

République du Cameroun

\*\*\*\*\*

Paix -Travail-Patrie

\*\*\*\*\*

MINISTRE DES ENSEIGNEMENT SUPERIEURE

\*\*\*\*\*

UNIVERSITE DE YAOUNDE I

\*\*\*\*\*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE  
POLYTECHNIQUE DE YAOUNDE



Republic of Cameroon

\*\*\*\*\*

Peace-Work-Fatherland

\*\*\*\*\*

MINISTRY OF HIGHER EDUCATION

\*\*\*\*\*

UNIVERSITY OF YAOUNDE I

\*\*\*\*\*

NATIONAL ADVANCED SCHOOL OF ENGINEERING  
OF YAOUNDE

## THEME:

**DOIT ON CONSIDERER LE JEU VIDEO  
COMME UN ART ?**



FILIÈRE : INGENIEUR NUMÉRIQUE ARTISTIQUE

### MEMBRES DU GROUPE :

- NOUMSSI TIATSAP
- NGASSA SARA
- ANYOU BELINGA
- TENDA FOPA LOIC
- NGAMALEU MONKAM
- NIKOBO SANDRA

ENCADREUR : DR. NDJANA

## **SOMMAIRE**

### **Introduction**

#### **I. LE JEU VIDEO EN TANT QUE ART**

- a. Les arts dans le jeu vidéo**
- b. Création artistique et esthétique du jeu vidéo**
- c. La fusion entre art et technologie**

#### **II. LE JEU VIDEO REFLET DU VRAI ET DU FAUX**

- 1. L'imaginaire au cœur du jeu vidéo**
- 2. Le jeu vidéo une réalité parfaite**
- 3. Entre fiction et réalité frontière brouillée**

#### **III. LA NON RECONNAISSANCE DU JEU VIDEO COMME UN ART**

- A. Un produit industriel et commercial avant tout**
- B. L'interactivité : obstacle à la contemplation**
- C. Les préjugés culturels**

#### **IV. LE JEU VIDEO ENTRE ART ET NON ART : UNE ZONE GRISE ET FECONDÉE**

##### **-LA ZONE GRISE**

- 1. Un art en mouvement : entre émotion et esthétique**
- 2. Un produit ludique et commercial : la face “non-art”**
- 3. . *La fécondité de la frontière : un dialogue entre les deux mondes***

### **CONCLUSION**

## **Introduction**

Depuis leur apparition dans les années 1970 -1980, les jeux vidéo ont évolué bien au-delà du simple divertissement. Entre graphismes époustouflants, scénarios complexes et musiques émouvantes, ils plongent le joueur dans des mondes où la créativité rivalise avec celle du cinéma et de la peinture. Comme le disait André Malraux, « L'art, c'est le plus court chemin de l'homme à l'homme ». Ainsi, le jeu vidéo semble suivre cette trajectoire, en suscitant émotions, réflexions, beauté visuelle et même une entrée profonde dans les attitudes humaines. Lorsque PABLO PICASSO que : <<L'art lave notre âme de la poussière du quotidien >>. Cela nous insiste à comprendre que le jeu vidéo est bien plus qu'une simple projection sur écran comme sur la toile mais plutôt un univers où on peint des mondes, des émotions, où chaque pixel devient couleur et chaque quête une création. Si l'art émeut, raconte, fait rêver, alors, pourquoi le jeu vidéo ne pourrait-il pas briller. Autrefois, simple épanouissement, Aujourd'hui, il s'élève fièrement. Par ailleurs, Le joueur n'est pas un simple spectateur, il devient acteur. DE JOUENEY à fortnite, Legends of Zelda à Ori, chaque aventure naît, touche, nous parle, nous relis. Tout comme un peintre trace son trait, le poète son mot, le jeu vidéo lui nous attire passionnément. Le jeu vidéo, est là où la technologie rencontre l'émotion. Mais, une question demeure suspendue dans cet univers Entre œuvre d'art et produit de loisir où se place ce mystère Le jeu vidéo n'est -il qu'un simple passe-temps moderne ou bien le miroir d'une imagination éternelle.

