

Le jeu vidéo gagne sa place de 10^e art

NUMÉRIQUE Les codes de ce média s'infiltreront dans le cinéma, la littérature et au musée

- ▶ La sortie de « *Destiny* », superproduction à 500 millions de dollars, installe le jeu vidéo en tête des industries culturelles.
- ▶ La culture des gamers gagne petit à petit en légitimité.
- ▶ La preuve : elle inspire les réalisateurs, les écrivains et attire les acteurs.

Un budget d'un demi-milliard de dollars soit deux fois celui du film *Avatar*. On parle ici non pas d'un film, mais du nouveau jeu vidéo *Destiny* sorti ce mardi. En dépassant le record détenu jusque-là par *GTA-V* (135 millions de dollars), ce projet édité par les studios Bungie et Activision Blizzard (*Call of Duty*) veut marquer l'histoire. Le fait qu'autant d'argent soit dépensé dans sa réalisation confirme qu'aujourd'hui le jeu vidéo est devenu l'industrie culturelle la plus riche, devant le cinéma et les arts plastiques.

La culture du jeu vidéo gagne sa légitimité plus de vingt ans après sa naissance. D'après Fanny Barnabé, doctorante à l'ULg, la preuve en est qu'elle fait aujourd'hui l'objet d'études jusque dans les universités. « C'est devenu un sujet de recherches accepté, plus besoin de se justifier. Par rapport aux années 1980, c'est un grand changement. À l'époque, on ne s'intéressait aux jeux vidéo que pour parler de thématiques comme la violence, l'addiction. Je crois que cette tendance au sensationnel n'existe plus vrai-

ment, même dans le journalisme. » Les jeux sortent de la clandestinité et vont jusqu'à imprégner d'autres domaines comme la littérature, les arts ou le cinéma. « Il y a un échange des codes narratifs, des codes de format, explique Björn-Olav Dozo, chercheur à l'ULg. Pour les films, c'est fascinant de voir les effets visuels, les manières d'agencer les images qui s'inspirent désormais des jeux vidéo. »

Mais les clichés ont la peau dure. Comme lorsqu'Antoine de Caunes se moque des utilisateurs de Twitch, la plateforme de jeux diffusés en streaming sur le plateau du Grand Journal. « Il y a des gens qui regardent d'autres gens en train de jouer ? Faut vraiment rien avoir à foutre de sa vie, quoi ! Je n'en veux pas de ce monde ! » Le présentateur s'est aussitôt pris les remarques des joueurs sur les réseaux sociaux et a dû s'excuser pour son mépris.

Cette réaction montre que dans l'esprit d'une partie de la population, la culture des jeux ne concernerait toujours qu'une minorité de gens. Or on compte, par exemple, plus de 60 millions de visiteurs chaque mois sur Twitch, et 27 millions de joueurs quotidiens pour le jeu le plus populaire, *League of Legends*. « Ce qui sert d'obstacle à la reconnaissance des jeux vidéo, c'est qu'ils restent ludiques, analyse Fanny Barnabé. Cela dessert leur crédibilité alors que parallèlement dans l'art contemporain, la plupart des œuvres sont ludiques. »

Peu importent les réticences, la planète du jeu vidéo est entrée dans l'âge adulte et elle n'a plus besoin de l'assentiment général pour s'agrandir toute seule. ■

FLAVIE GAUTHIER

CINÉMA

Une vitrine pour les acteurs

Plusieurs films reprennent les codes esthétiques et les symboles des jeux vidéo. La doctorante à l'ULg Fanny Barnabé cite *Scott Pilgrim* d'Edgar Wright, sorti en 2010 (photo). « Il ne parle pas du sujet, mais il y a énormément de clins d'œil à cette culture. » Adapté de comics books, *Scott Pilgrim* met en scène un jeune adulte de 22 ans (Michael Cera) qui va combattre un à un les ex de la fille qu'il aime. Plus récemment, *Edge of Tomorrow* sorti en 2014 avec Tom Cruise « reprend le principe de la sauvegarde qui est le même que dans les jeux vidéo. C'est-à-dire que la journée du héros recommence sans cesse. »

Les références au 7^e Art ne sont pas nouvelles. Le chercheur Björn-Olav Dozo se rappelle une scène dans le *Star Wars* épisode II (2002). « La princesse Padmé, saute de plateforme en plateforme pendant une séquence de 2 minutes, des constructions typiques issues du jeu Mario. C'est marrant de voir ces codes sur un film grand public. »

