



HAL
open science

“ Dixième art ”, “ jeu d’auteur ” : quelle politique de représentation du jeu vidéo comme art ?

Marion Coville

► To cite this version:

Marion Coville. “ Dixième art ”, “ jeu d’auteur ” : quelle politique de représentation du jeu vidéo comme art?. Art Game - Game Art, Université de Montpellier, Nov 2013, Montpellier, France. halshs-01351469

HAL Id: halshs-01351469

<https://shs.hal.science/halshs-01351469>

Submitted on 3 Aug 2016

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.

« Dixième art », « jeu d'auteur » : quelle politique de représentation du jeu vidéo comme art ?

Marion Coville¹

*1. Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
47, Rue des bergers, 75015 Paris France
marion.coville@univ-paris.fr*

RÉSUMÉ

A travers un corpus de discours d'hommes et de femmes politiques, d'articles de presse et interviews, d'ouvrages retraçant l'histoire du jeu vidéo et de ses créateurs, cet article propose un panorama des discours artistiques et auctoriaux sur les jeux vidéo, afin d'en identifier leur lieu d'énonciation et leurs enjeux. Nous ne cherchons pas ici à définir si le jeu vidéo est bel et bien un art, mais à interroger les différents discours qui proposent une définition artistique ou culturelle du jeu vidéo.

ABSTRACT

Through a corpus of politicians' speeches, newspaper articles, interviews and books dealing with the history of video game and its creators, this article provides an overview of artistic and authorial discourses on video games, in order to identify their site of enunciation and their issues. Here, we do not seek to answer the question of whether or not video games could be art. Our goal is to highlight several discourses which offer an artistic or cultural definition of gaming.

MOTS-CLÉS

jeux vidéo, expositions, patrimoine, discours, politiques culturelles

KEYWORDS

video games, exhibitions, heritage, speech, cultural policies

1. Introduction

Cette recherche a débuté lors de l'exposition *Game Story* au Grand Palais : la couverture médiatique de l'exposition traitait le jeu vidéo en tant qu'art noble, employant de nombreux termes comme « légitime » ou « prestige » : ces articles renforçaient la dichotomie entre culture populaire et arts majeurs et inscrivaient le jeu vidéo du côté des arts dits nobles. C'est ce constat qui est à l'origine de ce panorama des discours artistiques sur les jeux vidéo et de leurs acteurs, pour identifier leur lieu d'énonciation et leurs enjeux. Nous ne cherchons pas à définir si le jeu vidéo est bel et bien un art. Par la diversité de ses formes, de ses pratiques, par son évolution et ses différents contextes de création, des critères *a priori* sont peu pertinents. Il nous semble plus approprié d'articuler la notion d'art et de culture avec la problématique du pouvoir : dans ces discours artistiques qui est représenté et comment, qui parle et qui demeure silencieux, qu'est ce qui compte comme culture qu'est ce qui ne compte pas ? A travers cette posture, empruntée aux *cultural studies*, nous tentons d'identifier le sens produit par ces discours sur les jeux vidéo tout en confrontant notre analyse aux contextes économiques et sociaux dans lesquels ces discours émergent. Il est question d'aborder la définition culturelle des jeux vidéo dans les sphères publique et médiatique, en se demandant : comment parle-t-on du jeu vidéo et quelle représentation produit-on de la pratique de création de jeux vidéo à travers ces supports ? Notre corpus est constitué des textes et lieux où émerge, en France, un discours artistique ou auctorial sur le jeu vidéo : discours d'hommes et de femmes politiques, articles de presse et interviews, ouvrages retraçant l'histoire du jeu vidéo et de ses créateurs. Nous évoquerons tout d'abord certains éléments de contexte politique et économique, avant de nous intéresser plus généralement aux discours qui tissent des liens entre art et jeu vidéo, en identifiant les acteurs de ces discours, les représentations qu'ils produisent du jeu vidéo et leurs enjeux.

