Le jeu vidéo au défi de l'œuvre d'art

Pascal Krajewski

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/appareil/4149>

DOI : 10.4000/appareil.4149

ISSN : 2101-0714

Éditeur

MSH Paris Nord

Référence électronique

Pascal Krajewski, « Le jeu vidéo au défi de l'œuvre d'art », *Appareil* [En ligne], 23 | 2021, mis en ligne le 31 mars 2021, consulté le 02 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/4149> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.4149>

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 vidéo au défi de l'œuvre d'art

Pascal Krajewski

Peut-on parler d'un jeu vidéo comme d'une œuvre d'art ? Certains jeux vidéo sont-ils des œuvres d'art ? Ne suffirait-il pas d'en trouver un seul qui en fut, pour sauver toute la branche ? – Qu'à cela ne tienne !

Or cette démarche elle-même est bien périlleuse, car où chercher un tel jeu et que cherche-t-on précisément ce faisant ? Pour faire d'une discipline un art, suffit-il de réussir à y dénicher des œuvres émouvantes, adultes, intelligentes, éthiques, transcendantes, réflexives ? Sont-ce là même des preuves indiscutables de son statut ? Pourquoi le serait-ce ?

Comment se constitue une discipline artistique ?

- 1 Pourquoi le cinéma est-il un art et quels en sont ses chefs-d'œuvre ? Mettons que *Metropolis* (Fritz Lang), *Psychose* (Alfred Hitchcock), *Citizen Kane* (Orson Welles) et *Le Cuirassé Potemkine* (Sergueï Eisenstein) soient quatre de ses chefs-d'œuvre incontestables. Nous avons donc un film de science-fiction à grand spectacle, un polar, un récit biographique complexe et un film politique. Sont-ils bien tous « émouvants » ou « profonds » ? Ne sont-ce pas surtout des travaux qui ont su utiliser les ressources de leur médium artistique afin de produire une œuvre d'excellente facture, aussi populaire que techniquement impeccable, apte à maximiser les effets esthétiques de son médium propre ? Ce ne sont pas véritablement des œuvres transcendantes, émouvantes, ni « à messages ». Ce sont, tout simplement, d'excellents films – et non des films « pour intellectuels », même si le cinéma a, par ailleurs, su produire des œuvres plus élitistes.
- 2 Quels sont les chefs-d'œuvre de la littérature ? *L'Enéide* (Virgile), *Les Trois Mousquetaires* (Alexandre Dumas) et *Les Grandes Espérances* (Charles Dickens) pourraient y prétendre, alors même que ce sont de grandes épopées plus divertissantes qu'édifiantes. Notons en passant à quel point, sur le fond, le poème latin est l'équivalent d'un film à grand spectacle (n'est-il pas qu'une resucée de la guerre de Troie ?), tandis que, sur la forme, il est d'un style sans défaut, plein de poésie et de verve. Lui demandera-t-on, à lui,

d'édifier son lecteur, de le rendre meilleur, de lui faire pénétrer une psychologie des profondeurs complexe, de l'émouvoir aux larmes ? À Virgile, on ne le demande pas, mais d'aucuns voudraient le demander au jeu vidéo impétrant...

- 3 Quels sont les chefs-d'œuvre de l'architecture ? Les pyramides doivent émerger là, tout comme le Taj Mahal, la Grande Muraille de Chine, la tour Eiffel. Autant de bâtiments dans lequel le génie humain s'exprime, sa démesure aussi, son *hybris* peut-être. Ce sont des prouesses architecturales, des gestes dans le champ de l'architecture, mais les deux derniers au moins ne sont nullement dédiés à l'expression d'un quelconque sentiment d'humanité, d'énigme ou de mystère...
- 4 Il nous semble qu'une pratique culturelle devient un art à partir du moment où elle est suffisamment mature pour diversifier sa production sur un large spectre d'attendus, autrement dit quand elle est capable d'investir proprement les territoires adjacents à celui que constitue la masse de ses objets tout-venant sans vocation artistique, à savoir : un corpus d'œuvres parfaites dans leur genre (chefs-d'œuvre), un ensemble d'objets innovants qui révolutionnent et ouvrent la discipline, un domaine d'objets expérimentaux remettant en question les limites et les ressources du genre, une classe d'objets poétiques et finalement une classe d'objets cherchant à explorer sensiblement les profondeurs de l'âme humaine dans toutes ses nuances. Perfection, inédit, autoréflexion, poésie, profondeur : voici peut-être résumées d'un titre les cinq régions qu'une discipline doit avoir sillonnées pour prétendre avoir réussi la conquête du statut d'art. Et une discipline culturelle n'est pas vraiment un art s'il lui manque l'une de ses composantes, ou plutôt elle ne se développe naturellement en art qu'en remplissant progressivement chacune de ces niches écologiques. La conquête de l'art est une quête d'aventures.
- 5 Dans cette perspective, se demander si le jeu vidéo est un art revient non pas à défendre son point de vue en s'appuyant sur l'un ou l'autre de tels sous-domaines – et donc en brandissant qui des jeux AAA¹, qui des jeux splendides, qui des jeux indépendants aux thématiques très adultes, etc. –, mais bien en juxtaposant l'ensemble de ces domaines, dont le paysage synoptique seul permet de prétendre au statut d'art. Pour savoir si le jeu vidéo est un art, on pourrait donc proposer un *ensemble de titres qui le constituent en art*, parce qu'ils s'illustrent exemplairement dans l'un de ces cinq champs.
- 6 Au titre des chefs-d'œuvre, parfaites machines vidéoludiques, on peut retenir les *Tetris*, *Mario Bros.*, *Grand Theft Auto V* ou autre *Zelda*. Au titre des œuvres innovantes, proposons *Quake*, *Alone in the Dark*, *Les Sims* et *Braid*. Les œuvres expérimentales sont à trouver du côté de jeux plus formels et réflexifs comme *The Stanley Parable* ou *Evoland* et ce qu'on appelle l'*art game*, dont les jeux se veulent parfois moins des jeux que de l'art. Parmi les œuvres poétiques, on peut retrouver le précurseur *Myst*, les jeux de Giant Sparrow, ceux de thatgamecompany ou les « simulateurs de balade ». Enfin, des jeux comme *Ico*, *Brothers: A Tale of Two Sons* et les propositions des studios The Chinese Room ou *Tale of Tales* pourraient prétendre à la catégorie des jeux traitant de la matière humaine comme d'une énigme. On le voit : ici, il n'est pas question du contenu du jeu ni de son thème – c'est bien plutôt l'expérience esthétique qu'il propose à son public qui est jugée, tout comme on le ferait pour les autres arts (*American Psycho* de Bret Easton Ellis est sans doute un chef-d'œuvre de la littérature, tout immoral son contenu soit-il). Dans cette optique, la liste des jeux émergeant dans chacun de ces champs nous semble déjà longue et fournie, impossible à connaître dans son intégralité.

