
N° 6 | 2020

Accélération et vitesse : de la célérité dans les arts

11-11 : Memories Retold : l'art de la célérité en jeu vidéo

Nathalie PROVENZANO

Édition électronique :

URL :

<https://alepreuve.numerev.com/articles/revue-6/2760-11-11-memories-retold-l-art-de-la-celerite-en-jeu-video>

DOI : numerev_2105

Date de publication : 08/02/2020

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : PROVENZANO, N. (2020) 11-11 : Memories Retold : l'art de la célérité en jeu vidéo. *À l'épreuve*, (6). https://doi.org/10.34745/numerev_2105

C'est une chose que d'adorer une peinture, une autre que d'apprendre, par le moyen de l'histoire qu'elle rapporte, ce qu'il convient d'adorer. Car ce que l'écriture apporte à ceux qui savent lire, la peinture le présente aux illettrés qui la regardent, car en elle, les ignorants voient ce qu'ils doivent faire, en elle, peuvent lire ceux qui ne savent pas l'alphabet. D'où vient que la peinture sert de lecture et en particulier pour les gentils.

Le jeu vidéo participe de la sollicitation de l'individu par la diffusion de représentations normatives où le corps est considéré à la manière d'une simple marchandise. Parmi ces représentations, on retrouve la figure massivement diffusée du soldat. Or, cette figure représentative du pouvoir institutionnel, de la force et du contrôle semble répondre à une demande croissante du public. Cette boulimie vidéoludique s'apparente à ce que Roland Gori nomme la « commande sociétale ». Comment expliquer ce phénomène qui tend à s'accélérer ces dernières années ? Avec la recrudescence de jeux massivement multi-joueurs en réseau et plus particulièrement du jeu de guerre, la figure du soldat est omniprésente dans le paysage vidéoludique industriel. Si le jeu de stratégies guerrières et l'univers militaire semblent fasciner les masses et susciter la soumission volontaire du joueur contemporain, pour Claire Siegel, enseignante chercheuse en arts plastiques, « les relations entre le domaine militaire et les jeux ne datent pas d'hier » et pourraient remonter au VIII^e siècle avant J.-C. pour le cas du jeu de go. L'évolution technoscientifique de cette relation *ludo-militaire* semble donc s'inscrire dans une forme de légitimité ancestrale.