

À l'heure d'une société marquée par l'omniprésence de la technologie dans de nombreux domaines artistiques et culturels, le jeu vidéo et son caractère interactif sont saisis par des artistes du monde vivant et plus particulièrement du théâtre comme une opportunité pour expérimenter de nouvelles modalités de représentation et de relation au public. Des dispositifs déclarant mettre au premier plan l'immersion, l'interactivité, l'action des spectateurs et spectatrices ou la mise à l'épreuve de la linéarité de la narration se multiplient dans le monde du spectacle vivant, et ce d'autant plus suite à la fermeture des salles de spectacles liée à la pandémie de Covid-19 en 2020 et 2021. Ceux-ci peuvent prendre place sur des plateformes de streaming ou de visioconférence, avoir recours à la réalité virtuelle ou encore amener la technologie directement sur scène.

Au-delà des rencontres actuelles entre le théâtre et le jeu vidéo, trois axes semblent structurer les enjeux communs entre le domaine du jeu et celui du théâtre : le rapport aux règles, le rapport à l'espace de jeu et le rapport entre fiction et réalité physique, sociale et politique. Ils permettent de retracer les racines communes entre ces deux domaines, et d'affirmer que le théâtre a toujours eu affaire au ludique, avant même que le jeu se pare d'une dimension technologique.

### **Le rapport aux règles**

Le « jeu », au théâtre est un concept central : il renvoie à l'interprétation d'un rôle. Du jeu d'acteur au jeu de rôle sur table, pratique ludique née dans les années 70, ce jeu d'interprétation consiste à se glisser dans la peau d'un personnage pour lui donner corps. Dans ces pratiques théâtrales et ludiques, ce jeu s'accompagne d'un ensemble de règles, plus ou moins définies : étymologiquement, le rôle renvoie à un parchemin écrit roulé, et prend au théâtre la forme d'un texte contenant toutes les répliques et didascalies apprises par les acteurs et actrices avant de monter sur scène. Mais l'interprétation d'un personnage ne se limite pas à la récitation du texte ou au respect des différentes règles d'interprétation ; chaque acteur et actrice s'approprie le rôle pour le faire advenir sur scène. C'est ici que le jeu survient ; à la manière de l'espace vide entre deux pièces permettant à un mécanisme de fonctionner, le jeu de l'acteur consiste à investir les espaces libres laissés par le texte pour faire vivre le personnage, pour le mettre en mouvement. Cet écart, cette « marge qui s'établit entre l'œuvre qu'il interprète et l'interprétation qu'il en donne » (Henriot, 2020 : 59) permet de renouer ici

avec une définition du jeu envisagé dans sa polysémie comme la rencontre entre le *game* et le *play*, entre un dispositif réglé et « l'attitude ludique » du joueur ou de la joueuse, telle que défini par Jacques Henriot. Cette distance permet ici d'affirmer le caractère vivant et mouvant du théâtre. L'acteur ou l'actrice, par un jeu d'équilibriste entre son rôle et sa propre subjectivité, maintient son interprétation dans un « état créateur » (Stanislavski, 2015) qui place chacune de ses représentations dans l'imprévu, dans une « re-création » à partir des règles fixées (Henriot, 2020 : 59).

