

# Les jeux vidéo, art du signe et vieilles figures

Alain **LE DIBERDER**

Patrick **LONGUET**

Nichés dans des armoires, des cartables, des étagères, et des magasins, mais pas encore dans des musées, près de trois mille titres de jeux vidéo, industriellement reproduits à des centaines de millions d'exemplaires, ont accaparés le temps, les rêves et les loisirs de tout l'occident jeune. Après vingt ans, on n'y touche plus guère (mais c'est aussi le sort des salles de cinéma), avant dix ans on n'y est pas encore, mais entre les deux, de Moscou à San Francisco, d'Abidjan à Kyoto, on y sacrifie ce temps si précieux, si fécond pour la formation d'une image du monde. S'ils existent depuis vingt ans, leur courte histoire ne les a mis au rang de phénomène social que depuis quelques années, et dans la culture de l'honnête homme moderne, ils font encore figure d'intrus, la plupart du temps, ou de petits nouveaux, dans le meilleur des cas. Pourtant, si la technique est nouvelle, l'imaginaire qui s'y déploie est un riche héritier, scrupuleusement attentif à s'inscrire dans le prolongement de ce syncrétisme nommé « culture occidentale » auquel les industries culturelles ont donné au cours du vingtième siècle de multiples formes, au delta où se mêlent les eaux de la culture, des loisirs, et de l'industrie.

## Florilège de mythes

Vu de Sirius, on peut risquer l'idée que la culture progresse par sauts qualitatifs selon une ligne de plus forte pente de banalisation du sacré. Les grands mythes collectifs ont aidé les premières civilisations à se situer dans l'inconnu angoissant des forces naturelles. Puis, graduellement, de la parole au récit, le sacré est intégré ; partout la syntaxe, et donc la Loi, codifie, donne pour ainsi dire une *raison* aux absolus de tout bord. Mais la terre neuve des formes culturelles est dense d'un engrais mythique. « Attention culture ! », signalent ça et là quelques traces d'anciennes figures du sacré. L'archéologue des signes, devant son écran et sa manette à la main, doit se rendre à l'évidence : il joue avec de telles traces. Le monde des jeux n'est si captivant que parce qu'il ramène le joueur devant la fascination du récit merveilleux même si ce dernier n'a plus que le statut d'une citation imprécise. Dans cette imprécision, le jeu vidéo se distancie de ses sources suivant deux modes majeurs : l'inversion et la distance. La première pose le joueur et la seconde l'espace des jeux.

### ***le sujet héroïque***

Le preux a légué son goût pour la merveille à un joueur qui n'en conserve que les effets spéciaux mais en éprouve, dans l'instant, « l'augmentation d'être » par quoi les classiques définissaient la gloire. La plupart des jeux simulent un trajet héroïque dans la structure d'une quête chevaleresque. Moins désintéressé que le preux, le joueur entend être étymologiquement séduit : détourné de sa voie. Il est impératif que le jeu *plaise* et il n'est pas question, ici, d'un don qui n'advierait qu'au bout

d'un compte trop long. Le monde médiéval, souvent pourvoyeur de la rhétorique des jeux, a pris les traits d'une agence de voyage : beau doux sire, regardez comme mes graphismes sont avenants et fluides mes animations. Dès les premières images, un spectacle commence, davantage revue de music-hall que film de recherche. Mais le calvinisme fit le même reproche au « fatras » médiéval, qui n'était pas non plus avare d'effets spéciaux dans l'art, entre autre, des cathédrales. Plus sirène que *pucele*, le jeu vidéo donne des garanties. Comme si le champ ancien des épreuves, rugueux, ingrat, précisément civilisé par quelque Lancelot, avait le premier, dans sa forme moderne, obligation de prouver sa valeur. Le voyage se déroulera dans la promesse d'un luxe formel, d'une richesse scénaristique et d'un éclat sonore et musical<sup>1</sup>. Cette sophistication pour tous fait de chacun l'élue d'une croisade passagère dans un pays saturé d'idoles païennes proprement *jouissives*. L'inversion est donc accomplie : dans le bruit d'un parcours initiatique gorgé de volonté de plaire, la courbe du plaisir produit l'ordre d'un récit. Le joueur épuise l'offre d'une quête qui a pour fin l'orgasme de Narcisse.

### ***Narcisse et son armure électronique***

Le joueur se plaît en héros, mais en héros pressé. Ce n'est donc pas tant la gloire, incertaine, qui le motive, que le succès. Le jeu vidéo, fondé sur un échange en direct, emprunte alors à la télévision les signes de la consécration. Ralentis, variété des angles de vue, commentaires de telle personnalité consacrée et numérisée, répètent les actions du joueur comme autant d'instruments d'un concert de louanges.