2. Contexte économique et social

Au début des années 2000, l'industrie du jeu vidéo est considérée en « crise ». Le premier ministre Raffarin commande deux rapports, dont le rapport Fries, publié en 2004, qui préconise la mise en place d'un crédit d'impôt de 20 % pour les dépenses de développement réalisées en France, sur le même modèle que le crédit d'impôt cinéma. La mesure prend plusieurs années à être développée et fait l'objet d'une enquête par la Commission Européenne en charge de la concurrence, qui doit donner son accord. Le crédit d'impôt jeu vidéo est présenté comme un projet en faveur d'œuvres culturelles, qui bénéficie donc de l'exception culturelle. Or, la notion de dimension culturelle, qui doit conférer l'éligibilité des projets est source de doutes pour la commission européenne, qui perçoit ce crédit d'impôt comme un « instrument de politique industrielle en faveur du secteur du jeu vidéo », ainsi, cette dernière désire s'assurer que « cette mesure ne pourra promouvoir que d'authentiques projets culturels » (Neelie Kroes, citée par Delahaye, 2006). Pour que le projet de crédit d'impôt soit accepté, il faut donc que son aspect culturel soit approuvé.

C'est à cette époque que le Ministère de la Culture distingue différents créateurs de jeu vidéo. En 2006 Michel Ancel et Frédérick Raynal ainsi que Shigeru Miyamoto, reçoivent l'insigne de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres. Une stratégie reconduite un an plus tard pour récompenser Éric Viennot et Peter Molyneux. Dans son discours, Donnedieu de Vabres indique que, par ce geste, il s'agit de souligner le lien entre les jeux vidéo et la notion de culture :

Parce qu'ils sont des loisirs culturels produits par de véritables industries culturelles, parce qu'ils sont d'abord et avant tout des créations, des œuvres de l'esprit, il me paraît tout à fait naturel que les jeux vidéo aient droit de cité rue de Valois. (Ministère de la Culture et de la Communication, 2006)

La deuxième initiative est la mise en place de critères de sélection pour le crédit d'impôt, via un système de points. Outre les critères financiers et des collaborateurs de création, le jeu candidat au crédit d'impôt ne doit pas comporter de séquences très violentes ou

pornographiques. Les autres critères attribuent un certain nombre de points en fonction des contenus et de la réalisation du jeu, dont certains sont regroupés sous l'appellation « contenus culturels ». Ainsi la « narration » offre 3 points au projet, tandis que la présence de problématiques politiques, sociales ou culturelles européennes ou valeurs spécifiques aux sociétés européennes peut rapporter 1 point au candidat. On retrouve aussi le critère des « dépenses artistiques supérieures à 50 % du coût de développement ». Si le projet évalué est une « création d'origine patrimoniale », il reçoit deux points s'il est issu d'une adaptation d'une « œuvre cinématographique, audiovisuelle, littéraire ou artistique ou d'une bande dessinée ». Ses points sont doublés si le projet tire plutôt son inspiration d'une « œuvre reconnue du patrimoine historique, artistique et scientifique européen¹ ».

On retrouve dans la mise en place de ces critères ce qu'Eric Maigret appelle l'injonction d'essentialisation, ou la pression définitionnelle, qui se réfère à un besoin permanent de trouver une définition capable d'encadrer une culture de masse : « une culture subalterne doit rendre compte de sa différence alors qu'une culture consacrée repose sur l'évidence, son inscription "naturelle" dans les Arts » (Maigret, 2012, 137). Chaque culture de masse est donc considérée comme hybride, à la différence des Arts dits purs : elle doit alors prouver sa conformité avec une norme. Maigret fait d'ailleurs le rapprochement avec la théorie post-coloniale en utilisant le terme de « overlooked » (Bhabha, 2007), pour rappeler que cette « pression définitionnelle » conjugue le contrôle (l'objet en question est scruté, surveillé) et le mépris (l'objet est en même temps négligé).