Au-delà des événements qui prennent place sur scène, la question du jeu amène également à interroger le rôle du public, qui participe par sa présence à la représentation : une pièce de théâtre ne se joue et ne se déroule que dans la relation entre l'œuvre et les spectateurs et spectatrices. Comme les acteurs et actrices sur scène ou un joueur de jeu de rôle, le public d'une pièce de théâtre est amené à « jouer le jeu » : à opérer un mouvement dialectique entre la fiction représentée sur scène et sa propre interprétation. Certaines formes de théâtre proposent d'investir ce jeu entre la scène et le public dans une perspective émancipatrice : le théâtre-forum, une méthode issue du *Théâtre de l'opprimé* d'Augusto Boal (1975), embrasse pleinement cette part ludique du théâtre. Elle propose aux personnes du public de devenir « spect-actrices », d'occuper le rôle principal sur la scène de jeu. Chaque personne est invitée à bouleverser le cours de la représentation en remplaçant un acteur ou une actrice pour faire évoluer la situation jouée sur scène à travers un jeu d'improvisation. Les situations présentées traitent d'injustices sociales, inscrivant cette méthode par ces procédés et enjeux dans une orientation politique, critique et subversive. Le spect-acteur conduit ici le sens de la scène jouée, il « ne délègue aucun pouvoir pour qu'on agisse ou pense à sa place. Il se libère, agit et pense pour lui-même » (Boal, 1996 : 48). Boal, dans la lignée de Brecht, s'oppose ici radicalement à un théâtre classique aristotélicien qu'il identifie comme un « système tragique coercitif » (Boal, 1996 : 79), hégémonique au théâtre et dans les médias, et qui maintiendrait selon lui le public dans un état de passivité. Ici, la proposition initiale des acteurs et actrices sert de cadre à la créativité et à l'improvisation des participants et participantes qui agissent et jouent sur scène. À sa suite, Gonzalo Frasca solidifie les ponts entre théâtre et jeu en analysant cette forme de théâtre à travers la sociologie des jeux de Roger Caillois (1958) ; il l'analyse non pas comme une représentation, mais plutôt comme une simulation, proche du concept de *paidia*, qu'il considère à partir de Caillois comme les jeux avec peu de règles et des conditions de victoires non définies (Frasca, 2001, 2003). Il transpose dans son travail l'approche d'Augusto Boal au jeu vidéo, afin d'affirmer la force et la spécificité du médium dans la mise en place d'espaces d'expérimentation réglés, au sein desquels les actions des joueurs et joueuses ont une véritable

portée. À l'inverse d'œuvres qui structurent la narration de manière linéaire vers une issue déterminée, des dispositifs de jeux tels que le *Théâtre de l'opprimé* et le jeu vidéo mettent en place un système au sein duquel le joueur ou la joueuse occupe un rôle central et développe un esprit critique en expérimentant les conséquences de ses choix et de ses actions (Jacques, 2018 ; Levet, 2021a, b). L'approche de Frasca invite alors les concepteurs, conceptrices et artistes à pleinement prendre en compte le dialogue entre l'œuvre et le public dans la mise en place de dispositifs ludiques, qu'ils soient physiques ou numériques. À la manière d'un texte qui prend vie à travers le jeu de l'acteur, il s'agit dans le jeu vidéo de mettre en place des systèmes de règles qui, dans leur activation et appropriation par les joueurs et joueuses, sont porteuses de valeurs, d'émotions et de discours, et permettent de construire une expérience esthétique signifiante (Bogost, 2007 ; Siegel, 2015).

### **Le rapport à l'espace de jeu**

Envisager, dans la lignée de Frasca, les joueurs et joueuses de jeu vidéo comme des spect-acteurs et spect-actrices, quittant leur siège et endossant le premier rôle de la pièce ludique, invite à penser les caractéristiques communes entre la scène de jeu vidéo et la scène théâtrale. Les deux font référence à l'espace dans lequel les décors, lumières, dispositifs techniques, personnages et environnements prennent place. La scène vidéoludique comporte également des coulisses : dans un moteur de jeu vidéo comme Unreal Engine ou Unity, l'ensemble des éléments sont présents dans le programme dès le lancement de la partie, et s'affichent à l'écran en fonction des différentes actions des joueurs et joueuses. Dans les deux cas, les mouvements sur scène sont cadrés et gérés par une machinerie technique, rythmée par le *script* (la conduite théâtrale ou le code informatique) qui définit les contraintes, règles et paramètres de la représentation, fait tomber le rideau entre les scènes, l'habille au niveau sonore ou actionne les différentes lumières et décors. Le rapport entre espace et règles de jeu est pensé dans les sciences du jeu *via* l'approche du « cercle magique », d'abord esquissé par Johan Huizinga, puis théorisé par Katie Salen et Eric Zimmerman (2003). L'auteur définit à travers ce terme les terrains de jeux comme « lieux consacrés », « régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières », des « mondes temporaires au cœur du monde habituel » englobant dans sa définition la « scène » comme « l'écran » (Huizinga, 1951 : 17). La métaphore du cercle, au-delà d'une limite tangible délimitant le terrain physique de jeu, permet de métaphoriser cette frontière fragile sur laquelle le joueur ou la joueuse se tient en équilibre entre « un *en deçà* et un *au-delà* du jeu » (Henriot, 2020 : 69), autrement dit de définir l'engagement ludique des joueurs et joueuses et ses conditions. Dans toute pratique ludique, ce cercle

