

POP PHILLO

LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES POP-PHILOSOPHIQUES

NO.12

PAR PHILONS.ORG

JEU VIDÉO THE STANLEY PARABLE

MOTS-CLÉS

LIBERTÉ
SENS DE LA VIE
MÉTA RÉFLEXION
OBÉISSANCE
CHOIX

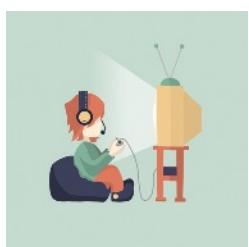
HABILETÉS

INTERPRÉTER
CONCEPTUALISER
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.

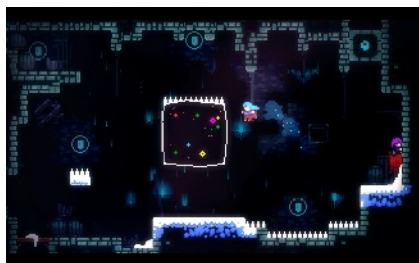
La spécificité du jeu, par rapport à d'autres médias, est [...] d'inscrire dans le corps des joueurs une série d'actions prédéterminées par les concepteurs. [...] Le fait de nécessairement poser des actions pour jouer produit une réalité sociale non seulement énoncée, mais performée par le corps du joueur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



PREMIÈRE APPROCHE DE LA LIBERTÉ

Une des particularités les plus notables du jeu vidéo tient à son caractère immersif. En effet, parce que nous *contrôlons* un avatar ou avons une *action* sur des objets, le médium vidéoludique implique une expérience particulière. De cette expérience peut naître **un sentiment de liberté**... mais est-on vraiment libre dans un jeu vidéo, d'autant plus dans celui-ci ? Pour commencer, nous devons définir rapidement ce qu'est la liberté.

Pour moi, la liberté c'est

.....

.....

PEUT-ON JAMAIS ÊTRE LIBRE DANS UN JEU VIDÉO ?

On retrouve régulièrement vis-à-vis du jeu vidéo et de ses prétentions à offrir un sentiment de liberté lié au choix une critique qui consiste à dire que le fait de jouer à un jeu vidéo empêche *de facto* d'être libre, mais n'est-ce pas aller vite en besogne...



PROPOSITION

Tu peux choisir sans pour autant être libre car au final, tu ne fais que choisir ce que le développeur veut bien que tu choisisses dans ces jeux. En comparant le jeu vidéo avec le cinéma, Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario, dit que la place du réalisateur revient au joueur et que son travail en tant que créateur de jeu est de fournir des outils aux joueurs pour créer sa propre expérience. Les possibilités sont grandes mais chaque outil a ses limites. Tu ne peux pas devenir pote avec les goombas au lieu de les affronter, tu n'as pas le choix d'explorer ce monde en profondeur et même pire, tu n'as pas le choix de reculer. En réalité, tes choix sont orientés par les règles du jeu. (...) le jeu vidéo n'est pas le choix, c'est l'illusion du choix.

MJ - FERMEZ LA, *Jeu Vidéo et illusion de choix - FERMEZ LA (Vieux dossier #19)*, <https://youtu.be/SYIErEskceQ>

Comme on le voit, la limitation des outils est le point central de l'argumentation. On pourrait même trouver des points communs entre le jeu vidéo et la vie réelle du joueur. **Cherchons un exemple** dans le réel pour chaque limitation :

« Tu ne peux pas devenir pote avec les goombas » :

.....

« Tu n'as pas le choix d'explorer ce monde en profondeur » :

.....

« Tu n'as pas le choix de reculer » :

.....

« Tes choix sont orientés par les règles du jeu » :

.....

Cette critique du choix et de la liberté est vieille comme le monde. Inspirant nombre de penseurs, elle donne parfois lieu à des vertiges métaphysiques sur la condition humaine. De ce fait, elle engendre une contre-critique qui trouve son fondement dans le pragmatisme.

