
Les jeux vidéo, utopies contemporaines ?

Claire SIEGEL, Emmanuelle JACQUES

RIRRA 21 (Représenter, Inventer la Réalité du Romantisme à l'Aube du XXI^e siècle)

ECART (Etudes Culturelles des Arts et Technologies)

CNU 18 – Arts : plastiques, du spectacle, musique, musicologie, esthétique, sciences de l'art

claire.siegel@gmail.com

jacques.emmanuelle@gmail.com

MOTS-CLES :

Utopie, Hétérotopie, Imaginaire, Idéologie, Critical Play, Artgames, Emancipation, Jeux vidéo

RESUME :

Cet article a pour but d'ouvrir une réflexion sur la nature du médium vidéoludique au travers de sa parenté avec le concept d'utopie. Il vise à montrer les tensions complexes qui entourent le jeu vidéo, pris entre idéologie et utopie – utopie comprise comme un élan critique nécessaire pour faire contrepoids aux diktats de notre société. En établissant une généalogie du concept d'utopie, le jeu vidéo se révèle pris dans un courant artistique issu à la fois de l'architecture et de la narration venant prendre la relève. Pour comprendre son ancrage dans des problématiques sociétales, c'est vers l'utilisation du jeu vidéo comme médium qu'il nous faut nous tourner, en prenant l'exemple de la performance Freedom de Eva et Franco Mattes. Dans la mise en jeu de nos représentations, dans l'action mise sur l'image, ces deux artistes parviennent à créer une hétérotopie interactive participant à la prise de conscience par l'ouverture d'une brèche et le décalage de nos perspectives.

INTRODUCTION

S'inspirant et influençant la réalité et les imaginaires contemporains, entre réalité et virtualité, les jeux vidéo sont des média culturels à analyser scientifiquement du point de vue des représentations qu'ils traduisent (Akrich, Callon, Latour, 2006). Ils sont vecteurs de valeurs que le joueur va pouvoir manipuler, expérimenter et parfois détourner. Ces valeurs que l'on retrouve au cœur des jeux vidéo sont l'apanage de l'industrie culturelle et de l'idéologie « hypercapitaliste » (Lipovetsky, Serroy, 2008). Les jeux vidéo reflètent la portée mercantile actuelle d'un art commercial qui s'oriente vers le succès de « blockbusters ». C'est au cœur des jeux vidéo, de leur contenu et de leur gameplay qu'apparaît cette idéologie en mettant en scène par exemple une culture de l'hyperindividualisme au travers de la figure du héros (Fortin, 2004, p.54), de la division du travail dans les MMORPG (Craipeau, 2009, p.65), d'une sociabilité marchandisée dans les jeux sur réseaux sociaux (Arrault, Jacques, 2012). Les jeux vidéo offrent une image stéréotypée et condensée des maux de notre civilisation : ils sont un terrain privilégié d'observation des rapports de forces entre idéologies et créateurs. Qu'en est-il du game designer ? Est-il prisonnier de ces représentations idéologiques ? Les jeux vidéo ne sont-ils pas également un lieu propice et pragmatique à l'expression d'un contre-pouvoir, d'une contre-culture ? En d'autres termes, est-il possible d'envisager au travers des mains des créateurs de repositionner au cœur de ces fictions le rôle d'un imaginaire revendicateur au travers de l'appropriation ou du design d'un espace « absolument autre », utopique, hors de la reproduction de schémas hypercapitalistes ?

1 DÉPASSER LES REPRÉSENTATIONS IDÉOLOGIQUES : ARCHÉOLOGIE DE L'IMAGINAIRE UTOPIQUE

Dans la sphère vidéoludique apparaissent deux grandes tendances, entre d'un côté l'apparition de représentations qui se sclérosent et s'enlisent sous les traits faussement naïfs de la fiction et de l'autre la mise en place d'un imaginaire discursif qui remet en question ces représentations. Ces deux tendances reflètent deux expressions de l'imaginaire. Au milieu des AAA, blockbusters interactifs, et des jeux Facebook apparaît un imaginaire qui catégorise, stéréotype et qui porte les marques de l'idéologie néolibérale et hypercapitaliste. Pourtant ces imaginaires ludiques ne peuvent toutefois pas caractériser le champ étendu des fictions vidéoludiques, car face à l'industrie se construit un mouvement né de la rencontre de ce média, de la sphère artistique et politique. Ce mouvement prend différentes appellations, symbole d'une revendication, telles que *Artgames*, *Newsgames*, *Politicalgames* ou parfois celle plus discrète des *Indiegames*. Cette nouvelle forme de jeu vidéo a souvent un positionnement critique vis-à-vis de l'industrie mais aussi des usages des images numériques. Elle puise ses sources dans les possibilités du dématérialisé avec l'apparition d'internet et du mouvement hacktiviste (Fourmentaux, 2013, p.32) mais suit également une tradition du jeu et de l'art (Flanagan, 2009). Ce mouvement revendicateur s'incarne au travers de figures phares telles que l'artiste-chercheuse Mary Flanagan (*TiltFactor*), Paolo Pedercini (*La*