conceptuel n'est pas nécessairement défini par la démarcation physique du terrain de jeu. Si au théâtre, le déplacement du public sur scène acte de manière concrète l'effondrement du quatrième mur et remet en question la frontalité du théâtre à l'italienne classique, il n'est pas toujours synonyme de l'engagement du public dans l'action en cours, et la magie du jeu peut opérer même lorsque le public reste confortablement installé dans son fauteuil. Lorsque la scène est informatique, un obstacle supplémentaire se dresse néanmoins entre la personne qui joue et le rôle qu'elle incarne sur scène : celle de l'écran. Si le joueur ou la joueuse agit de manière directe *via* son avatar, l'espace de la fiction est séparé de l'espace physique dans lequel il ou elle se trouve, et ses interactions sont limitées par le programme informatique. Brenda Laurel, dans le but de conceptualiser des interactions homme-machine satisfaisantes, source d'émotions et les plus naturelles possibles, propose d'entrevoir l'ordinateur et le *design* d'interface à travers la métaphore du théâtre, en s'appuyant notamment sur *La Poétique* d'Aristote. Comme la machinerie théâtrale qui disparaîtrait de la conscience du public engagé dans la fiction représentée sur scène (Laurel, 2014), son approche vise à fluidifier l'interaction avec la scène informatique, jusqu'à donner l'illusion d'une disparition de toute interface et frontière avec l'espace numérique. L'enjeu est ici d'immerger les joueurs et joueuses dans l'action en cours, et de les amener à une « suspension consentie de l'incrédulité », telle que théorisée par Samuel Taylor Coleridge au début du 19<sup>e</sup> siècle (idem : 139), à savoir ce contrat implicite par lequel les spectateurs et spectatrices laissent de côté tout élément pouvant briser l'illusion de la fiction.

Certains dispositifs de théâtre placent au cœur de leur démarche la recherche d'une immersion totale et sans obstacle dans la fiction. Les pièces de théâtre promenade ou de théâtre immersif de la compagnie Punchdrunk, comme *The Drowned Man: A Hollywood Fable* (2013), en sont un exemple. Le théâtre immersif, qui rencontre un succès en France notamment depuis 2018, brouille toute frontière entre la scène et le public : les spectateurs et spectatrices déambulent librement au milieu des décors, des acteurs et des actrices dans des lieux souvent fragmentés en plusieurs salles, qui s'étendent autour du public. Ce genre s'inscrit dans une influence directe des jeux d'aventure à la première personne par la mise en place d'une « narration environnementale », qui se déploie et s'organise en fonction du parcours du public, telle que théorisée par Henry Jenkins (2004). Les scénographes, à la manière de *level designers* de jeux vidéo, deviennent des « architectes narratifs », projetant dans les décors et l'agencement de la scène de jeu des enjeux esthétiques et narratifs. L'approche de Jenkins solidifie par ailleurs le pont entre le théâtre et le jeu, puisqu'il opère un parallèle entre l'appropriation d'un environnement ludique par les joueurs et joueuses et la pratique de la Comedia Dell'Arte, dans laquelle les acteurs et actrices improvisaient librement lors de spectacles populaires de rue à

partir d'un canevas et de personnages archétypaux (Jenkins, 2004 ; Levet, 2021b). Dans le théâtre immersif, plus d'écran et d'interface entre le corps de la personne qui joue et la fiction se déroulant sur scène. L'immersion, la liberté d'action et l'excitation des sens offertes par un environnement ludique en trois dimensions sont reproduites ici, mais l'incarnation d'un personnage ne se fait plus seulement *via* un avatar numérique, elle est vivante et physique. Josephine Machon puise dans les *game studies*, et notamment dans l'approche de Gordon Calleja autour de la multiplicité des définitions de « l'immersion », pour conceptualiser l'immersion propre au théâtre immersif et analyser sa capacité à engager le public dans une fiction d'un point de vue sensoriel et physique (Machon, 2013 ; Levet, 2021b). « L'incorporation » (Calleja, 2011), qui insiste sur la relation viscérale et immédiate entre la conscience d'un joueur ou d'une joueuse et l'environnement virtuel de jeu, trouve ici un sens tout particulier.