---

<sup>1</sup> Il suffit, pour s'en convaincre, de consulter les textes promotionnels ou les notices qui accompagnent les jeux : « graphismes somptueux », « musique superbe »... tous les superlatifs se pressent autour du décor et du son.

Les simulateurs de sports comme le tennis, le basket ou le football proposent moins de pratiquer un jeu que de se passer à la télé. Le match compte moins que la belle action, la durée moins que l'instant. Plus généralement, le jeu vidéo donne à voir, en direct, une performance souvent apparentée à la retransmission de celle d'un sportif. Scores, records, tableau des meilleurs sont autant d'incitations et de reflets pour donner l'illusion d'une mémoire sans laquelle ma réussite resterait trop fragile. Aussi, peut-on parler d'une rhétorique télévisuelle aux figures diverses mais convergentes quant à leur fonction : toutes réfléchissent le joueur comme autant de miroirs chargé d'énoncer le sens de la partie. Je me revois parce que je le mérite et je me revois sur fond d'ovation simulée tandis que je deviens le seul supporter réel de moi-même. Ainsi et je joue et je m'acclame et je me repasse à l'écran dans un ralenti qui m'associe imaginativement aux détenteurs d'un capital moderne : la notoriété. Le joueur est convié à une appartenance symbolique qui l'assure de sa positivité sans en désigner la preuve ou la cause. Toujours de passage, il investit une adresse réelle en échange d'une reconnaissance figurée. [Le jeu vidéo réalise ici une synthèse qui, vue de loin, le fait victime des critiques habituellement adressées aux syncrétismes. La présence de plusieurs éléments semble relever du n'importe-quoi, là où l'examen attentif révèle des règles de composition. La télévision est aplatie dans le jeu vidéo au voisinage des récits médiévaux. Car il s'agit d'un art d'après la télévision. Vue du jeu, celle-ci est un acquis, un leg qui ne mérite ni plus ni moins d'égards que les riches heures du Duc de Berry. Elle est là, disponible, et on en fait quelque chose, mais en la pliant à des règles nouvelles, en n'en retenant que certains aspects, et plus précisément ceux qui stimulent Narcisse. Là encore l'inversion est la loi, d'un](#)

échange de dupe amoureux; le jeu est en effet un objet aimé scrupuleusement lacanien<sup>2</sup>: il donne ce qu'il n'a jamais eu et que le joueur lui prête indéfiniment.

## **La glisse dans les signes**

Leurre élaboré, le jeu vidéo agrège des signes : en terre de Numérie ou de Virtualie, l'espace est à lire. Peu comme texte, beaucoup comme système esthétique, l'espace parle. A l'écouter, le joueur exerce ses facultés de perception plus que d'intelligence d'un monde toujours présent comme série de figures. C'est donc à distance, dans une sélection d'images supposées éloquentes que l'espace d'un jeu se constitue. A le découvrir, deux pôles se précisent : celui d'une mémoire collective et celui de l'air du temps.

### ***les repères de la perception***

A ce stade qu'on nous permette de dire combien le signifiant « jeu vidéo » est débordé de toutes parts par son signifié. Les programmes informatiques que le terme recouvre ne se ressemblent pas plus les uns les autres que les agencements de sons abrités derrière le mot « musique ». Leur analyse gagne beaucoup à préciser à chaque fois à quel genre on emprunte ses exemples. Ici, ce seront les jeux d'aventures (récits interactifs, tels que Zelda ou Ultima) et les jeux d'action (genre le plus populaire, de Mario aux jeux de combat) qui peuvent servir de cadre pour évoquer les modes de présence de la mémoire collective. Le plus souvent, ils se

---

<sup>2</sup> J. Lacan *Ecrits* « La signification du phallus » Seuil 1966 pp. 691->695 pour ce qui se rapporte au don.

déroulent dans un espace clos à parcourir comme on le sent jusqu'à atteindre un objectif qui permettra un saut vers un nouveau cadre. Cette parfaite délimitation d'une aire fait de l'espace un lieu utopique<sup>3</sup>où, de quelque façon, je peux refaire le monde et me refaire par la même occasion. S'ensuit un recours appuyé à des figures **originelles, par exemple la création du monde**, soit comme éléments décoratifs soit comme schèmes du récit tout entier. Le réservoir des motifs élémentaires, eau, feu... contribue largement à thématiser le décor, parfois même le scénario<sup>4</sup>. D'un jeu à l'autre, sont répétés une fondation, un combat, une assomption. Le joueur défait les pièges de l'eau, de la terre ou du feu et transforme l'élémentaire inquiétant en éléments de décor. **Le plan unique des signes est le lieu de leur neutralisation**; et cette conversion est la vérité de l'aventure du joueur. L'espace des signes de l'origine vise donc une expérience du sens à vivre comme une interprétation, une exégèse joueuse d'un décor-défi. En le traversant, je l'*aplatis* : victoire et mise en à-plat. **Mais toujours en respectant cette convention: soit le cadre est connu (la rue, l'univers de Mickey, un cirque) et le jeu y autorise le déploiement d'un récit proprement innovant, soit l'espace est pure invention (Mario, Zelda) mais le joueur se raccrochera alors à une structure narrative éprouvée, la quête du Graal en étant l'exemple le plus fréquent. Rares et confidentiels sont les titres qui prennent le risque de laisser le joueur sans référent culturel solide.**

