchassé par ses collègues – cliché ô combien familier d'innombrables films d'action.
- 5 Même *Enter the Matrix* (Shiny, 2003), censé avoir été « écrit et réalisé par les frères Wachowski » (si l'on en croit le sous-titre de la jaquette du jeu), s'avéra être une « licence qui ne rend pas justice à son matériau source³ » et fut une déception tant sur le plan de la jouabilité que sur celui des attentes légitimes face à une nouvelle forme de divertissement cross-media. Nous pouvons encore ajouter à cette liste le *Undying* de Clive Barker (2001), *The Last Express* de Jordan Mechner (1997) ou le fiasco tristement célèbre d'*E.T.* (Atari, 1982).
- 6 Le simple coût de la réalisation d'un jeu commercial tiré d'une licence cinématographique ne laisse aux artistes individuels qu'une bien faible latitude pour imprimer leur marque personnelle sur le produit final, sans même parler du contrôle sévère qu'exerce normalement le propriétaire de cette licence sur le processus de fabrication du jeu.

Par conséquent, si l'on cherche des *auteurs*, mieux vaudrait sans doute regarder dans une autre direction. Nous pourrions en profiter pour dresser le profil type des personnalités recherchées.

- Elles doivent avoir imprimé sur le jeu une marque telle qu'il reste associé à leur nom plutôt qu'à celui d'un éditeur ou d'une société de développement.
- Elles doivent avoir réalisé plus d'un jeu.
- Leurs jeux doivent se démarquer de ceux des genres standards.

Et si nous trouvons de telles personnes, cela signifie-t-il qu'elles sont des *auteurs* ?

Les grands noms du jeu vidéo

- 7 Qui sont les créateurs de jeu les plus connus ? Quelques noms me viennent à l'esprit, mais pourquoi être subjectif ? Retenons la liste existante fournie par le *Hall of fame* [temple de la renommée] de l'académie des arts et des sciences interactifs⁴ : Shigeru Miyamoto, Sid Meier, Hironobu Sakaguchi, John Carmack, Will Wright, Yū Suzuki et Peter Molyneux. Notons que, malgré le style très hollywoodien de l'institution éléctrice, un seul de ces sept créateurs de jeu travaille dans une tradition typiquement cinématographique : Sakaguchi, créateur de la série à succès des *Final Fantasy* et aussi réalisateur du film moins réussi *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit* (2001). Les autres noms sont surtout des créateurs de jeu de stratégie et de simulation. Quant à Carmack, il occupe une position particulière, puisqu'il est le brillant créateur de moteurs de jeu et se rapproche donc plus d'un concepteur de caméra ou d'un technicien génial que d'un chef opérateur, d'un réalisateur de film ou d'un écrivain. Les jeux novateurs qu'il a produits, *Wolfenstein 3D* (1992) et *Doom* (1993), furent aussi le fruit créatif de son partenaire, John Romero, sorte de complément dionysiaque à l'intellect apollinien du programmeur Carmack.
- 8 Un seul d'entre eux pourrait-il être considéré comme un auteur ? Certes, ce sont des créateurs de jeu extraordinaires, éloquents, conscients de leur valeur et intellectuellement indépendants. La question, cependant, ne consiste pas à mesurer à quel point leur intelligence brille au-delà des frontières de leurs jeux, mais de jauger si et comment elle se reflète dans le *design* de leur jeu. Prenons Will Wright. Ses deux jeux fameux, *SimCity* (1989) et *Les Sims* (2000), sont tous deux des créations uniques, inclassables, hors genres. *SimCity* était au départ un outil pour créer des villes à l'intérieur d'un jeu type *Bombberman*, sur lequel Wright travaillait. En d'autres termes, ce fut un succès collatéral, et pour cette raison difficile à qualifier de « jeu d'auteur ». *Les Sims* fut un projet initialement refusé par les éditeurs de jeu, que Wright dut financer et développer à titre privé jusqu'à obtenir une démo convaincante. Dans les deux cas, sont fournis au joueur un terrain de jeu et quelques outils, un système de règles et la liberté de construire des objets, des situations et des structures assez ouvertes. Il n'y a ni message explicite, ni objectif gouvernant la jouabilité, le jeu réside intégralement dans l'infrastructure implémentée dans les règles. Wright souhaitait fournir une boîte à outils pour une exploration et une expérimentation créatives, un peu à l'image de John Carmack. La principale différence tient au fait que le public visé par Carmack est constitué de *designers* d'autres jeux, tandis que Wright ignore les *designers* pour cibler les joueurs ordinaires et leurs désirs créatifs.
- 9 Dans le cas de Peter Molyneux, dont les jeux souvent appelés *god games* (jeux de simulation divine) font appel aux instincts créatifs des joueurs, nous nous trouvons

