

LES JEUX VIDÉO, NOUVEAUX FOSSOYEURS DU RÊVE AMÉRICAIN?

LE 16 JUILLET 2010 PHILIPPE GARGOV

Certains univers vidéoludiques se font à leur tour le relais des "contre-utopies urbaines, ou "dystopies" comme par exemple New Vegas Parano ou Rapture.



Dit autrement : et si les jeux vidéo, notamment américains,

reprenaient enfin le flambeau des contre-utopies urbaines (ou « dystopies », en français vaniteux) ?

Depuis toujours, les artistes sont au premier rang lorsqu'il s'agit de critiquer les modèles urbains dominants et/ou socialement symboliques (tels que Las Vegas). New York, Tokyo, Los Angeles ou Shanghai ont ainsi toutes été décrites sous le regard parfois sévère d'écrivains, de peintres, de mangaka ou de cinéastes. **C'est maintenant au tour des jeux vidéo de rentrer dans la danse**, preuve de leur accession progressive à ce statut de « noble art ».

Le rêve américain et ses diverses traductions urbaines en ayant (logiquement) souvent pris pour leur grade dans ce domaine, on retrouve sans surprise quelques têtes connues parmi les villes concernées par ces nouvelles dystopies vidéoludiques.

Las Vegas sert ainsi de décor aux dernières aventures de la série post-apocalyptique **Fallout**, sobrement intitulées **Fallout : New Vegas**. Paradoxalement, la cité du vice apparaît ici être un oasis de civilisation perdu au milieu d'un désert post-apocalyptique. How ironic.

N'étant pas franchement familier de la série⁽¹⁾, je ne pourrais vous en dire beaucoup plus, et vous renvoie donc à ce cher Google. Ou bien, si l'envie vous prend, vous pouvez faire partager votre amour pour ce jeu dans les commentaires, que je remonterai volontiers dans le corps de ce texte !



Le trailer et les quelques artworks présentés ci-dessus sont en tous cas suffisamment expressifs : **il est fini, le temps des clichés urbains des années 80-90**, où les jeux vidéo ne proposaient qu'une vision caricaturale des principaux modèles de ville (cf. l'excellent cahier **Légendes urbaines**, aux éditions Pix'N'Love). En participant à leur manière à renouveler la production de contre-utopies originales et de qualité, **les jeux vidéo assument pleinement leur rôle d'art critique**. Et c'est tant mieux.

L'accent vintage du trailer de *Fallout : New Vegas* évoque un autre jeu, sorti lui en 2007 (sa suite est sortie fin 2009), dont je souhaitais vous parler depuis longtemps : **Bioshock**, et sa

majestueuse cité sous-marine **Rapture** (voir aussi là), véritable personnage à part entière du scénario.



Comme l'explique le discours de son fondateur fictif, la ville de Rapture s'envisage comme « zone-franche » à l'écart du gouvernement, de la religion, de l'éthique.

“

Mon nom est Andrew Ryan. Permettez-moi de vous poser une simple question : Ce qu'un homme obtient par le travail à la sueur de son front... Cela ne lui revient-il pas de droit ?

'Non,' répond l'homme de Washington. 'Cela appartient aux pauvres.'
'Non,' répond l'homme du Vatican. 'Cela appartient à Dieu.'
'Non,' dit à son tour l'homme de Moscou. 'Cela appartient au peuple.'

Pour ma part, j'ai choisi d'ignorer ces réponses. J'ai choisi une voie différente. J'ai choisi l'impossible. J'ai choisi... Rapture.

Une cité où les artistes ne craindraient pas les foudres des censeurs. Où les scientifiques ne seraient pas inhibés par une éthique aussi artificielle que vaine. Où les Grands ne seraient plus humiliés par les Petits.

Et, à la sueur de votre front, cette cité peut aussi devenir la vôtre.

”

Un vrai paradis néo-libéral, dont le jeu permet de mesurer toute la folie – au sens propre comme au figuré.

La sortie récente de ces jeux n'est pas anodine. **Ils confirment le souffle nouveau que peuvent injecter les jeux vidéo dans le paysage des utopies et contre-utopies.** Il existe évidemment d'autres dystopies vidéoludiques remarquables. Si vous en avez en tête, n'hésitez pas à les partager en commentaire !

PS : Pour d'autres paysages urbains originaux dans les jeux vidéo, n'hésitez pas à jeter un œil à la page **Ludotopies**, que je m'efforce de densifier de temps en temps.