MolleIndustria) ou encore Ian Bogost. Leurs perspectives est d'offrir des portraits critiques de notre société en montrant les mécanismes de l'idéologie. Ils saisissent le jeu vidéo comme un « médium culturel signifiant » (Flanagan, 2009, p.4) sur lesquels les joueurs pourront développer un regard critique (Bogost, 2007, Préface). Le jeu vidéo est alors saisi comme un outil de changement social (*GamesForChange*). C'est par exemple le cas du jeu vidéo satirique sur Facebook *Cow Clicker* de Ian Bogost (2010), chercheur au Georgia Institute of Technology et game designer, qui vient critiquer le « schisme » entre les développeurs traditionnels et ceux sur réseaux sociaux. *Cow Clicker*, dont le nom est suffisamment expressif, critique les jeux Facebook, et plus particulièrement ceux de la société Zynga, tel que *FarmVille* (2009). L'objectif du jeu est de cliquer sur sa vache. Il est possible de cliquer une fois dessus toutes les six heures à moins que l'utilisateur décide de payer pour customiser sa vache et pour réduire le temps d'attente. Les gains dans le jeu sont des clics supplémentaires. La mise en scène critique de *Cow Clicker* s'érige comme un contrepoids aux jeux sur Facebook basés sur la frustration du joueur dans l'objectif de conditionner l'achat par micro paiements. Il y a dans cette contestation de Ian Bogost, et de ces courants émergents, une capacité de s'extraire du bocal « bien-pensant » de notre époque hypermoderne, et ainsi de se projeter dans une société future. Cette position s'inscrit comme une utopie, soit comme le moyen de proposer de nouveaux imaginaires qui se libèrent ou du moins parviennent à mettre à distance la *doxa* contemporaine.

1.1 Le pouvoir discursif de l'imaginaire

Afin d'éviter de tomber dans une monographie des utopies ayant vu le jour au cours de notre histoire, nous nous concentrons sur l'évolution des significations des œuvres utopiques, de leurs intentions et de leur portée sociétale. Dès 1516, avec la création du terme d'*utopie* par Thomas More, l'utopie porte en elle une ambivalence qui lui dessert aujourd'hui. En effet si l'œuvre de More hérite du courant humaniste de la Renaissance et de la remise au goût du jour des valeurs helléniques et antiques, elle se teinte également de l'imaginaire du voyage et du « possible » avec la découverte récente des Amériques en 1492. *L'Utopie* de Thomas More est à la fois marquée par le souvenir et la volonté de faire resurgir les traités politiques chers à l'Antiquité Grecque – comme *La République* de Platon – et à la fois marquée par l'ouverture d'un nouveau monde venant défier l'imagination, par la découverte d'un territoire qui n'apparaissait sur aucune carte. L'utopie dans son étymologie, *ou-topia*, signifie « en aucun lieu », ce qui renforce le caractère imaginaire mis en place dans cette œuvre ; mais *eu-topia*, également utilisé par More, signifie « le bon lieu » et rappelle la projection d'un programme tel que le projet de *La République*.

Cette ambivalence de la signification de l'utopie est donc notable dans la première œuvre du genre et se renforce par l'absence de prétention de More de réaliser son utopie (Ricœur, 1997, p.405). Cette absence déplace la question de la possibilité de la réalisation de l'utopie vers celle du regard posé sur la société du XVIème siècle. En effet *L'Utopie* de Thomas More apparaît comme une critique dans laquelle l'imaginaire s'approprie un pouvoir discursif, libre de l'idéologie de son temps. Voyant le jour dans un contexte social et politique difficile qui aboutira aux guerres de religions, l'œuvre de More est une antithèse, une opposition à la

société au sein de laquelle il vit qui s'oppose essentiellement à la montée de l'individualisme. L'utopie se révèle alors à la fois comme un discours sur la société actuelle, se réfugiant dans un imaginaire protecteur mais non pas pour autant moins réprobateur vis-à-vis du pouvoir qu'il dénonce, et à la fois comme la proposition de nouvelles valeurs qui se construisent par contraste.

1.2 L'utopie comme contrepois politique

L'utopie est une projection de la société à travers un médium vecteur d'un imaginaire subversif et artistique. Dans un premier temps presque exclusivement littéraire, l'utopie a fonctionné par contraste en peignant le portrait d'autres lieux, d'autres sociétés, d'autres hommes et d'autres valeurs. Se situant hors du temps – l'utopie n'est pas datée – et hors de l'espace – l'utopie ne se situe pas sur une carte – elle semble échapper au regard des idéologies. Hors d'atteinte des réseaux socio-politiques imposés, elle dessine un espace intime de réflexion critique qui n'existe que dans l'imaginaire de son auteur et de ses lecteurs mais qui suffit à faire germer des idées venant contre-balancer les *diktats* sociétaux.

