

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	ii
TABLE DES MATIÈRES	iv
LISTE DES FIGURES.....	vi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1	6
APPROCHE EXISTENTIALISTE DE LA CONCEPTION DE JEU.....	6
1.1 Signification : la rhétorique procédurale.....	8
1.1.1 Signification en art.....	9
1.1.2 Perspective existentialiste de la signification : « l’existence précède l’essence »	13
1.1.3 Interactivité	15
1.1.4 Rhétorique procédurale	17
1.2 Liberté : la jouabilité émergente	23
1.2.1 Perspective existentialiste de la liberté : « l’homme est condamné à être libre »	24
1.2.2 Déterminisme et libre arbitre en jeu vidéo	25
1.2.3 Jouabilité émergente.....	29
1.3 Mort : la mécanique de mort permanente	32
1.3.1 Perspective existentialiste de la mort : « être-vers-la-mort »	33
1.3.2 Partie terminée	36
1.3.3 Mort insignifiante.....	37
1.3.4 Retour de la mort permanente	37
1.3.5 Angoisse et déni de la mort.....	38
1.4 Intersubjectivité : la narration interactive	40
1.4.1 Perspective existentialiste de l’intersubjectivité : « l’enfer, c’est les autres »	40
1.4.2 Narration interactive.....	44
1.4.3 Narration et intersubjectivité.....	46
1.5. Objectifs	52
CHAPITRE 2	53
<i>EGGISTENCE</i>	53
2.1. Description du jeu	53

2.1.1 Inspiration	53
2.1.2 Contexte de jeu.....	55
2.1.3 Esthétique et symbolisme.....	56
2.1.4 Type de jeu.....	57
2.2 Application pratique de l'approche de conception de jeu	60
2.2.1 Signification : la rhétorique procédurale.....	60
2.2.2 Liberté : la jouabilité émergente.....	68
2.2.3 Mort : la mort permanente.....	70
2.2.4 Intersubjectivité : la narration interactive.....	74
2.3 Synthèse	77
CONCLUSION	81
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	86

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1 : STRUCTURE NARRATIVE EN ARBRE	49
FIGURE 2 : MODELE EN GRAPHE ORIENTE	50
FIGURE 3 : INDICATEURS DE SURVIE.....	58
FIGURE 4 : LA MECANIQUE DE LA DESCENDANCE	66
FIGURE 5 : INTERFACE DE L'INVENTAIRE.....	71
FIGURE 6 : COFFRE D'HERITAGE.....	73
FIGURE 7 : PHYLACTERE.....	75

INTRODUCTION

Depuis plus d'une décennie, un débat perdure, tant au sein du monde de l'art que celui du jeu vidéo. Ce débat, qui a lieu sur deux fronts à la fois, tourne autour du statut du jeu vidéo en tant que médium artistique. Une multitude d'intervenants, incluant des créateurs de jeu et des critiques d'art, ont donné leurs opinions sur la question et par le fait même, se sont positionnés dans ce débat. Alors que plusieurs musées – le Museum of Modern Art à New York (Solon, 2012) et le Smithsonian American Art Museum à Washington (McCormick, 2013) entre autres – portent une attention nouvelle au médium, certains concepteurs de jeu, comme Hideo Kojima, rejettent la conception du jeu vidéo en tant que forme d'art (Gibson, 2006). La prise de position de ces intervenants peut sembler aussi surprenante qu'inattendue. On aurait pu penser de prime abord les institutions muséales réfractaires au jeu vidéo et un créateur de la trempe de Kojima satisfait de se voir reconnaître en tant qu'artiste. Or, tel n'est pas le cas.

La définition de ce qu'est l'art et la classification des formes d'art qui pourrait en découler sont sources de discorde chez les théoriciens, historiens et philosophes de l'art. Inévitablement, cette discorde alimente le débat entourant le statut artistique du jeu vidéo. Aux 19^{ème} et 20^{ème} siècles, l'impressionnisme, le cubisme, le *ready-made*, l'art conceptuel, la photographie et le cinéma ont remis en question les préconceptions sur lesquelles reposait l'art. La classification des arts proposée originalement par le philosophe Hegel, au début du 19^{ème} siècle, ne comptait que cinq arts majeurs : l'architecture, la sculpture, la peinture, la musique et la poésie (Hegel, 1997, p. 19-22). Au fil des années, de nouvelles

formes d'art se sont progressivement greffées à cette classification. Les arts de la scène (le théâtre, la danse, le mime et le cirque), le cinéma, la photographie et même la bande-dessinée sont à présent considérés comme des formes d'art légitimes.