J'ai toujours eu du mal avec les backgrounds post-nucléaire ; la faute à mes origines balkaniques, peut-être ? ^^

—

Billet initialement publié sur **pop-up urbain** sous le titre "New Vegas Parano et autres dystopies vidéoludiques" ; image CC Flickr **karenchu121**

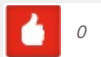
ANTOINE BLANCHARD

le 16 juillet 2010 - 15:16 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

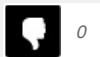


J'ai un problème avec votre utilisation des termes "dystopie" et "contre-utopie", et Wikipédia me l'a confirmé : "Il apparaît abusif de qualifier de contre-utopie toute création visant à décrire un avenir terrifiant". D'abord parce que la contre-utopie est "la description d'un monde rendu effrayant par la réalisation raisonnée et consciente d'un projet politique" (et non pas simplement post-apocalyptique), et ensuite parce que ces lieux sont imaginaires (revenons à l'étymologie d'utopie : ou-topos, le lieu qui n'est pas...) — ce qui est seulement le cas de Rapture ici...

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

PHILIPPE GARGOV

le 16 juillet 2010 - 15:41 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@Antoine Blanchard : Je comprends votre point de vue, et je pense qu'il a sa légitimité. Toutefois, parce que je suis bien obligé de défendre mon texte :-), je tiens à préciser que ce n'est pas l'aspect post-apocalyptique qui m'amène à qualifier ces univers de "dystopies".

Rapture correspond ainsi parfaitement à la définition que vous donnez d'une contre-utopie : "la description d'un monde rendu effrayant par la réalisation raisonnée et consciente d'un projet politique" (ici, la zone franche libérale).

C'est certes moins évident dans le cas de New Vegas. Mais le terme prend selon moi tout son sens si l'on considère qu'un monde dans lequel une ville telle que New Vegas joue le rôle d'oasis de paix est un monde nécessairement dégénéré, un monde "rendu

effrayant par la réalisation IRraisonnée et INconsciente d'un projet Apolitique".
C'est davantage le décalage ironique entre Las Vegas (oasis de vice) et New Vegas (oasis de paix) qui me semble justifier l'usage du terme.

De plus, New Vegas n'est pas un lieu existant, jusqu'à preuve du contraire ;-)

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

JEAN-NO

le 16 juillet 2010 - 16:24 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Je m'imisce : selon la littérature classique en SF, la dystopie, c'est un cas particulier de l'utopie, c'est une utopie négative. Une utopie c'est un système parfait (c'est à dire tellement bien qu'il n'y a rien à changer) et une dystopie c'est un système tout aussi parfait, sauf qu'il opprime le peuple. Certaines idéologies du XXe siècle ont prouvé que l'utopie réalisée n'était pas forcément loin de la dystopie d'ailleurs. Il est intéressant de constater que la littérature dystopique à grand succès est généralement produite par des auteurs qui ne sont pas spécialisés dans la Science-Fiction : Orwell, Huxley, Atwood, London, Zamiatine, Forster, Boye, Levin... (il y a des exceptions, comme Bradbury – qui n'est pas l'auteur de SF le plus typique). J'y vois un indice de ce que la science-fiction est le contraire de l'utopie, de la contre utopie, de l'anti utopie ou autres dystopies (ça se bagarre sur les termes, je n'oserais pas tenter de distinguer les uns des autres), car la science-fiction parle des possibles tandis que les uto/dysto-pies parlent d'un monde sans futur, fait pour continuer de manière inchangée pendant un temps infini (heureusement on nous épargne souvent ça à la fin du récit, avec une lueur d'espoir, voire une destruction totale du système. Il existe toute une littérature nommée "post catastrophe" ou "post apocalypse" qui commence justement là où se termine l'utopie : tabula rasa, tout est à reconstruire, chacun n'a plus que l'obsession de survivre et on revient aux vraies valeurs : quand les humains ne sont plus que des serpents et des loups, les valeurs positives (amitié, amour, compassion) prennent un vrai sens... J'ai l'impression que les jeux que vous décrivez correspondent plus au registre post-apocalyptique qu'au registre dystopique.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

PHILIPPE GARGOV

le 16 juillet 2010 - 16:38 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@Jean-No : Merci pour votre commentaire, mais je ferai la même réponse qu'à Antoine Blanchard : je peux comprendre que l'on juge l'usage du terme un peu galvaudé, mais compte-tenu du flou qui entoure chaque définition (vous le dites vous mêmes !), je souhaite le défendre :-)

Je suis moins d'accord par contre avec votre conclusion, du moins pour Rapture/Bioshock, qui ne me semble pas post-apocalyptique (quoique, là encore, ça se discute).

En outre, je pense qu'il est préférable de distinguer les utopies/contre-utopies de la littérature de science-fiction, qui n'est à mon avis qu'un fragment de ce vaste genre qu'est l'utopie.

