

## Flaubert et *Grand Theft Auto*

*Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, de Ian Bogost. MIT Press, 243 p.

Mathieu Arsenault

---

Number 213, March–April 2007

*American Theory* : quelques penseurs à vue

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/10418ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Arsenault, M. (2007). Flaubert et *Grand Theft Auto* / *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, de Ian Bogost. MIT Press, 243 p. *Spirale*, (213), 20–21.

# Flaubert et *Grand Theft Auto*

UNIT OPERATIONS. AN APPROACH TO VIDEOGAME CRITICISM de Ian Bogost

MIT Press, 243 p.

par MATHIEU ARSENAULT

Aux États-Unis, plus qu'ailleurs peut-être, la question de la pertinence des études littéraires est centrale. Du fait du pragmatisme de la pensée théorique américaine et de la domination presque totale de la culture par un marché du divertissement qui n'a que peu de liens avec le modèle de lecture, d'interprétation et de circulation du canon littéraire traditionnel, le motif de la crise des études littéraires est non seulement devenu un sujet de réflexion mais aussi un terrain d'expérimentation pour son renouvellement. Parmi toutes ces tentatives, le courant qui s'exprime surtout au MIT Press propose un point de vue original : la théorie littéraire pourrait servir à proposer des modèles pour les nouveaux objets technologiques de communication. C'est par exemple au MIT que le rhizome de Deleuze a trouvé son chemin vers la cyberculture comme modèle de la toile hypertexte, c'est dans ce courant aussi qu'on a pu créer le modèle du « cyberspace » à partir de *Neuromancer*, un roman de science-fiction de William Gibson. Devenues pragmatiques, les études littéraires retrouvent ainsi une place dans le paysage intellectuel américain ; associées au capital massif engagé dans la recherche sur les nouvelles technologies de communication et d'information, elles trouvent aussi leur place sur le marché des idées qui est, faut-il le rappeler, beaucoup plus financé par le privé que le public aux États-Unis.

Or, ce courant avait toujours trouvé une sorte d'équilibre dans les rapports interdisciplinaires que les ingénieurs informatiques entretenaient avec les penseurs littéraires. En gros, les ingénieurs s'occupaient de créer des objets qu'essayaient de comprendre les théoriciens de la culture. Mais dans *Unit Operation* de Ian Bogost, une tendance inverse pour le moins surprenante, pour ne pas dire choquante, se fait jour : ce sont les ingénieurs informatiques qui se mettent à réarticuler les études littéraires. Un tel renversement pourrait produire de bons résultats, mais la maladresse de son exécution permet surtout de faire apparaître l'appareil de pouvoir économique dans lequel s'inscrit ce projet.

## Le cessez-le-feu

Le projet est d'ailleurs énoncé clairement d'entrée de jeu : le but de *Unit Operation* est de « réconcilier deux champs présentant un même intérêt et une même expertise : les études littéraires d'un côté [...]

et la conception de jeux vidéo et de logiciels ». Déjà, le motif de la réconciliation est pour le moins suspect tant il peut vouloir dire plusieurs choses. Car toute idée de réconciliation cache nécessairement un conflit et dans une certaine mesure les rapports de pouvoir que la négociation entre les parties accepte de dissimuler pour que s'opère la réconciliation. Tout réconciliation cache l'épuisement d'un cessez-le-feu. La question du pouvoir s'applique bien ici dans le contexte de cette pensée : il est sans cesse question d'argent, d'investissements, de contrôle de la propriété intellectuelle et d'emplois générés par l'industrie du divertissement électronique pour justifier la pertinence des jeux vidéo comme objets culturels. Il faudrait même, selon Ian Bogost, repenser complètement la notion d'intertextualité en littérature à partir du circuit de la licence intellectuelle — qu'on retrouve dans l'industrie culturelle autant en ce qui concerne la marchandisation de franchises et de produits dérivés que la commercialisation de moteurs de jeu — et laisser de côté la notion d'« influence » ou de « renvoi », trop floue pour justifier un discours.