- 7 La conclusion qui s'impose donc au fin connaisseur du domaine est bien que le jeu vidéo, s'il n'est pas reconnu comme un art, possède déjà toutes les cartes pour y aspirer et a déjà prouvé son aptitude à créer des objets qui sont des œuvres d'art. Pour conforter cette position et avant d'analyser les caractères spécifiques de l'*ergon* vidéoludique, nous proposons de tester le domaine à l'aune d'une théorie esthétique reconnue, celle de Nelson Goodman.

Langage du jeu vidéo

- 8 Dans l'article « Quand y a-t-il art ? » (1977), le philosophe américain Nelson Goodman complète sa théorie exposée dans *Langages de l'art* (1968) en proposant des symptômes permettant de reconnaître une œuvre d'art, d'affirmer qu'un objet fonctionne comme une œuvre d'art. Un symptôme, rappellera-t-il ultérieurement, « n'est une condition ni nécessaire ni suffisante, mais plutôt un trait dont nous pensons qu'associé à d'autres, il peut rendre plus probable la présence d'une maladie donnée ou d'un autre état notable² ». Ces symptômes sont au nombre de cinq : *densité syntaxique*, *densité sémantique*, *saturation relative*, *exemplification* et enfin *référence multiple et complexe*.
- 9 Attaquons par le symptôme de l'*exemplification*. L'œuvre d'art exemplifie des traits thématiques (histoire d'amour, décapitation, etc.) ou formels (musicalité, genre, etc.). C'est, de façon flagrante, le cas pour les jeux vidéo. C'est parfois même un reproche légitime qu'on peut leur adresser. L'usage des franchises pour décliner un héros ou un univers populaire est un modèle d'exemplification, tout comme la référence à un genre ou à une catégorie vidéoludique : tel jeu est un jeu d'aventure « à la *Zelda* » ou « à la *Final Fantasy* ». La plupart des jeux peuvent ainsi être rattachés à une tradition thématique à présent longue et fournie. Par ailleurs, le jeu vidéo exemplifie aussi des stratégies ou des mécaniques de jeu et peut encore se lire comme exemplification formelle. Le genre *first person shooter* (FPS) amalgame un corpus de jeux reliés par leur forme : le jeu de déplacement et de tir en vue subjective. L'exemplification d'une mécanique de jeu peut être très diversifiée : liée au *game design* (jeu de plateforme ou de combat, utilisation d'un compte à rebours), au *gameplay* (les jeux Rockstar Games sont structurellement identiques, même s'ils déclinent leur environnement ludique dans différents univers : ville actuelle, western, polar des années 1940), à la mécanique de jeu (jeu fonctionnant par la résolution de tours, combat en direct sur un ring), à l'usage d'une manette (boutons *L* et *R* dans les courses de voitures, etc.), à une fonction métaphorisée dans l'univers du jeu (fiolle de régénération, lieu de sauvegarde, etc.) ou encore à l'interface utilisateur (barre de vie, équipement transporté, etc.). Et le plaisir du joueur consiste dans une large part à jouer à un nouveau jeu semblable à tel autre qui l'a enthousiasmé – tout comme le lecteur découvrant Agatha Christie veut dévorer son œuvre complète. D'une certaine manière, presque l'intégralité des jeux vidéo produits sont des exemplifications de thèmes ou de schèmes déjà utilisés dans d'autres jeux. Le jeu novateur, et qui fera date et genre, est justement celui capable d'inventer de nouvelles voies, en restant ludique et populaire.
- 10 La *densité syntaxique*³ est un critère plus discutable. Pour Goodman, la syntaxe dense s'oppose au système notationnel fait d'éléments disjoints, différenciés et articulés. Alors que dans un système dense, aucun signe n'est gratuit, la moindre accentuation d'une partie fait sens et réorganise l'ensemble de la perspective, dans un système non dense, la filtration du réel symbolisé est faite à travers quelques signes dûment

répertoriés et identifiables. Une partition de musique ou un texte n'utilise qu'un nombre limité de signes pour faire sens ; chacun d'entre eux garde son sens même s'il est mal écrit ; et la notation reste identique à elle-même si elle est maculée de signes ou de tâches parasites. Une peinture, elle, est un système syntaxiquement dense : chaque trait de couleur est irremplaçable, les figures et les zones ne sont jamais parfaitement distinguables ; une rature ruine l'image. Si le rendu visuel du jeu vidéo semble le rattacher à la syntaxe dense de la peinture, son processus créatif tendrait plutôt à en faire un pur système notationnel : le jeu est un ensemble d'objets prédéfinis, individualisés, souvent issus de modèles dont ils sont des occurrences et l'aventure est elle-même l'agencement dynamique mais parfaitement disjoint de tous ces ingrédients. Une forêt, si elle n'est pas un décor peint, est la multiplication « aléatorisée » d'un nombre restreint de types de végétaux, aux paramètres variables, générés un à un par ordinateur : c'est un agrégat d'éléments individualisés et non un ensemble massif tel que la peinture impressionniste le conçoit. Même les effets ou les sons sont considérés dans un moteur de jeu comme Unreal Engine comme des objets, localisés, parfaitement définis individuellement, issus de quelques types préconçus.

