

Hétérotopie, espaces narratifs et jeux vidéo

Par Marc Atallah, MER à la section de français de l'Université de Lausanne, Directeur de la Maison d'Ailleurs et du Numerik Games Festival, Yverdon-les-Bains (2019)

Jeux vidéo, fiction et culture numérique

Les jeux vidéo, aujourd'hui, c'est une évidence, sont fortement stigmatisés, en particulier par les médias, les parents et une partie de la société civile : on a en effet tendance à les considérer comme violents, abrutissants ou comme des facteurs d'isolement – voire, dans le pire des cas, comme des divertissements conduisant à fuir le réel pour se perdre dans les limbes séduisants du virtuel. Pourtant, force est de constater, outre les vices dont on les affuble, que les jeux vidéo – la catégorie mériterait d'ailleurs d'être interrogée tant elle recouvre de pratiques, de représentations, de dispositifs et de titres hétérogènes –, sont avant tout des *fictions* et, en ce sens, qu'elles ont partie liée avec l'imaginaire et les émotions des joueurs. Au demeurant, les théoriciens de la fiction nous l'ont rappelé, la fiction, par l'instauration d'espaces narratifs « coupés » du réel – tout en y étant néanmoins reliés selon un mode qu'il reste à définir –, permet la constitution d'espaces de sociabilité et, par extension, d'une *culture* : on partage notre lecture d'un roman avec nos amis, on forme des communautés de cinéphiles, on enrichit notre compréhension de la bande dessinée lors de colloques ; autrement dit, on se réunit autour de normes, de valeurs et de pratiques qui, par la suite, peuvent être sujettes à débats, discussions, échanges, critiques. C'est finalement pour cette raison, me semble-t-il, que la fiction, aux niveaux familial et pédagogique, est un « outil » opératoire pour le partage intergénérationnel : adultes et enfants peuvent se retrouver autour d'une fiction, se l'approprier, y éprouver des émotions, puis en discuter – avec soi et avec autrui –, afin, *in fine*, et en suivant l'argumentaire de Tzvetan Todorov dans *La Littérature en péril* (2007), de mieux se comprendre, de mieux comprendre la société dans laquelle ils évoluent et de mieux comprendre le genre humain.

La question devient donc urgente : pourquoi accepte-t-on la culture du livre, la culture du cinéma ou, même s'il y a encore quelques réticents sur ce point, la culture de la bande dessinée, alors que nous sommes si réticents à donner ses lettres de noblesse à la culture vidéoludique ? Cette dernière n'est-elle pas, elle aussi, riche de normes, de valeurs et de pratiques diversifiées ? N'est-elle pas, elle aussi, un ensemble de fictions instaurant des espaces narratifs, condition de possibilité pour la création d'espaces de sociabilité ? N'est-elle pas, elle aussi, un outil pour le partage intergénérationnel ouvrant à la compréhension de soi et d'autrui ? Quelques réflexions me semblent ainsi devoir être esquissées, afin que nous puissions appréhender avec justesse cette culture de notre temps. En raison de mes centres d'intérêt, il m'a paru intéressant de réfléchir plus précisément à la question des espaces narratifs – leur définition, leurs fonctions, leurs richesses –, puisque de tels espaces sont communs à toutes les fictions.

Utopie, hétérotopie et jeux vidéo

Le philosophe Michel Foucault, dans un texte intitulé « Des espaces autres », publié en 1984 mais énoncé, sous forme de conférence, en 1967, rappelle que le XXe siècle, contrairement aux siècles précédents, d'une part, accorde une importance capitale à l'espace (en lieu et place du temps) et, d'autre part, considère cet espace comme une somme d'emplacements se définissant les uns par rapport aux autres : nous ne réfléchissons plus, selon lui, en termes de lieux comme au Moyen âge ou d'étendue comme à l'âge classique, mais en termes de réseaux. Or, parmi tous les espaces imaginables, Foucault porte spécifiquement son attention sur deux types d'espace, essentiels pour notre réflexion : les *utopies*, c'est-à-dire les emplacements irréels – « les emplacements qui entretiennent avec l'espace de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée », dit-il –, et les *hétérotopies*, soit les emplacements qui, en leur sein, représentent, contestent ou critiquent des emplacements réels. Au demeurant, le philosophe précise que certains espaces – et, selon moi, la fiction relève de cette catégorie – agissent comme des *miroirs* : ils sont utopiques et hétérotopiques, ils nous permettent d'aller où nous ne sommes pas pour revenir, néanmoins différemment, où nous sommes. Foucault dit, précisément :

À partir de ce regard [dans le miroir] qui en quelque sorte se porte sur moi, du fond de cet espace virtuel qui est de l'autre côté de la glace, je reviens vers moi et je recommence à porter mes yeux vers moi-même et à me reconstituer là où je suis ; le miroir fonctionne comme une hétérotopie en ce sens qu'il rend cette place que j'occupe au moment où je me regarde dans la glace, à la fois absolument réelle, en liaison avec tout l'espace qui l'entoure, et absolument irréelle, puisqu'elle est obligée, pour être perçue, de passer par ce point virtuel qui est là-bas.

