

# POP PHILLO

LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES POP-PHILOSOPHIQUES

**No.8**  
PAR PHILONS.ORG

**JEU VIDÉO  
STORYTELLER**

---

**MOTS-CLÉS**

STÉRÉOTYPIES  
CAUSALITÉ  
CONTES  
ÉNIGME  
PUZZLE

---

**HABILETÉS**

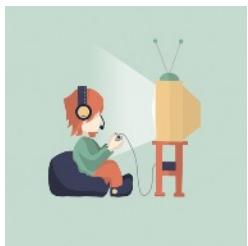
ANALYSER  
CONCEPTUALISER  
INTERPRÉTER

# 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.

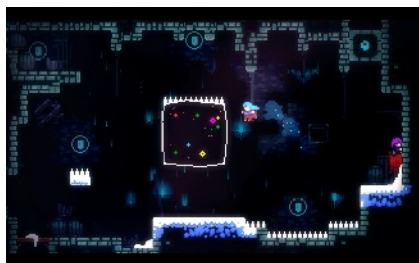
La spécificité du jeu, par rapport à d'autres médias, est [...] d'inscrire dans le corps des joueurs une série d'actions prédéterminées par les concepteurs. [...] Le fait de nécessairement poser des actions pour jouer produit une réalité sociale non seulement énoncée, mais performée par le corps du joueur (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'approprié 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 *Storyteller*.



# GAMEPLAY ET RÉCIT

*Storyteller* est un jeu qui appartient à la catégorie des puzzle game. Autrement dit, c'est un jeu de casse-tête et d'énigmes autour d'histoires à reconstruire à l'aide d'une simple description. D'ailleurs, il est amusant de noter que si *Storyteller* est un jeu qui parle d'histoires, il n'en raconte aucune lui-même. En ce sens il peut être considéré comme un jeu « méta » qui joue sur les codes des histoires et leur stéréotypie.

## Stéréotypie

Tendance à se conformer à des stéréotypes, à se comporter de manière figée, conventionnelle. (CNRTL)

De nos jours, il n'est pas rare de considérer les stéréotypes comme intrinsèquement mauvais. Charriant leur lot de pensées trop rapides et de catégorisations hâtives, les stéréotypes ne sont pourtant pas inutiles ou illégitimes par nature. Par exemple, dans le cadre de la lecture, les stéréotypes permettent de renforcer la lecture et d'aider le lecteur à trouver du sens. C'est d'ailleurs ces éléments qui permettent au jeu de fonctionner : la connaissance que nous avons des relations stéréotypées entre les personnages.

## Extrait

Tout lecteur confronté à un texte l'aborde avec son bagage culturel – désigné comme « répertoire » par Wolfgang Iser et « encyclopédie » par Umberto Eco – qui est composé des schèmes rencontrés ailleurs et modelés sous la forme de stéréotypes. Ces stéréotypes concernent tous les aspects du texte : personnages, structures, discours, valeurs, catégories génériques, etc., tout un « déjà là » qui conditionne et modélise leur approche. Pour Dufays (1994, p. 35), « apprendre à lire, c'est apprendre à maîtriser des stéréotypies » car « la prégnance des stéréotypes a pour effet de rendre la plupart des textes lisibles, voire prévisibles, dans leurs contenus comme dans leurs formes ».

Connan-Pintado, C. (2019). Stéréotypes et littérature de jeunesse. *Hermès, La Revue*, 83, 105-110. <https://doi.org/10.3917/herm.083.0105>

**Listons** ensemble les stéréotypes culturels présentés/utilisés par le jeu.

.....

.....

.....

.....

.....

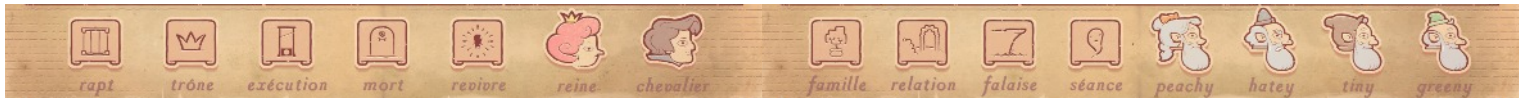
.....

.....

.....