- 11 Pour Goodman, la musique est un système syntaxiquement notationnel. Néanmoins, considérer la musique selon sa partition, ce n'est pas, nous semble-t-il, parler de la musique. Car une œuvre musicale, si elle se définit dans sa partition, n'apparaît que dans sa manifestation et il est sûrement beaucoup moins vrai de dire que la musique écoutée est un système non dense où les notes se distinguent aisément. À moins d'être un génial Mozart retranscrivant la partition du *Miserere* d'Allegri en rentrant chez lui en transe après une seule écoute, pour le commun des mortels, un seul accord harmonique suffit à disjoindre le système des notes et donc à renvoyer vers une densité syntaxique où les divers éléments ne peuvent si aisément se séparer. Notationnel dans leur facture et dans leur genèse, musique et jeu vidéo ne se révèlent-ils pas densifiés lors de leur manifestation et leur réception ?
- 12 La *densité sémantique*⁴ indique qu'il existe une multitude de signes distincts pour signifier une infinité de nuances de sens différentes. Une langue est syntaxiquement dense : la moindre nuance peut trouver les mots qui la disent précisément et, au besoin, elle est ouverte aux néologismes ; la notation musicale, elle, est sémantiquement non dense, puisque son dictionnaire est très limité et qu'il est impossible de signifier une note dont la fréquence serait de 441 Hz (la note *la* étant connue pour viser la fréquence sonore de 440 Hz). Le jeu vidéo apparaît naturellement comme sémantiquement dense, puisqu'il crée chaque fois les objets, les images, les effets ou encore les sons qui lui paraissent les plus adaptés aux significations qu'il cherche à mettre en œuvre. Certes, nombre d'objets sont préconçus, téléchargeables depuis des banques de données qui archivent tout ce dont un développeur a besoin – et l'on pourrait imaginer un jeu vidéo intégralement créé à partir d'un moteur de jeu du marché, de la poignée d'objets et effets embarqués et d'autres objets téléchargés en ligne –, mais dans les faits, tous ces éléments préconçus sont généralement reparamétrés et amendés dans chaque jeu, sans oublier que les jeux inventent souvent des objets spéciaux et particuliers pour leur usage propre.
- 13 Il est également intéressant de noter que Goodman lui-même parle des systèmes notationnels comme des systèmes « digitaux » et des systèmes (sémantiquement et syntaxiquement) denses comme des systèmes « analogiques »⁵. Dans les premiers, une lecture franche peut être faite pour distinguer des états différents ou des parties

disjointes, tandis que ces éléments se brouillent dans un tout continu dans les seconds. Les termes choisis par Goodman sont tout à fait bienvenus dans notre analyse puisque le jeu vidéo est nécessairement un système digital (numérique), donc *a priori* non analogique. À suivre Goodman, il faudrait donc qu'il s'« analogifie » pour s'« artisciser » : qu'il masque son être discret par une manière analogique de se manifester. Les puissances de calcul actuelles sont telles que ce pari nous semble d'ores et déjà atteint. Que les jeux vidéo pâtirent de leur caractère numérique à leurs débuts où tout était discret, disjoint, pixélisé, cela est certain ; qu'ils continuent à subir leur nature discrète à l'heure où la puissance de calcul offre des palettes de couleurs, d'effets et des résolutions bien meilleurs que ce que la perception humaine peut discriminer, c'est plus discutable.

- 14 La *saturation relative*⁶ indique que tous les aspects de l'objet considéré concourent à le définir. Dans un graphique, la couleur de la courbe ou son épaisseur n'importent pas ; dans un dessin, si. Le soin apporté à la production de jeux vidéo, réunissant un nombre grandissant de compétences et de talents, suffirait à prouver que ce symptôme est lui aussi toujours appliqué. Les grands domaines de la formation et de la production vidéoludiques sont les marqueurs évidents d'une spécialisation qui n'a d'autre but que de saturer l'œuvre d'ingrédients qui se complètent et qui tous concourent à la réussite de l'effet produit par une séquence. Dans la conception du jeu, le son et son volume ne sont jamais gratuits et rarement négligés ; l'interface utilisateur doit être à la fois fonctionnelle, intégrée à l'univers visuel et adaptée au *gameplay* ; la densité d'une brume ou la force d'une explosion ne sont pas anodines ni traitées à la légère ; pas plus que la fluidité d'un mouvement ou les déambulations d'un personnage. Il n'y a pas ou plus aujourd'hui d'ingrédients pauvres en jeu vidéo.
- 15 La *référence multiple* a été ajoutée par le philosophe dans sa liste primitive de critères dans l'essai « Quand y a-t-il art ? ». Il s'agit pour l'auteur de rappeler que les symboles sont riches, ambigus, labiles, qu'ils renvoient souvent à des réseaux complexes et indéfinis de significations et de sens. C'est ainsi que l'art peut ouvrir des chaînes infinies d'interprétation et de réinterprétation à l'aune des changements de sensibilités, d'époques ou de sociétés. Nombre de jeux vidéo n'ont aucune référence, d'autres n'ont que des références-prétextes. Tous les jeux mécaniques, type *Tetris* ou *Candy Crush*, ne proposent que des objets dénués de sens, tout comme le proposaient les vieux bandits manchots, pour lesquels aligner des couleurs, des objets ou des animaux n'avait aucune valeur signifiante. Par ailleurs, certains jeux fondés sur une idée de *gameplay* se contenteront de chercher *a posteriori* un vernis symbolique venant expliquer ou narrativiser une idée avant tout mécanique. Que les lemmings soient des petits êtres charmants ou autre chose, que Mario soit un plombier ou autre chose et qu'il saute sur des champignons ou sur autre chose n'a globalement pas de signification pour la qualité et le sens du jeu. L'habillage visuel des objets et des processus de *gameplay*, s'ils finissent par donner une identité symbolique au jeu et à forger son imaginaire, n'en sont pas moins, *ab ovo*, des habillages arbitraires. En revanche, les jeux les plus narratifs sont souvent d'une grande richesse symbolique, dans le traitement de leurs thèmes d'une part et surtout grâce à l'incarnation du personnage par le joueur d'autre part : il y a mille et une façons d'être un gangster digne de ce nom dans la licence *GTA* ou d'incarner une race dans *World of Warcraft*. Les jeux de simulation nous font rencontrer des entités qui seront amies ou ennemies selon notre comportement de joueur ; d'autres parviennent à retourner totalement le fil de l'histoire et la