Pour bien comprendre ce dont il s'agit ici, prenons l'exemple du roman : cette forme fictionnelle, et le mot de Stendhal est bien connu, peut bel et bien être regardée comme un miroir, puisque l'espace imaginaire qu'elle bâtit, à chaque fois singulièrement, est à la fois une illusion irréelle (utopie) et la représentation – critique ou idéologique – de nos représentations du monde empirique. Le roman, par conséquent, n'est pas d'abord un divertissement – bien qu'il puisse être réduit à cela –, mais la voie royale nous offrant un autre point de vue (un « ailleurs ») qui enrichit notre propre point de vue (notre « ici »). Au demeurant, et vu que toutes les fictions sont des miroirs, il n'y a pas de raison que les jeux vidéo n'en soient pas (on pourrait également étendre cette réflexion aux réseaux sociaux, également hétérotopiques, mais nous ne le ferons pas ici pour des raisons de place) : ils sont en effet également des espaces utopiques et hétérotopiques, des espaces qui – même si cela est étrange de les apprécier ainsi – nous autorisent à sortir de nous-mêmes, à vivre une expérience émotionnelle « à l'écart » du réel, et à revenir à notre quotidien, enrichis par ce détour. Les jeux vidéo sont des espaces « autres » – virtuels –, dans lesquels nous devenons « autres », afin de nous reconstituer « autrement » : ils sont par conséquent des médiateurs entre un avant et un après, des médiateurs qui nous transforment en nous faisant passer « de l'autre côté de la glace ». Et cet acte de médiation, nous allons le développer brièvement, est une des conditions pour modifier notre être-au-monde – notre agir et notre pâtir, pour reprendre les mots de Paul Ricœur dans le premier tome de *Temps et récit* (1983).

Espaces narratifs : verbaliser le vécu pour mettre en forme sa vie

La réflexion précédente peut sembler abstraite ; elle est pourtant essentielle, car elle nous permet de comprendre que toutes les fictions, ontologiquement, partagent la propriété d'être des espaces « autres » nous permettant de nous vivre autrement, d'adopter un autre point de vue, de vivre une autre vie dans un autre monde et, par extension, d'enrichir notre existence d'émotions et d'actions vécues par un autre que nous. Il est évident que l'homme souffre d'être bloqué dans son regard sur le monde, puisque cette limitation conditionne de manière tyrannique sa capacité à embrasser la complexité affolante du réel. Il n'est donc pas étonnant de voir l'être humain se doter d'outils symboliques pour remédier à cette limitation naturelle : ces outils visent en effet à diversifier le regard, à l'étendre, à en repousser les ornières, afin d'être en mesure de s'autoévaluer, de s'autocritiquer et, par extension, de modifier, même subrepticement, même minimalement, ce que nous sommes. Le jeu vidéo, au même titre que le roman, le film ou la bande dessinée, est, justement, un de ces « outils » symboliques qui, outre l'extension du point de vue qu'il permet, s'accompagne de la possibilité de partager – d'échanger – sur ce que l'on a vécu, alors que nous étions en train de vivre une autre vie dans un autre monde.

Ce partage, par ailleurs, peut également conduire à une réflexion, puisque cet autre vécu résonne avec le nôtre, le met en perspective, le nuance, en multiplie les horizons. En raison de son pouvoir existentiel, de sa capacité à nous transformer intimement, le jeu vidéo, comme toutes les autres fictions, est donc essentiellement une invitation au partage ; les espaces du jeu vidéo sont des espaces de sociabilisation *en puissance* (et, très souvent, en acte), à condition que le joueur – l'enfant en particulier – ne soit pas isolé. C'est peut-être là une des leçons fondamentales de la petite réflexion menée jusqu'ici : le jeu vidéo n'est pas, en soi, bon ou mauvais, violent ou pacifique, il est un espace-miroir qui, à condition que nous le considérons comme tel et que les parents, par exemple, exploitent les bénéfices d'une telle réalité, peut conduire à la discussion, au débat et au partage d'une expérience émotionnelle. C'est à partir de l'instant où les parents accompagnent l'enfant dans l'expérience fictionnelle – comme ils le font sûrement pour les romans ou les films –, qu'ils peuvent lui apprendre à considérer cet outil comme un miroir et, ainsi, à le considérer dans son pouvoir réflexif ou transformateur. Pour le dire autrement, l'enfant ne (se) fuit jamais dans le jeu vidéo – excepté rare pathologie –, il cherche, par le biais de cet espace-miroir, à se divertir certes, mais aussi à se rencontrer ou à rencontrer autrui. À ce moment-là, au moment où nous aurons compris que le jeu vidéo est un « outil » exceptionnel pour mieux se comprendre et comprendre le monde, alors nous pourrions prolonger nos réflexions, nous approprier ces espaces narratifs, les questionner, voire les détourner : les parents – c'est aussi parfaitement valable pour les formateurs – pourront alors utiliser le jeu vidéo pour conduire enfants et résidents à interroger les limitations de cette pratique ludique et, savoir-faire ultime, à amorcer ce que l'on pourrait appeler un « détournement créatif », c'est-à-dire, comme dans un atelier d'écriture ou de scénario, à s'inspirer de l'expérience du jeu vidéo de l'enfant pour l'aider à créer autre chose, à aller plus loin.

Nous qui souhaitons tellement voir nos enfants ou nos résidents nous rejoindre dans nos espaces-miroirs, peut-être devrions-nous commencer à aller les rencontrer dans les leurs ? N'est-ce pas ce que nos parents ont fait avec nous, lorsque nous leur tendions une bande dessinée ou leur propositions de voir un film de science-fiction ?