

POP PHILO

LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES POP-PHILOSOPHIQUES

NO.6
PAR PHILONS.ORG

JEU VIDÉO GRIS

MOTS-CLÉS

ÉMOTIONS
INITIATION
DEUIL
SYMBOLIQUE
COULEUR

HABILETÉS

INTERPRÉTER
ANALYSER

UNE INTRODUCTION AU JEU VIDÉO ET À SA PARTICULARITÉ

Apparu dans la seconde moitié du XXe siècle, le jeu vidéo est aujourd'hui omniprésent dans les sociétés développées. Cette omniprésence, largement due à la numérisation de la vie, est également le fruit d'une véritable culture dont les premiers enfants ont aujourd'hui l'âge d'être presque grand-parents. À cela s'ajoute des enjeux commerciaux colossaux qui font de ce médium un des premiers secteurs de l'économie mondiale.

Par tous ces aspects, on peut voir que le jeu vidéo est bien plus qu'un ensemble de jeux sur écran. Qu'il s'agisse de stratégie économique ou sportive (Corée du sud), d'innovation graphique et technique, de soft power (manière douce de faire la promotion d'une culture de manière indirecte), de culture propre et transmédias, on ne peut plus considérer le jeu vidéo comme un sous-produit de consommation lambda.



Appelé à continuer sa croissance, le jeu vidéo s'invite de plus en plus à l'école où il fait l'objet d'analyses et de réflexions critiques, mais également où il sera appelé, grâce à de prometteuses recherches comme celles de Gaël Gilson, à faire l'objet d'une éducation particulière plutôt que d'être toujours déjà « détruit » pour en faire un moyen d'aborder de la matière scolaire.

UNE DÉFINITION SIMPLE

Paradoxalement, s'il est facile de voir et de décrire ce qu'est un jeu vidéo, sa définition est, quant à elle, plus complexe. Ne pouvant se réduire à la définition de jeu sur écran (auquel cas les jeux télévisés seraient des jeux vidéo), le jeu vidéo semble se composer de matériaux propres et d'une relation particulière à celui qui joue rendant indispensable la présence du sujet-joueur. Contrairement à un tableau qui existe indépendamment de toute expérience esthétique de ce tableau (le tableau existe en tant que tableau sans qu'on le regarde), le jeu vidéo ne semble pouvoir exister en tant que jeu vidéo indépendamment de quelqu'un qui y joue. Cette dimension philosophique (à peine esquissée ici), nous la retrouvons dans la définition (remaniée) de Triclot dans son *Philosophie des jeux vidéo*.

DÉFINITION

Pâte à modeler numérique qui engendre une expérience instrumentée qui se déploie dans la relation à l'écran.

L'intérêt pour cette définition de Triclot est double. Premièrement, elle met en évidence le caractère malléable et modélisable du jeu vidéo qui souligne les **possibilités inhérentes au fait de jouer** à un jeu vidéo. Contrairement à un film, le jeu vidéo n'« avance » pas toujours de la même manière. Deuxième intérêt, directement lié au premier, elle met en avant une expérience instrumentée, c'est-à-dire une expérience **non dirigée mais cadrée** selon les possibilités offertes par la construction du jeu. C'est là, dans cette expérience instrumentée que se love tout l'intérêt du jeu vidéo et d'une approche interprétative de ce dernier.

Le jeu vidéo ne peut donc se défaire de sa dimension active à savoir le *jouer* que l'on retrouve dans tous les jeux quels qu'ils soient.

La spécificité du jeu, par rapport à d'autres médias, est [...] d'inscrire dans le corps des joueurs une série d'actions prédéterminées par les concepteurs. [...] Le fait de nécessairement poser des actions pour jouer produit une réalité sociale non seulement énoncée, mais performée par le corps du joueur (Bonenfant, 2016 : section « Quand faire, c'est dire : performativité et philosophie de l'action »).

LE GAMEPLAY

Concept central dans le jeu vidéo, le gameplay manifeste cette irréductibilité du jeu à un ensemble de règles « inertes ». Plus précisément, il se définit comme :

Articulation entre le game, les structures et règles de jeu, et le play, la façon dont le joueur s'approprie les possibilités du jeu en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles « constitutives » du jeu lui imposent (Goetzmann et Zuppinger, 2016)

UN EXEMPLE ÉDIFIANT



Chef d'œuvre de narration en jeu vidéo, *Céleste* de Matt/Maddy Thorson est un jeu de plateformes où les chemins à parcourir pour trouver la sortie entrent en résonance avec le personnage principal et le « talent » (skill) du joueur ou de la joueuse à trouver des voies plus ou moins efficaces. Extrêmement réfléchi dans l'élaboration de son level design, *Céleste* procure un sentiment de progression et de maîtrise qui entre en adéquation avec la quête personnelle de son héroïne.