compréhension de ce qui s'y jouait (*Ico*). C'est donc bien tout le spectre de la référence qui peut être parcouru dans le domaine du jeu vidéo.

- 16 Bien sûr, l'esthétique de Goodman a ses limites et ses détracteurs. Elle provient grandement d'une théorie des symboles, peut-être plus adaptée à la notation qu'aux arts plastiques ; mais ici, ces observations ont eu le mérite de distribuer des axes de réflexion et d'ancrage des principales composantes de ce qu'est un jeu vidéo. Elles nous proposent une certaine mise en bouquets des ressources créatives du jeu vidéo, pour nous faire réfléchir sans trancher sur sa nature artistique, car « après tout, les symptômes ne sont que des indices ; le patient peut avoir les symptômes sans la maladie, ou la maladie sans les symptômes⁷ ». Tout ça pour ça ?

Les jeux vidéo comme textes exemplaires

- 17 Le jeu vidéo serait à la croisée des chemins dans le système goodmanien, puisque, « créativement » notationnel (code), il se manifeste aujourd'hui sous une forme largement visuelle (images numériques) et s'actualise selon une esthétique relationnelle (pragmatique). Au risque de forcer le trait, nous pourrions proposer une forme de synthèse de nos deux premières approches, en osant l'hybridation suivante : si suffisamment d'individus d'une même communauté présentent chacun séparément l'un ou plusieurs de ses symptômes, alors le regroupement de tous ces individus constitue le corpus d'un art. Cela revient à recourir aux critères de Goodman non plus comme symptômes à l'échelle d'un art mais comme pierres de touche artistiques à l'échelle individuelle, à les faire descendre en quelque sorte sur le terrain pratique et à s'en servir d'arbitre pour tester des œuvres particulières.
- 18 La saturation relative n'est pas l'apanage de tous les jeux. Elle n'est même qu'un idéal rarement atteint, car elle demande des budgets de plus en plus importants. Nul doute que la plupart des jeux vidéo aujourd'hui sont des pis-aller de ce dont le *designer* rêvait et qu'il sacrifia sur l'autel de la faisabilité technique ou de l'économie budgétaire : moins de sons, moins de séquences vidéo, moins de types d'objets, moins de décors, etc. En fait, seuls les jeux AAA peuvent ambitionner de réaliser l'œuvre parfaite, c'est-à-dire saturée, candidate au statut de chef-d'œuvre. Ce n'est pas dire que tous les jeux AAA, n'ayant rogné sur aucun département créatif, seront tous des chefs-d'œuvre (il s'en faut), mais c'est dire que ce que l'on a proposé ci-devant comme chef-d'œuvre vidéoludique exemplifie au premier chef le symptôme de saturation relative proposé par Goodman.
- 19 Le jeu novateur représente le comble du symptôme de l'exemplification, puisqu'il est une œuvre qui s'exemplifie elle-même et qui est la première d'une série à venir. Il est le maillon originel et générateur d'une suite inédite d'exemplifications à venir. Contrairement à l'œuvre expérimentale, qui est un pur hapax et qui ne fera pas genre même si elle peut fortement influencer la création future, l'œuvre novatrice fait école. Elle est l'aleph de l'exemplification, celle à laquelle feront référence toutes celles qui, après elle, fonctionneront selon le mode de l'exemplification, d'après elle.
- 20 Le jeu autoréflexif, expérimental, serait dans cette perspective la tentative la plus pointue de vérifier la densité syntaxique de la discipline. Il s'agira de faire perdre des repères, de s'interroger sur les habitudes, les codes, les tics de langage ; tordre la syntaxe habituelle d'un jeu pour l'amener dans des régions inconnues. Ainsi de ce jeu qui tout à coup va lire les fichiers de votre ordinateur pour parler à votre héros de ce

que vous y avez stocké, vous (*Metal Gear Solid*); de cet autre qui vous permet de remonter le temps pour changer vos actions (*Braid*); de ce jeu de tir en trois dimensions, influencé par Kandinsky, tout en couleurs, en rythme et en musique interactive (*Rez*); de ce jeu d'aventure qui, en guise de trésors, débloque des composantes computationnelles de l'univers des jeux vidéo (*Evoland*). Notons comme cette syntaxe vidéoludique tient autant dans le code écrit invisible, que l'on peut dévoyer ou utiliser en abyme – le codé – que dans les éléments mondains d'univers familiers dont on peut proposer un tout autre « reticotage » – le joué.