Dans ces critères de sélection, on retrouve aussi la définition du jeu vidéo comme une forme artistique hybride, qui ne serait pas artistique en soi mais par l'utilisation d'éléments ou de contenus eux même définis comme artistiques. Cette dichotomie s'exprime notamment dans la distinction qui est faite entre dépenses artistiques et dépenses autres. Une autre stratégie consiste à comparer le jeu vidéo à d'autres domaines culturels considérés comme « légitimes » afin de prouver la valeur culturelle du jeu vidéo. Ce qui confère au jeu vidéo le statut de culture

¹ La grille de critères est consultable sur la page dédiée au crédit d'impôts jeux vidéo sur le site du CNC : <http://www.cnc.fr/web/fr/credit-d-impot-jeu-video>

c'est la référence à d'autres domaines reconnus, qui sont eux aussi organisés de manière hiérarchique. Outre le redoublement d'une dichotomie entre culture dite noble et culture dite populaire, la notion de culture est ici utilisée pour dresser des frontières entre ce qui est digne d'être financé (et donc, digne de l'intérêt et de la reconnaissance des institutions) et ce qui ne l'est pas.

3. Discours artistiques et culturels

3.1. L'art hybride

Comme nous venons de le voir, ce discours définit le jeu vidéo comme une production industrielle et technique qui mobilise, à certaines étapes de sa production, des talents artistiques. C'est une définition que l'on retrouve dans les discours d'hommes et de femmes politiques :

Le jeu vidéo requiert dans sa production une multiplicité de talents artistiques : le graphisme (en 3 dimensions), la décoration, l'animation, l'architecture, la photographie, la musique, le scénario. Il est aussi au croisement de la science et de l'art. Et c'est sans doute une des causes de sa vitalité. (Ministère de la Culture et de la Communication, 2010)

Le jeu vidéo constitue un domaine au carrefour de la création artistique, du talent des développeurs, des savoir-faire de médiation, des enjeux industriels et des pratiques culturelles. Le jeu vidéo a acquis désormais une vraie dimension créative qui conjugue une multiplicité de talents artistiques : le graphisme, la décoration, l'animation, l'architecture, la photographie, la musique, l'écriture de scénario... Il est aussi au croisement de la science et de l'art. (Ministère de la Culture et de la Communication, 2012)

On retrouve ce discours dans l'ouvrage *Art Ludique* (Launier et Kriegk, 2011). Pour les auteurs, la « noblesse » du jeu vidéo viendrait du dessin, de l'image fixe et de formes plus anciennes comme la calligraphie et l'estampe. C'est un discours qui articule la notion d'art hybride (le jeu vidéo n'est pas artistique, c'est son processus de création par le dessin

qui l'est) et celle d'art dit noble, par les comparaisons récurrentes faites entre le jeu vidéo et la peinture ou l'estampe. Les notions d'image animée, d'interaction ou d'immersion sont ici silencieuses au profit du dessin, médium plus ancien, avec lequel les auteurs tentent de tisser des liens à diverses reprises : la démarche créative décrite serait la même pour toutes les productions (jeux vidéo, bande dessinée, film) et débiterait par le recrutement d'une équipe d'artistes chargés d'« esquisser, de dessiner puis peindre l'univers, ses personnages, ses décors, parfois pendant plusieurs années » (Launier et Kriegk, 2011, 6). Ce discours est une stratégie affirmée par les auteurs, qui écrivent « dès lors que l'on voudra bien s'intéresser à ces disciplines sous l'angle artistique du dessin de concept qui sous-tend chacune d'elles, le monde de l'art comme le grand public reconnaîtront une tendance globale » (Launier et Kriegk, 2011, 8). Cette stratégie n'est pas sans rappeler les phénomènes d'essentialisation observés par Maigret dans le domaine de la bande dessinée. Afin de donner du crédit à cette dernière, différents discours œuvrent à produire une filiation historique, comme les peintures rupestres : ici, de jeunes médias comme le film d'animation ou le jeu vidéo viennent s'inscrire comme la suite logique du dessin, de la calligraphie ou encore de l'estampe. Le discours de l'art hybride, où l'activité de dessin confère au jeu vidéo son statut artistique, est articulé à un discours sur les arts dits majeurs, auxquels le jeu vidéo est comparé et avec lesquels on tente de souligner les liens. *Art Ludique* est un ouvrage particulier, car le discours produit s'articule avec une volonté de légitimer l'activité professionnelle d'une galerie d'art défendant la notion même d'art ludique. Mais l'ouvrage n'est pas le seul lieu d'émergence d'une comparaison aux arts majeurs.