### **DOIT ON CONSIDERER LE JEU VIDÉO COMME UN ART ?**

Question étant l'objet de notre présence Parmi vous aujourd'hui. Nous montrerons de prime abord que le jeu vidéo est un art composite et une œuvre d'art moyenne, par alternance justifierons sa non considération en tant qu'un art ans de faire union de nos deux prises de noir pour trouver la place singulière entre art et non art dans le jeu vidéo.

## **I. LE JEU VIDEO EN TANT QUE ART**

### **a. Les différents arts dans le jeu vidéo**

Le jeu vidéo est une œuvre multimédia complète qui rassemble plusieurs formes d'art et chacun de ces arts contribuent à créer une expérience immersive et unique pour le joueur. Voici les principaux arts dans le jeu vidéo :

- l'art graphique (visuel) : il est le plus visible et regroupe le design des personnages, décors, animation, interface et texture. Les graphistes créent l'univers visuel du jeu selon le style voulu (réaliste, pixel art, cartoon...)
- l'art musical et sonore : il s'agit de la bande son, des effets sonores, des voix. La musique crée l'ambiance (tension, joie, peur...) des compositeurs sont engagés pour renforcer l'émotion.
- l'art narratif : c'est l'histoire racontée dans le jeu (le scenario) la mise en scène, les prises de parole (dialogue).
- l'art de la programmation : bien qu'il soit technique, néanmoins il est aussi une forme d'art. coder c'est créé des interactions et des réaction intelligentes dans le jeu. Les programmeurs donnent vie a tout l'univers visuel, narratif et sonore.
- l'art cinématographique : certains jeux utilisent des plans cameras, montages, effet visuel comme dans un film on parle de cinématique pour désigner les scènes dans le jeu.
- \_ l'art de l'interactivité (genre design) : c'est l'art de concevoir les règles, les mécanismes de jeux et les objectifs. Le Game design pense comme un architecte : il crée une expérience équilibrée, motivante parfois éducative.

### **b. Crédit artistique et esthétique du jeu vidéo**

La création artistique et esthétique c'est explorer une forme d'expression moderne qui combine plusieurs arts traditionnels (musique, cinéma, peinture, littérature, théâtre) tout en y ajoutant l'interactivité, ce qui en fait un medium unique.

L'esthétique du jeu vidéo ne se résume pas à la beauté des images. Elle touche à la cohérence entre le fond et la forme.

#### **1. La direction artistique (DA)**

C'est la signature visuelle d'un jeu chaque couleur, texture, lumière ou perspective est choisie pour servir le sens et l'émotion : dans Journey crée par le studio Thatgamecompany , un studio américain sortie le 13 mars 2012 ou on

y trouve des paysages minimalistes et dores qui évoquent la solitude et la spiritualité, dans Gris créée par Devolver digital le 13 décembre 2018 qui nous présente les couleurs qui changent au fil des émotions de l'héroïne, dans Hollow Knight créé par Ari Gibson, William Pellen et David Kazi le 24 février 2017 qui nous montre un style sombre et organique qui exprime la mélancolie et la beauté de la ruine. C'est dans ce sens que Paul Klee qui est peintre pédagogue qui déclare « l'art ne reproduit pas le visible, il rend visible ».

## **2. Le design sonore et musical**

La musique accompagne l'immersion émotionnelle comme dans The Legend of Zelda créée par Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka le 21 février 1986 au Japon Breath of the Wild, le silence et les notes éparses renforcent la sensation d'exploration, dans NieR créé par Yoko Taro le 22 avril 2010 au Japon automata, la musique évolue selon les évènements et le point de vue des personnages.