**Le plan stratégique de Bogost pour ce nouveau champ de savoir est clairement exprimé dans la conclusion : il s'agit de faire des jeux vidéo le centre d'intérêt des nouvelles études littéraires**

Un tel mouvement dans la pensée, qui consiste à reporter sur les études littéraires une structure abstraite issue de l'industrie culturelle à laquelle participent les jeux vidéo, est peut-être le trait le plus caractéristique du livre de Bogost. Si la pensée est manifestement très riche lorsque vient le temps de parler des concepts particuliers au monde de l'ingénierie informatique — comme l'idée d'une construction de structures logiques par boîtes algorithme qui modifient discrètement jusqu'au rapport au monde de l'utilisateur —, elle s'étiolle lorsque ces mêmes structures formelles trouvent leur chemin vers la littérature comparée. L'exemple le plus flagrant se trouve dans la première partie du livre où la situation est apparemment renversée : l'auteur tente en effet de justifier d'abord l'idée d'opérations par unité (*unit operations*) dans l'histoire des idées avant de montrer comment elle s'applique dans le champ de l'ingénierie informatique. Cette idée d'opérations par unité nous apparaît d'abord comme le concept le plus fade et le plus insipide qu'on puisse imaginer et, dans un premier temps, il est très difficile d'en comprendre l'intérêt. À partir de Heidegger, de Lacan, de Badiou, de Benjamin, de Spinoza, bref, d'à peu près tous les grands noms qui forment la trame canonique des études culturelles américaines contemporaines, l'auteur s'attache d'abord à démontrer que la pensée de tous ces auteurs est traversée par un même concept selon lequel tout système s'articule à partir d'unités abstraites dont la valeur opératoire est attribuée par le système entier. Structuralisme sublimé, structuralisme inutile : si on peut effectivement retrouver cette idée partout, c'est parce qu'elle est tellement simplifiée qu'elle s'applique

à tout, faute de contenus pour la remplir. La pensée des auteurs apparaît alors dans cette première partie comme la chose la moins intéressante du monde. Ils ne servent d'ailleurs qu'à justifier par le canon théorique littéraire le même concept qui ne prend véritablement vie que lorsqu'il retrouve son terreau naturel, l'ingénierie informatique, et on comprend alors toute la dimension rhétorique de ce calque maladroit qui a choisi de placer en ouverture la fondation littéraire de ce concept.

## Universalisation et impérialisme

Qu'on ne se méprenne pas cependant : Bogost n'est jamais plus éclairant que lorsqu'il parle des jeux vidéo eux-mêmes. Sa critique est alors pertinente et nuancée, jamais gratuite, jamais complaisante. Mais c'est le projet général qui pose problème en ce qu'il concerne l'avenir de l'institution littéraire. Toute une idée d'universalisation parcourt le texte d'une manière insidieuse. La question apparaît d'abord lorsque l'auteur critique la notion de « bit » comme agent d'universalisation. En effet, plusieurs théoriciens comme Lev Manovich et Friedrich Kittler considèrent le bit comme l'atome de la culture numérique à partir de laquelle se déclinent autant les formes que les contenus en technologies de l'information : une image, un son, un mot, tout comme leur intégration dans l'espace virtuel, possèdent tous en commun l'unité binaire qui les code à la base. Bogost ne rejette l'idée du bit comme agent d'universalisation que pour entamer une campagne d'universalisation plus audacieuse encore : l'universalisation sera celle des formes de pensée induites par la technologie. Elle concerne autant le mode de conception d'un logiciel par un ingénieur informatique que le mode de consommation du client de guichet bancaire ou l'interprétation unifiée d'objets culturels aussi différents que les jeux vidéo, les films et la poésie. C'est ici que la « réconciliation » est la plus flagrante, car inefficace et pour le moins arrogante. Baudelaire devient ainsi le « designer d'outils pour la vie moderne » lorsque, par un raisonnement tortueux, le flâneur urbain d'« À une passante » articule l'assimilation de la ville à l'hypertexte, car on se promène dans les deux espaces avec la même distance fascinée. Au passage, la critique du texte de Derrida dans « Signature, événement, contexte » trouve même sa pertinence en venant justifier la suprématie de l'hypertexte sur toutes les formes imparfaites d'écriture qui l'ont précédé. Une lecture du film *The Terminal* de Steven Spielberg apparaît aussi farfelue qu'inopérante : il s'agit d'un film sur l'attente entre deux processus qui n'est jamais aussi efficace que lorsqu'il se trouve programmé dans les vols intercontinentaux où le passager est placé dans la même situation d'attente.