.....

.....



Au-delà de l'utilisation de stéréotypes, *storyteller* s'appuie sur des mécaniques simples d'inférences logiques tantôt issues du jeu lui-même tantôt partagées par d'autres médias et moyens de narration. **Listons et explicitons** ensemble ces mécaniques qui font la particularité du jeu.

### Les mécaniques du jeu

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### MENONS L'ENQUÊTE

À côté de ces stéréotypes « imposés » par le jeu, il y en a d'autres qui sont davantage du fait des joueurs et joueuses. En effet, plus d'une fois, le jeu nous offre la possibilité de choisir... Mais avons-nous fait autrement que ce que nous avons l'habitude de voir dans les histoires fantastiques et les contes ? Pour mener l'enquête, nous devons identifier les stéréotypies auxquelles nous aurions pu être soumis et déterminez si nous avons su y échapper.

Pour commencer, **identifions** les histoires où nous avons le choix de faire différemment. Ensuite, **déterminons** les gestes qui peuvent permettre d'identifier que nous avons suivi des stéréotypes ou que nous ne les avons pas suivis.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# LE CONCEPT D'HÉTÉRONORMATIVITÉ



Comme nous avons pu le voir dans la réflexion sur l'influence des stéréotypes dans le choix des personnages (et de leur genre) en fonction des rôles, de plus en plus de personnes remettent en cause ces modèles d'histoire. De ce fait, de plus en plus de studios de production veillent à la diversité au sein de leur production. Mais la diversité pour elle-même n'étant pas un argument (ou du moins n'étant pas suffisamment développé) formulons des hypothèses **pertinentes et fertiles** qui peuvent expliquer ce type de revendication.

Histoires « libres »	12
Histoires « cadennassées »	39
Histoires qui cassent potentiellement les codes	11

.....  
.....  
.....


## Précision théorique

L'expression controversée « théorie du genre » (gender theory) ne relève pas du mythe. Elle désigne une élaboration philosophique qui cherche à conceptualiser la manière dont le genre (au sens d'identités sexuée et sexuelle conditionnées par un système de rôles et de pouvoirs) est constitué ou produit.

Saintôt, B. (2019). Qu'est-ce que le genre : Petit précis d'une notion large. *Revue Projet*, 368, 13-20. <https://doi.org/10.3917/pro.368.0013>

Dans la bande dessinée autobiographique *Les cœurs insolents* (ci-contre), la réalisatrice Ovidie qualifie de *mascarade* l'hétérosexualité. Après avoir pris connaissance du document, **déterminez** avec précision ce qu'elle semble entendre par mascarade.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Je n'ai jamais trop su si toute  
cette mascarade de l'hétérosexualité  
m'avait été imposée ou si quand  
même, par moment, je l'avais  
acceptée de bon cœur.

Est-ce qu'ado j'étais vraiment  
attirée par les garçons avec qui  
je sortais ou est-ce qu'ils étaient  
simplement les seuls partenaires  
potentiels pour la  
découverte de  
mon propre  
plaisir ?

En clair, est-ce  
que je couchais avec  
faute de mieux ?

Ce serait vache d'affirmer ça  
de façon péremptoire. Parce que  
je me suis attachée à la plupart  
d'entre eux. Et j'y ai parfois pris  
du plaisir, aussi. Mais j'ai toujours  
su que quelque chose déconnaît.



## Les normes sociales

Les normes **descriptives** : « ce que je pense que les autres font » Les normes descriptives, également connues sous le nom d'attentes empiriques, sont les croyances sur ce que font les autres, indépendamment de l'approbation. Les normes descriptives conduisent à un comportement ou une pratique lorsqu'une personne s'engage dans un comportement donné parce qu'elle pense que d'autres membres de sa communauté et de son cercle social font de même.

Les normes **injonctives** : « ce que je pense que les autres approuvent » Les normes injonctives, également connues sous le nom d'attentes normatives, sont les croyances que les gens ont sur ce que les autres approuvent ou s'attendent d'eux. Les normes injonctives influencent le comportement lorsque les gens s'engagent dans une pratique parce qu'ils croient que ceux qui comptent pour eux s'attendent à ce qu'ils le fassent, en les récompensant socialement s'ils le font et en les sanctionnant s'ils ne le font pas.