Raph Koster, concepteur et théoricien du jeu vidéo, s'interroge sur la légitimité artistique du médium vidéoludique. Il conçoit l'art avant tout comme un moyen d'exprimer de l'information complexe :

À quoi sert l'art? Communiquer. C'est intrinsèque à sa définition. [...] Qu'est-ce que l'art? Mon avis sur la question est simple. Le média fournit de l'information. Le divertissement fournit de l'information reconfortante et simpliste tandis que l'art fournit de l'information complexe, requérant une réflexion pour être en mesure de l'absorber. L'art utilise un médium particulier, il communique à travers les contraintes du médium. (Koster, 2004, p. 146)

La définition de Koster met de l'avant non seulement la fonction communicative de l'art, mais aussi la nécessité d'une adéquation efficace entre le fond et la forme de l'œuvre artistique. Le fond correspond à l'information que l'artiste tente d'exprimer. Selon Koster, le niveau de complexité caractérisant l'information exprimée est un critère permettant de différencier l'art du divertissement. L'art, contrairement au divertissement, remet en cause nos préconceptions et suscite la réflexion. La forme correspond quant à elle à l'ensemble des qualités intrinsèques du médium artistique, ce qui fait sa spécificité. Koster souligne que la forme sert le fond de l'œuvre; l'artiste doit faire usage des qualités intrinsèques du médium pour exprimer l'information.

Le jeu vidéo demeure un médium relativement jeune et son plein potentiel reste encore à découvrir. Selon Koster, le jeu vidéo se distinguera comme art à part entière aux

yeux du monde seulement lorsqu'il saura nous offrir, comme toutes les autres formes d'expression artistique, une meilleure compréhension de nous-mêmes.

Les jeux jusqu'à présent ne nous ont pas vraiment permis d'approfondir notre compréhension de nous-mêmes. Au lieu de cela, les jeux ont principalement servi d'arène pour exhiber le comportement humain dans sa forme la plus grossière et la plus primitive [...] Pour que les jeux vidéo aillent véritablement de l'avant, ils devront nous offrir un nouveau regard sur nous-mêmes. (Koster, 2004, p. 174)

« Afin que les jeux atteignent le statut d'art [...] leurs mécaniques devront être révélatrices de la condition humaine » conclut Koster (2004, p. 181). L'humain est le sujet phare d'une multitude de disciplines, incluant l'anthropologie, la psychologie, la sociologie et la philosophie. Néanmoins, le sens de l'expression « condition humaine » demeure vague. L'expression est utilisée dans des contextes variés pour définir des problématiques très différentes. L'aspect polysémique de l'expression contraint les individus qui l'utilisent à la définir et à justifier son usage selon le contexte.

Dans le contexte de ma recherche, je me concentrerai sur la définition proposée par le courant de pensée existentialiste. Véritable philosophie de la condition humaine, l'existentialisme base ses concepts essentiellement sur le rapport qu'a l'individu avec sa propre existence. Le philosophe Jean-Paul Sartre, figure de proue du mouvement existentialiste, atteste l'existence d'une condition humaine :

S'il est impossible de trouver en chaque homme une essence universelle qui serait la nature humaine, il existe pourtant une universalité humaine de condition. Ce n'est pas par hasard que les penseurs d'aujourd'hui parlent plus volontiers de la condition de l'homme que de sa nature. Par condition ils entendent avec plus ou moins de clarté l'ensemble des limites *a priori* qui esquissent sa situation fondamentale dans l'univers. (Sartre, 1946, p. 67-68)

L'existentialisme a marqué de manière singulière le 20^{ème} siècle, au point d'influencer d'autres disciplines, tant dans les arts que dans les sciences. Irvin D. Yalom (1980), professeur émérite de psychiatrie à l'université Stanford et pionnier de la psychothérapie existentialiste, synthétise la pensée des grands philosophes associés à la mouvance existentialiste, de Søren Kierkegaard à Sartre, dans le but d'en dégager un cadre d'analyse de la condition humaine pouvant être appliqué à son champ d'expertise. Ce cadre d'analyse de la condition humaine est caractérisé par quatre grands thèmes existentiels : la signification, la liberté, la mort et l'intersubjectivité¹. Ces différents aspects sont inhérents à l'existence humaine et par conséquent, affectent tous les êtres humains, peu importe le sexe, l'ethnicité ou la classe sociale.