C'est en tout cas ce que soutient Paul Ricœur dans le recueil de ses leçons *L'Idéologie et L'Utopie* qui étudie les relations entre ces deux concepts. Ricœur oppose ces deux concepts comme deux poids venant s'équilibrer dans notre société. L'idéologie vient légitimer l'autorité au pouvoir, « ce qui est », mais elle est une distorsion, une fausse conscience de la situation (Ricœur, 1997, p.406). Au contraire, l'utopie s'affiche comme une alternative au pouvoir existant : elle vient défier l'autorité. Ricœur étudie l'exemple de deux utopies socialistes, celles de St Simon et de Charles Fourier qui révèlent à la fois la volonté et la recherche de réalisation d'utopie pour se substituer au pouvoir, et à la fois l'apparition de celle-ci comme image renversée de la société du XVIII^{ème} siècle. La principale remarque qui nous importe est la manière dont l'utopie apparaît pour déjouer une société, un système, un pouvoir. Ricœur conclut sur l'étude de ces exemples en définissant l'intention utopique comme « *l'arme de la critique* » (Ricœur, 1997, p.394) dont la caractéristique principale est « *d'ouvrir une brèche dans l'épaisseur du réel* » (Ricœur, 1997, p.405). L'utopie se manifeste comme l'expérience de la contingence de l'ordre établi (Ricœur, 1997, p.394), elle est l'élément de doute qui permet d'ouvrir le regard à la critique et elle porte en puissance une dynamique politique capable de mouvoir la société (Ricœur, 1997, p.389), et donc de se réaliser au travers de communautés de plus ou moins grandes échelles.

Egalement aux XVIII^{ème}, XIX^{ème} siècle, l'utopie n'est plus seulement une création artistique littéraire mais connaît une expansion dans d'autres domaines dont celui de l'architecture. Claude Nicolas Ledoux pense que par la création architecturale, en agençant de nouveaux espaces urbains et les dotant de symboles, il est possible de créer une cité idéale (Ledoux, p.223). L'utopie vient ainsi se réaliser dans l'espace réel, concret, mais aussi dans des lieux dissemblables dont l'architecture expose les possibilités en chargeant les lieux de valeurs opposées à celle du pouvoir.

1.3 Dystopies ou la perte de l'utopie

D'après Ricœur, l'utopie a toujours permis de faire bouger l'idéologie (Ricœur, 1997, p.409). Pourtant à notre époque, les utopies ne sont pas un courant artistique à la mode et semblent plutôt se retrancher derrière des dystopies. En effet avec l'arrivée de la science-fiction, les utopies s'amenuisent pour laisser apparaître, au début du XX^{ème} siècle, des dystopies. En effet plutôt que d'imaginer une société heureuse où il fait bon vivre, une *eutopia*, ce sont des projections d'une société sans futur qui sont mises en scènes. Les paradigmes communautaires de sociétés réglées par l'ordre et la mesure, décrits dans les utopies antérieures, se déplacent vers la figure d'individus qui expriment leur mal-être au cœur d'une société « parfaite » dont le vice est souvent la mesure poussée à l'excès – comme on peut le voir dans *Le Meilleur des mondes* de Huxley.

L'apparition des dystopies se conjugue avec la mise en place concrète d'utopies socialiste et marxiste. Par exemple, *Nous autres* de Levegueni Zamiatine a vu le jour en 1920, soit trois ans après le renversement du régime tsariste en Russie positionnant au pouvoir le premier mouvement communiste de Lénine. Il est donc possible de se questionner sur l'apparition des dystopies comme celle d'une contre-culture de l'utopie permettant de toujours conserver un rôle critique et dénonciateur face à la récupération idéologique d'une pensée. Si l'idée utopique devient l'instrument du pouvoir, il est nécessaire de trouver les moyens de la contrer et c'est ce que proposent les différentes créations dystopiques.

Un autre phénomène se manifeste avec la montée en puissance des dystopies, c'est le déplacement de l'intention vers la dénonciation et la critique plus que vers une dynamique de changement telle que la décrit Ricœur. Il y a, semble-t-il, une perte d'espoir et de volonté de transformer la société, profondément ancrée dans l'inconscient. L'utopie est mise en échec : elle est soit impossible à réaliser, soit l'expression de dérives totalitaires¹. A notre époque l'utopie porte les stigmates d'une récupération idéologique, mais aussi le caractère d'un projet risible et creux. On ne lui accorde aucun crédit en tant qu'alternative. Cette pensée, qui se renforce dans les années 1960, se traduit par un pessimisme qui frappe le discours subversif de l'imaginaire. Le futur, tel qu'il est imaginé, se teinte d'une couleur tragique, révélatrice du post-modernisme (Jameson, 2011). Cette vision qui ne peut plus projeter un avenir positif se justifie en grande partie par la répétition d'une perspective unique, idéologique selon laquelle notre système hypercapitaliste est le seul système viable. Gilles Lipovetsky et Jean Serroy soulignent également ce déclin de l'utopie où plus personne, plus aucun programme n'a la prétention de détruire le marché (Lipovetsky, Serroy, 2008, p.42). C'est l'absence de contre-pouvoir, l'absence d'alternative ou de concurrent à l'hypercapitalisme qui apparaît dans les formes artistiques des dystopies et qui marquent le manque fondamental d'utopies telles qu'elles étaient imaginées au XVI^{ème} siècle.