LE OU LA MÉTA

Preuve de sa richesse, un jeu vidéo ne s'arrête pas à son gameplay. Il peut comporter également une dimension *méta*. En philosophie, on retrouve le plus le souvent le préfixe méta dans la notion de *métaphysique*. Partie du livre d'Aristote qui vient après la physique, la métaphysique regroupe les réflexions sur le monde supérieur et non sensible. La métaphysique par son caractère méta évoque toujours quelque chose de supérieur et « d'invérifiable » au sens habituel du terme. Dans le jeu vidéo, méta signifie :

Mécanismes et pratiques d'appropriation du jeu qui permettent de s'élever à un niveau d'abstraction supérieur du jeu (Rabeau, 2011). Le méta-jeu regroupe les manières dont les joueurs comprennent, modifient et ajustent les règles, notamment lorsqu'ils élaborent des stratégies. (Gilson, 2021)

Ce caractère *méta* peut s'observer en stratégie et dans l'e-sport avec des éléments de jeu optimisés (*theorycrafting*) afin de rendre leur utilisation la plus efficace possible. À l'instar d'autres médias, on retrouve le caractère méta dans des œuvres qui ont un propos qui dépassent le jeu et portent sur le jeu lui-même ou sur la création en général. C'est-à-dire, quand le propos du jeu semble dépasser la simple aventure ou récit de fiction pour aborder des thématiques plus abstraites ou philosophiques.

PRÉCISION

S'il ne fait aucun doute que le jeu vidéo est un domaine riche par bien des aspects, il ne faudrait pas tomber dans l'angélisme béat. Non, tous les jeux ne sont pas formidables, oui beaucoup ont une visée purement mercantile. Raison de plus pour aborder en classe ceux dont l'expérience instrumentée comporte le plus de promesses comme *Gris*.



UNE EXPÉRIENCE ESTHÉTIQUE

Nous allons jouer ensemble au jeu *Gris* des studios Nomada et Devolver. Particulièrement contemplatif, ce jeu a été ovationné par la critique pour sa narration et l'ambiance unique qu'il dégage. Vu que nous ne pouvons pas tous jouer, **nous allons nous voir attribuer des rôles d'observateurs qui auront des éléments précis à prendre en compte et à mettre en commun**. Toutefois, l'idée est de se laisser emporter par le jeu, cette attention demandée ne doit donc pas se faire au détriment des émotions que le jeu véhicule. Pour bien comprendre les enjeux, nous aurons besoin d'un concept important de l'analyse médiatique : la narration environnementale.

LA NARRATION ENVIRONNEMENTALE

Des lieux chargés d'histoire : « Si ces murs pouvaient parler... »

Dans le monde réel, chaque maison, chaque bâtiment, chaque lieu a une histoire qui lui est propre. Des gens y ont vécu, des gens y sont morts, des gens y ont ri ou pleuré. De la même manière, dans les jeux vidéo mais aussi dans les films, par exemple, les décors explorés et montrés à l'écran sont toujours conçus pour raconter une histoire, leur histoire. Les accessoires, les bibelots ne sont généralement pas laissés au hasard : ce sont des photos de famille, des objets du quotidien, etc., qui ont une importance plus ou moins grande pour les personnages et le scénario. Les décors reflètent les personnages qui les habitent. La différence principale entre les films et les jeux vidéo, c'est que l'on peut explorer les décors d'un jeu, tandis qu'un film ne laisse voir au spectateur que de petites portions de ces décors. C'est pourquoi les environnements sont d'autant plus importants dans les jeux : tout doit faire sens, en termes de narration, dans la mesure où le joueur peut tout examiner en détail. Selon les jeux, les décors peuvent être plus ou moins signifiants vis-à-vis de la narration. Dans des jeux comme *Tomb Raider*, qui reposent essentiellement sur l'exploration de ruines du passé, les lieux que le joueur explore se veulent le reflet de la vie telle qu'elle était des siècles auparavant. Les décors racontent bel et bien une histoire, l'histoire de quelque chose qui s'est passé. Ici, vous découvrirez ce qui fut autrefois un village, là, des objets du quotidien appartenant à une civilisation antique. Dans bien des jeux, les concepteurs se servent des décors pour recréer l'Histoire. C'est déjà de la **narration environnementale**, en quelque sorte, mais ce n'est pas spécifique aux jeux vidéo.

Source : Nicolas Lafargue, *Composition photographique et narration environnementale dans Life is Strange*, <https://artcoregamer.nicolaslafarge.fr/composition-photographique-et-narration-environnementale-dans-life-is-strange/>

Au cours de notre partie, nous changerons les rôles du joueur au bout de plusieurs périodes de jeu de manière à ce qu'un maximum d'élèves puissent s'y essayer. Le jeu peut se découper en plusieurs « tableaux ». À la fin de chaque tableau, en groupes, nous mettrons en commun nos impressions et tenterons d'interpréter ce que nous sommes en train de vivre.