- 21 Le jeu poétique viserait, lui, à maximiser sa densité sémantique, en faisant en sorte que ses objets ludiques, caractérisés par des formes, des dynamiques et des sonorités, puissent donner lieu à un florilège de sens et d'interprétations distinctes ou simplement nouvelles. Il y a un parfum de haïku dans certains jeux qui laissent le joueur libre d'interpréter ou de vivre l'univers ludique comme il le souhaite, de laisser résonner subjectivement les éléments proposés en s'affranchissant de tous les stéréotypes du domaine. Si vous étiez une brise venant polliniser un champ de fleurs (*Flower*), comment vous comporteriez-vous ?
- 22 Enfin, les œuvres visant à explorer certaines facettes de l'énigme que l'homme porte en lui seraient à rapprocher des œuvres les plus ouvertes, les plus diversement référentielles, les plus prodigues d'interprétation. Là, la place et le jeu du « spect-acteur » seront bien souvent primordiaux. Il ne s'agit pas seulement de dire que le jeu *Les Sims* peut s'interpréter comme la gestion d'une vie, comme un simulateur de voisinage, un défouloir cathartique, ou un simulateur politique – mais de tenir compte et d'interroger l'expérience vidéoludique de chaque joueur : ce qu'il y a trouvé, mis, ressenti, choisi ; ce qui l'a ému, ce qu'il en a retenu. Ainsi, les jeux vidéo qui explorent les profondeurs humaines le font dans la mesure où chacune de leurs parties arrive à foisonner de références multiples, notamment parce qu'elles s'actualisent pour autant de joueurs distincts.
- 23 Bien sûr, nous ne voulons pas dire que chaque type d'œuvre vidéoludique – parfaite, inédite, réflexive, poétique, profonde – ne présente qu'un seul symptôme artistique – saturation, auto-exemplification, densité syntaxique, densité sémantique, multiréférence –, mais nous voulons dire que ce qui frappe dans ces œuvres, avant toute chose, c'est l'expression exacerbée dudit symptôme. Nous soutiendrons alors qu'une discipline se constitue en art non parce qu'elle présente tout ou partie des symptômes artistiques, mais parce qu'elle est forte de nombreuses œuvres particulières qui illustrent exemplairement chacun de ces symptômes. Cette approche, pratique, revient à appliquer la théorie goodmanienne portant sur les systèmes symboliques aux cas singuliers que sont leurs objets symboliques. On ne teste plus les langages de l'art (puisque aussi bien, aucune conclusion positive ne saurait en être tirée), mais le texte de leurs œuvres supposées (en alléguant que leur agrégation sera conclusive). « L'œuvre d'art vidéoludique », ainsi attestée d'après les symptômes de l'art, peut alors être caractérisée selon ses vertus spécifiques.

Le défi impliquant de l'œuvre d'art vidéoludique

- 24 Par nature, l'objet vidéoludique s'actualise selon les actions d'un « inter-acteur ». Cette donne change radicalement la place du regardeur et son rôle dans la relation esthétique. Cette dernière s'organisait traditionnellement autour d'un rôle à la *troisième*

personne, celui de regardeur – elle doit à présent se reconfigurer autour de *l'acteur, qui intervient à la première personne* dans l'éploiment de l'œuvre. Ce changement implique que l'objet vidéoludique fonctionne sur des ressorts inédits à l'art. Autrement dit, l'œuvre d'art vidéoludique doit réussir un double pari : celui d'être de l'art (et donc de représenter, exprimer ou exemplifier quelque chose⁸) et celui d'être un excellent jeu, en réalisant une nouvelle forme de relation esthétique régie par la place nodale qu'y tient le « spect-acteur ». Nous proposons de retenir deux composantes essentielles à l'œuvre vidéoludique pour qualifier son accomplissement et la nouvelle relation esthétique qu'elle invente : *défier et impliquer*.

- 25 Bon est le jeu vidéo qui propose une forme nouvelle, haletante et mesurée de défi au joueur. Tous les jeux vidéo sont fondés soit sur une proposition d'obstacles, de difficulté croissante, à franchir selon divers protocoles, soit sur une quête qui narrativise le même principe (les théoriciens russes l'ont démontré il y a presque un siècle⁹), soit sur une exploration plus ou moins libre d'un imaginaire. Dans tous les cas, l'œuvre se donne à vivre par le joueur sous le registre du défi. Le joueur est défié de passer les obstacles, de réussir sa quête, d'explorer un monde ou une histoire proprement. Le jeu ne pourra être vécu ni apprécié si le défi n'est pas tenu ; et un jeu qu'on abandonne est un gant qu'on refuse de relever.
- 26 C'est sans doute la raison pour laquelle l'écrasante majorité des jeux sont adossés à un système de quantification extrêmement complexe et poussé (gratifications, compétences, niveaux, etc.) : la réussite à un défi se mesure. Passer un niveau en récupérant tous les bonus, en moins de quatre-vingt-dix secondes, ou sans subir le moindre accroc devient une nouvelle motivation pour un joueur expérimenté qui retente l'aventure ou pour l'établissement de hiérarchies entre les joueurs.
- 27 L'universalisation de l'usage de niveaux de prologue servant de tutoriel pour apprendre aux joueurs les premiers rouages du *gameplay* et du monde est aussi symptomatique : propédeutiques techniques, ces niveaux agissent aussi comme hérauts des défis à venir et de leurs règlements. Le défi est encadré : il se tient au sein d'un certain système de règles et selon une cohérence d'univers fixée. Il n'a de sens qu'encadré, que si le joueur suit les règles prédéfinies, s'y confronte et les dompte.
- 28 Le recours au défi est devenu peu commun dans nos sociétés. Si les nobles se défiaient dans des joutes sanglantes au Moyen Âge, si aujourd'hui encore, des écoliers peuvent se sentir défiés par un exercice ardu ou les sportifs par l'adversité des règles ou des compétiteurs, qu'en reste-t-il pour le commun des mortels ? Peut-on dire qu'il trouve dans sa carrière professionnelle ou dans sa vie privée des défis réguliers ? Des obstacles, de la douleur, du malheur, de la frustration, oui-da ! Mais des défis, qu'il peut affronter avec espoir, qu'il peut franchir avec fierté, qu'il peut reconduire pour se perfectionner ?
- 29 Les jeux vidéo ont en effet érigé en art la manière de poser un défi graduel à leur joueur. Un bon jeu récompense ; et pas de récompense valable sans mérite, sans effort. Le jeu vidéo est peut-être le seul espace d'expression méritocratique, où aucun passe-droit n'est possible¹⁰, où les règles s'appliquent même pour tous, où la valeur ne se juge pas sur une scolarité, un âge ou un compte bancaire. Bien sûr, le mérite est souvent proportionnel au nombre d'heures que l'on passe sur un jeu – mais tout joueur est assuré de pouvoir jouir très largement de son jeu avant de courir le risque de se trouver bloqué.