## **3. La narration et l'expérience**

L'histoire ne se raconte pas toujours par des mots, mais aussi par l'espace et le gameplay : dans Inside créé par Play Dead le 29 juin 2016 tout est dit par le décor, les sons et les actions, dans Shadow of the Colossus créé par Fumito Ueda le 18 octobre 2005 qui présente le vide, les ruines et les combats qui expriment la tragédie du héros mieux que n'importe quel texte. C'est dans ce sens que Ralph Koster qui est un théoricien du Game design dit « les jeux vidéo sont les seuls arts où le silence peut devenir un langage ».

L'esthétique de l'interactivité est ce qui rend le jeu vidéo unique, c'est que le joueur participe à l'œuvre. Il n'est plus spectateur mais cocréateur de sens. Chaque choix, chaque geste devient un acte artistique partagé entre le créateur et le joueur. Le joueur ne regarde pas une œuvre, il la fait exister en jouant. C'est dans ce sens que Warren Spector qui est un concepteur de Deus Ex déclare « le jeu vidéo est l'art du possible ».

## C- La fusion entre art et technologie

La fusion entre l'art et la technologie ouvre un nouveau champ de création parce qu'elle brise les limites de ce que l'artiste pouvait faire uniquement avec ses mains, ses pinceaux ou ses outils classiques. Grâce à la technologie (IA, code, 3D...), l'artiste peut générer des formes, des images, des sons, des performances impossibles auparavant, et l'œuvre peut même devenir interactive, évolutive ou collaborative avec le public. Ce mélange ne détruit pas l'art : au contraire il augmente la puissance expressive de l'artiste et crée de nouveaux langages artistiques. C'est à juste titre que ROY ASCOTT, pionnier de l'art numérique affirme :

« L'art ne se limite plus à l'objet, mais devient un système, un processus, une connexion vivante ». A travers ses propos, ROY ASCOTT explique que l'art devient un réseau, une interaction, exactement ce que permet la technologie.

## II. LE JEU VIDEO REFLET DU VRAI ET DU FAUX

### **1.L'imaginaire au cœur du jeu vidéo**

L'imaginaire occupe une place centrale dans le jeu vidéo, car il constitue à la fois son moteur de création et son principal vecteur d'expression. Le jeu vidéo ne se contente pas de divertir : il propose des mondes, des récits et des expériences sensorielles qui plongent le joueur dans un univers fictionnel, souvent aussi riche et évocateur qu'un film ou un roman.

À travers la conception de ses environnements, de ses personnages et de ses mécaniques de jeu, le jeu vidéo mobilise l'imaginaire collectif (mythes, symboles, archétypes) tout en stimulant l'imaginaire individuel du joueur. Ce dernier n'est pas un spectateur passif, mais un acteur : il explore, choisit, crée parfois son propre récit. Cette interaction fait du jeu vidéo un art singulier, où la créativité du concepteur rencontre celle du joueur.

Considérer le jeu vidéo comme un art, c'est donc reconnaître sa capacité à exprimer des émotions, des idées et une vision du monde à travers des langages visuels, sonores et narratifs. Des œuvres comme Journey, The Last of Us ou Gris prouvent qu'un jeu peut émouvoir, faire réfléchir et interroger notre rapport à la beauté, à la mort ou à la liberté.

Ainsi, l'imaginaire au cœur du jeu vidéo n'est pas seulement un décor : il est un langage artistique à part entière, un moyen d'expression et de création. Le jeu

vidéo, par sa puissance immersive et participative, mérite pleinement d'être considéré comme une forme d'art moderne.

