

Side Quest

Par Ingrid Luquet-Gad

Des quêtes secondaires, *Side Quest* en est truffé : le/la joueurseuse pourra s'adonner à la collecte oisive d'étoiles chatoyantes ou bien opter pour le dégommage en règle de caisses trapues. Dans l'univers vidéoludique, l'expression désigne l'ensemble des missions optionnelles qui, tout en ne participant pas directement à faire progresser le jeu, permettent néanmoins d'en parfaire l'exploration. Par extension, elle en est venue à qualifier les moments de suspens d'un quotidien vécu comme un jeu vidéo. Celui-ci serait alors ordonné en distinguant deux ordres de grandeur. Il y aurait d'abord la quête principale, imposante et impérieuse, dont la poursuite impose à chacune une performativité acérée et une compétitivité de tous les instants. Et puis se trouvent toute une autre multitude de moments plus flottants, propices quant à eux à la flânerie, à la dérive, ou, plus prosaïquement, à la récupération de la force de travail.

La porosité entre industrie vidéoludique et monde du travail est au cœur de l'exposition *Side Quest* d'Elouan Le Bars. Son titre provient du jeu jouable du même nom qui en constitue l'œuvre principale en attente d'activation. Durant la phase de recherche, l'artiste a œuvré en anthropologue des cultures immersives selon l'approche développée lors de son précédent film *Corrupted Blood* (2024). Plus précisément, il a recueilli au fil d'interviews et sur des forums les témoignages de joueuseuses professionnelles, de streamereuses et de coachs à partir desquels a été écrit le récit du personnage principal masculin. C'est lui que nous incarnons dans *Side Quest*, jeu à la première personne conçu selon les codes du *dungeon crawler*¹ où nous poussons les portes de différents espaces qui, chacun, révèlent un nouveau pan du récit. En se densifiant, la trame narrative en vient à aborder les aspects affectifs plus néfastes du gaming de compétition : épuisement, harcèlement et injonction à l'optimisation permanente. Rien de nouveau sous le soleil noir de la *burnout society*.

Le narrateur, nous l'apprendrons, renoncera à se professionnaliser. L'e-sport, ou jeu vidéo de compétition, est un phénomène récent qui gagne en popularité au tournant des années 2010. Dès la massification d'internet, il était déjà devenu courant de constater combien la culture d'entreprise s'inspire des codes de la sphère du divertissement. Ainsi,

¹ Il s'agit d'un jeu vidéo de rôle qui consiste à explorer un donjon truffé d'embûches et d'ennemis.

l'ethnologue Andrew Ross observait à propos des entreprises de la Nouvelle économie que « ceux qui ne peuvent ou ne savent pas jouer allaient probablement finir par être laissées de côté² ». Nous connaissons également les mises en garde ultérieures contre la rhétorique pernicieuse de fluidité qu'engendre une telle culture³. Or chez Elouan Le Bars, un nouveau chapitre s'écrit. À présent, il ne s'agit plus seulement de l'importation de logiques ludiques dans la sphère professionnelle mais bel et bien de la professionnalisation du jeu lui-même. Pour le dire autrement, la commodification du temps improductif de l'*homo ludens*⁴ rejait sur la sphère sociale tout entière qui dès lors ne connaît plus de pause ni d'envers.

À Aubervilliers, *Side Quest* est projeté au centre de l'espace tandis qu'une scénographie composée de portes en étend certains éléments symboliques. Si l'on adopte le point de vue du monde de l'art, on peut encore y lire autre chose. En tant que médium artistique, le jeu vidéo accède petit à petit au rang de « structure du sentiment⁵ », traduisant une conscience du présent telle qu'elle émerge à l'intersection des affects et des pensées. Le jeu constitue en cela une manière de réfléchir en acte et à la première personne à différents comportements individuels et collectifs du contemporain. Puisqu'il n'y a plus réellement de distance ni de surplomb critique possible, cela implique aussi et ultimement de sortir du paradigme représentatif dont nous héritons. Lorsqu'Elouan Le Bars réalise un jeu vidéo pour refléter les imbrications toujours plus étroites entre jeu et travail, l'artiste participe pleinement à ce champ esthétique en développement. Une porte mène à la suivante et un espace rouge ouvre sur son semblable, tandis que nos actions répétitives sur le contrôleur accordent nos biorythmes à une chaîne fordiste gamifiée à l'infini. L'emprise est totale—à moins d'arriver à s'extraire des *quests* et quitter la partie.

² Andrew Ross, *No-Collar : The Humane Workplace and Its Hidden Costs*, New York, Basic Books, 2003, p. 88. [T. de l'A.]

³ Par exemple Tiziana Terranova, « Free Labor : Producing Culture for the Digital Economy », *Social Text*, vol. 18 no. 2, 2000, p. 33-38 et McKenzie Wark, *Un manifeste hacker*, Paris, Criticalsecret, 2006.

⁴ L'expression provient du titre de l'étude de référence sur la fonction sociale du jeu. Pour la version française, voir Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Éditions Gallimard, 1951 (1938).

⁵ Selon le concept clé du théoricien de la culture Raymond Williams (1921-1988).