3.2. L'art majeur

D'autres ouvrages utilisent les comparaisons aux arts dits majeurs pour souligner l'intérêt des jeux vidéo. C'est par exemple le cas de la *Saga des Jeux Vidéo* (Ichbiah, 2011), où le jeu vidéo est comparé au domaine de la peinture :

Si Léonard de Vinci, David Griffith ou Michel-Ange étaient vivants aujourd'hui, il est possible qu'ils opèrent dans une édition de jeux vidéo [...] s'il faut chercher une nouvelle Renaissance artistique, elle

est pourtant là, dans l'univers du jeu vidéo. Shigeru Miyamoto, Will Wright ou Michel Ancel sont les équivalents modernes des grands artistes de jadis. Le monde n'en sait rien ? [...] les contemporains de Van Gogh, Modigliani ou Schubert ne les ont pas consacrés de leur vivant. (Ichbiah, 2011, 8)

L'auteur crée également une distinction entre la valeur culturelle du jeu vidéo et celle d'autres cultures dites populaires. Lorsque l'auteur cherche les artistes de demain, il écrit :

Ils ne sont pas dans l'architecture, avec ses pans de béton moulé comme des galettes d'un mitron assoupi, dénuée de tout souvenir du Beau. Ils ont déserté le cinéma d'Hollywood depuis que des assemblées de bouffeurs de pop-corn ont été investies du droit de dicter aux réalisateurs le dénouement de leurs histoires. On les cherche en vain dans l'académisme formel d'un jazz revisitant les standards du passé ou d'une musique rock trop respectueuse de ses héros d'antan pour oser l'émancipation. (Ichbiah, 2011, 8)

La notion de hiérarchie culturelle est ici renforcée plutôt que contestée, afin « d'élever » le jeu vidéo. Il en résulte une forte dichotomie entre des formes de culture dite noble comme la littérature et la peinture : pures, authentiques et les cultures populaires, bâtardes, confuses, hybrides.

Ce rapport aux arts dits majeurs se retrouve dans d'autres productions médiatiques, notamment les articles de presse généraliste portant sur l'exposition Game Story :

Le jeu vidéo érigé comme art numérique s'installe et s'impose près des Champs-Élysées. Une première. [...] L'exposition "Game story" célèbre l'esthétique d'un jeu vidéo qui, après 50 ans d'existence, a acquis ses lettres de noblesse. [...] Bientôt le jeu vidéo comme dixième art ? (Manenti, 2011)

C'est donc dans ce lieu majestueux que le passé du monument rencontre la modernité de l'art numérique. [...] Peu considéré, le jeu vidéo entre dans la cour des grands avec cette première exposition dans un musée national. [...] un premier pas sur le chemin de la

reconnaissance pour un loisir élevé là au rang d'art véritable.
(Davan-Soulas, 2011)

Matisse, Cézanne, Picasso... et Pac-Man. Étrange vertige que celui ressenti par le passant devant la façade du Grand Palais. A quelques pas de distance, les maîtres du fauvisme et de l'impressionnisme voisinent depuis le 10 novembre avec les créatures de pixels [...] une rétrospective d'envergure illustrant les mutations d'un art numérique trop souvent réduit à sa caricature [...] C'est naturellement avec le septième art, ce frère aîné avec qui il partage tant d'affects, que la filiation paraît la plus évidente. [...] inscrire le jeu vidéo dans cette continuité des arts et de la culture contemporains [...] Il ne manque finalement qu'une dimension à cet accrochage d'un genre nouveau. Celui du spectacle du jeu vidéo, cet art visuel qui sait multiplier les effets les plus spectaculaires. Si chacun peut regarder le voisin jouer, quelques grands écrans capables de restituer la majesté des graphismes et des textures auraient donné plus de relief à cette "Game Story". Un oubli qui ne gâche pas le plaisir de voir le jeu vidéo trouver l'année de ses 40 ans un écrin digne de son importance et de ses influences. (Fraissard, 2011)