encore face à un concepteur de jeux émérite, indépendant, aux idées originales, osant inventer des jeux qui pulvérisent les limites des genres connus. Son *Populous* (1989) est le premier « god game » explicite, où, soit dit en passant, la position divine occupée par les joueurs ne signifie pas qu'ils contrôlent tout, mais plutôt qu'ils tentent d'influer sur le jeu du mieux possible (bien sûr, un jeu dans lequel le joueur aurait un contrôle total ne serait sans doute pas un jeu). Dans les termes de Molyneux :

J'avais toujours trouvé que l'idée que vous influenciez le jeu et non pas que vous le contrôliez, donnerait une mécanique intéressante ; tout comme l'idée que le jeu puisse continuer sans vous est un concept qui n'a de cesse de me fasciner⁵.

- 10 Là encore, nous constatons qu'un concepteur de jeu est d'abord celui qui crée des outils stimulants et des situations que d'autres viendront explorer, avant d'être un directeur d'acteurs ou d'événements. Dans le cas de Molyneux, le contrôle du jeu est deux fois déporté, puisqu'il n'est pas même donné directement au joueur, mais au jeu, en tant qu'entité semi-autonome animée d'une vie artificielle propre. Molyneux et Wright ont tous deux connu des problèmes avec l'industrie quand ils cherchèrent à imposer leur vision créative : Wright, dans ses efforts déployés pour développer *Les Sims* et Molyneux quand sa première compagnie, Bullfrog, fut rachetée par le géant industriel Electronic Arts. Molyneux quitta Bullfrog et lança une nouvelle société, Lionhead, pour poursuivre sa démarche créative de façon plus indépendante. Pour autant, cela ne fut pas totalement satisfaisant : le « god game » tant attendu qu'était *Black & White*, développé par Molyneux et Lionhead en 2001, propose une interface joueur assez compliquée et tente maladroitement de tramer une ligne narrative dans un jeu de simulation. Molyneux fit équipe avec Steve Jackson, pionnier des « livres dont vous êtes le héros ». Le résultat fut un mélange entre des quêtes d'aventure linéaires (écrites par James Leach) et un jeu de simulation/divinité, dans lequel des événements linéaires interrompent très souvent le joueur pour relancer l'action dans une nouvelle direction.
- 11 Si Molyneux est un *auteur*, alors où se trouve son scénariste ? Une fois de plus, le terme ne semble pas convenir. Si Carmack est un ingénieur monomaniacque, révolutionnaire, l'Isambard Kingdom Brunel⁶ des jeux vidéo, alors Molyneux et Wright ressemblent davantage à des maîtres architectes ou des *designers* d'objets discursifs proposant de nouvelles façons de jouer en utilisant et combinant des technologies et des points de vue de différents domaines, théoriques comme pratiques.
- 12 Shigeru Miyamoto, créateur des séries de jeux *Super Mario* et *Zelda*, entre autres, est généralement regardé comme le plus grand et le plus innovant des concepteurs de jeux vidéo contemporains. Mais est-il sensé de le considérer comme un auteur ? Si l'investissement de Shigeru Miyamoto dans l'industrie du jeu en tant que producteur et *designer* est riche et multifacettes, sa relation à ses créations ressemble plus à celle d'un Disney que d'un Truffaut.
- 13 En conclusion, cette liste honorifique de géants industriels pourrait bien ne comporter aucun auteur indéniable, même si, avec Wright et Molyneux, nous en avons sans doute découvert un aspect important – le besoin de défendre et de poursuivre sa propre vision artistique envers et contre les intérêts purement commerciaux. Dans une industrie ultra-compétitive fortement dominée par un petit nombre de sociétés très puissantes (Electronic Arts, Microsoft, Sony, Nintendo), Molyneux et Wright pourraient annoncer ce qui est à venir : des artistes puissants, indépendants, qui refusent de compromettre leur vision en livrant un « contenu de jeu » aux circuits de distribution industriels.