 LECTURE

Sauf qu'il y a lieu d'objecter à l'accusation qu'elle confond liberté et absence de contrainte, de sorte que sa démonstration ne nie pas la réalité de la liberté, mais se borne à rappeler qu'elle apparaît dans un environnement déterminé ; qui la précède et sur lequel elle fait relief. Fait que personne ne remet en cause. La liberté à laquelle ils s'attaquent est le privilège des dieux. Ce qui fait d'eux non pas des pragmatiques, mais des rêveurs déçus, qui faute d'accepter la réalité confondent la liberté et la toute-puissance, comme d'autres prennent les moulins pour des géants. Croyant prouver l'inexistence du libre arbitre, ils démontrent seulement que l'homme n'est pas un dieu. La belle affaire ! Qu'un monde les précède ne suppose en rien que les hommes soient dénués de toute forme de liberté. En effet, nul ne considère qu'être libre ici-bas signifie n'être soumis à aucune contrainte. Chacun admet le poids de la génétique, de la chimie du corps et du cerveau, de l'histoire et de la culture dans les actions individuelles. (Bentata 2021, p. 159)

Si nous résumons fortement l'idée de Bentata, nous trouvons à la base de ces critiques une confusion ou un malentendu entre

SYNTHÈSE INTERMÉDIAIRE

Arrivé à ce stade, synthétisons en les relatant, les différents aspects de la liberté que nous avons mis en lumière. Pour ce faire, **indiquons** les termes utilisés pour parler de liberté depuis le début de ce dossier.

.....

.....

.....

.....

.....

Formulation du principe du jeu



.....

.....

.....

.....

.....

Le concept de liberté est de loin l'un des plus complexes dans l'histoire de la philosophie. Depuis sa naissance avec Socrate, la philosophie n'a eu de cesse de se poser la questions « sommes-nous libres ? » ; « qu'est-ce que la liberté ? ». Comme nous n'avons pas matériellement le temps de nous confronter à toute l'histoire de la philosophie pour questionner le concept de liberté et plus particulièrement dans les jeux vidéo, nous allons nous baser sur le texte d'Olivier Boulnois qui « cartographie » assez bien la problématique. Pour chaque partie, nous nous demanderons si la réflexion (ou plutôt en quel sens) s'applique aux jeux vidéo.

LECTURE



Il est impossible de répondre la question : « sommes-nous libres ? » si les arguments échangés ne portent pas sur le même concept. Or la question directrice de la liberté est devenue inintelligible parce qu'on utilise un concept unique pour rendre compte de plusieurs usages. Il existe en effet plusieurs définitions de la liberté, auxquelles correspondent autant de questions intriquées, qui semblent dépendre les unes des autres. Il est essentiel de les *démêler*, pour articuler ces questions différentes en une problématique. Les concepts mobilisés pour penser la liberté sont légion : plein gré, initiative, spontanéité, désir, souhait, choix, volonté, libre arbitre, autonomie, indépendance, indétermination, autodétermination, affranchissement, libération, bonté, justice, etc. Autant de concepts qui interviennent pour nous permettre de penser celle-ci. Pouvons-nous les ordonner ?

Question 1 : De quoi la liberté nous libère-t-elle ?

1. La liberté est d'abord une liberté à *l'égard de la contrainte* : en ce sens, est libre celui qui peut agir sans être entravé dans son corps. Ce premier sens implique seulement une capacité d'agir de plein gré.
2. Ensuite, un être libre est affranchi à *l'égard de toutes les causes extérieures* : il est *indépendant* de toute causalité cosmique ; en ce sens, est libre celui qui peut agir, choisir ou vouloir de diverses manières, dans une même conjoncture extérieure. Ce deuxième sens implique la possibilité d'une spontanéité, détachée de toute détermination externe.
3. Enfin, être libre peut signifier être détaché de tout facteur *causal interne aussi bien qu'externe* : serait libre celui qui peut agir de diverses manières, quels que soient la conjoncture du monde et son état d'esprit (ses désirs et ses croyances). Dans n'importe quelle conjoncture, interne et externe, l'agent est alors libre à l'égard de toute nécessité. Ce troisième sens implique une indétermination même à l'égard de toute *raison*.

Question 2 : Quelle est l'instance que l'on dit libre ?

L'expression peut viser :

1. la liberté d'*agir* autrement ; la liberté est alors une propriété de l'action ;
2. la liberté de *choisir* entre plusieurs options ; la liberté est un attribut de l'arbitre (du choix) ;
3. la liberté de *vouloir* ou de ne pas *vouloir*, de vouloir une chose ou son contraire : nous avons alors une *volonté* libre.