- 30 Cependant, comment espérer réussir à manier l'art du défi comme un art du défi graduel, face à l'hétérogénéité des défis ? Là encore, la spécificité du jeu vidéo lui permet de réussir ce *challenge* avec beaucoup d'à-propos. Cette gradation peut se faire selon trois vecteurs principaux : le fil progressif des épreuves, franchies allégrement par les plus aguerris ou lentement vaincues par les novices, mais que tout joueur peut passer ; le paramétrage du niveau de difficulté générale que l'informatique permet aisément (qui règle la vitesse de l'obstacle, sa force, sa résistance, etc.) et la modularisation des modes de jeu (entraînement, histoire, versus ou autres).
- 31 D'ailleurs, la grande force des défis proposés par le jeu vidéo tient dans le déséquilibre foncier de leur résultat ! Un défi relevé est définitivement réussi, alors qu'un obstacle résistant n'est pas un aveu d'échec. Aucun revers ne vaut défaite, il induit recommencement. Étant consubstantielle, la chute n'est ni ridicule ni sanctionnante : elle n'occasionne aucun handicap ni aucun opprobre. Le *game over* est un « *game again* », non une fin¹¹. C'est donc une véritable hygiène de l'exercice que propose le jeu vidéo, confinant parfois, comme le montre la professionnalisation de certains joueurs, à une véritable *mélété*, cette discipline virile qui concentre l'énergie, l'attention, l'ascèse, l'effort, l'entraînement, le souci¹² et qui est à la fois une vertu éthique et politique de subjectivation¹³ et l'un des deux piliers de la création artistique¹⁴.
- 32 Ce qu'apporte le jeu vidéo, par rapport aux sports ou aux autres jeux, c'est un cadre à la fois paramétrable et universel dans lequel un joueur seul peut apprendre à se mesurer. En effet, c'est la machine qui lance le défi. Le jeu n'est pas une structure d'accueil pour un défi qui opposerait des joueurs entre eux (comme au sport, aux cartes ou sur un jeu de plateau), il est une *structure défiante*, l'opposant algorithmique qu'affronte le joueur. En cela, il se rapproche peut-être plus des mots croisés ou des puzzles. Ces deux-là sont des structures labyrinthiques qui défient leur interlocuteur de les remettre en ordre. Un paramétrage et une progressivité des épreuves y sont réalisables par le choix des niveaux de complexité ou du nombre de pièces. Là aussi, ce sont des systèmes où l'échec n'est pas une situation normale et doit pouvoir être structurellement pallié : les solutions sont souvent présentes en fin de livre pour l'un ; pour l'autre, la forme des chantournements permet au joueur suffisamment patient de replacer toutes les pièces à leur place.
- 33 Un bon défi est un défi ouvert à tous, qu'on peut tenter sans dommage et recommencer avec passion, qu'on réussit et qu'on peut réussir de maintes façons, qui fait progresser et qui occasionne une estime de soi. Se mesurer à la machine permet de niveler *a priori* les hiérarchies préétablies en affrontant non pas un autre joueur, mais d'abord et avant tout l'algorithme *designé* par le créateur.
- 34 La seconde composante, essentielle à la bonne réception d'un jeu vidéo, tient dans sa capacité à impliquer le joueur dans son univers. Cette implication est le plus souvent synonyme d'immersion du joueur dans le jeu. Le « jeu à la première personne » est paradigmatique de cette particularité apportée par le jeu vidéo, il est comme l'idéal ludique de tout jeu vidéo. Celui-ci doit en effet donner au joueur une place centrale dans l'univers où il est totalement immergé et le tramer dans un fil narratif qu'il co-détermine.
- 35 La différence entre, d'un côté, un roman, un film ou une série télévisée et, de l'autre côté, un jeu vidéo, tient à cette interaction concrète et objective. S'il est commun de dire qu'un roman se construit dans la tête du lecteur, qu'un spectateur va s'identifier avec le héros du film, ou qu'un autre va sympathiser avec les héros récurrents de ses

séries, il n'en reste pas moins que dans ces cas, le récepteur reste extérieur au fil des événements, à côté de l'histoire, dans une position de surplomb irréconciliable. Comme au théâtre, le spectateur peut compatir avec les souffrances du héros, mais il ne les vit pas. Ces œuvres sont d'imitation, elles cherchent à attirer la sympathie du spectateur. Les œuvres vidéoludiques sont d'implication, elles stimulent l'empathie du joueur avec le personnage puisqu'il le pilote en direct. Le joueur incarne son personnage et est responsable de ses misères quand le lecteur ou le regardeur se contente de suivre les malheurs et les joies d'un héros qu'il ne sera jamais.