Nous ne pouvons pas développer ici toutes les hypothèses autour de ces textes, mais le contexte dans lequel se déroule l'exposition semble faire office de rite d'institution (Bourdieu, 1982), où le jeu vidéo passe de l'ombre à la lumière, et où l'aura du Grand Palais et le dispositif de l'exposition, qui rappelle beaucoup le *White Cube* (O'Doherty, 2008), jouent un rôle dans cette réception et semblent agir comme une véritable technologie d'institution. La comparaison avec les arts dits majeurs s'articule aussi à une lutte contre les stéréotypes stigmatisant le jeu vidéo et ses amateurs. L'exposition et « la générosité de l'identification à des arts majeurs » (Maigret, 2012, 132) sont donc des outils bienvenus, qu'il semble préférable d'utiliser au profit de cette lutte, plutôt que de remettre en cause les présupposés sur lesquels ils reposent : alors que le jeu vidéo est encore au centre de paniques morales, il « reçoit les honneurs d'une exposition » (Icher, 2011). Le traitement du jeu vidéo dans la presse généraliste, ainsi que l'absence de

rubrique spécifique dédiée au jeu vidéo dans la plupart de ces médias doivent également être pris en compte pour étudier ces discours.

A travers ces textes médiatiques et politiques, on remarque une dichotomie entre deux stratégies, l'une tentant d'encadrer une pratique populaire qui peine à être reconnue comme un art, l'autre comparant le jeu vidéo aux arts majeurs. Malgré les différents lieux et acteurs de ces discours, on peut tout de même noter que les notions de valeur culturelle et artistique sont au centre des énoncés et leur servent de base comme d'argument.

4. Conclusion

Tout au long de ces citations, le jeu vidéo est donc questionné comme une œuvre, comme une création. Mais s'il en est ainsi, ces œuvres ont-elles des auteurs ?

La part de création artistique est très variable d'un jeu à l'autre, bien sûr, il y a les jeux uniformisés et les « jeux d'auteurs » [...] Je crois par ailleurs que le jeu vidéo doit développer ce que j'appellerais la « politique des auteurs » [...] un des ressorts culturels, mais aussi économiques et commerciaux d[u] développement [du jeu vidéo] sera sa capacité à s'appuyer sur des créateurs identifiés par le public, véhiculant un imaginaire fort, comme ont su le faire l'industrie du cinéma et de l'audiovisuel, ou celle de la musique. Et je crois que nous devons ouvrir le débat sur l'application du droit d'auteur à ce secteur, dans le respect de ses fortes spécificités. (Ministère de la Culture et de la Communication, 2008)

La figure du créateur apparaît dans les discours politiques lors des remises de l'insigne de chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres. Elle apparaît aussi au sein de la lutte contre le piratage. On remarque la distinction créée entre les jeux d'auteur et les autres jeux vidéo : le terme d'auteur rappelle ici d'autres termes comme le cinéma d'auteur ou le roman graphique, qui place l'auteur au cœur de leur distinction. Le sujet du droit d'auteur dans le jeu vidéo n'est pas nouveau et différentes

misions parlementaires ont été menées sur le sujet, notamment par Patrice Martin-Lalande. Le statut d'auteur n'est pas uniquement lié au domaine artistique. Il introduit au sein des jeux vidéo une problématique propre à ce terme : celui des droits d'auteur, de leur protection et de leur cession. Outre cet enjeu juridique, les créateurs de jeux vidéo apparaissent régulièrement dans les productions médiatiques comme les interviews, les ouvrages biographiques (par exemple, la collection « Les Grands Noms du Jeu Vidéo » des éditions Pix'n Love) ou historiques, les documentaires (*Indie Game : The Movie*, 2012), ou dans des événements comme les *master class*, où les créateurs sont invités à parler de leur parcours et de leurs productions.