Ces trois sens vont du plus extérieur (l'action dans sa dimension corporelle) au plus intime et au moins visible dans l'agent (sa volonté). Chaque degré recouvre le précédent : la liberté de choisir commande la liberté d'action, puisqu'elle nous permet de choisir un type d'actions ; et la liberté de vouloir donner son assentiment au choix, donc à l'action.

.....

.....

.....

.....

.....

Question 3 : Comment s'articule la liberté à l'ordre du monde ?

1. On peut estimer qu'est libre celui qui consent à l'ordre du monde ; si cet ordre est nécessaire, le problème est alors de savoir si la liberté est compatible ou non avec le *déterminisme*.
 2. On peut imaginer un observateur omniscient, qui prévoirait chacune de nos actions futures ; ainsi, sans que le monde soit lui-même nécessairement déterministe, l'agent agirait toujours de la façon prévue par cet observateur ; le problème est alors celui de la liberté au sein du *prédéterminisme*.
 3. Enfin, on peut estimer que certains événements du monde ne sont pas nécessairement déterminés par ces causes. Dans ce cadre, est libre celui qui a toujours le pouvoir d'agir, de choisir ou de vouloir une chose ou une autre dans les mêmes circonstances. C'est une position strictement *indéterministe*.
-
-
-
-
-

Source : Boulnois O. (2021). *Généalogie de la liberté*. Éditions du seuil. pp. 34-36.



LA LIBERTÉ ET L'IGNORANCE

De notre longue pérégrination dans les couloirs de *The Stanley Parable* aux méandres des propositions de la philosophie, on pourrait penser que nous le jeu prévoyant nos faits et gestes, nous ne sommes libres en rien... Il existe pourtant une autre manière d'envisager les choses qui nous est donnée par celui qui a popularisé l'idée du déterminisme... Baruch Spinoza. À la fin de *l'Éthique*, dans son cinquième livre, le philosophe fait quelques précisions importantes sur la liberté, le savoir et la puissance parfaitement applicable à ce bon vieux Stanley (ou plutôt à celles et ceux qui le jouent).

LECTURE

PROPOSITION VI du livre 5

En tant que l'âme conçoit toutes choses comme nécessaires, elle a sur ses passions une plus grande puissance : en d'autres termes, elle est moins sujette à pâtir.

Scholie : A mesure que cette connaissance que nous avons de la nécessité des choses s'applique davantage à ces objets particuliers que nous imaginons de la façon la plus distincte et la plus vraie, la puissance de l'âme sur ses passions prend de l'accroissement ; c'est une loi confirmée par l'expérience. Nous voyons en effet que la tristesse qu'un bien perdu nous fait éprouver s'adoucit aussitôt que l'on vient à considérer qu'il n'y avait aucun moyen de conserver ce qui nous a été ravi. De même, on remarquera que personne ne plaint un enfant de ne savoir point encore parler, marcher, raisonner, ou enfin de passer tant d'années dans une sorte d'ignorance de lui-même. Mais s'il arrivait que la plupart des hommes naquissent adultes, et qu'un ou deux seulement vinssent à naître enfants, chacun alors prendrait pitié de leur condition, parce que chacun cesserait de considérer l'enfance comme une chose naturelle et nécessaire, et n'y verrait plus qu'un vice ou un écart de la nature. Je pourrais joindre à ces faits une foule d'autres faits semblables.

Baruch SPINOZA, *L'éthique*, traduction de Emile Saisset, in Œuvres de Spinoza, tome 3, Charpentier, 1861.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES DU DOSSIER

Bentata, P. (2021). *De l'esprit de servitude au XXIe siècle*. Paris. Éditions de l'observatoire.

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>

The Stanley Parable (Wreden et Pugh, 2013)

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/...>

MJ - FERMEZ LA, *Jeu Vidéo et illusion de choix - FERMEZ LA (Vieux dossier #19)*, <https://youtu.be/SYIErEskceQ>

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

Boulnois, O. (2021). *Généalogie de la liberté*. Paris. Éditions du seuil .

Spinoza, B. (1861). *L'éthique*.

JV Philo : The Stanley Parable 

Idées et conception graphique :
Jean-Denis Oste