Raconteur d'histoires vs architecte

- 14 Cependant, si la notion d'auteur de jeu impliquait un élément de rébellion contre l'industrialisation toujours en cours dans l'art de la conception vidéoludique, cela signifierait qu'elle se rattache à un certain moment dans l'histoire des jeux. Cela supposerait que les pionniers du jeu, tels Steve Russell (*Spacewar!*, 1962), Nolan Bushnell (*Pong*, 1972), Willie Crowther et Don Woods (*Adventure*, 1976), Michael Toy et consorts (*Rogue*, 1980), ne rempliraient pas les conditions pour occuper ce rôle et nous ne pourrions pas même être absolument certains que ce rôle existe déjà à l'heure actuelle. Il pourrait très bien n'apparaître véritablement que dans quelques années, quand le processus d'industrialisation sera allé encore plus loin qu'il ne l'est aujourd'hui.
- 15 En guise d'exemple remarquable de « pré-auteur » innovant, citons Robyn Miller, qui réalisa le jeu *Myst* avec son frère Rand en 1993. Ils créèrent une suite, *Riven* (1997), mais en 1998 Robyn décida de se retirer de la conception ludique. Miller parle de « l'impossibilité d'un médium non-linéaire à raconter une histoire » comme l'une des principales raisons pour lesquelles il quitta l'industrie vidéoludique. Il continuait ainsi :
- C'est difficile de prendre véritablement au sérieux des personnages issus de médiums non-linéaires. Le joueur a le contrôle, pas l'artiste. C'est comme interrompre un conteur. Cela casse le charme et interdit de construire un point culminant⁷.
- Miller dit encore que les jeux interactifs ne sont tout simplement pas à la hauteur de la tâche consistant à raconter une histoire. « C'est une forme viable de divertissement, mais pas de narration. Cela ressemble plus à Disneyland. Ce n'est pas de la fiction. »
- 16 En d'autres termes, Robyn Miller, l'un des concepteurs de jeu vidéo ayant connu le plus grand succès, avoue ne pouvoir associer ses ambitions narratives avec les limitations structurelles du médium vidéoludique. « Le joueur a le contrôle... ». Quand des concepteurs de jeu comme Wright le voient comme un avantage à exploiter, d'autres artistes aux hautes ambitions narratives jugent qu'ils se retrouvent avec un conflit sur les bras, écartelés entre le récit voulu par l'artiste et le désir du joueur de développer ses propres buts et actions.
- 17 Partant, pour notre quête d'auteurs de jeu, le secteur censément évident des jeux narratifs ne s'avère pas nécessairement le meilleur endroit à investiguer. Comparés aux romans, les jeux sont des objets authentiquement génériques, dans le sens où rares sont ceux qui présentent réellement des concepts neufs, à succès ; la plupart sont au contraire des variations sémiotiques d'une même base structurelle⁸. On peut s'attendre à ce que les meilleurs auteurs de jeu, s'ils existent, trouvent des concepts structurels différents à chaque nouveau jeu. Cela est vrai de Will Wright, et encore plus de David Jones, créateur de deux jeux très différents : *Lemmings* (1991) et *Grand Theft Auto* (1997). Dans *Lemmings*, accessible dès l'âge de trois ans, le joueur doit guider quelques douzaines de petites bestioles vers un abri à travers un terrain dangereux – alors que dans le notoirement violent *GTA*, le joueur vole des voitures, écrase des piétons et peut se comporter de nombreuses manières sociopathes. Pourtant, les deux jeux sont notablement similaires dans la façon qu'ils ont d'offrir au joueur la liberté d'explorer. Mais Jones est-il un auteur ? Là encore, la métaphore du maître architecte paraît plus adaptée. Le génie de Jones est sans concurrent, mais il donne au joueur la liberté

d'expérimenter et de jouer à l'intérieur d'une structure spatiale de design ludique, sans qu'il y ait de message fort au-delà du plaisir ludique.

