



Influence

Le jeu vidéo : un art total ?

Ready Player One n'est pas une adaptation de jeu vidéo comme il en sort régulièrement aujourd'hui, mais un film sur un jeu vidéo — et même : dans un jeu vidéo. Le film s'approprie ainsi des codes, des motifs et un vocabulaire propres au médium : la trame de la chasse à l'easter egg reprend par exemple des catégories vidéoludiques notoires (premier défi : une course motorisée dans un New York revisité, où il s'agit de rouler jusqu'à la ligne d'arrivée en éliminant les concurrents dressés sur son chemin; deuxième défi : un jeu de plateforme dans l'univers de *Shining*, qui nécessite de parcourir un environnement périlleux en évitant pièges, obstacles et adversaires, etc.). Plus remarquable encore, le jeu vidéo y est interrogé dans sa dimension totalisante : non plus seulement comme une activité techno-ludique, mais comme le médium immersif ultime — un médium à la fois narratif, figuratif et interactif. Raison pour laquelle il n'est pas inutile de revenir sur les différents développements qui ont amené le jeu vidéo à se rêver, comme le cinéma avant lui, en art total.

● «How the game plays»

La nouvelle notion qu'amène le jeu vidéo dans l'histoire des arts est l'interactivité. Comme le cinéma, le jeu vidéo s'organise ainsi autour d'images en mouvement sur un écran — mais dans le premier cas, on les observe (on est spectateur); dans le second, on interagit avec elles (on est joueur). Dans un jeu vidéo, la donnée qualitative prioritaire n'est donc pas le récit, mais ce qu'on appelle en anglais le *gameplay* (pour «*how the game plays*» : «comment le jeu se joue»). L'expérience du joueur est en fait soumise à une articulation de règles et de possibilités plus ou moins élaborées (se déplacer, sauter, actionner des éléments, etc.), qu'il faut savoir maîtriser. Ces règles lui sont souvent formulées en début de partie dans ce qu'on appelle un tutoriel, durant lequel le joueur novice est initié à l'univers du jeu. Le prologue de *Ready Player One* reprend ainsi à son compte ce motif caractéristique du jeu vidéo : le fonctionnement de l'OASIS y est explicité par le jeune Wade Watts, qui nous énumère en *off* les possibilités infinies de cet environnement tout en nous précisant ses commandements intangibles (par exemple : la mort provoque la perte de tout son argent et de ses accessoires).

La possibilité d'une interactivité entre un être humain et un monde numérique représente donc l'essence déterminante du jeu vidéo. Souvent considéré comme l'un des premiers jeux vidéo commercialisés, *Pong* devient ainsi

populaire auprès du public grâce à un système de jeu élémentaire : deux joueurs situés de part et d'autre de l'écran se renvoient une balle de pixel. Mais passé ces premiers émois interactifs, les développeurs comprennent progressivement que, pour continuer d'intéresser le joueur, l'expérience de jeu doit être «narrativisée». D'abord, en invoquant un imaginaire historique ou fictionnel, souvent emprunté au cinéma :



Donkey Kong

en 1975, le système de *Pong* évolue ainsi pour devenir un jeu de tir (il ne s'agit plus de se renvoyer un pixel mais de l'éviter) qui offre aux joueurs de se projeter dans une ambiance de western. Ensuite, en intégrant un schéma narratif et des éléments de dramatisation : pour séduire le marché américain, la firme japonaise Nintendo a ainsi l'idée en 1981 de développer un jeu de plateforme reprenant une figure fédératrice de l'imaginaire occidental (King Kong — rebaptisé Donkey Kong pour des raisons de droit) et une trame fictionnelle bien connue — le singe géant se trouvant au sommet d'un building d'où il maintient captif une jeune femme, Pauline, présentée comme la petite amie du personnage que commande le joueur. Les premières images de *Ready Player One* rendent un hommage limpide à ces balbutiements de l'art vidéoludique, en reprenant la logique *Donkey Kong* en sens inverse : Wade n'escalade pas mais dévale ainsi plusieurs étages d'un échafaudage de « piles », par une suite de glissements et de sauts (le ludisme de la situation est même accusé par l'emploi de la musique « Jump » — qui veut dire « sauter » — du groupe Van Halen).

● Un récit dont vous êtes le héros

Pour rudimentaire qu'elle puisse paraître, cette évolution du vidéoludique vers le narratif en dit long sur les mutations profondes que va graduellement connaître le médium : les jeux de challenge répétitif, fondés sur la reconduite niveau après niveau d'une mécanique de jouabilité unique, laissent place à des expériences de jeu plus évolutives, qui incorporent des éléments caractéristiques des récits littéraires ou cinématographiques (intrigue, personnages principaux et secondaires, alternance temps forts/temps faibles, etc.). La démocratisation des consoles de salon à partir des années 1980 (qui permet une pratique vidéoludique plus intime), combinée à des avancées technologiques exponentielles dans le domaine, accélèrent cette transformation.

