

« Dixième art », « jeu d'auteur » : quelle politique de représentation des jeux vidéo en tant que création et pratique artistique ?

Marion Coville - doctorante
Université Paris 1 Panthéon Sorbonne – UFR 04 Arts et Sciences de l'Art
70 rue Vasco de Gama, 75015 Paris – 06.30.80.22.74
marion.coville@gmail.com

MOTS CLÉS : jeux vidéo, expositions, patrimoine, discours, politiques culturelles

« Game Stroy », « Museo Games », « Joue le Jeu » : aujourd'hui et depuis quelques années, le jeu vidéo est de plus en plus présent dans les institutions culturelles françaises. Tout d'abord utilisé comme outil de médiation, le jeu vidéo devient un expôt et un sujet d'exposition. De nombreuses institutions artistiques ont investi le vaste domaine des jeux vidéo pour en produire une représentation à travers le média exposition. Au même moment, on voit également émerger des termes comme celui « d'art game », de « dixième art » ou, plus récemment celui de « jeu d'auteur », de plus en plus utilisés par les médias. Les discours artistiques et auctoriaux sur les jeux vidéo semblent se multiplier et se retrouvent dans dans la presse que dans les discours institutionnels ou politiques.

Comment sont apparus ces discours et quels en sont les acteurs et les enjeux ?

Pour répondre à ces questions, nous nous intéresserons à différents « lieux » de discours : les discours de personnalités politiques et plus précisément, des différents ministres de la culture, les articles de presse, la littérature spécialisée et les expositions. À travers une analyse de discours dans les documents à notre disposition (retranscription de discours, revues d'exposition, biographies, textes théoriques, entretiens, documentaire), nous étudierons le sens produit par ces discours sur les jeux vidéo tout en confrontant notre analyse aux contextes économiques et sociaux de ces discours. Il est ici question d'étudier la construction de la définition des jeux vidéo (plus précisément, leur relation avec l'art et les expositions) dans la sphère publique, notamment à travers sa traduction dans les représentations médiatiques : comment parle-t-on du jeu vidéo et quelle représentation produit-on et diffuse-t-on de la pratique de création de jeux vidéo à travers ses supports ?

L'étude du discours artistique permet de mettre au jour un constant recours à la comparaison aux arts majeurs. Comme le note Maigret (2012), les médiacultures reçoivent une triple injonction d'essentialisation, d'exotisation, et d'érotisation, qu'il est possible de retrouver dans les discours étudiés. Nous nous intéressons notamment à l'essentialisation et l'exotisation qui rappellent la manière dont une culture de masse, considérée comme hybride à la différence des arts dits majeurs, « purs », doit prouver sa conformité avec une norme, au risque d'entrer dans le jeu du mimétisme. Ces discours sont également liés aux enjeux d'une politique culturelle en faveur des jeux vidéo qui, pour exister, doit entrer dans le cadre de l'exception culturelle. L'étude du discours auctorial et du terme « jeu d'auteur » fait apparaître de nouvelles distinctions, au même titre que le roman graphique ou le cinéma d'auteur. Mais il permet aussi d'identifier la constitution d'un mythe autour du créateur de jeu vidéo, génie sacrifiant toujours quelque chose (santé, économies ou vie sociale) pour vivre sa passion pour la création, une activité toujours chronophage et sans concessions. Un mythe fondateur « classique » qui joue également un rôle important dans les projets politiques qui mêlent jeux vidéo et droit d'auteur. Enfin, la construction de ce mythe dans les documentaires, les biographies ou encore les discours politiques, met exclusivement en scène des hommes, blancs, au destin rare. Nous nous interrogerons alors sur le rôle de cette hégémonie dans la représentation de la diversité des publics et des créateurs et créatrices de jeu vidéo en terme de genre, d'ethnicité ou encore de pratique.

BIBLIOGRAPHIE

ANTHROPY Anna, 2012, *The Rise of the Videogame Zinesters, How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press

BECKER Howard, 1988, *Les mondes de l'art*, Flammarion

BOYER Elsa, 2011, « Le jeu vidéo, du tribunal à l'exposition », in *Critique* 2011/10 (n°773), Éditions de Minuit

MAIGRET Éric, 2012, *La Bande dessinée : une média culture*, Armand Colin

PARKER Felan, 2013, « An Art World for Artgames » in *Loading...*, n°7, vol.11, pp. 41-60