### **III. LA NON RECONNAISSANCE DU JEU VIDEO EN TANT QUE ART**

#### **A- Un produit industriel et commercial avant tout**

Aujourd'hui l'œuvre d'art, dans beaucoup de cas, n'est plus seulement une expression pure de l'artiste : c'est aussi un produit fabriqué, distribué, promu et vendu dans un marché mondial. L'œuvre circule comme un objet de valeur dans un système économique : galeries, plateformes, maisons de vente aux enchères, marketing, collectionneurs. Donc l'art devient souvent un produit industriel et commercial : il est soumis aux lois du marché, aux stratégies de visibilité, au Branting (l'art de construire une identité de marque) de l'artiste, aux tendances. Sa valeur dépend parfois moins de sa profondeur que sa cotation et de la stratégie commerciale autour de lui. On peut citer WALTER BENJAMIN, philosophe allemand, à propos de l'art dans la reproduction industrielle : « Dans l'époque de la reproductivité technique, l'œuvre d'art perd sa valeur d'unicité ». Il montre déjà que l'industrie transforme l'art en produit.

#### **B. L'interactivité : obstacles à la contemplation**

##### **i) Le jeu vidéo rompt la posture contemplative**

En effet, l'interactivité transforme le spectateur en acteur : il agit, choisit, manipule. Cela introduit une logique de performance et de réussite, qui détourne l'attention de la beauté ou du sens de l'œuvre vers le but du jeu (gagner, survivre, marquer des points). Exemple : Dans Call of Duty ou Fortnite, la concentration du joueur est tournée vers la stratégie, non vers une réflexion esthétique.

##### **ii) La notion de "plaisir ludique" dilue la profondeur esthétique**

Dans cette prise de position, le jeu cherche avant tout à divertir, tandis que l'art cherche à éléver l'esprit ou provoquer une émotion durable. L'interactivité, par sa nature répétitive et utilitaire, peut diminuer la charge symbolique de l'œuvre : on est plus dans l'action que dans la contemplation. Comme le disait Theodor Adorno : « Le divertissement est l'extension du travail sous le capitalisme. » Autrement dit, le jeu reproduit parfois un mécanisme, non une expérience artistique. Par conséquent, l'interactivité, bien qu'elle donne vie à

des mondes virtuels fascinants, empêche une véritable contemplation esthétique. Elle place le joueur dans une position d'acteur distractif plutôt que de spectateur sensible, et c'est cette perte de distance qui explique en partie la difficulté à reconnaître le jeu vidéo comme un art à part entière.

### C. Les préjugés culturels

#### 1. Une hiérarchie entre “haute culture” et “culture populaire”

Depuis longtemps, la société distingue les arts dits “nobles” (peinture, musique classique, littérature...) des formes culturelles populaires. Le jeu vidéo, issu de la culture numérique et du loisir de masse, est souvent rangé du côté du divertissement, et non de la création artistique. Ce préjugé repose sur une vision élitiste de l'art, selon laquelle la valeur artistique dépend du public visé : plus un média touche les jeunes ou le grand public, moins il serait “profond ». Exemple : on reconnaît un film comme *The live* comme une œuvre d'art, mais on réduit un jeu comme *The Legend of Zelda* à un “passe-temps”.

#### 2. L'image négative véhiculée par certains médias

Les médias traditionnels associent souvent le jeu vidéo à la violence, à la dépendance ou à la fuite du réel, renforçant l'idée qu'il serait nuisible ou superficiel. Ces clichés empêchent une analyse esthétique sérieuse de l'objet vidéoludique. Exemple : des œuvres comme *Journey* ou *Gris*, pourtant poétiques et contemplatives, sont souvent ignorées par ceux qui ne voient dans le jeu vidéo qu'une “machine à tirer ». Les préjugés culturels enferment le jeu vidéo dans l'image d'un loisir pour adolescents, l'empêchant d'être reconnu comme une forme d'art à part entière. Tant que cette barrière symbolique entre art et divertissement ne sera pas brisée, le jeu vidéo restera victime d'un mépris hérité du passé, malgré son immense potentiel créatif et émotionnel.

