

Les jeux vidéo : matière à réflexion(s)

Gamer Theory, de Kenneth McKenzie Wark, Harvard University Press, 240 p.

Gabriel Gaudette-Tremblay

Arts, technologies et relations hybrides
Number 236, Spring 2011

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/64181ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Gaudette-Tremblay, G. (2011). Les jeux vidéo : matière à réflexion(s) / *Gamer Theory*, de Kenneth McKenzie Wark, Harvard University Press, 240 p. *Spirale*, (236), 40–41.

Les jeux vidéo : matière à réflexion(s)

PAR GABRIEL GAUDETTE-TREMBLAY

GAMER THEORY de Kenneth McKenzie Wark
Harvard University Press, 240 p.

La pensée de l'essayiste Kenneth McKenzie Wark se caractérise par une forme d'originalité intellectuelle plus proche de l'incongruité que de l'innovation. Intéressé par le numérique, il avait soutenu dans *A Hacker Manifesto* (Harvard University Press, 2004) que les penseurs et les scientifiques dont le travail consiste à reconfigurer des informations disponibles (plutôt que de les produire eux-mêmes) sont comparables à des pirates informatiques, détournant les données à leurs propres fins. La capacité de Wark à assimiler des phénomènes récents, liés à la révolution du numérique, à une pensée philosophique aux vues larges, fait de lui un essayiste avant-gardiste, comme le souligne Christopher Roy : « *When venturing into new territory without a proper map, McKenzie Wark is the kind of guy you want to have around. His intuition in such cases provides a beacon to the next visible vantage point* » (*Follow for Now*, Well-Red Bear, 2006).

Cette aptitude à débusquer une perspective inusitée se reflète dans l'essai *Gamer Theory*, dans lequel Wark s'intéresse à plusieurs jeux vidéo parus lors de la dernière décennie. En soi, l'étude de ces produits culturels n'est pas nouvelle : cette discipline prend du galon depuis plus d'une décennie. Ce qui distingue Wark des autres théoriciens du vidéoludisme est un élargissement considérable de la portée de son regard critique sur *Deus Ex*, *State of Emergency*, *Vice City* et autres jeux vidéo commerciaux parus depuis 2000. En effet, la prémisse de sa réflexion est livrée en *incipit* ; notre existence est comme un jeu vicié : « *Ever get the feeling you're playing some vast and useless game whose goal you don't know and whose rules you can't remember? [...] Ever get the vague dread that while you have no choice but to play the game, you can't win it, can't know the score, or who keeps it? [...] Ever get mad over the obvious fact that the dice are loaded, the deck stacked, the table rigged and the fix — in? Welcome to gamespace.* »

Ce concept de *gamespace* peut se résumer ainsi : le jeu n'est pas une métaphore du monde, c'est le monde qui est une métaphore (dégradée et imparfaite) du jeu, le monde est l'espace qui cherche à reconduire la régularité et l'équité parfaite du jeu vidéo. Les contraintes d'un jeu vidéo sont connues du joueur et la négociation de ces dernières

produit une justice que la réalité du *gamespace* ne rend pas : « *Games redeem gamespace by offering a perfect unfreedom, a consistent set of constraints.* »

En se basant sur ce constat, Wark offre des comparaisons entre certains jeux pour aborder des sujets variés. Il analyse *The Sims* afin de démontrer que cette simulation de vie quotidienne archi-populaire postule le culte du travail comme condition de succès, faisant remarquer au passage que notre propre accomplissement professionnel vise un seuil de réussite éternellement repoussé, une victoire impossible à atteindre : « *The Sims is a very peculiar kind of game, in which everyday life is the subject of play, but where play is nothing but work.* »

C'est ensuite la géopolitique internationale vue par le spectre de l'Amérique qui est révélée par une étude du design de *Civilization III*, un croisement entre les jeux de table *Risk*, *Diplomacie* et *Monopoly*. L'auteur démontre habilement que le plaisir, en apparence innocent, de jouer au demiurge par le contrôle d'armées de pixels sur un écran, est soutenu par une hégémonie idéologique capitaliste et prompte au contrôle militaire des nations étrangères propre aux États-Unis : « *When playing Civilization III, it doesn't matter if the civilization you choose to play is Babylon or China, Russia or Zululand, France or India. Whoever wins is America, in that the logic of the game itself is America. America unbound.* »

Il se prête au même exercice pour le controversé jeu de simulation de criminalité professionnelle *Grand Theft Auto: Vice City*, qui permet au joueur de contrôler un gangster dans un univers tridimensionnel ouvert. Alors même que *Vice City* donne l'occasion au joueur d'enfreindre les lois, ce jeu restreindrait grandement ses actions en les confinant à un univers programmé, régi par des règles précises. Selon Wark, la liberté absolue d'un sujet dans un monde fictif et circonscrit peut être considérée comme la version la plus récente d'une forme d'utopie, l'atopie : « *Not the least of the charms of Vice City is that while it appears to be about a life of crime it is thoroughly law abiding. It is a game about transgression in which it is not possible to break the rules. This is the atopian dream of gamespace, where the lines are*

so dense, the digital so omnipresent, that any and every object and subject is in play, and all of space is a gamespace. » Les interprétations de ces titres seront pratiquement impossibles à suivre pour un lecteur qui n'aura pas consacré plusieurs heures à en faire l'expérience, puisque Wark fait l'économie d'une description des fonctionnements de chaque jeu. En revanche, son analyse incorpore à parts égales les aspects narratifs et interactifs des œuvres étudiées, ce qui résulte en des lectures conséquentes eu égard à la nature particulière du média abordé.