Quelque chose ne tourne pas rond au Paradis

- 18 Un autre jeu extrêmement brutal et – pour certains – fort réjouissant est *Postal²* (2003), issu du studio indépendant Running With Scissors, dirigé par Vince Desi. Le jeu a été autopublié et interdit dans plusieurs pays pour son contenu hyperviolent. Dans le jeu, le joueur incarne M. Le Dude, un trentenaire cynique et morose qui vit dans un parc de roulettes à Paradis, une petite ville d'Arizona terrifiante où certains groupes et individus jouent de la gâchette et du poing jusqu'à la mort, quand d'autres se contentent d'abuser d'un langage des plus crus. Le jeu se divise en cinq journées et chacune commence avec la lecture d'une liste de choses à faire, écrite pour Le Dude par sa femme, décrivant les objectifs du jeu. Au premier jour, les tâches sont les suivantes :
- aller au travail et obtenir sa paye ;
 - encaisser le chèque à la banque ;
 - acheter du lait à l'épicerie.
- 19 Il n'y a aucun point décerné pour les comportements violents et le joueur n'a qu'à accomplir ces buts pour réussir. En principe, le jeu peut être joué de façon pacifique, mais dans la réalité virtuelle brutale qu'est Paradis, la fuite est rarement une option envisageable. Dans la première mission, Le Dude arrive au travail (il travaille pour une compagnie de jeu vidéo appelée Running With Scissors) et y trouve un piquet de grève plein de manifestants très remontés protestant contre la violence dans les jeux, vociférant : « les jeux sont mauvais ! – ils vous rendent fous ! ». Après avoir reçu son chèque (et s'être fait virer au passage) du directeur de la compagnie, Vince, M. Le Dude s'apprête à partir quand les manifestants sortent des armes automatiques et attaquent le bâtiment.
- 20 Le jeu s'attaque directement aux discours sur la violence dans les jeux, avec des références ironiques au sénateur américain Joe Lieberman et à l'ancien colonel de l'armée Dave Grossman, deux des principaux acteurs fustigeant les jeux comme « enseignant aux enfants à tuer » (voir le titre du livre de Grossman de 1999). Se représentant lui-même dans le jeu tel un Hitchcock vidéoludique et se servant de certaines missions du jeu pour faire entendre des déclarations fortes, Vince Desi est clairement ce qui se rapproche le plus d'un auteur de jeu parmi tous ceux que nous avons vus jusqu'ici. *Postal²* est une réflexion sur la « violence » hypocrite, non sanguinolente des jeux « violents » grand public, autant qu'une critique des positions inverses des politiciens détracteurs du jeu vidéo, qui utilisent eux une violence réelle pour résoudre leur problème. L'une des dernières missions du jeu suppose d'apporter un cadeau d'anniversaire à l'oncle du Dude, qui organise une fête dans un bâtiment ressemblant à celui des davidiens à Waco, juste avant l'assaut du FBI⁹. Il est facile de condamner *Postal²* pour son exploitation cynique d'une tragédie bien réelle, mais on pourrait en dire autant de ceux qui, comme Grossman, utilisent les jeux comme explications faciles pour des problèmes sociaux complexes et tragiques. Vince Desi se met frontalement en conflit avec le reste de l'industrie, à la fois esthétiquement, moralement et politiquement, et pourrait être vu comme un concepteur de jeux qui brise les attentes et les conventions d'un genre.

Conclusion ?

- 21 Y a-t-il des auteurs de jeu vidéo ? Peut-être est-il encore trop tôt pour poser la question. Comme la citation introductive de David Jones le montrait, les artistes ont fini par réaliser, laborieusement, qu'ils sont aux mains d'un système industriel puissant, où la vision d'un individu pèse peu et où les grandes décisions sont prises dans des bureaux directoriaux et non dans les studios de design vidéoludique. Mais c'est précisément là une situation qui pourrait faire émerger des résolutions créatives, comme cela s'est passé pour le cinéma des années 1950, lorsque le concept d'auteur se forma comme une réponse politique à l'industrialisation et la stagnation artistiques. Si cela devait être, alors les années à venir (disons 2005-2010) devraient voir émerger des jeux d'individus forts et talentueux, comme réaction consciente à une industrie où les coûts de production, les suites et les licences dominent le secteur.

