

« Jeu vidéo et IA : d'un métadiscours performatif »

L'histoire technique des liens entre l'IA et le jeu vidéo n'est plus à faire. Il ne s'agira pas en tout cas de la convoquer ici mais d'aller scruter diverses entités de la fiction vidéoludique clairement identifiées comme étant des intelligences artificielles.

En articulant esthétique et technique, c'est un mouvement herméneutique que l'on proposera, c'est-à-dire que l'on s'appuiera sur des œuvres paradigmatiques afin d'envisager les propriétés performatives de l'IA dans le jeu vidéo. On se doit ici d'éclairer l'usage du terme « performatif ». S'il est plus particulièrement issu de la linguistique¹ on aimerait le réfléchir ainsi : la mise en acte créatif des images, des sons et des textes du jeu vidéo dévoilerait un métadiscours sur l'usage même des outils de l'IA par la fabrique vidéoludique. Pour le formuler autrement, en une sorte de renversement, l'idée performative s'envisagerait en un « quand faire (du jeu vidéo), c'est dire (de l'IA qui le compose) ».

Il s'agira ainsi de s'intéresser aux jeux vidéo en mode texte, où les agents conversationnels font montre de la capacité éventuelle d'une IA à se saisir du langage naturel (parmi nombre d'exemples on peut songer ici à *Event 0*²). On s'attachera également à la représentation des créatures artificielles, comme Kara³, une IA dont l'élaboration de sa chair à l'écran porte les traces de la performativité de l'IA qui la génère (la machine informatique).

¹ Le concept de performativité a été théorisé par le philosophe du langage John Langshaw Austin (voir à ce sujet son ouvrage *Quand dire, c'est faire*, Éditions du Seuil, Collection « Points Essais », 1991 [1962]) et a essaimé dans d'autres champs de recherche, comme celui de la théorie de genre chez Judith Butler.

² Jeu développé par Ocelot Society, 2016, PC Windows et Mac OS X.

³ Kara est tout d'abord le personnage principal d'un court-métrage réalisé par David Cage en 2011 [<https://www.youtube.com/watch?v=j-pF56-ZYkY> (dernière consultation le 17 septembre 2020)] avant de devenir un personnage jouable dans le jeu vidéo *Detroit: Become Human* (conçu par David Cage, développé par Quantic Dream, édité par Sony Interactive Entertainment, 2018, PS4 et PC Windows).

Bio-bibliographie

Estelle Dalleu est Docteure en Études cinématographiques et chargée d'enseignement à la Faculté des Arts de l'université de Strasbourg ; elle est membre de Cultures et Mondes Ludiques (groupe de recherche consacré au jeu) et membre élu du Conseil de laboratoire de l'UR3402 (Approches Contemporaines de la Création et de la Réflexion Artistiques). Ses objets de recherche académique se consacrent à l'esthétique et à l'histoire du jeu vidéo ainsi qu'aux dialogues entre le cinéma et le numérique. Elle participe à des publications en lien avec ses problématiques de recherche : « *Kara : métadiscours vidéoludique autour de l'androïde* » (*Jeu d'acteur et corps artificiels. Effets de coprésence à la scène et à l'écran*, sous la direction de Florence Fix, Éditions Orizons, Collection « Comparaisons », Paris, 2019) ; « Le jeu vidéo ou le CŒDE-teXte » (*Littératures du jeu vidéo*, sous la direction de Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz, Éditions du CIMZ, Collection « Recherche », 2019) ; « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte » (*Science-fiction et jeu vidéo, ReS Futurae* n°12, décembre 2018, <https://journals.openedition.org/resf/1680>) ; « Le jeu vidéo... un art de l'impur » (*Quand l'art compose avec ses hiérarchies, Revue Radar*, N°2, 2017, <https://revue-radar.fr/livraison/2/article/14/le-jeu-video-un-art-de-limpur>) ; « [Formes contemporaines de l'imaginaire informatique] >> *hacking* > < jeu vidéo » (*Komodo 21*, 2016, <http://komodo21.fr/formes-contemporaines-de-limaginaire-informatique-hacking-jeu-video/>).