¹ Notons que pour Ricœur, une utopie qui bascule du côté de l'idéologie n'a plus le pouvoir d'équilibrer la balance. Elle devient à son tour idéologique et perd sa qualification d'utopie comme contre-pouvoir nécessaire.

Afin de réveiller l'utopie dans son intention émancipatrice, il convient de dépasser la pensée de l'irréalisation de l'utopie. Michel Riot-Sarcey souligne l'impossibilité de mesurer l'effectivité d'une utopie tant ses relations sont proches du pouvoir et récupérées à chaque tentative de changer la société (Riot-Sarcey, 2007a). De nombreux changements dans notre société ont été le fruit d'une pensée qualifiée à une époque d'utopique. Sarcey souligne l'attention portée par le pouvoir à ces courants d'opposition afin de maîtriser tout discours sur le changement et de l'inscrire ainsi dans l'évidence idéologique et le déroulement « logique » de l'histoire. Le pouvoir réalisateur des utopies est dénigré par l'histoire, et pour l'histoire du pouvoir mis en place, venant dissimuler les avancées et les ruptures sociales.

1.4 Les hétérotopies comme ouverture

Dans cette volonté de réhabiliter la place de l'utopie dans les jeux de pouvoir idéologiques, nous pensons comme Foucault qu'il est nécessaire de déplacer le concept d'utopie vers celui d'hétérotopie. En regardant l'utopie sous ce nouvel angle, Foucault remplace le non-lieu de l'utopie par « *l'absolument autre* » (Foucault, 2009, p.23). L'hétérotopie de Foucault détient ce privilège d'être le fruit du rapport dialectique de l'imaginaire des hommes et d'un ancrage dans des lieux réels. Elle est l'appropriation du réel par l'imaginaire. C'est cette appropriation d'un espace réel qui permet de sortir de l'impasse à laquelle nous conduisent le dénigrement et la récupération de l'utopie par l'idéologie au pouvoir. C'est donc en mettant en place une science « hétérotopologique » (Foucault, 2009, p.25), capable d'observer la réalisation d'utopies au sein de notre société, qu'il est possible de faire ressortir l'effectivité des utopies. Les hétérotopies peuvent être comparées à la transfiguration d'espace au cœur desquelles nos perspectives, nos regards sont transformés, changés par les règles et les valeurs mises en jeu. Notre interprétation sur ces lieux légitimés, autres de notre société, est différente, nourrie par un imaginaire effectif. A ce titre Foucault cite différentes hétérotopies qui peuvent aussi bien être le fruit de notre société comme le cinéma, le théâtre mais aussi l'asile, le cimetière, le Club Med ou encore les prisons (2009, p.25). Prenons l'exemple du cimetière que Foucault qualifie d'autre lieu par excellence. C'est un lieu où le temps ne s'écoule plus et où les squelettes sont individualisés et respectés solennellement depuis le XVII^{ème} siècle, justement au moment où l'athéisme se développe. Le quadrillage formé par le cimetière, situé depuis le XIX^{ème} siècle en bordure des villes, délimite un espace à part où se joue autre chose que ce qui est actuel. C'est un espace intime de recueillement, un lieu de conservation, de mémoire, de deuil. C'est un lieu qui contraste avec le cours du monde, avec son rythme effréné. Le cimetière est une hétérotopie qui permet de créer un lieu de repos qui finalement prend l'allure d'une promesse celle d'un ailleurs, un au-delà bien réel. Ces hétérotopies en ce sens incarnent bien la création d'aires, capables de porter des valeurs et des actions à contre-courants.

2 LES JEUX VIDEO, HÉTÉROTOPIES ÉMANCIPATRICES

Ce tour d'horizon archéologique du concept d'utopie nous a permis de mettre en lumière les problématiques scientifiques liées à la fois au caractère réalisable de l'utopie, mais a surtout permis de voir sa relation ambiguë avec le concept d'idéologie. Dépasser la problématique des « *fossoyeurs des utopies désenchantées* » (Jimenez, 2003, p.7) nous semble primordial afin de réveiller la pulsion artistique de l'utopie. Cette intention utopique ne peut se concrétiser que par le changement de regard apporté par Foucault, que par la prise de conscience de l'hétérotopie, en prenant de la distance vis-à-vis des jeux de pouvoir idéologiques visant à déprécier tout élan utopique. C'est par un imaginaire à nouveau subversif, à nouveau opposé au monde dicté par la fausse conscience d'une perspective hypercapitaliste, par un imaginaire qui affirme une autonomie, qui érige ses propres lois, qui transgresse que l'utopie doit renaître. Cette renaissance ne doit pas se faire dans les confins du fictif, mais s'appropriier des espaces afin de se mettre à l'épreuve et de créer par contraste et par opposition une pensée critique. C'est à présent autour des jeux vidéo que nous souhaitons recentrer notre questionnement archéologique et hétérotopologique, afin de savoir si ceux-ci peuvent incarner ces utopies contemporaines.