---

<sup>3</sup>On trouvera les éléments d'une réflexion plus complète sur ce point en consultant dans le recueil de Louis Marin, *La Représentation*, collection « Hautes études », Gallimard/Le Seuil mai 1994 la réédition de l'article « Discours utopique et récit des origines » de mars 1971 pp.95->121.

<sup>4</sup> Par exemple dans *Ultima VIII* produit par Electronic Arts, dans *Zelda* ou *Mystic Quest* produits par Nintendo, dans *Master of Orion* produit par Microprose...

## **sensation contre émotion**

Dans la syntaxe de la simulation, le lexique des signes parle sensations : tenue de route, crissement de la neige sous les skis, souffle d'un personnage<sup>5</sup>, dénotent les êtres physiques des choses et des corps. De leur côtés, les éléments graphiques subissent un ordre, celui d'un code esthétique et sémantique strict. Soit il s'agit de figurer une réalité, Los Angeles et son aéroport, Monaco et son circuit, soit il s'agit de la signifier, agrégat de tubulures et de boulons industriels ou végétations luxuriantes, soit encore il s'agit de citer un domaine plastique ou culturel préexistant comme la bande-dessinée ou le cinéma. Le premier fait référence au réel et le médiatise en effets spéciaux. L'objet de la simulation est alors une sensation, celle que j'éprouverais si je pilotais, peut-être une ambiance mais à distance du risque et donc de l'émotion. Le second se rapporte davantage à un imaginaire moderne et laisse le joueur libre de rattacher le décor à son expérience. Raffinerie irréelle ou pampa fantaisiste<sup>6</sup> sont reconnues comme éléments distrayant, prétextes aux pirouettes, sauts et lancés du personnages dirigé. Leur fonction tient du masque imaginaire, du costume imprévisible par quoi l'action répétitive acquiert une variété apparente. Le troisième se veut un héritier. Soit en reprenant la figurine d'un *toon* déjà familier, soit en important le cadre d'un film, l'espace du jeu, parce qu'il est reconnu accroît la proximité du joueur à Mickey, A. Schwarzenegger ou Dracula. Sur ce point, le personnage et le comédien sont en fait sur le même plan fictif. L'espace du jeu simule une appartenance, celle du détective de *Who framed Roger Rabbit*

---

<sup>5</sup> *Grand Prix* (Microprose), *Val d'Isère* (Loricel) ou *Doom* (ID Software).

<sup>6</sup> Graphismes parmi les plus goûtés des joueurs puisque *Mario I, II et III* produits par Nintendo et *Sonic I, II et III* produits par Sega, six des plus grands classiques les utilisent à profusion.

entrant dans Toonville. Les trois annulent le sérieux de leur références mythiques ou réelles et convertissent tout ce qu'elles touchent en occasion de plaisir immédiat.

## **Icônes interactives**

Pour emprunter les termes d'Alain Besançon<sup>7</sup>, mais non sa conclusion, le jeu vidéo marque un triomphe moderne de l'icône. Une icône avec laquelle on peut jouer, que l'on peut « paramétrer », c'est-à-dire tordre selon la pente de son désir, icône interactive qui emprisonne dans une tentative de synthèse, le sujet, l'objet de la représentation et le lien, le rapport. La puissance de cette synthèse n'est pas près d'avoir épuisé ses effets. Sportif avec les mythes, esthète avec la rue, le jeu vidéo mêle dans un creuset singulier ce qui se voit dans la culture ou dans le monde. Comme un personnage du cinéma italien des années soixante, il aime les chromes. Pie voleuse de la culture, il en rassemble ce qui brille pour attirer les alouettes de la sensation. Il est d'usage de reprocher à Rossini sa facilité d'écriture. Sa musique est cependant celle d'un créateur. Comme lui, les jeux dispensent une légèreté sans mensonge et l'adolescent qui grandit avec eux apprend à exiger pour ses loisirs une imagination, une **invention qui jamais encore n'y avait pris une telle place.**

---

<sup>7</sup> L'image interdite. Une histoire intellectuelle de l'iconoclasme. Fayard, 1994