Désormais, le jeu vidéo ne repose plus uniquement sur une logique binaire échec/réussite (dans le jargon : "die & retry"), mais invite son utilisateur à se projeter dans une expérience interactive et narrative au long cours. « On vient dans l'OASIS pour tout ce qu'on peut faire, mais on y reste pour tout ce qu'on peut être », déclare, à ce titre, le jeune Wade Watts, tandis qu'on découvre le héros pour la première fois représenté par son avatar. En donnant au joueur la capacité d'influer directement sur la trajectoire d'un personnage (à qui il peut donner le nom qu'il souhaite — sinon le sien propre), le jeu vidéo est en effet parvenu à transcender le processus d'identification à l'œuvre dans la littérature et au cinéma. Plutôt que d'assister au développement fataliste d'une existence, le joueur la prend désormais en main, l'incarne, mêle son destin à celui d'un autre.

● Un destin de substitution

Ce processus d'identification va se développer à mesure que le potentiel figuratif du jeu vidéo (ce qu'on appelle les graphismes) va gagner en réalisme et en puissance d'immersion. Il va surtout accéder à un nouveau palier avec l'avènement du jeu vidéo dit massivement multijoueurs (plus souvent appelé « MMORPG ») — dont l'OASIS, avec son monde ouvert et composite, représente une sorte d'héritier définitif. C'est qu'à partir des années 2000 une industrie technologique désormais institutionnalisée (le jeu vidéo) en rencontre une autre en plein essor (Internet) : originellement réservés aux spécialistes et puristes, les MMORPG offrent aujourd'hui aux joueurs du monde entier de se retrouver dans des univers alternatifs

immenses, riches de possibilités et de coopération. Cette dimension à la fois collective et immersive va favoriser encore davantage la propension du joueur à envisager le personnage qu'il incarne (son avatar) comme un double de lui-même — une sorte d'*alter ego* virtuel.

Cette projection peut s'avérer d'autant plus totalisante qu'avec le MMORPG, le jeu vidéo s'arrache à sa logique de finitude pour proposer des expériences de jeu littéralement sans fin — c'est-à-dire qui pourraient continuer et évoluer jusqu'au décès réel du joueur. Consciente de cette problématique, l'industrie n'a pas manqué de proposer une solution adaptée à son impératif de profit constant : grâce à Internet et au paiement dématérialisé, l'argent (réel) du joueur va ainsi pouvoir être dépensé dans le jeu afin d'obtenir des accessoires et services virtuels, qui amélioreront son avatar. Cette financiarisation de l'expérience vidéoludique donne d'ailleurs à *Ready Player One* une de ses plus belles idées graphiques, avec ces avatars qui, au moment de mourir, libèrent un monticule de pièces illustrant les pertes d'argent (réel) de leur propriétaire. Une pratique trop inconsciente du virtuel peut dès lors créer des tragédies dans le monde réel — comme en atteste le conjoint de la tante de Wade, qui dilapide l'argent du foyer pour des améliorations et des artefacts spéciaux (qu'il finit par perdre). Mais cette marchandisation peut aussi profiter à d'autres, comme Aesh, qui vend ses services de réparation et de construction aux autres joueurs.

● Une expérience exhaustive

Dans *Ready Player One*, l'OASIS est donc en mesure de proposer une expérience de jeu exhaustive, capable de satisfaire à la fois les besoins existentiels, sensoriels, sociaux et financiers du joueur. Tout en consacrant cette technologie toute-puissante, le film en interroge les apories pratiques et mêmes politiques : entre ceux qui aspirent à un monde sans entraves (le rêveur Halliday : « Je ne veux plus de règles »), ceux qui veulent le régir (le pragmatique Ogden Morrow : « Les gens ne vivent pas dans une borne d'Asteroids, alors qu'ils vivent dans le monde qu'on a créé ») et ceux qui veulent strictement capitaliser dessus (Sorrento). À terme, l'objectif de ce dernier est ainsi de polluer le champ visuel du joueur de publicités invasives, pour l'obliger à s'acquitter d'une offre qui l'en débarrasserait — offre cyniquement appelée « Pure O2 ». De même, les centres de loyauté d'IOI ramènent la pratique vidéoludique à une expérience prolétaire, sinon carcérale, avec ces cellules de quelques mètres carrés où le joueur, endetté, se retrouve condamné à des travaux virtuels forcés. Transformé en malédiction de Sisyphus, le jeu vidéo perd dès lors sa fonction d'échappatoire récréative ou substitutive pour devenir l'expression de l'asservissement de l'homme par la technologie [Genre].