Ce qui a changé c'est la participation d'acteurs célèbres aux jeux vidéo. Ellen Page (Juno) et Willem Dafoe ont prêté leurs traits aux personnages de *Beyond : two souls*. « Ils ont été numérisés et apportent aussi leurs voix, poursuit Björn-Olav Dozo. Il y a un coup marketing derrière. Vers 1992, Mark Hamill qui jouait Luke Skywalker apparaissait dans le jeu vidéo *Wing Commander III*. À l'époque, c'était le début de sa carrière et il ne voulait pas en parler. Aujourd'hui, les comédiens n'hésitent pas à le mettre sur leur CV. Il y a une très nette différence de légitimité. Maintenant ce sont les acteurs qui viennent tourner dans des jeux vidéo. »

F. G

LITTÉRATURE

Des romans ludiques grâce au numérique

« On connaissait les jeux inspirés des romans comme Sa-

l'ambô de *Gustave Flaubert* ou une adaptation de *Marguerite Duras*. Mais on assiste à un retournement, maintenant ce sont les jeux vidéo qui influencent les livres. Même si ce n'est pas encore une grosse tendance », souligne Fanny Barnabé, doctorante à l'ULg sur les rapports entre livres et jeux vidéo.

Ainsi, dans la littérature jeunesse les formats numériques permettent des essais de réalité augmentée. On tourne la page et une animation se met en route, les personnages prennent forme. « Les eBooks sont aussi gamifiés, par exemple on peut gagner des récompenses si on lit la nuit ou à certaines heures. Un principe issu des jeux vidéo. »

Enfin, la culture gaming constitue une thématique riche pour les écrivains. On peut citer comme exemple les romans de l'Américain Daniel Suarez ou encore ceux de Daniel B. Weiss (aussi scénariste de la série *Game of Thrones*).

F. G

MUSÉES

Les institutions belges encore frileuses

Le jeu vidéo se retrouve dans les musées exhibé en tant qu'art à part entière et objet de création contemporaine aux États-Unis depuis les années 2010. Pac-Man, Mario, Zelda et 11 autres jeux faisaient leur entrée permanente au MoMA

(Museum of Modern Art) de New York il y a deux ans. L'exposition « Digital revolution » au Barbican Centre à Londres célèbre 50 ans de créativité numérique dans les jeux vidéo. En France, « VidéoGame story », gigantesque expo retraçant l'histoire du média, vient de se terminer Porte de Versailles à Paris.

Et en Belgique ? Pour l'instant, aucun musée subventionné n'a organisé de grande rétrospective sur ce thème. On guette leur arrivée aux côtés des toiles de Rubens.

F.G

LES STARS

Sur YouTube plutôt que dans les médias

Le Suédois Félix Arvid Ulf Kjellberg, alias Pwe die pie, a réussi à rassembler 30 millions d'abonnés sur sa chaîne YouTube en commentant en direct ses parties de jeux vidéo. Plus que Beyoncé (5 millions) ou Justin Bieber (10 millions) ! Et lui se promène sans doute dans la rue sans paparazzi alors que sur internet c'est une véritable star.

Même chose pour ses homologues français Squeezie (2,5 millions d'abonnés) et Cyprien (oui, le comédien : 2,1 millions) qui présentent les nouveautés du genre sur YouTube. Ils ont fédéré toute une communauté et tirent l'essentiel de leurs revenus de la publicité. Les gamers préfèrent passer par ces canaux alternatifs : les sites d'information spécialisés, les webTV, les plateformes de partage YouTube ou Twitch... Est-ce les médias traditionnels qui les boudent ou ces vedettes de la manette qui acceptent difficilement de s'afficher au grand jour ?

« Je pense que ce n'est pas une mauvaise chose que les jeux vidéo évitent les médias classiques, commente Björn-Olav Dozo, chercheur en humanités numériques à l'ULg. Ils n'en ont pas besoin car ils emploient d'autres vecteurs de diffusion internet. »

Mais comme dans la culture, un changement se profile. « Il y a un mûrissement du discours grâce à la génération des 30-40 ans qui a aussi joué aux jeux vidéo avant. On observe des chroniques ou des nouveaux magazines dédiés au sujet qui vont plus loin que de simples évaluations ou des tests. »

F.G.