Ce dernier exemple ne pourrait mieux révéler le but de cette théorie des opérations par unité : cette structure formelle qui apparaît d'abord dans l'ingénierie informatique est l'agent d'universalisation des études culturelles que Bogost souhaite mettre de l'avant. À vrai dire, si une telle interprétation se montre inutile et inefficace pour mieux comprendre les objets dont elle traite, c'est avant tout parce que son efficacité se trouve ailleurs, dans le rapport de force qu'elle tente d'imposer à la relation entre études littéraires et ingénierie informatique, faisant de toute la critique littéraire un domaine marginal et spécialisé de cette nouvelle discipline unifiée des sciences humaines qui se chargera d'analyser les productions culturelles porteuses. Le plan stratégique de Bogost pour ce nouveau champ de savoir est clairement exprimé dans la conclusion : il s'agit de faire des jeux vidéo le centre d'intérêt des nouvelles études littéraires puisque, d'une part, c'est dans ce domaine de la culture que sont aujourd'hui engagés le plus de capitaux en recherche et que, d'autre part, les départements de littérature comparée américains sont tous plus ou moins déjà en crise, ne trouvant plus aisément ni légitimation ni financement dans les institutions scolaires américaines.

On voit mieux alors en quoi la question de la légitimation rejoint celle du pragmatisme intellectuel américain. Dans le réseau institutionnel de la pensée américaine, le pragmatisme dans la pensée est lié au pouvoir, à la possibilité de le critiquer autant que de le servir, mais il semble impérial d'en organiser la légitimation. Les études littéraires américaines ont

vécu près de trente ans dans un cycle d'économie symbolique qui capitalisait sur ce qu'elles appelaient alors la *French Theory*, hiérarchisant leur pouvoir à partir d'une compréhension formelle de la pensée de Derrida, Deleuze, Foucault et Lacan qui cherchait un modèle d'universalisation pour tous les objets culturels. Mais comme ce pouvoir symbolique s'épuise aujourd'hui et peine à trouver les capitaux nécessaires pour persister, il doit chercher une nouvelle forme de légitimation et de financement. L'étude des jeux vidéo représente une possibilité de refonder autant que de refinancer les études littéraires, mais cela ne peut se faire, semble-t-il, qu'au prix d'un appauvrissement de la tradition littéraire où *Grand Theft Auto* et *The Legend of Zelda* éclairent *Madame Bovary* et *Ulysses*.

Évidemment, une telle image paraît caricaturale tant son impérialisme s'y présente sans les appareils d'usage : le pouvoir économique que possède l'industrie du divertissement électronique paraît coloniser les humanités par soif de légitimation symbolique. On doit pour cela remercier Ian Bogost : la maladresse de sa proposition d'universalisation nous permet de révéler les structures de pouvoir dans lesquelles elle s'inscrit. Mais cette maladresse n'est pas essentielle à l'impérialisme économique et présage plutôt de tentatives à venir dont l'élégance pourra, à terme, réussir cette intégration.

Au premier regard, la perspective de remplacer les études littéraires par, disons, des études des « médias de communication artistiques » dans laquelle la littérature du livre occuperait une place marginale, apparaît au premier abord tout à fait étrangère à notre institution littéraire québécoise. Mais nous n'avons qu'à considérer peu de choses pour que l'inconfort s'installe. Il suffit de noter ce changement qui s'est amorcé déjà dans les structures de financement des universités, répondant de plus en plus aux besoins du marché de l'emploi ; noter aussi comment subtilement les départements de lettres de nos cégeps se transforment en département de lettres et communication, embauchant quand c'est possible des professeurs polyvalents en lettres, cinéma et médias ; noter enfin comment l'industrie du multimédia attire de plus en plus de capitaux culturels, comment son modèle de partenariat public-privé entre dans les bonnes grâces de nos gouvernements et comment enfin la soif de légitimation culturelle de cette industrie est grande.

On pourra toujours protester que les représentations du monde induites par les jeux vidéo sont stupides et vulgaires, ce n'est qu'une question de temps avant que n'arrivent ceux qui sauront dire le contraire, et l'industrie du divertissement électronique est prête à mettre le prix pour financer ces recherches. C'est ce temps qui est compté pour les littéraires qui envisagent déjà leur marginalisation du champ de la culture. Pourquoi alors ne pas nous poser dès maintenant cette question : avec quel pouvoir politique, économique ou symbolique devons-nous nous rallier si nous voulons préserver le modèle de nos humanités? ●