Plusieurs théoriciens du jeu vidéo explorent déjà comment ces thèmes peuvent être exprimés sous une forme vidéoludique : Ian Bogost (2007) s'intéresse à la notion de signification en jeu vidéo, Warren Spector (2013) à la liberté, Jamin Warren (2013) à la mort et Chris Crawford (2004) à l'intersubjectivité. Cependant, ils abordent chacun de ces thèmes de manière indépendante. Peu de théoriciens se sont intéressés à l'existentialisme comme cadre théorique pour résoudre certaines des problématiques propres au médium du jeu vidéo. Koster effleure la surface de ce sujet lorsqu'il fait remarquer qu'étonnamment plusieurs des aphorismes célèbres de Sartre semblent s'appliquer au contexte du jeu multi-joueurs : « Sous ce jour, il est intéressant de constater combien de phrases célèbres de Jean-Paul Sartre semblent étrangement applicables à notre relation aux mondes virtuels créés par les jeux » (Koster, 2004, p. 174). Il ne semble toutefois pas avoir compris tout le potentiel

1. Ce quatrième enjeu est appelé « isolement » dans le cadre d'analyse original. Yalom part du concept d'« isolement existentiel » pour traiter du thème de l'intersubjectivité.

qu'une analyse existentialiste plus approfondie du jeu vidéo pourrait avoir sur le développement artistique du médium. Dans quelle mesure une approche existentialiste de la conception de jeu, indissociable d'une réflexion quant à la condition humaine, peut-elle nous permettre de considérer le jeu vidéo comme une forme d'art? C'est à cette problématique que je tâcherai de répondre.

J'utiliserai le cadre d'analyse de la condition humaine développé par Yalom pour structurer mon travail de recherche. Ce cadre simple, divisé en quatre grands thèmes (signification, liberté, mort et intersubjectivité), me permettra d'engager un dialogue entre l'existentialisme et la conception de jeu vidéo et ainsi, de relever les multiples points communs qui unissent ces deux champs de connaissance. Les constats résultant de cette recherche seront mis en application dans le cadre d'un projet de recherche-crédation qui prendra la forme d'un prototype de jeu vidéo. Ce prototype de jeu vidéo remplira les critères spécifiques mis de l'avant par une approche existentialiste de la conception de jeu et par conséquent, pourra être considéré en tant que forme d'art.

CHAPITRE 1

APPROCHE EXISTENTIALISTE DE LA CONCEPTION DE JEU

L'art a la capacité de susciter en nous des émotions complexes et riches de sens. Au cours des dernières années, plusieurs concepteurs et théoriciens du jeu, souhaitant inciter un développement du potentiel artistique du jeu vidéo, ont suggéré de recentrer la discipline de la conception de jeu autour de l'émotion. Robin Hunicke et Jenova Chen, les créateurs du jeu vidéo *Journey*, partagent cette perspective. Hunicke croit que dans le processus de conception, la dimension esthétique d'un jeu a préséance sur sa dimension mécanique; autrement dit, le concepteur de jeu devrait définir les émotions qu'il souhaite susciter chez le joueur avant même d'établir les mécaniques de son jeu (Williams, 2013). Le collègue de Hunicke, Chen, pousse l'idée encore plus loin et affirme que les genres vidéoludiques devraient être complètement articulés autour des émotions, comme c'est le cas au cinéma (comédie, drame, romance, etc.). La perspective artistique des créateurs de *Journey* peut sembler quelque peu abstraite et conséquemment, difficile à mettre en pratique. Néanmoins, elle met en évidence l'importance qu'ont les émotions en art et nous amène à réfléchir sur leur signification philosophique.

La philosophie occidentale a, pour la majeure partie de son histoire, opposé la raison à l'émotion, affirmant la supériorité du raisonnement sur l'intuition dans l'acquisition de la connaissance. De Platon à Kant en passant par Descartes, l'émotion est présentée comme une force perturbatrice, primitive et dangereuse devant être subordonnée à la raison. La raison, quant à elle, est édiflée, dès la Grèce antique, en tant que caractéristique essentielle de l'homme et source de toute connaissance. Cette doctrine,

plaçant la raison comme source de toute connaissance, prend le nom de « rationalisme » à partir du siècle des Lumières.