Pour effectuer ses analyses, Wark ne s'appuie pas que sur des théoriciens des nouveaux médias : il puise aussi bien chez Adorno et Marx que chez Katherine Hayles et Cormac McCarthy. Les apports du romantisme et du situationnisme côtoient le surréalisme et le poststructuralisme avec une fluidité impressionnante dans son argumentaire. Une entreprise de réflexion aussi ambitieuse a le mérite d'aller puiser à toutes les sources pertinentes à sa démonstration. Cependant, l'accumulation de néologismes et la progression vers une critique généralisée de notre époque font en sorte que le parcours de la réflexion de Wark est de plus en plus étroit et sinueux de chapitre en chapitre. Une extrapolation du fonctionnement de jeux vidéo en vue de formuler des constats philosophiques sur notre culture et notre société encourt le risque de se replier sur elle-même et de n'être pertinente que dans le cadre étroit de sa démonstration ; c'est une aporie que Wark ne parvient pas à surmonter. Ses interprétations, au demeurant brillantes, de certains jeux fort variés dans leurs thèmes et fonctionnements, sont amalgamés en une vision du monde contemporain qui devient plus celle de l'essayiste que celles colportées par les différentes œuvres à l'étude.

Il serait toutefois ingrat de s'arrêter à condamner l'essai de Wark sur la seule base que la pensée qu'il y déploie n'est opératoire qu'à l'intérieur des pages de son essai. Si l'on reconnaît d'emblée comme saugrenue l'idée de considérer le sujet postmoderne comme un théoricien du jeu cherchant à percer l'algorithme de son existence afin d'atteindre une épiphanie avant le *game over*, on peut dès alors apprécier au second degré les pointes d'esprit, par ailleurs étincelantes, que Wark multiplie dans *Gamer Theory*. L'auteur parvient à livrer un discours fertile en alternant entre une macrophilosophie de la politique et de la culture contemporaines (re)définies par le numérique, et une microanalyse de jeux vidéo, exemplifiant ses observations générales par un corpus surprenant. Son propre parcours d'équilibriste exige en retour du lecteur de marcher sur la corde raide d'une pensée oscillant parfois vers l'élucubration. Il n'en reste pas moins qu'à travers des digressions à la qualité variable, Wark retourne toujours au plus près de son objet d'étude et on ne peut que s'émerveiller de la

manière avec laquelle une extrapolation à partir de l'ontologie de *Rez*, *Deus Ex*, *SimEarth* et autres croisements d'algorithmes et de pixels, peut cumuler en une réflexion fascinante et, somme toute, pertinente. Le choix prospectif de prendre comme matière à musement¹ des jeux vidéo se

Ce qui distingue Wark des autres théoriciens du vidéoludisme est un élargissement considérable de la portée de son regard critique sur Deus Ex, State of Emergency, Vice City et autres jeux vidéo commerciaux parus depuis 2000. En effet, la prémisse de sa réflexion est livrée en incipit ; notre existence est comme un jeu vicié...

révèle au final judicieux : en exploitant l'esthétique et l'éthique de ces objets considérés à tort comme le nouvel opium du peuple, Wark offre un tour d'horizon vidéoludique qui, sans parvenir à s'ériger en une théorie du joueur réellement pragmatique, fournit matière à réflexion.

Dans les premières années des études académiques du jeu vidéo, certains théoriciens, notamment Espen Aarseth et Markku Eskelien, ont plaidé en faveur de l'établissement d'une approche théorique spécifique à l'étude du jeu vidéo, la ludologie. Cette prise de position se doublait d'une mise en garde contre un « colonialisme théorique », manière d'affirmer que le plaquage d'approches analytiques exportées d'autres champs de recherche serait insuffisant pour rendre compte de la spécificité du corpus à l'étude. Si cet avertissement était sage et souhaitable, on peut constater avec l'essai de Wark qu'un emploi d'approches critiques pour étudier des jeux peut donner des résultats intéressants, pour autant que l'on s'attarde avec respect et attention à la nature et aux aspects propres aux jeux. En faisant du « colonialisme respectueux », Wark convainc de la validité et de la pertinence d'accorder une attention soutenue et sérieuse à des objets culturels qui sont fondamentalement ludiques. Il serait même intéressant que Wark récidive afin de mettre à jour ses idées en se basant sur un corpus plus récent. Qu'aurait-il à dire sur l'incontournable *World of Warcraft* ? Sur les enjeux éthiques proposés au joueur dans *Grand Theft Auto IV*, *BioShock* et *Call of Duty 4 : Modern Warfare 2* ? Ou encore sur les jeux de designers *underground* comme Jason Rohrer (*Passage, Gravitation*) et Messhof (*Nidhogg, TURBO TURBO TURBO, Randy Balma : Municipal Abortionist*) ? Nous brûlons de le savoir. ─

1. Calque de l'anglais *musings*, terme employé par le sémioticien américain Charles Sanders Peirce.