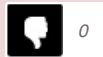
PS à tous les deux : accepteriez-vous que je copie-colle vos commentaires dans le billet original (<http://www.pop-up-urbain.com/new-vegas-parano-et-autres-dystopies-videoludiques/>) ? De sorte que les lecteurs hors-owni puisse en profiter ? Merci :)

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

JEAN-NO

le 16 juillet 2010 - 16:56 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Pour moi pas de problème pour ce qui est de faire migrer les commentaires. Ce que je trouve intéressant dans votre post, c'est l'idée que le jeu puisse être porteur d'une critique sociale (ce que fait déjà Tetris, d'après certains), et que cela lui permettrait d'accéder au rang d'art. Beaucoup vous diraient que l'art existe justement quand il n'y a plus de message / de responsabilité / d'utilité, et je ne suis pas d'accord, mais je ne suis pas d'accord avec vous non plus – ma définition de l'art étant assez extensive, et que chaque nouvel objet culturel et créatif que l'on inventera et qui sera capable de provoquer une émotion, notamment esthétique, relèvera de l'art. C'est, pour moi, le cas du jeu vidéo depuis Pong.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

PHILIPPE GARGOV

le 16 juillet 2010 - 17:11 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@Jean-No : Je vois ce que vous voulez dire.. Je pense là aussi m'être un peu mal exprimé. Disons que par "accéder progressivement à ce statut de noble art", je voulais dire "enfin reconnus comme tels".

Je partage votre vision de l'art, et donc du jeu comme art. Mais tout le monde n'est pas dans notre cas, et je crois qu'il faut ce genre de productions pour "prouver" à certains (artistes récalcitrants ou même urbanistes et architectes, dans le domaine qui nous concerne ici) que le jeu peut être légitime dans ce rôle de 10e art.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

OLIVIER M.

le 19 juillet 2010 - 13:47 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Article intéressant, même si j'ai pu tiquer sur certains points, notamment la dimension néo-libérale de rapture. Quelques points de précision étymologique de science politique, en fait, il s'agit de :

- 1. la théorie philosophique de l'objectivisme, théorie développée par Ayn Rand, dont le roman "Atlas Struggle" a fortement inspiré Ken Levine.*
- 2. De l'idéologie libertarienne US et canadienne des années 1970, notamment inspirée par Ayn Rand*
- 3. La référence aux années 30 – 40 se fait par l'architecture à la rockefeller center, et renvoie au capitalisme industriel et non au néo-libéralisme (ce qui serait un anachronisme).*

D'autre part, le fossoyeur du rêve américain est plus visible dans GTA 4 qui est explicitement un pastiche d'un new york post 11 septembre -voir les interview des frères Houser).

Sur l'utopie, le terme initialement est à prendre dans sa dimension politique (cf. Hobbes), par opposition à un système politique (plus qu'une idéologie d'ailleurs). C'est très sociopolitiquement situé.

Or la tendance des études se revendiquant postmodernistes, est de se centrer sur l'architecture, l'esthétique et de politiser ce qui n'est pas politique, de désocialiser les discours pour les encapsuler dans des grands schèmes narratifs (capitalisme transnational à la jameson, néo-libéralisme et post-fordisme, fin de l'histoire, décentration du sujet, blablaba), de se concentrer sur l'artefact et d'oublier qu'il y a des hommes derrière :p

C'est d'ailleurs toute la difficulté de l'étude des jeux vidéo, cette séparation entre la représentation et l'action (cf. Frasca dès 1999), le design et le gameplay. D'où parfois le paradoxe d'un contexte en apparence politique, et d'une réalité apolitique dans l'action.

Quant à la dimension art et "critique sociale", pas besoin de lier l'un et l'autre pour que le JV en soi. D'ailleurs, le débat du JV comme art est un puits sans fond, et pose la question du système de classement (Bourdieu ou Peterson), de production et de sélection culturelle traditionnelle (cf. Raymond Williams)!

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

2 pings

Les tweets qui mentionnent Les jeux vidéo, nouveaux fossoyeurs du rêve américain? » Article » OWNI, Digital Journalism -- Topsy.com le 16 juillet 2010 - 13:38

[...] Ce billet était mentionné sur Twitter par Aurélien Fache, Culturemobile.net et Charles Ayats, Owni. Owni a dit: [#owni] Les jeux vidéo, nouveaux fossoyeurs du rêve américain? <http://goo.gl/fb/G57Rh> [...]

juillet 2010 - 17:26

[...] : la re-publication de ce billet sur Owni a suscité une intéressante discussion étymologique qu'il me semble pertinent de [...]