Donc, plutôt qu'une conclusion, j'aimerais proposer une hypothèse : parler de la notion d'auteur dans le jeu vidéo sera sensé quand et si l'industrialisation actuelle rencontre un contre-mouvement artistique dans lequel de puissants créateurs de jeu peuvent proposer des travaux alternatifs et substantiels, empreints de leur vision singulière.

Post-scriptum : 20 ans après

- 22 L'article qu'on vient de lire a été écrit autour de 2003, il y a près de vingt ans. N'y a-t-il eu aucun changement notable depuis lors ? Si l'on replonge dans l'histoire récente du jeu vidéo, on se rendra rapidement compte que les prétendues créations de genres ou de formats sont plutôt des évolutions et que les technologies supports se sont améliorées tandis que les réseaux de distribution se sont lentement transformés pour abandonner la cartouche de jeu physique au profit d'une distribution entièrement numérique. Les types de jeu rencontrés ne sont pas drastiquement différents ; on pourrait même soutenir que la plupart des genres actuels étaient nés dès les années 1970, à quelques exceptions près. En tout état de cause, les jeux d'aventure, de rôles (même les jeux de rôle multijoueurs), à la première personne, les simulateurs 3D de tout bord, les jeux d'action et d'arcade – tous ceux-là étaient déjà inventés et n'ont fait que se raffiner depuis. Dans le cadre de cette discussion sur les auteurs de jeu, nous devons avant tout porter notre attention sur les genres pertinents pour la notion d'auteur, autrement dit sur les jeux qui contiennent une sorte de message narratif. Alors oui, dans ce cas, il serait juste de dire que les choses ont changé.
- 23 Déjà en 2004, un créateur de jeu aurait dû être mentionné : Fumito Ueda, *designer* d'*Ico* (2001), puis de *Shadow of the Colossus* (2005) et bien plus tard de *The Last Guardian* (2016). La vision singulière de Ueda, ses peintures d'âmes perdues dans des paysages allégoriques et mystérieux le mettent à part et lui donnent sans conteste le droit d'endosser le costume d'« auteur ». D'ailleurs, un certain nombre d'autres directeurs de jeu ayant émergé ces deux dernières décennies ont aussi le profil. David Cage tient certainement le rôle d'auteur de ses séries de jeux narratifs nettement originaux, voire révolutionnaires : *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013), *Detroit: Become Human* (2018). On pourrait encore citer, parmi ces directeurs de jeu possédant des traits marqués d'auteur, Tim Schafer (*Psychonauts*, 2005), Jonathan Blow (*Braid*, 2008 ; *The Witness*, 2016) et Ken Levine (pour la trilogie *BioShock*, 2007-2013). Tous ces

créateurs (et la liste est loin d'être exhaustive) font des jeux « AAA », très grand public. Qu'en est-il alors des productions plus modestes ?

- 24 Depuis 2003, on peut noter le développement de trois tendances interconnectées dans le jeu vidéo : l'*art game*, le *retrogaming* et les jeux indépendants. Les jeux qui participent de cette tendance se caractérisent par le fait d'être de taille réduite et d'avoir bien souvent été réalisés par une seule personne. La notion d'auteur en deviendrait presque triviale ; signés par une seule personne, ne devraient-ils pas être considérés par défaut comme des jeux d'auteur ? Cependant, la plupart d'entre eux, si ce n'est tous, pourraient apparaître comme drastiquement différent des jeux d'auteur, dans la mesure où ils ont fait de leurs ressources spartiates et de leur manque de soutien financier une force pour produire des jeux au *look* et au *gameplay* anti-ludiques. Très connus pour cette démarche, citons *Passage* de Jason Rohrer (2007), *The Stanley Parable* de Davey Wreden (2011) et *Dys4ia* d'Anna Antropy (2012). Vouloir à tous crins faire entrer ces jeux dans la catégorie des jeux d'auteur (ou toute autre catégorie singulière) serait contre-productif puisque, la plupart du temps, ils défient leur médium matériel de multiples manières et d'une façon que les jeux d'auteur ne tentent jamais. Une meilleure approche serait peut-être d'en parler comme de jeux artistiques (*art games*) ou expérimentaux, mais cela ouvrirait le champ à un nouvel article. Une petite production pourrait correspondre au genre du jeu d'auteur, à savoir *Papers, Please* de Lucas Pope (2013), un jeu épuré, sans être minimaliste, qui simule le travail d'un agent d'immigration devant décider qui entre et qui est refoulé.
- 25 Sans surprise, je crois que cette catégorie de jeu d'auteur est devenue plus pertinente avec le temps. Cela coïncide non seulement avec la maturité du genre des jeux narratifs, mais aussi avec une longue période d'amélioration des outils de développement des jeux. Cependant, la meilleure raison à cela, me semble-t-il, reste le gain en maturité et en taille du public général du jeu vidéo, qui laisse plus de place à des titres conçus en dehors des moules industriels.