Source : <https://www.unicef.org/media/114436/file/Social-norms-definitions-French.pdf>

**Précisons** le concept d'hétéronormativité tel qu'il semble se dessiner tout au long de ce dossier.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Au regard des éléments avancés dans ce dossier et des crispations autour de ces questions entre ceux qui trouvent « qu'on n'en fait pas assez » et ceux qui trouve « qu'on en fait déjà trop », nous pouvons conclure ce dossier (mais pas la réflexion) sur la formulation d'une problématisation dont la question d'ouverture place en son cœur les enjeux liés aux questions d'hétéronormativité et d'hétérosexualité. **Formulez** une question problématique, qui fait sens pour vous, en lien avec les réflexions développées dans ce dossier.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## RÉFÉRENCES SCIENTIFIQUES À DÉCOUVRIR

Nous développons ici la thèse que les transgressions de genre perpétrées par nos étudiant·e·s ont provoqué des réactions de sanction qui trahissent les attentes hétéronormatives d'une société où l'hétérosexualité est institutionnalisée. Les concepts d'« hétérogenre » et d'« hétéronormativité » font partie d'un corpus grandissant de littérature scientifique qui questionne l'hétérosexualité (Adkins et Merchant, 1996 ; Kitzinger, Wilkinson et Perkins, 1992 ; Maynard et Purvis, 1995 ; Richardson, 1996 ; Wilkinson et Kitzinger, 1994). Les chercheur·e·s font notamment référence à l'hétérosensibilité (Epstein et Steinberg, 1995), à l'hégémonie hétérosexuelle (par exemple, Thompson, 1992), à l'hétéropatriarcat (Ramazanoglu, 1994), à l'hétérocentrisme (Kitzinger et al., 1992), aux technologies de l'hétérosexualité (Gavey, 1993) et à l'imaginaire hétérosexuel (Ingraham, 1994). De différentes façons et à des degrés divers, tous ces termes permettent de saisir que l'hétérosexualité institutionnalisée est obligatoire en même temps qu'elle va de soi. Toutes ces tentatives théoriques visent à mettre au jour un aspect souvent négligé de la sexualité (à savoir que l'hétérosexualité constitue un choix par défaut) et à souligner son hégémonie culturelle. Cette « approche par le haut » selon l'expression de Michael Messen (1996) (qui s'attache à étudier le pôle dominant dans la dichotomie conceptuelle établie par une culture) survient après de nombreuses années passées à étudier la minorité défavorisée (homosexuelle). Cela marque un tournant conceptuel significatif dans le domaine de la théorie féministe et queer/lesbienne, et dans les études de genre en général, grâce au lien établi entre hétérosexualité et inégalité de genre, une relation longuement analysée par les théories féministes radicales (MacKinnon, 1989 ; Millet, 1970 ; Rich, 1980).

McCarl Nielsen, J., Walden, G. & Kunkel, C. (2009). L'hétéronormativité genrée : exemples de la vie quotidienne. *Nouvelles Questions Féministes*, 28, 90-108. <https://doi.org/10.3917/nqf.283.0090>

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES DU DOSSIER

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

Connan-Pintado, C. (2019). *Stéréotypes et littérature de jeunesse*. Hermès, La Revue, 83, 105-110. <https://doi.org/10.3917/herm.083.0105>

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

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/...>

McCarl Nielsen, J., Walden, G. & Kunkel, C. (2009). L'hétéronormativité genrée : exemples de la vie quotidienne. *Nouvelles Questions Féministes*, 28, 90-108. <https://doi.org/10.3917/nqf.283.0090>

Ovidie et Lainé, A (2021). *Les cœurs insolents*, Paris, Hachette.

Saintôt, B. (2019). Qu'est-ce que le genre : Petit précis d'une notion large. *Revue Projet*, 368, 13-20. <https://doi.org/10.3917/pro.368.0013>

Storyteller, *jeu et images associées* (Annapurna interactive, 2023).

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

Unicef, <https://www.unicef.org/media/114436/file/Social-norms-definitions-French.pdf>

APIdoc : Storyteller



Idées et conception graphique :  
Jean-Denis Oste