

## Proposition de communication

# Le potentiel critique du médium jeu vidéo en fait-il un art ?

### *Analyse sociocritique de jeux militants*

Auteurs :

**Thierry SERDANE** (Doctorant, RIRRA21 – ECART)

20 Rue de la Bégude, 34070 Montpellier

[thierry@serendiconcept.fr](mailto:thierry@serendiconcept.fr)

06 76 10 46 99

**Claire SIEGEL** (Doctorante, RIRRA21 – ECART)

23 Rue Henri René, 34000 Montpellier

[claire.siegel@gmail.com](mailto:claire.siegel@gmail.com)

06 75 60 64 15

**Mots-clés** : industrie culturelle, œuvre d'art vidéoludique, interaction, *critical play*, *radical game*

## Le potentiel critique du médium jeu vidéo en fait-il un art ?

### *Analyse sociocritique de jeux militants*

Le jeu vidéo est le sujet d'une dépréciation intellectuelle qui vient en grande partie de son apparente allégeance à une industrie s'appropriant les expressions artistiques et culturelles pour engendrer une « culture-monde », consumériste, libérale et globalisée. Les jeux vidéo, tout comme le monde de l'art, sont assujettis à cette industrie culturelle, et affichent les stigmates des logiques marchandes de notre société hypermoderne. Par ailleurs certains journalistes, critiques d'arts et chercheurs portent de violentes critiques contre ceux qui prétendent élever le jeu vidéo au statut d'œuvres d'art. Leur argument principal repose sur l'absence de l'hégémonie de l'artiste, de sa vision du monde cristallisée dans l'œuvre d'art, car le jeu vidéo, lui, par son interactivité, la dénature, l'offre comme matériau au joueur qui peut alors s'octroyer d'une certaine liberté, dans la mesure des règles imposées par le système créé. Pour le joueur, comme pour le concepteur, selon Jonathan Jones<sup>1</sup>, « Il n'y a pas d'Artiste, et par conséquent pas d'œuvre d'Art ».

Pourtant, de plus en plus de concepteurs de jeux vidéo se sentent auteur ou créateur, et viennent à la rencontre du domaine de l'art. Le jeu vidéo s'émancipe alors d'un statut de produit pour approcher celui de médium. Il s'essaie notamment à une « contre-culture », une forme de dissidence politique, sociale ou culturelle soit un nouvel espace au sein duquel il est possible de voir l'expression à la fois de savoir-faire, de techniques, mais aussi l'expression d'une critique de la société par la dénonciation de valeurs dominantes. C'est cette dimension que nous nous proposons d'investir. L'objectif de cet *alter* jeu vidéo serait d'œuvrer pour une prise de conscience, une transformation. Celle-ci est pensée au travers de l'interactivité, donnant la possibilité au spectateur, ici au joueur, d'être acteur, de recueillir en lui l'œuvre d'art vidéoludique et de se l'approprier. Le jeu vidéo n'est pas qu'une représentation, une image qui dit le monde, comme peut l'être une peinture. Il n'est pas non plus qu'une mécanique interactive qui donne le pouvoir au joueur de déployer et déclencher l'image dans l'espace et dans le temps. Il est

---

<sup>1</sup> J. JONES, « Controverse : Faut-il mettre les jeux vidéo dans les musées? », 2<sup>nd</sup>e partie « Non. Ils ne portent pas une vision personnelle », article disponible à l'url suivant (consulté le 14.03.13) : <http://www.courrierinternational.com/article/2012/12/27/faut-il-mettre-les-jeux-video-au-musee>

ce qui naît de cet ensemble : un dispositif complexe de représentation émergente qui permet au joueur d'actualiser les images et d'opérer une lecture critique dynamique du monde.

Cet *alter* jeu vidéo devient alors le matériau brut sculpté par un corps de métiers, mais aussi et surtout un corps d'artistes, dans lequel se rencontre l'art comme *techné*, mais aussi l'art comme pensée et volonté, avec d'autres intentions que celles qui animent l'industrie culturelle. Ces artistes hybrident les technologies, expérimentent des techniques sans efficacité mais innovantes, sculptent le code, et réinventent un nouveau discours iconique et interactif. C'est dans l'imbrication et le bricolage de ces différentes techniques que peut naître l'œuvre d'art vidéoludique. C'est aussi par la volonté de modéliser une idée, de la travailler au regard des multiples formes du médium qu'apparaît une vision, un message soutenu par un gameplay et des interactions conçues pour délivrer au joueur l'intention des ou du concepteur(s)-créateur(s). Pour illustrer cela, nous nous pencherons sur le collectif d'artistes de la MolleIndustria<sup>2</sup> et proposerons d'observer plusieurs de leurs créations afin de dévoiler les valeurs et la critique mises en jeu, ainsi que les outils intellectuels mis à disposition du joueur. C'est dans le *radical game* et le *critical play* que se jouent les tensions artistiques et engagées de jeux tels que *Unmanned*<sup>3</sup>, *Macdonald's Videogame*<sup>4</sup>, *Everyday the same dream*<sup>5</sup> etc...

### **Bibliographie représentative**

ADORNO, Théodor, HORKHEIMER, Max, *Kulturindustrie*, Paris, Allia, 2012

BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1955  
trad. Lionel Duvoy, Paris, Allia, 2012

CHASTAGNER, Claude, *De la culture rock*, Paris, PUF, 2011

FLANAGAN, Mary, *Critical Play, Radical Game Design*, Cambridge, MIT Press, 2009

LIPOVETSKY, Gilles, SEROY Jean, *La Culture-monde, Réponse à une société désorientée*, Odile Jacob, Paris, 2008

---

<sup>2</sup> La MolleIndustria est un collectif italien engagé autour des problèmes actuels de notre société : leurs créations vidéoludiques jouent sur le registre de la subversion, sur une poétique émotionnelle, et sur la parodie et positionne le joueur face à notre réalité.

<sup>3</sup> MolleIndustria, *Unmanned*, 2012 [jouable en ligne] <http://unmanned.molleindustria.org/>

<sup>4</sup> MolleIndustria, *Macdonald's Videogame*, [jouable en ligne] <http://www.mcvideogame.com/>

<sup>5</sup> MolleIndustria, *Everyday the same dream*, 2009 [jouable en ligne]

<http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>