## IV. LE JEU VIDEO ENTRE ART ET NON ART : UNE ZONE GRISE ET FECONDE

Le jeu vidéo occupe aujourd'hui une place singulière dans notre culture : à la croisée de l'art, du divertissement et de la technologie. Certains le voient comme un chef-d'œuvre d'expression artistique, d'autres comme un simple

produit de consommation. Mais c'est justement dans cette zone grise que réside toute sa fécondité créative.

## -LA ZONE GRISE

### **1. Un art en mouvement : entre émotion et esthétique**

Comme un film ou une peinture, le jeu vidéo peut provoquer des émotions, raconter des histoires et offrir une expérience esthétique.

Des œuvres comme Journey (2012) ou Gris (2018) transforment le jeu en voyage poétique. Le créateur de Shadow of the Colossus, Fumito Ueda, disait : « Mon objectif n'est pas que le joueur gagne, mais qu'il ressente. » Cette approche artistique s'oppose à la simple recherche de performance. Ici, le joueur devient spectateur-acteur d'une œuvre vivante.

### **2. Un produit ludique et commercial : la face “non-art”**

Pourtant, d'autres aspects du jeu vidéo s'éloignent du domaine artistique. Beaucoup de productions, notamment les blockbusters (Call of Duty, FIFA, Fortnite), reposent sur des logiques économiques et compétitives. Elles visent avant tout à divertir, à vendre, à susciter l'adrénaline plutôt que la contemplation. Comme le disait le critique américain Roger Ebert : « Les jeux vidéo ne peuvent pas être de l'art, car ils obéissent à des règles et des objectifs, alors que l'art se libère des contraintes. »

### **3. La fécondité de la frontière : un dialogue entre les deux mondes**

Mais cette tension n'est pas une faiblesse : elle est le cœur battant du jeu vidéo. C'est parce qu'il oscille entre art et industrie, création et interaction, que le jeu vidéo invente sans cesse de nouvelles formes d'expression. Des titres comme The Last of Us mêlent narration cinématographique et gameplay immersif, brouillant la frontière entre œuvre d'art et divertissement. Le slogan de Nintendo résume bien cette dualité : > « Plain Is believing » — Jouer, c'est y croire.

Ainsi, le jeu vidéo n'est ni totalement art, ni simplement divertissement : il est un laboratoire de création hybride, un art interactif en devenir. Cette zone grise, loin d'être un défaut, est une source de richesse où se rencontrent imagination, technique et émotion humaine. Comme le disait Shigeru Miyamoto, créateur

de Mario : « Le jeu est une porte vers la joie et la découverte. » C'est peut-être cela, finalement, la vraie définition de l'art : une expérience qui nous transforme en jouant avec nous.

## **CONCLUSION**

Le jeu vidéo longtemps perçu comme un divertissement, s'impose aujourd'hui comme une forme d'expression artistique à part entière : c'est une forme d'art total, qui unit image, son, écriture et interactivité. ». Le jeu vidéo n'est plus seulement un passe-temps : il est devenu un langage artistique capable de raconter, de faire ressentir et de faire réfléchir. Derrière chaque monde virtuel, il y a des créateurs, des scénaristes, des compositeurs et des artistes qui traduisent leurs émotions et leurs visions du monde à travers le numérique. Comme le disait le réalisateur Idéo Ko-jima, « Le jeu vidéo est un art, parce qu'il exprime la créativité humaine sous une forme interactive. » En mêlant technologie et imagination, le jeu vidéo repousse les frontières de ce que l'art peut être : vivant, immersif et participatif. Certes, tous les jeux ne poursuivent pas un but artistique, mais beaucoup portent en eux cette ambition de toucher le joueur autrement que par le simple plaisir. Comme le disait Malraux, « Le futur de l'art est peut-être ici ». Ainsi, considérer le jeu vidéo comme un art, c'est reconnaître la richesse culturelle et émotionnelle qu'il apporte à notre époque. Le jeu vidéo, c'est l'art du XXI<sup>e</sup> siècle : un art qui se joue, qui se vit et qui se partage.