2.1 Le médium vidéoludique

Au cours du XX^{ème} et XXI^{ème} siècle, les utopies se sont retrouvées saisies par des imaginaires artistiques variés comme la musique et les arts plastiques. En tant que 10^{ème} art, il nous semble logique d'interroger la saisie du concept d'utopie dans le cas des jeux vidéo. En effet les jeux vidéo constituent à notre époque une forme d'art total au sein duquel se conjuguent les arts plastiques, la musique et un art lié à la fois au design d'interactions et de systèmes ludiques : le game design. Dans l'aspect art plastique des jeux vidéo nous retrouvons le design architectural lié au level design, la construction de charte graphique, la modélisation d'éléments visuels, ceci dans le respect des plans et des mesures du concept général du game designer.

Les jeux vidéo trouvent-ils une parenté avec le concept d'hétérotopie ? Si nous reprenons la définition de Henry Jenkins, les jeux vidéo apparaissent comme des espaces sculptés par les concepteurs, à la fois en « aucun lieu », par leur virtualité, mais à la fois comme place réelle dans la vie du joueur et dans notre société. Pour Henry Jenkins, les jeux vidéo sont des espaces ludiques, semblables à la cour de jeu, mettant en scène exploration, conquête, guerre de territoire, etc. (Jenkins, 2004). Sa définition du jeu vidéo comme espace narratif trouve un écho pertinent dans le cadre de la pensée du jeu vidéo comme utopie, notamment du point de vue de l'origine de ce courant artistique ayant pris son essor dans des formes narratives et littéraires et s'étant répandu d'un point de vue architectural. Le jeu vidéo comme espace narratif apparaît donc comme une forme adaptée à la création d'utopie, par l'affinité de ce médium à la fois avec la création d'univers et d'espaces et la création d'histoires. Les jeux vidéo déploient des imaginaires simultanément dans un espace, un programme, une interface,

un périphérique qui viennent faire lien dans l'interaction du joueur situé, lui, dans le monde réel.

La description du jeu vidéo de Jenkins, nous permet de rapprocher le jeu vidéo des hétérotopies du cinéma et du théâtre données par Foucault.

« *Le théâtre, qui est une hétérotopie, fait succéder sur le rectangle de la scène toute une série de lieux étrangers. Le cinéma est une grande scène rectangulaire, au fond de laquelle, sur un espace à deux dimensions, l'on projette un espace à nouveau à trois dimensions.* » (Foucault, 2009, p.29)

Plutôt que de reléguer le caractère hétérotopique du jeu vidéo à l'écran en le rapprochant finalement du cinéma, nous préférons le comparer, en corrélation avec la définition donnée par Henry Jenkins, à un espace scénique donnant vie à des univers variés, à des histoires parfois incompatibles. L'utopie se réalise dans ces espaces scéniques où le joueur assiste à une représentation des images et des récits de notre société, mise ainsi à distance par le miroir de l'écran et le travail de ses auteurs. En cela, les contenus des jeux vidéo sont toujours d'emblée inscrits dans des hétérotopies sociétales, celles décrites par Foucault comme, « *contres espaces* », des « *lieux réels hors de tous les lieux* » (Foucault, 2009, p.24). Ces hétérotopies vidéoludiques détiennent la particularité de ne jamais sortir intactes après avoir été mises entre les mains du joueur. En effet l'interaction et le gameplay permettent, très souvent, une appropriation pour le joueur qui peut alors manipuler des représentations, des images et des valeurs, en changer ou en interroger le sens, comme le montre les jeux vidéo créés par *Tiltfactor* dans la volonté d'utiliser le jeu comme levier d'une amélioration sociale en mettant au cœur des mécanismes ludiques la notion de valeurs. De la même manière à Montréal, *Critical Hit* est un programme d'étude des jeux vidéo à l'université McGill où concepteurs médiatiques, designers, programmeurs, chercheurs et créateurs de l'industrie du jeu vidéo réfléchissent ensemble sur l'avenir du jeu vidéo en tant que médium critique. Ainsi le jeu *Gun Factory* (2013)² met le joueur dans la position d'un fabricant d'armes « Dans les jeux où vous êtes le tireur, ils vous donnent toutes ces armes, mais personne ne demande d'où elles viennent. L'idée est d'étudier la façon dont le profit fonctionne, et on démontre qu'en créant plus d'armes, vous ne contribuez pas à résoudre les problèmes de la société »³. C'est ainsi que la performance artistique d'Eva et Franco Mattes *Freedom* (2010) dans le jeu *Counter Strike* (Valve 2000) offre une réflexion intéressante sur la surdétermination des usages dans les jeux vidéo, montrant le caractère atypique d'un comportement humain dans un espace de jeu de guerre.