Les discours artistiques sur le jeu vidéo s'articulent avec l'émergence d'une figure du créateur : l'institutionnalisation du jeu vidéo entraîne la mise en valeur de forme de création ou de pratique privilégiées. Ainsi, il est important, dans les évolutions futures du jeu vidéo, de rester attentifs à qui est représenté, mais également à qui ne l'est pas, à qui parle, mais également à qui demeure silencieux, en bref : à s'intéresser aux pratiques et aux identités qui continuent de se construire à l'ombre des productions les plus médiatisées et qui en contestent souvent les représentations.

Bibliographie et références

Bhabha H. K. (2007). *Les lieux de la culture. Une théorie postcoloniale*. Paris : Payot.

Bourdieu P. (1982). Les rites comme actes d'institution. *Actes de la recherche en sciences sociales*. Vol. 43pp. 58-63.

Davan-Soulas M. (2011) Game Story, à vos manettes ! *France TV*. En ligne <http://www.francetvsport.fr/game-story-a-vos-manettes-83335>, consulté le 24 mars 2014.

Delahaye S. (2006). Jeux vidéo : la commission européenne se penche sur le crédit d'impôt. *Libération*. En ligne http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2006/11/22/jeux-video-la-commission-europeenne-se-penche-sur-le-credit-d-impot_950029, consulté le 24 mars 2014.

Fraissard G. (2011) Mario et Pac-Man entrent au musée. *Le Monde*. http://www.lemonde.fr/culture/article/2011/11/17/mario-et-pac-man-entrent-au-musee_1605399_3246.html, consulté le 24 mars 2014.

Ichbiah D. (2011). *La Saga des Jeux vidéo*. Paris : Pix'n Love

Icher B. (2011) Le jeu vidéo atteint un tout autre niveau. *Libération*. En ligne <http://www.liberation.fr/culture/01012371034-le-jeu-video-atteint-un-tout-autre-niveau>, consulté le 24 mars 2014.

Launier J.J & Kriegk S. (2011). *Art Ludique*. Paris : Sonatine.

Maigret E. (2012). *La Bande dessinée : une média culture*. Paris : Armand Colin

Manenti B. (2011). Le Grand Palais érige le jeu vidéo en art numérique. *Le Nouvel Observateur*. En ligne <http://obsession.nouvelobs.com/jeux-video/20111109.OBS4194/le-grand-palais-erige-le-jeu-video-en-art-numerique.html>, consulté le 24 mars 2014.

Ministère de la Culture et de la Communication. (2012) *Ouverture de la cérémonie de remise du Prix du jeu vidéo 2012 et présentation du projet de Cité du jeu vidéo*. En ligne <http://bit.ly/1lga9oC>, consulté le 24 mars 2014.

Ministère de la Culture et de la Communication. (2010) *Discours de Frédéric Mitterrand, ministre de la Culture et de la Communication, prononcé à l'occasion de son déplacement à Tourcoing au Fresnoy*. En ligne <http://bit.ly/Q6Zq34>, consulté le 24 mars 2014.

Ministère de la Culture et de la Communication (2008). Clôture des Assises du jeu vidéo. En ligne <http://bit.ly/1di8ImS>, consulté le 24 mars 2014.

Ministère de la Culture et de la Communication. (2006). *Cérémonie de remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des arts et des lettres aux créateurs de jeux vidéo : Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frederick Raynal*. En ligne <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/decosvideos.html>, consulté de 24 mars 2014.

O'Doherty B. (2008). *White Cube, l'espace de la galerie et son idéologie*. Paris : Les Presses du Réel.