

# Jeux vidéo, une exception culturelle

Il est devenu objet d'études à l'université, a fait son entrée dans les bibliothèques et les musées : celui qui est souvent accusé de véhiculer violence et apathie sociale fait désormais partie de la culture, aux côtés des autres formes d'art. Enfin, pres

---

Libération · 21 Dec 2017 · Par ERWAN CARIO

---

Sur l'axe de la légitimité culturelle, on a intuitivement tendance à ne pas placer le jeu vidéo bien haut. Pas très loin du death metal et des mangas, en gros. Pourtant, en France, depuis une vingtaine d'années, les consoles grimpent barre après barre sur l'échelle de la reconnaissance, jusqu'à être considérées aujourd'hui comme un objet de recherche universitaire.



On aurait pu dater le début de cette ascension au 26 juillet 1997 et la première apparition en une d'un quotidien national d'un personnage de jeu vidéo (Lara Croft dans Libération), on ne serait pas très loin du compte. « Dans les années 90, la reconnaissance s'effectue à la marge, raconte la sociologue Marion Coville qui a effectué sa thèse sur le sujet. On le voit avec la collaboration, en 1997, entre l'éditeur Cryo et la Réunion des musées nationaux pour produire le jeu Versailles. » Mais il s'agit d'un épiphénomène, et le jeu vidéo se retrouve régulièrement sur le banc des accusés à cause de la violence ou de l'abrutissement supposé des joueurs. C'est à la faveur d'une grave crise que les choses vont commencer à évoluer. Au début des années 2000, l'éclatement de la bulle internet n'épargne pas un secteur du jeu vidéo en pleine croissance dans l'Hexagone. De nombreux studios ferment. Une intense action de lobbying de la part des éditeurs et leur syndicat, le Sell, et des studios, qui se réunissent autour de l'association Apom nouvellement créée, pousse le Premier ministre, Jean-Pierre Raffarin, à envisager la mise en place d'un crédit d'impôt d'aide à la création pour le secteur. Problème : l'Union européenne n'en veut pas et considère que cette mesure relèverait du favoritisme. La France n'a qu'une seule solution : faire rentrer le jeu vidéo dans ce cadre de l'exception culturelle française. Tout est alors entrepris pour intégrer le jeu vidéo au grand monde de la culture, avec notamment la décoration de plusieurs créateurs français emblématiques (Michel Ancel, Frédérick Raynal, Eric Viennot) au titre de chevalier des Arts et Lettres. Le crédit d'impôt est finalement mis en place en mars 2008 et géré par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC). Dans le même temps, le jeu vidéo est aussi devenu un objet légitime au niveau patrimonial. En effet, aux alentours de 2000, la Bibliothèque nationale de France (BNF) se rend compte que les jeux vidéo qu'elle reçoit depuis 1993 dans le cadre du dépôt légal constituent une précieuse base documentaire. « Pendant longtemps, les services s'intéressaient seulement au CD-ROM et se contentaient de stocker les jeux reçus, rappelle Elodie Bertrand, chef de section documents électroniques à la BNF. Mais il y a eu une prise de conscience que c'était une chance d'avoir le dépôt légal, et on a commencé à prospecter les éditeurs pour qu'ils envoient bien toutes leurs sorties. On a compris l'intérêt du jeu vidéo en tant qu'objet patrimonial. » La BNF accueille ainsi, depuis 2010, un chercheur associé. Et cette année, un

chercheur invité, bénéficiant d'une bourse, travaille au sein de l'institution sur le jeu vidéo. «Notre direction est aujourd'hui convaincue que le jeu vidéo a sa place et qu'il faut le soutenir», se félicite Elodie Bertrand.

«Génération».

Le processus de reconnaissance connaît une nouvelle étape au tournant des années 2010. Alors que la littérature sur le sujet est quasi inexistante, deux livres issus de travaux de recherche sortent à quelques mois d'intervalle: *Des pixels à Hollywood* (aux éditions Pix'n Love, 2010), d'Alexis Blanchet, basé sur sa thèse consacrée au rapport entre le jeu vidéo et le cinéma, et *Philosophie des jeux vidéo* de Mathieu Triclot (La Découverte, 2011, lire ci-contre). Et, fin 2011, comme pour confirmer le mouvement, le Grand Palais introduit les consoles dans sa prestigieuse enceinte à l'occasion de l'exposition «Game Story» consacrée à l'histoire du secteur. «A partir de ce moment, il y a eu un boom des expositions de jeu vidéo, constate Marion Coville. On a eu l'impression que chaque institution se devait d'avoir son propre événement.» Peu à peu, le jeu vidéo s'installe dans la durée. La sociologue continue: «Dans les nouveaux espaces culturels, que ce soient les médiathèques ou les centres d'arts, si la question du numérique est intégrée dès la conception, il y a forcément une réflexion autour du jeu vidéo.»

Et la recherche académique n'est pas en reste. «Il y a un effet de génération, confirme Alexis Blanchet, aujourd'hui maître de conférences à l'université Sorbonne nouvelle-Paris III. De plus en plus de doctorants s'intéressent naturellement au sujet, et les chercheurs en poste, qui ont grandi avec les jeux vidéo, peuvent décider d'y consacrer du temps.» Résultat, le jeu est devenu ces dernières années un sujet transdisciplinaire. Sociologie, économie, psychologie, sciences de l'éducation ou

encore gestion et management, chaque discipline est en mesure d'accueillir des travaux de recherche sur le sujet. Défiance. Depuis 1999, d'ailleurs, de nombreux chercheurs passionnés se sont regroupés au sein de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH). Marion Coville est présidente de cette association depuis 2016 : «A l'origine, il s'agissait d'un regroupement de doctorants qui travaillaient sur le jeu vidéo dans un contexte universitaire où il n'était pas légitime du tout. Aujourd'hui, les recherches sont acceptées par les laboratoires, et on obtient même des financements parce qu'on estime que c'est un sujet qui n'a pas été encore vraiment exploré.» Le jeu vidéo est-il pour autant devenu un «sujet noble» ? Pas vraiment. La reconnaissance institutionnelle n'a pas remplacé la défiance, comme l'explique Marion Coville: «Il y a une coexistence entre des discours qui vont le montrer comme une nouvelle forme d'art, comme un patrimoine, et d'autres qui vont continuer à le dénoncer pour ses effets néfastes supposés. Le jeu vidéo est reconnu, mais à condition de gommer toute sa dimension industrielle, marchande et de loisir.»