2.2 Les hétérotopies de Eva et Franco Mattes

Eva et Franco Mattes sont deux artistes italiens opérant sous le pseudonyme 0100101110101101.org. S'inscrivant dans le mouvement hacktiviste, leur médium privilégié

² Jeu vidéo créée par le *Centre for Technoculture, Art and Games de Concordia*.

³ B. SCHINGLER, « Des jeux vidéo éthiques conçus à Montréal », en ligne [consulté le 11/03/14], disponible à l'url suivant : <http://techno.lapresse.ca/jeux-video/201307/01/01-4666682-des-jeux-video-ethiques-concus-a-montreal.php>

est internet qu'ils s'approprient comme l'espace de toutes les subversions possibles. Ils portent aussi un intérêt général aux médias, dont les jeux vidéo. En observant certaines de leurs performances artistiques, il est possible de trouver une forte corrélation entre leurs œuvres et le concept d'hétérotopie. *United we stand* (2005), par exemple, est une campagne marketing pour un film mettant en scène un patriotisme chauviniste européen avec le traitement que l'on connaît habituellement aux grandes productions américaines. Exposée dans des panneaux publicitaires en Europe (Vienne, Berlin, Barcelone etc...) mais aussi à New York, les artistes ont retranscrit les différentes réactions suscitées par cette affiche, les européens voyant là une parodie du style hollywoodien, les américains apprenant l'existence du drapeau européen. L'espace de la ville est investi par l'imaginaire subversif des artistes au travers des panneaux publicitaires présents et crée un réel contraste venant appliquer la violence et le patriotisme des blockbusters américains par une couche de peinture aux couleurs européennes.

Les deux artistes montrent qu'il est aussi possible de produire un choc en déjouant l'évidence de l'habitude sur la toile du web par leur performance *No Fun* diffusé sur Chatroulette⁴ en 2010. *No Fun* met en scène la situation morbide d'un suicide et le confronte aux utilisateurs du Chatroulette dont la plupart des réactions reflète une culture du vide, du manque de connexion avec la réalité sociale. La performance interroge nos penchants éthiques au travers d'une culture du narcissisme et du voyeurisme présente sur Chatroulette.

Ces deux performances créent du sens par décalage et changent notre interprétation sur l'activité, l'environnement ou la société dans laquelle nous vivons. Elles expriment d'autres règles du jeu, d'autres valeurs qui nous remettent en perspective. Elles fonctionnent donc dans un mouvement d'équilibre, de balancier permettant de créer un discours d'ouverture, différent, sur nos mœurs et nos modes de vie.

2.3 Les cas particulier de Freedom

Freedom est une performance artistique réalisée en 2010 sur le *First Person Shooter* multijoueur en réseau *Counter Strike*. Elle met en scène une expérience de jeu où les artistes prennent corps dans un avatar joué par Eva Mattes qui refuse de se battre au cœur du conflit. Eva exprime son incompréhension face à cette guerre qui se joue. Elle se situe dans l'équipe des Terros (terroristes) s'opposant au CTs (Contre-Terroristes) qui font référence au GIGN (Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale, forces spéciales françaises), au SAS (Special Air Force, groupe d'intervention britannique), au GSG9 (Grenzschutzgruppe 9, groupe d'intervention allemand), et au SEAL Team Six (unité spéciale de nageurs de combat, marines américains). Les terroristes quant à eux ne sont rattachés à aucun pays en particulier.

Malgré son appartenance à l'équipe des terroristes, Eva Mattes apparaît aux yeux de tous comme extérieure aux deux équipes et se verra même tuée par les membres de son camp. Armée comme les autres d'un pistolet et d'un couteau, Eva Mattes adopte dans ce climat de guerre, dont les coups de feu et les bombardements retentissent incessamment, une attitude

⁴ Chatroulette est un site web de messagerie instantanée et de visiophonie par webcam créé par Andrei Ternovsky dont le principe est de mettre les internautes en relation de manière aléatoire (« roulette » se rapporte aux jeux de hasard).

pacifiste. Pour afficher son intention, elle s'adresse aux autres joueurs par la messagerie instantanée du jeu : « *Please don't kill me.* », « *I'm just trying to survive here !* », « *I'm a performance artist.* », « *I don't want to fight.* », « *What are we fighting for ?* ». En dépit des différents outils de communication mis à disposition dans le jeu – le chat, le micro, mais aussi une réponse positive et pacifiste face aux intentions de l'artiste possible par la simple inaction – les seules réponses que reçoit l'artiste sont celles d'innombrables meurtres. Aucun joueur n'établit le dialogue avec l'artiste, la seule action chargée de sens, indiquant un rejet de la part des joueurs, est de tuer virtuellement l'artiste. Sa performance se trouve alors comme censurée de mort dans l'univers de *Counter Strike*. Vers la fin de la performance, dont la vidéo dure en tout une dizaine de minutes, certains joueurs s'adressent à l'artiste, lui proposant de retourner peindre des tableaux ou bien lui demandant simplement de se taire : « *Shut'up Matisse !* ». Le nom de la performance *Freedom* est la citation d'un joueur, répondant à la question de l'artiste sur les motivations de cette guerre. « Liberté » dit-il avant que l'artiste ne se fasse abattre une fois de plus.