JOUEUR / JOUEUSE



Vous êtes à la manette, votre rôle est de jouer et de partager, une fois la session finie votre ressenti en termes de gameplay.

MUSIQUE

Vous devrez vous concentrer en particulier sur la musique et les effets sonores. L'important est de repérer l'ambiance qui s'en dégage.



COULEURS



Vous devrez vous concentrer en particulier sur les couleurs. Elles sont au cœur de la narration du jeu.

FORMES ET DÉCORS

Vous devrez vous concentrer en particulier sur les formes et les décors. Plus qu'un cadre dans lequel évolue l'héroïne, ils racontent quelque chose.



LEVEL DESIGN



Le level design désigne le processus de création qui consiste à réaliser des niveaux et des environnements explorables par le joueur (Gilson, 2020). Vous devrez vous concentrer sur la construction des stages afin d'y déceler des éléments à interpréter pour comprendre la narration du jeu.

PREMIER TABLEAU - RÔLE :

Entourez votre rôle



Mes notes :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mise en commun :

.....

.....

.....

.....

.....

DEUXIÈME TABLEAU - RÔLE : Entourez votre rôle

Mes notes :

Mise en commun :

TROISIÈME TABLEAU - RÔLE : Entourez votre rôle

Mes notes :

Mise en commun :



Arrivés à la fin de cette partie du jeu, de nombreux joueurs et joueuses ont essayé de mettre des mots sur ce qu'ils ont vécu et leur interprétation du sens de cette histoire très immersive. Selon vous, que raconte-t-elle ? Soyez précis en indiquant les éléments qui vous font dire ce que vous dites de cette histoire.

[illegible]

Que veut dire **interpréter** ? C'est le déclenchement automatique, l'évocation involontaire de certaines catégories familières qui, une fois réveillées de leur état somnolant, nous aident à nous orienter vis-à-vis de ce chaos.

DOUGLAS HOFSTADTER et EMMANUEL SANDER, *L'analogie, cœur de la pensée*, Paris, Odile Jacob, 2013, p. 9.

Comment savoir que notre interprétation est la bonne ? Quels critères devons-nous valoriser pour le savoir ?

EN CONCLUSION

J'ai eu un moment dans GRIS que je n'oublierai jamais. Je jouais et j'ai raté un saut (comme j'ai tendance à le faire). Et en tombant, j'ai été écrasé - j'étais déjà assez haut, je ne savais pas où était mon dernier point de contrôle, et je me sentais déjà épuisé à l'idée de devoir peut-être refaire une partie importante du progrès que j'avais fait. (J'ai déjà eu ce problème.) Mais quand je suis tombé, au lieu de mourir ou d'être réinitialisé à un point de contrôle antérieur, le sol sous mon personnage s'est élevé vers elle, a protégé sa chute, et m'a permis de continuer presque exactement là où j'étais, bien que juste un peu plus bas. C'était si doux. Ce monde ne voulait pas que je rate. Ce jeu ne consistait pas à échouer et à devenir plus fort ou plus intelligent.

Source : Kaitlin Tremblay - Collaborative Worldbuilding for Video Games (2023, CRC Press)

À partir du témoignage de Kaitlin Tremblay et de votre expérience/observation du jeu, **déterminez** l'intention des auteurs à travers ce choix de ne pas pouvoir mourir ou rater dans le jeu.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES DU DOSSIER

Bonenfant, M. (2016). Dire, faire, être par les jeux vidéo. *Implications philosophiques* [en ligne]. URL : <http://www.implicationsphilosophiques.org/....>

Celeste (Matt Makes Games, 2018)

Gilson, Gaël. *Littérature vidéoludique : éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*. Prom. : Philippette, Thibault <http://hdl.handle.net/2078.1/249630>

Gris (Nomada Studio, 2018)

Goetzmann, M. et Zuppinger, T. (2016). Dossier de l'été : les jeux vidéo, terrain philosophique?, *Implications Philosophiques* [en ligne]. URL : <http://www.implications-philosophiques.org/....>

Hofstadter, D. et Sander, E. (2013). *L'analogie, cœur de la pensée*, Paris, Odile Jacob.

Kaitlin Tremblay - Collaborative Worldbuilding for Video Games (2023, CRC Press)

Nicolas Lafargue, *Composition photographique et narration environnementale dans Life is Strange*, <https://artcoregamer.nicolaslafarge.fr/composition-photographique-et-narration-environnementale-dans-life-is-strange/>

Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris, Éditions La Découverte.

AldOC : Gris



Idées et conception graphique :
Jean-Denis Oste