

# ART ET JEUX VIDÉO : DE QUOI PARLE-T-ON ?

Barcamp artistique – 04/12/17

Paul Robineau

## LES ENJEUX



## UN MOTIF RÉCURRENT : LA LÉGITIMITÉ

*« Non, les jeux vidéo ne rendent pas bête, et même que c'est de l'Art d'abord ! »*

– d'après un vrégamer

En cause, un point de vue dominant <sup>[1]</sup> mal vécu car perçu comme ignorant : seulement 7 % des Français considèrent le JV comme culturel par nature

<sup>[1]</sup> Cf. « Les représentations de la culture dans la population française » (Guy, 2016)

## UN MOTIF RÉCURRENT : LA LÉGITIMITÉ

*« Non, les jeux vidéo ne rendent pas bête, et même que c'est de l'Art d'abord ! »*

– d'après un vrégamer

En cause, un point de vue dominant <sup>[1]</sup> mal vécu car perçu comme ignorant : seulement 7 % des Français considèrent le JV comme culturel par nature – pourtant, dans l'étude, les 15-24 ans, majoritairement joueurs (79 %), ne sont que 12 % à considérer le JV comme **culturel**

<sup>[1]</sup> Cf. « Les représentations de la culture dans la population française » (Guy, 2016)

## UN MOTIF RÉCURRENT : LA LÉGITIMITÉ

*« Non, les jeux vidéo ne rendent pas bête, et même que c'est de l'Art d'abord ! »*

– d'après un vrégamer

En cause, un point de vue dominant <sup>[1]</sup> mal vécu car perçu comme ignorant : seulement 7 % des Français considèrent le JV comme culturel par nature – pourtant, dans l'étude, les 15-24 ans, majoritairement joueurs (79 %), ne sont que 12 % à considérer le JV comme **culturel**

Les deux types communs de réactions :

- repli ; colère ; indifférence
- propositions de jeux estampillés « art »

<sup>[1]</sup> Cf. « Les représentations de la culture dans la population française » (Guy, 2016)

## LA FAUSSE BONNE IDÉE DE LA DÉMONSTRATION PAR EXEMPLES

La liste de jeux « Art », ou le problème de la mutilation :

- omet nécessairement un large spectre du JV
- on se base principalement sur ce qui va correspondre à la conception de l'Art que se fait l'interlocuteur

# LA FAUSSE BONNE IDÉE DE LA DÉMONSTRATION PAR EXEMPLES

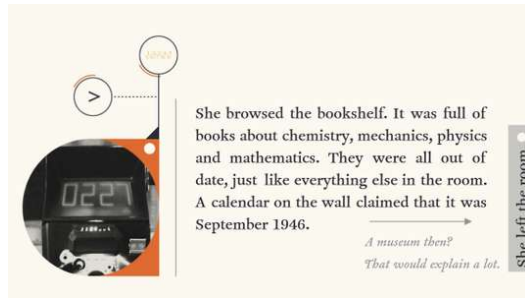
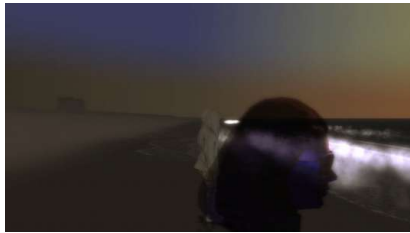
La liste de jeux « Art » ou le problème de la mutilation :

- omet nécessairement un large spectre du JV
- on se base principalement sur ce qui va correspondre à la conception de l'Art que se fait l'interlocuteur

➔ Cf. la liste de jeux « Poétiques, intelligents, engagés », réponse de la rubrique « Pixels » du Monde <sup>[1]</sup> à la publication des résultats de l'étude :

*Journey, Soldats inconnus, The Witness, Papers Please, Device 6, Big Pharma, Her Story, Firewatch, Bientôt l'été, The Stanley Parable*

<sup>[1]</sup> « Poétique, intelligent, engagé : 10 expériences qui montrent le jeu vidéo autrement » (Audureau et Lamy, 2016)





# UNE QUESTION AVEC DATE DE PÉREMPTION

Débat amené à se dissoudre de lui-même avec le temps,  
comme pour :

- le cinéma
- la bande dessinée
- tout « produit culturel ayant une forte composante créative

# UNE QUESTION AVEC DATE DE PÉREMPTION

Débat amené à se dissoudre de lui-même avec le temps, comme pour :

- le cinéma
- la bande dessinée
- tout « produit culturel ayant une forte composante créative

La problématique intéressante à poser n'est alors pas tellement « Est-ce que le JV est de l'art ? », mais pourquoi/comment considérer ce dernier comme de l'art, si ce n'est pas pour lui donner une légitimité ?

# LES LIMITES DU BARCAMP

Problématique à double foyer :

- Pourquoi/comment le JV serait-il un art ?
- Pourquoi/comment considérer le JV comme un art ?

➔ Quels critères pour l'« Art », concept étrange : vague mais partagé, commun

- Problème étendu sur plusieurs siècles de discussion...

# LES LIMITES DU BARCAMP

Problématique à double foyer :

- Pourquoi/comment le JV serait-il un art ?
- Pourquoi/comment considérer le JV comme un art ?

➔ Quels critères pour l'« Art », concept étrange : vague mais partagé, commun

- Problème étendu sur plusieurs siècles de discussion...
- En fin de compte, **l'Art dans le jeu vidéo**, ou **l'Art du jeu vidéo** ?

# CAS PRATIQUE

<https://ocias.com/loved.php>

# LES SPÉCIFICITÉS D'UN MÉDIUM = SON ART ?

- « Simplement » l'exploration active des possibles d'un dispositif ?
- Implique une attention particulière au langage privilégié du médium :
  - peinture : formes & couleurs
  - littérature : langue
  - musique : son
  - photographie : image du réel
  - cinéma : mouvement
  - jeu vidéo : interactivité
  - etc.

# RÉSOLUTION ?

Pourquoi/comment le JV serait-il un art ?

➔ Par l'exploration active de sa spécificité : la mise en œuvre de systèmes avec lesquels interagit le joueur

Pourquoi/comment considérer le JV comme un art ?

➔ Le questionner pour lui permettre de se questionner, de continuer à explorer et créer