Eva Mattes en affirmant sa présence dans le jeu en tant qu'artiste et non en tant que joueur, vient rompre le contrat de communication fictionnelle et révèle la violence présente dans *Counter Strike*, violence qui tend à disparaître lorsque l'on est pris dans le *flow* de l'action technique et performante induite par le jeu. Dans l'immersion et la fluidité, le message critique n'est pas visible pour les joueurs. Ceux-ci ne trouvent pas d'autre réponse que d'agir par conditionnement à la mise en scène du jeu - tenue de combat, coup de feu, communication par talkie-walkie, armement etc... Ils semblent contraints à n'effectuer qu'une seule action, celle de tuer tout ennemi, pas simplement à son équipe, mais au jeu. Car c'est ainsi qu'est perçue l'artiste, comme un intrus, un ennemi venant perturber l'univers fictionnel de *Counter Strike*⁵. Face à ses intonations vraies, tout semble faux, du déplacement jusqu'à la communication ; sans le joueur et sa volonté de croire dans la fiction proposée, le *diktat* du système de jeu est révélé et mis à mal pour déconstruire notre regard sur la réalité virtuelle.

De l'autre côté de la caméra, c'est autre chose qui est perçu. Le jeu se transfigure dans la performance de l'artiste. On peut s'identifier à lui comme une transposition de l'artiste dans les rues de cette cité en guerre : son identité réelle est mise dans le jeu. Ce changement de perspective vient ouvrir le regard sur des interrogations qui n'apparaissaient pas jusque-là : l'espace hétérotopique de *Counter Strike* reflète le réel d'une guerre dès lors que le contrat ludique est rompu. L'impossibilité de survivre dans la rue de la ville, l'impossibilité d'établir un dialogue crée un sentiment de frustration mais également d'angoisse qui nous rapproche de la guerre. Plus encore apparaît un sentiment de folie à plusieurs moments de la performance, car le réseau de signification tel qu'on le connaît, disparaît au travers des différents affrontements et des dialogues des joueurs entre eux : vacarmes, râlement, harcèlement de l'artiste. Il n'existe plus ni possibilité de communiquer, ni de raisonner sans se servir de la violence des armes à feu à disposition. Espace de compensation *Counter Strike* se dévoile non plus comme une illusion mais comme un moyen de saisir la violence d'une guerre avant de reprendre sa respiration et de se rappeler que ce n'est qu'un jeu.

⁵ L'artiste est d'ailleurs plusieurs fois interrogé sur son incapacité à jouer : « *Dude ! Why are you so bad ? Why are you bad !* »

CONCLUSION

Eva et Franco Mattes saisissent *Counter Strike* comme un espace effectif au sein duquel ils viennent créer l'écart entre le réseau de signification au cœur du jeu et celui de notre réalité, montrant l'existence de la violence de la guerre, qui n'est visible pour la majorité d'entre nous qu'au travers d'écrans déformés et de discours idéologiques. Dans cette performance, ce n'est pas tant *Counter Strike* qui est dénoncé comme jeu violent que la violence elle-même dans le monde. Les deux artistes se sont appropriés *Counter Strike* avec une intention utopique, les amenant à décaler les perspectives automatiques d'affrontement entre les joueurs pour montrer une autre possibilité, une autre voie que celle de l'unique confrontation.

La saisie du jeu vidéo comme hétérotopie par ces artistes ouvre une perspective en termes de *design pattern* de *critical play* pour les game designers, tel que le définit Mary Flanagan.

« *Critical play means to create or occupy play environments and activities that represent one or more questions about aspects of human life.* » (Flanagan, 2009, p.6)