BIBLIOGRAPHIE

Aarseth Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Antoniades Alexander, « The worlds of Peter Molyneux », *Wired*, novembre 2000. URL : <https://web.archive.org/web/20001204103200/http://www.wired.com/news/culture/0,1284,39359,00.html>

Gerstmann Jeff, « Enter the Matrix review », *GameSpot*, 14 mai 2003. URL : <http://www.gamespot.com/pc/action/enterthematrix/review.html>

Juul Jesper, « A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fiction », mémoire de master, sous la direction de Torben Fledelius Knap, Université de Copenhague, 1999. URL : <http://www.jesperjuul.dk/thesis>

Juul Jesper, « Play time, event time, themability », présenté à la conférence Computer Games and Digital Textualities, 1-2 mars, Copenhague, 2001.

« Myst brother says good-bye to games », *Next Generation Online*, 16 mars 1998. URL : <https://web.archive.org/web/20000229191152/http://www.next-generation.com/jsmid/news/2512.html>

NOTES

1. NDT : En français dans tout le texte.
2. NDT : Au sens fort, tel que les *Cahiers du Cinéma* en ont imposé le syntagme dans les années 1950, à travers le « film d'auteur ».
3. Jeff Gerstmann, « Enter the Matrix review », *GameSpot*, 14 mai 2003. URL : <http://www.gamespot.com/pc/action/enterthematrix/review.html>
4. NDT : La liste s'est depuis allongée : https://www.interactive.org/special_awards/
5. Alexander Antoniadis, « The worlds of Peter Molyneux », *Wired*, novembre 2000. URL : <https://web.archive.org/web/20001204103200/http://www.wired.com/news/culture/0,1284,39359,00.html>
6. NDT : Brillant ingénieur anglais du XIX^e siècle, pionnier dans bien des domaines.
7. « Myst brother says good-bye to games », *Next Generation Online*, 16 mars 1998. URL : <https://web.archive.org/web/20000229191152/http://www.next-generation.com/jsmid/news/2512.html>
8. Jesper Juul, « Play time, event time, themability », présenté à la conférence Computer Games and Digital Textualities, 1-2 mars, Copenhague, 2001.
9. NDT : Raid tragique du FBI contre les membres d'une secte enfermés à Waco, au Texas, en avril 1993.

RÉSUMÉS

On s'interroge ici sur la possibilité d'élaborer une notion « d'auteur » adéquate au champ du jeu vidéo. L'enquête commence par une réflexion sur quelques grands noms du domaine reconnus par une instance légitime du secteur. Il s'avère que ces créateurs sont peut-être moins des auteurs que des créateurs géniaux d'outils numériques, des architectes ou des conteurs d'histoires – sans atteindre au statut d'auteur complet. Pour cela, il leur faudrait non seulement avoir réalisé plusieurs jeux marquants auxquels leurs noms seraient associés, mais avoir en outre ambitionné la transmission d'un certain message (politique). L'auteur complet serait alors celui qui réussirait à imposer sa vision singulière à une industrie surpuissante affamée de productions calibrées. Leur heure est peut-être encore à venir.

Vingt ans plus tard, un regard rétrospectif permet de confirmer l'intuition. Le secteur a mûri, s'est énormément développé et a donc libéré de la place pour des créations en marge : jeux d'auteur, *retrogaming*, *art game* et jeux indépendants.

INDEX

Mots-clés : gamedesigner, architecte, storyteller, moteur de jeu, Postal2

AUTEURS

ESPEN AARSETH

Espen Aarseth est professeur d'université spécialisé dans les humanités numériques, au Danemark et en Norvège. Il est une figure historique de la recherche universitaire européenne dans le domaine du jeu vidéo. Il a notamment fondé la revue anglophone *Game Studies*, active depuis 2001.