### **Le rapport au réel**

Le théâtre immersif, en investissant le jeu dans sa capacité à maintenir l'engagement des joueurs et joueuses et à les immerger dans des univers englobants, plaisants et excitants, s'inscrit dans l'évolution du jeu vidéo vers des mondes ouverts de plus en plus réalistes. Placer l'immersion comme argument esthétique premier n'est pas neutre : elle fragilise l'équilibre maintenu entre une plongée totale dans la fiction et une sortie du jeu. Elle tend à brouiller les limites de ce « cercle magique » dans la mise en place d'un monde où il devient difficile de discerner le fictionnel du réel. Le public est plongé dans une « réalité virtuelle » (Artaud, 1978 : 93), telle qu'elle trouve son origine associée au théâtre dans les écrits d'Antonin Artaud, qui l'englobe de manière viscérale et vertigineuse et rend difficile la distanciation au sens brechtien, à savoir une prise de distance avec les actions représentées sur scène, une mise en lumière de l'illusion du théâtre vers un retour au réel critique.

Dans le domaine du jeu, les « jeux pervasifs » explorent cette mise à l'épreuve de la frontière entre virtualité et réalité. Ils remettent en question les limites spatiales, temporelles ou sociales du cercle de jeu conceptuel, et mêlent la fiction au monde du quotidien. Markus Montola, Jaakko Stenros et Annika Waern retracent l'influence du théâtre dans l'émergence des jeux pervasifs, et notamment des *Playful Public Performances*, des performances publiques ludiques qui empruntent des procédés propres à certaines formes de théâtre politique (Montola et al., 2009). L'exemple du collectif d'artistes Blast Theory, fondé en 1991 et pionniers dans la création d'œuvres aux frontières de la performance, du jeu et de la technologie, est parlant à ce propos. *Can You See Me Now* (2001), l'une de leur création, est un jeu qui mêle un groupe de

joueurs et joueuses en ligne, évoluant dans un espace en trois dimensions, et un groupe formé par des membres du collectif, jouant dans l'espace urbain. Les deux espaces se superposent à travers l'utilisation de technologies mobiles et de géolocalisation : le but pour les joueurs et joueuses est d'échapper aux *runners* du collectif, dont les déplacements sont géolocalisés et reproduits en direct dans l'espace virtuel. L'enjeu est ici de proposer une réflexion sur la technologie et la manière dont elle reconfigure notre rapport à la ville, à l'espace public, et à l'Autre. Les *runners* courent dans la ville, guidés par leurs téléphones, à la recherche des joueurs et joueuses dont la virtualité et l'absence est mise en valeur lors de la capture : lorsqu'un *runner* parvient à trouver un joueur en s'approchant suffisamment de sa position, il prend une photo pour immortaliser le lieu mais également l'absence du corps du joueur dans l'espace public. Sur la carte virtuelle, leurs corps en déplacement dans la ville sont réduits à des avatars sous la forme de silhouettes, auxquelles les joueurs et joueuses en ligne peuvent échapper d'un simple clic de souris. Mais ici, la technologie n'a pas vocation à mettre en place une simulation parfaite, plaisante et lissée de la ville, dans laquelle le réel s'évanouit : la présence physique des *runners* derrière les avatars est rappelée aux joueurs et joueuses tout au long de la course-poursuite, qui peuvent accéder au flux audio de leurs talkies-walkies. Leur respiration saccadée par la course, le bruit des voitures, leurs discussions et stratégies, les dangers et obstacles qu'ils rencontrent viennent briser l'illusion et la fluidité technologique. *A contrario* d'une approche qui verrait dans la fuite du jeu vers des espaces qui ne lui sont pas dédiés une manière d'effacer à travers des procédés ludiques les contraintes d'une réalité quotidienne, d'améliorer et d'augmenter le réel en masquant dans le même temps tout enjeu politique (Siegel, 2015), la démarche du collectif renoue ici avec la mise en place de procédés distanciateurs. Le jeu et la technologie ne sont pas sollicités dans le but d'immerger et d'ancrer les participants et participantes dans une fiction plaisante, mais plutôt dans le but d'initier une réflexion et de décaler le regard sur le quotidien.