Si Eva et Franco Mattes s'emparent d'espaces virtuels déjà existants pour immiscer leur critique au cœur du gameplay et des actions du joueur, il est tout aussi possible de créer des jeux vidéo porteurs à l'origine d'une telle intention. Cette intention est de créer des hétérotopies qui fassent émerger des écarts, des contrastes, des déformations, mais surtout qui permettent une mise à distance du joueur par la prise de conscience des *diktats* de notre société. Ici ce que l'on voit apparaître au travers de l'exemple de *Freedom*, et dans la plupart des performances de ces deux artistes, c'est le pouvoir de donner vie à une idée dans un lieu qui paraît peu propice voir opposé à celle-ci, comme l'inaction et le pacifisme dans *Counter Strike*. C'est aussi jouer de la rencontre de ces opposés, permettre une confrontation des idées dans l'espoir utopique de faire naître une critique et une ouverture, cette « *brèche dans l'épaisseur du réel* » décrite par Ricœur. L'intention hétérotopique permet de jouer sur la persistance rétinienne de l'idéologie et de déplacer ses distorsions, ses illusions sur un autre terrain, pour la dessaisir de son emprise. Elle est ce qui donne l'ouverture, la liberté de s'interroger, conduisant ainsi le jeu vidéo vers un terrain émancipateur critique, celui de l'utopie. Egalement c'est dans cet interstice que le jeu vidéo pourra lui-même s'affranchir des critiques qui le rendent responsable de tous les maux de notre société. Les jeux vidéo sont ce médium spatial et narratif dans lequel se joue un contre-courant artistique héritier de nos utopies. Son caractère de médium lui donne un pouvoir, celui d'être une matière à penser féconde et propice à l'émancipation.

« *Que cela donne beaucoup à penser c'est souhaitable, mais comme une errance des idées et non comme un programme. L'utopie est inversée il ne s'agit pas de la symboliser ou de la réaliser, mais de faire du désir d'utopie une matrice productive [...]* ». (Amey, 2003, p.15)

Bibliographie

AKRICH, Madeleine, CALLON, Michel, LATOUR, Bruno

2006, *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Mines ParisTech, les Presses, « Sciences sociales », Textes rassemblés par le Centre de sociologie de l'innovation, laboratoire de sociologie de Mines ParisTech.

AMEY, Claude

2003, « L'utopie à l'envers », *Imaginaires et Utopies du XXIème siècle*, Séminaires Interarts, Paris 2001-2002, Paris, klincksieck,

ARRAULT, Valérie, JACQUES, Emmanuelle

2012, « Quelques paradoxes du gratuit et du convivial dans les jeux vidéo sociaux sur Facebook ? », in *Les Jeux vidéo, Quand Jouer c'est communiquer*, Hermes La Revue, n°62, CNRS édition

CRAIPEAU, Sylvie

2009, « Les jeux vidéo, des utopies expérimentales », in *Psychotropes*, vol.15, De Boeck Supérieur

BOGOST, Ian

2007, *Persuasive Games : The expressive power of videogames*, Cambridge, MIT

2010, "Cow Clicker, The making of obsession" en ligne, consulté le 27/06/13, à l'url suivant :, http://www.bogost.com/blog/cow_clicker_1.shtml

FLANAGAN, Mary

2009, *Critical Play, radical game design*, Cambridge, MIT Press

FORTIN, Tony

2004, « L'idéologie des jeux vidéo », in collectif sous la direction de SANTOLARIA N., TREMEL L., *Le Grand Jeu, Débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, PUF

FOUCAULT, Michel,

2009, *Le corps utopiques, les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Editions Lignes

FOURMENTRAUX, Jean-Paul,

2013, *L'œuvre virale : net art et culture Hacker*, Paris, La Lettre Volée

GENVO, Sébastien

2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2003

GRONLUND, Melissa

2012 « Eva and Franco Mattes Camping in the Art World », en ligne, le 30/06/13, disponible à l'url suivant, consulté, http://0100101110101101.org/press/2012-04_Gronlund.pdf

JAMESON, Frederic

2011, *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, ENSBA

2007, *Archéologies du futur, un désir nommé utopie*, Paris, Max Milo

JENKINS, Henry

2004, « Game Design as narrative architecture », Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.) *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press

JIMENEZ, Marc

2003, « Imaginer l'utopie ! », *Imaginaires et Utopies du XXIème siècle*, Séminaires Interarts, Paris
2001-2002, Paris, Klincksieck

LEDOUX, Claude-Nicolas

L'Architecture considérée sous le rapport de l'art, des mœurs et de la législation par C.N. Ledoux, à Paris, chez l'auteur, p. 223

LIPOVETSKY, Gilles, SERROY, Jean,

2008, *La Culture-monde, Réponse à une société désorientée*, Paris, Odile Jacob

MATTES, Eva et Franco (aka <http://0100101110101101.org/>)

2005, *United We Stand, Europe as a mission*, en ligne, consulté le 27/06/13, à l'url suivant :
<http://0100101110101101.org/home/unitedwestand/index.html>

2010, *Freedom*, performance disponible en ligne, consulté le 27/06/13, à l'url suivant :
<http://0100101110101101.org/home/freedom/index.html>

2010, *No Fun*, performance disponible en ligne, consulté le 27/06/13, à l'url suivant
<http://0100101110101101.org/home/nofun/index.html>

RICOEUR, Paul

1997, *L'idéologie et l'utopie*, Paris, Seuil

RIOT-SARCEY, Michèle

2007a, « L'univers des utopies », in Sciences Humaines, Les Grands dossier « Peut-on changer la société ? », n° 6

2007b, *Le dictionnaire des utopies*, Paris, Larousse