- 36 Quel effet cela fait d'être une chauve-souris ? demandait le philosophe¹⁵, qui concluait sur l'impossibilité de trouver une telle réponse. Le jeu vidéo tient le pari et tente plus ou moins naïvement d'apporter des éléments de réponse. *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) fait soudainement basculer le joueur dans la peau d'un chat, d'un aigle, puis d'un monstre cthulhuesque. Il suffirait de modifier la vision et les perceptions du joueur dans ces moments d'incarnation animale pour proposer une véritable simulation d'une vie animale enfin traductible. L'effet est déjà bluffant et particulièrement réussi. Dans *Black & White* (Lionhead Studios, 2001), le joueur incarne une jeune divinité dont le culte prend une forme différente selon son comportement en dieu bienfaisant ou malfaisant. Les personnages du jeu ont été conçus comme des entités portées par un modèle informatique de croyances, de désirs et d'intentions, autant de variables qui s'adaptent au comportement divin du joueur. Visuellement, ses actions sont d'ailleurs réalisées par une main virtuelle, mue au seul moyen de la souris (sans usage du clavier), truchement totipotent de tout ce que peut faire le dieu-joueur – et une extension permettait au joueur d'user d'un gant de réalité virtuelle pour améliorer son expérience de la divinité. Quel effet cela fait d'être un dieu, aux mains toutes-puissantes ? demande le *game designer*, qui propose de l'expérimenter.
- 37 L'engagement du joueur dans le jeu vient de son implication dans les mécaniques et l'univers du jeu. L'incarnation d'un personnage et l'immersion dans une histoire sont les leviers les plus puissants et exemplaires de cette implication, mais les jeux les plus mécaniques n'ont pas moins les mêmes objectifs et les mêmes ressorts. Impliquer le joueur consiste à l'intégrer « dans » le pli ludique, dans le nœud que constitue le jeu, à faire de lui un rouage premier de son dénouement, à le placer au cœur de sa trame narrative et/ou mécanique. C'est pour cela que le succès de jeux non narratifs du type de *Tetris*, *Candy Crush* ou *Minecraft* ne renvoie pas moins à leur qualité d'implication du joueur dans leurs principes et leur fonctionnement, si abstraits soient-ils. Le son, le rythme, ou encore la difficulté sont là les agents les plus puissants pour que le joueur se sente totalement investi dans sa mission de dénouer le puzzle proposé par la machine informatique.
- 38 Si, par la création, le créateur se compromet dans son œuvre¹⁶, le joueur, lui, est sommé de se compromettre dans sa résolution, car l'implication du joueur dans le jeu (étymologiquement, *in-plicare* : « enrouler dans ») doit aboutir à sa compromission dans l'actualisation de l'œuvre (étymologiquement, *cum-promittere* : « aller de l'avant avec »).
- 39 Impliquer le joueur dans le jeu ne réussira qu'en poussant au maximum toutes les qualités du jeu : l'ergonomie de son interface, la richesse de ses graphismes et de ses effets sonores, l'originalité de son scénario, l'efficacité de son système de jeu et de progression. C'est pour cela que les processus de création du jeu se sont segmentés en autant de secteurs créatifs dont les mérites doivent se conjuguer pour offrir la meilleure expérience vidéoludique possible. Un jeu sans scénario est possible, mais il

contrebalancera souvent cette absence par une densification du système de mesures et de gratifications : hiérarchie, rang, médailles, honneurs, temps, autant de statistiques exubérantes dont il doit toujours ressortir quelque chose de positif *et* quelque chose d'améliorable – afin de tenir le joueur ferré à son plaisir de vaincre *et* à son désir de plus et de mieux. Des graphismes époustouflants peuvent suffire à immerger totalement un joueur dans un univers flamboyant, des mécaniques de jeu aussi habiles qu'inventives suffiront ailleurs pour l'arracher à son rythme de vie mondain, quand un jeu d'incarnation subjective pourra hisser le niveau d'implication à un degré d'identification sans concurrence.

Fondamentalement, tout jeu cherche à placer son joueur au cœur de son principe créatif et à l'y maintenir en lui offrant une expérience inédite, qu'il découvre et vit en s'impliquant sans réserve dans les résultats visés.

BIBLIOGRAPHIE

Foucault Michel, *L'Herméneutique du sujet : cours au Collège de France, 1981-1982*, éd. établie sous la dir. de F. Ewald et A. Fontana, par F. Gros, Paris, Seuil, Gallimard, coll. « Hautes études », 2001.

Goodman Nelson, *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles* [1968], Paris, Fayard, coll. « Pluriel », 2011.

Goodman Nelson, *Manières de faire des mondes* [1978], trad. de l'anglais M.-D. Popelard, Nîmes, Jacqueline Chambon, coll. « Rayon art », 1992.

Goodman Nelson, *L'Art en théorie et en action* [1984], trad. de l'anglais J.-P. Cometti et R. Pouivet, Paris, Gallimard, coll. « Folio. Essais », 2009.

Heidegger Martin, *Nietzsche I*, trad. de l'allemand P. Klossowski, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de philosophie », 1971.

Nagel Thomas, *Questions mortelles*, trad. de l'anglais P. Engel et C. Engel-Tiercelin, Paris, PUF, coll. « Philosophie d'aujourd'hui », 1983.