Document

Un roman sensoriel

Feuilleté de mondes virtuels, déplacements qui ne respectent aucune loi réglementaire de la physique, intrigue reposant sur une suite d'épreuves abracadabrantesques: le roman d'Ernest Cline, *Player One*, semblait inadapté. Or, il fut porté à l'écran quelques années à peine après sa sortie, relativement fidèlement (en tout cas s'agissant des passages spectaculaires), et avec un sentiment de naturel et de légèreté pour le moins inattendu — étant donné le lourd cahier des charges qui pouvait peser sur ses épaules. Peut-être cela tient-il, dans le fond, à ce que Cline n'a jamais eu autre chose en tête que des images de cinéma pour se représenter cette histoire. Des images proches du fantasme, mais sculptées mentalement par l'intime conviction que la technologie adéquate existe déjà pour les incarner.

Si ce volontarisme remonte rapidement aux oreilles d'Hollywood (et à celles de Spielberg en particulier), il suffit de parcourir quelques pages du roman pour comprendre quelle fièvre figurative et cinématique a su convaincre d'emblée l'industrie cinématographique. Une ivresse particulièrement sensible dans l'épisode de la discothèque, qui a glissé du roman au film sans sacrifier grand-chose à sa fantaisie originelle. Si certaines références à la *pop culture* ont été caviardées (comme le droïde R2-D2 de *Star Wars* en DJ), on remarque que beaucoup d'éléments ont été conservés tels quels (l'arrivée sur «Blue Monday» de New Order, la chorégraphie de *La Fièvre du samedi soir*). On note *in fine* que, malgré ses prérogatives sensationnelles, le cinéma se retient cependant de suivre la littérature dans ses accès jusqu'au-boutistes — comme cette transformation des danseurs en blocs, idée qui aurait certainement plongé le film dans une stase sensorielle déroutante.

On perdait tous ses repères une fois dans le Distracted Globe. L'intérieur de la sphère était complètement creux, et ses parois incurvées accueillait à la fois un bar et un salon. Une fois l'entrée franchie, les lois de la gravité se trouvaient modifiées. Peu importait où vous marchiez, les pieds de votre avatar adhéraient aux parois de la sphère, si bien qu'on pouvait en faire le tour complet. Une «piste de danse» à gravité zéro occupait l'aire immense qui se trouvait au centre de la sphère. Il suffisait d'un bond pour l'atteindre. On s'élançait tel Superman lorsqu'il prend son envol, puis on nageait dans les airs jusqu'à la «sphère de groove» à gravité zéro.

Au milieu des danseurs, une grosse bulle transparente flottait dans les airs, pile au centre du club. C'était la «cabine» du DJ, lequel était entouré de platines, de tables de mixage et des consoles. C'était R2-D2 qui faisait l'ouverture. Il s'affairait aux platines à l'aide de ses multiples bras robotiques. J'ai reconnu le morceau qu'il jouait: c'était un remix de *Blue Monday* de New Order, sorti en 1983 remixé avec pas mal de samples des sons émis par les droïdes dans *La Guerre des étoiles*.

Je me suis dirigé vers le bar le plus proche sous le regard médusé des avatars dont je croisais la route et qui me pointaient du doigt. Je ne leur prêtais guère attention, car j'étais trop occupé à chercher Art3mis dans le club.



Art3mis m'a fait un clin d'œil. Ses jambes se sont alors muées en queue de sirène, et elle s'est propulsée devant moi d'un coup de nageoire caudale. Son corps ondulait et s'agitait sur un rythme endiablé, tandis qu'elle nageait dans les airs, puis elle a virevolté pour se retrouver face à moi. Elle souriait et me tendait la main, comme si nous étions sous l'eau. Lorsqu'elle a pris ma main, ses jambes sont réapparues, et elle s'est mise à décrire des ciseaux en tournoyant au fil du temps.

Peu confiant en mes dons naturels, j'ai lancé un logiciel de danse avancé intitulé *Travolta*. Je l'avais téléchargé plus tôt dans la soirée, pour voir. Le programme a pris le contrôle des mouvements de Parzival et les a synchronisés avec la musique. Tout mon corps s'est alors mis à décrire des courbes sinusoidales, et c'est ainsi que je suis devenu un maniaque du dancing.

Le regard d'Art3mis s'est illuminé. Elle était à la fois surprise et ravie, et elle a commencé à imiter mes gestes tandis que nous tournoyions l'un autour de l'autre tels deux électrons dans un accélérateur de particules. Art3mis a soudain changé de forme. Son avatar s'est métamorphosé en un blob informe qui palpait et variait de taille et de couleur au gré de la musique. J'ai opté pour «émulation de partenaire» sur mon logiciel de danse pour reproduire ses gestes. Les membres et le torse de mon avatar virevoltaient et s'étiraient autour d'Art3mis comme de la guimauve tandis que d'étranges motifs colorés couraient sur ma peau. Je ressemblais à Plastic Man en plein trip sous acide. Sur la piste de danse, les autres se sont alors, eux aussi, transformés en blocs de lumières prismatiques, si bien que le centre du club n'a pas tardé à ressembler à une lampe à lave sortie tout droit d'un autre monde.