Si les nouvelles technologies apportent des perspectives tant dans le domaine du théâtre que dans celui du jeu, concrétisées dans des œuvres hybrides et des expériences artistiques et culturelles novatrices, le jeu et le théâtre ont toujours entretenu une relation étroite. Envisager la représentation théâtrale dans une perspective ludique pousse à prendre en compte la place du public dans une œuvre mouvante et vivante. Quand la scène s'étend à la salle ou à l'échelle de la ville, le public passe de spectateur à « spect-acteur », à « joueur », et occupe l'un des rôles principaux sur le terrain de jeu. La frontière entre fiction et réalité s'effrite et le « jeu » peut constituer un espace dans lequel émerge un regard critique sur le quotidien.

## Bibliographie

- ARTAUD, A., 1978. *Le Théâtre et son double*, Gallimard, 1938.
- BOAL, A., 1996. *Théâtre de l'opprimé*, La Découverte/Poche, 1975.
- BOGOST, I., 2007. *Persuasive games: the expressive power of videogames*, MIT Press.
- CAILLOIS, R., 1958. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard.
- CALLEJA, G., 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press.
- FRASCA, G., 2001. « Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate », Mémoire de Master, Georgia Institute of Technology.
- FRASCA, G., 2003. « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in M. J. P. Wolf et B. Perron (ed.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, p. 221-235.
- HENRIOT, J., 2020. *Le jeu*, Presses universitaires de France (réédition numérique FeniXX), 1969, <https://play.google.com/books/reader?id=zi7NDwAAQBAJ&pg>.
- HUIZINGA, J., 1951. *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1939.
- JACQUES, E., 2018. « Des jeux vidéo engagés, pour éduquer ? Du théâtre de l'opprimé aux jeux vidéo : September 12th de Gonzalo Frasca », *RiMe*, n° 2/II, p. 65-76.
- JENKINS, H., 2004. « Game Design as Narrative Architecture », in N. Wardrip-Fruin et P. Harrigan (ed.), *First Person, New Media as Story, Performance and Game*, The MIT Press, p. 118-130.
- LAUREL, B., 2014. *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, 1991.
- LEVET, O., 2021a. « Du théâtre-forum aux jeux narratifs, interactivité et engagement dans les jeux vidéo », *À l'Épreuve*, n°7, <https://alepreuve.org/content/du-theatre-forum-aux-jeux-narratifs-interactivite-et-engagement-dans-les-jeux-video>.
- LEVET, O., 2021b. « Théâtre immersif et jeu vidéo, Éléments d'analyse sociocritique du processus de création participative », *Appareil*, n°23, <https://journals.openedition.org/appareil/3991>.
- MACHON, J., 2013. *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave Macmillan.
- MONTOLA, M., STENROS, J. et WAERN, A., 2009. *Pervasive games: Theory and Design, Experiences on the boundary between Life and Play*, CRC Press.
- SALEN, K. et ZIMMERMAN E., 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press.

SIEGEL, C., 2015. « L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ? », Thèse de doctorat, Université Montpellier 3.

STANISLAVSKI, C., 2015. *La formation de l'acteur*, Payot & Rivages, 1936.

### **Bibliographie complémentaire**

BLOOM, G., 2018. *Gaming the Stage*, University of Michigan Press.

BOUKO, C., 2015. « Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité », *Tangence*, n° 108, p. 29–50.

FREYDEFONT, M., 2010. « Les contours d'un théâtre immersif », « Utopies de la scène, Scènes de l'utopie », *Agon*, n° 3.

MURRAY, J., 2017. *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1997.

PEARCE, C. et FORTUGNO, N. (ed.), 2021. A Special Issue on Playable Theatre [numéro thématique], *Well Played. A Journal on Video Games, Values, and Meaning*, vol. 10, n°2.