Krajewski Pascal (dir), « Ars Ludens – arte, jogo e lúdico » [en ligne], *Revista de Ciências da Arte*, n° 6-7, 2019. URL : <http://convocarte.belasartes.ulisboa.pt/index.php/2019/04/03/n-o-6-e-n-o-7-ars-ludens-arte-jogo-e-ludico/>

Passeron René, *La Naissance d'Icare : éléments de poïétique générale*, Marly-le-Roi, Ae2cq, coll. « Poïétique », 1996.

Propp Vladimir, *Morphologie du conte* [1928], suivi des *Transformations des contes merveilleux* et E. Mélétski, *L'étude structurale et typologique*, trad. du russe M. Derrida, T. Todorov et C. Kahn, Paris, Seuil, 1965.

Vernant Jean-Pierre, *Mythe et pensée chez les Grecs : études de psychologie historique. I*, Paris, Maspéro, coll. « Petite collection Maspéro », 1974.

NOTES

1. jeux vidéo produits avec des budgets colossaux et ayant vocation à être des succès planétaires
2. Nelson Goodman, « L'art en théorie », dans *L'Art en théorie et en action* [1984], Paris, Gallimard, coll. « Folio. Essais », 2009, p. 51. Y sont réunis les deux premiers chapitres de *Of Mind and Other Matters*, Cambridge, Harvard University Press, 1984.
3. « La densité syntaxique est caractéristique des systèmes non linguistiques, et est un trait qui distingue les esquisses des partitions et des scripts », Nelson Goodman, *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles* [1968], Paris, Fayard, coll. « Pluriel », 2011, p. 295.
4. « La densité sémantique est caractéristique de la représentation, de la description et de l'expression dans les arts, et est un trait qui différencie les esquisses et les scripts des partitions ». *Id.*
5. *Ibid.*, p. 195-199.
6. « La saturation syntaxique relative distingue parmi les systèmes sémantiquement denses les plus représentationnels des plus diagrammatiques », elle mesure l'importance relative de tous les aspects d'une figure donnée. *Ibid.*, p. 295.
7. Nelson Goodman, « Quand y a-t-il art ? », dans *Manières de faire des mondes* [1985], Nîmes, Jacqueline Chambon, coll. « Rayon art », 1991, p. 92.
8. « De l'art sans représentation, sans expression, ou sans exemplification – oui ; mais de l'art sans aucune des trois – non ». Nelson Goodman, « Quand y a-t-il art ? », in *Manières de faire des mondes* [1978], Nîmes, Jacqueline Chambon, coll. « Rayon art », 1992, p. 99.
9. Vladimir Propp, *Morphologie du conte* [1928], Paris, Seuil, 1965.
10. Sauf déviation à la marge : hier les *cheat codes* (codes de triche) pour faciliter la progression dans le jeu, aujourd'hui le *farming* (actions répétées dans le jeu dans le but d'obtenir de l'argent et/ou des ressources) asiatique pour améliorer les compétences de son avatar.
11. D'ailleurs le terme *over* signifie à la fois « fini » comme dans *Is the show over yet ?* (Le spectacle est-il déjà fini ?) et « restant » comme dans *Is there any food over ?* (Reste-t-il de la nourriture ?).
12. Jean-Pierre Vernant, « Le fleuve "Amélès" et la "Mélète Thanatou" », in *Mythe et pensée chez les Grecs : études de psychologie historique. I*, Paris, Maspéro, coll. « Petite collection Maspéro », 1974, p. 110.
13. Dont l'articulation avec l'autre technique d'existence, le *gumnazein* (entraînement en situation réelle), mériterait d'être réinterrogée à l'aune des principes de simulation sans fin du jeu vidéo. Michel Foucault, « Cours du 17 mars 1982 », in *L'Herméneutique du sujet : cours au Collège de France, 1981-1982*, Paris, Seuil, Gallimard, coll. « Hautes études », 2001, p. 406-407.
14. L'autre pilier tenant à la *technè* de l'artiste, son savoir-faire. Martin Heidegger, *Nietzsche I*, Paris, Gallimard, 1971, p. 151.
15. Thomas Nagel, *Questions mortelles*, Paris, PUF, coll. « Philosophie d'aujourd'hui », 1983.
16. René Passeron, *La Naissance d'Icare : éléments de poétique générale*, Marly-le-Roi, Ae2cq, coll. « Poïétique », 1996, p. 30-31.

RÉSUMÉS

L'article entend défendre la thèse que le jeu vidéo se constitue en art à partir du moment où il est fort de suffisamment d'œuvres couvrant des territoires décisifs pour son devenir artistique, à savoir des jeux parfaits, inédits, autoréflexifs, poétiques ou profonds. Car cette cartographie n'est

pas sans rappeler l'esthétique goodmanienne, qui offre cinq critères d'artéité : densité syntaxique, densité sémantique, saturation relative, exemplification et référence multiple et complexe. Dès lors, s'il est bien convenable de parler du jeu vidéo comme d'un art, il devient concevable de chercher les qualités propres de l'œuvre d'art vidéoludique, ses spécificités, qu'elle ne partage avec celle d'aucun autre médium. Nous proposons d'en retenir deux : le défi et l'implication.

INDEX

Mots-clés : esthétique, œuvre d'art, densité

AUTEURS

PASCAL KRAJEWSKI

Docteur en sciences de l'art, Pascal Krajewski est chercheur associé à la faculté des beaux-arts de l'université de Lisbonne (laboratoire Cieba). Son travail de recherche porte sur l'art des nouveaux médias, la technologie, les appareils, les images, la bande dessinée. Il est l'auteur de plusieurs ouvrages, dont *L'Art au risque de la technologie* (2013), *L'Ordre technologique* (2016) et *Art, médium, média* (2018).