L'existentialisme naît au 19^{ème} siècle en réaction aux philosophies traditionnelles, dont le rationalisme. Les existentialistes affirment que l'existence humaine ne peut être étudiée à partir de la perspective objective et détachée qui caractérise le rationalisme (Aho, 2014, p. 15). Ceux-ci ne sont pas irrationalistes; ils ne récusent pas la validité de la logique ou de la pensée rationnelle (Flynn, 2006, p. 9). Ils soutiennent simplement que la compréhension de l'existence et de ce que signifie être humain passe nécessairement par un regard sur nous-mêmes.

Leur mode d'appréhension du réel est phénoménologique; ils étudient les structures de la conscience en fonction de la manière par laquelle les choses se révèlent à celle-ci. Selon eux, les émotions émergent de notre existence, c'est-à-dire de notre participation active avec la vie. Certaines émotions, comme l'angoisse, la crainte et le désespoir, seraient symptomatiques d'une confrontation profonde avec notre propre condition humaine (Flynn, 2006, p. 7). Chercher la signification de nos émotions nous contraint donc à examiner les différents aspects qui caractérisent notre condition humaine. Cet intérêt pour les émotions que partage les artistes et les existentialistes explique en partie pourquoi l'existentialisme a toujours été associé au monde des arts (Flynn, 2006, p. 7).

L'approche de conception mis de l'avant dans le cadre de la présente recherche a un caractère distinctement systémique. Il s'agit selon moi de son principal avantage par rapport à d'autres approches artistiques de conception de jeu. Divisée en quatre paramètres

clairs (signification, liberté, mort et intersubjectivité), elle permet aux concepteurs de jeu de représenter la condition humaine en jeu vidéo.

Au cours de ce premier chapitre, je présenterai la perspective existentialiste sur chacun des quatre grands thèmes caractérisant la condition humaine (signification, liberté, mort et intersubjectivité) et j'expliquerai comment cette perspective particulière peut être transposée au jeu vidéo.

1.1 Signification : la rhétorique procédurale

Rares sont ceux qui ne se sont jamais interrogés sur le sens de leur existence sur Terre. L'homme est animé par un « désir éperdu de clarté » (Camus, 2013, p. 18); il cherche un sens au monde, à son existence et à ses actions. Cependant, force est d'admettre que le monde dans lequel celui-ci a été jeté semble à bien des égards dépourvu de sens. La confrontation entre d'une part, la quête de sens de l'homme et d'autre part, un univers insensé est ce que le philosophe et écrivain Albert Camus (2013) appelle « l'absurde ».

Les existentialistes sont d'avis qu'il n'existe aucune signification inhérente au monde. La seule signification qui caractérise le monde est celle qui lui est conférée par l'homme (Flynn, 2006, p. 47). L'homme s'efforce de donner un sens à un monde incapable de lui en donner en retour. Il est un pourvoyeur de sens, non pas par choix, mais bien par nécessité. Il a besoin de sens car il ne peut vivre dans un monde dépourvu de sens sans sombrer dans un profond désespoir.

L'art est un moyen pour l'homme d'interpréter le monde et de lui conférer un sens. « Si le monde était clair, l'art ne serait pas » affirme Camus (2013, p. 72). Chaque œuvre d'art attribue un sens particulier au monde et à l'existence humaine. Cette signification est conférée autant par l'artiste que par le regard du spectateur.

Le jeu vidéo a certes le potentiel de devenir une véritable forme d'art, mais encore faut-il savoir comment le développer. Le concepteur de jeu désirant faire du jeu vidéo un médium d'expression artistique se doit de saisir comment l'œuvre d'art peut être porteuse de signification. Cette compréhension de l'œuvre d'art lui permettra de mieux transposer la perspective existentialiste de la condition humaine au jeu vidéo.

1.1.1 Signification en art

Au cours du 20^{ème} siècle, deux courants théoriques se sont opposés dans leur manière d'interpréter comment l'œuvre d'art pouvait être porteuse de signification : le formalisme et le non-formalisme.

Clement Greenberg, l'un des critiques d'art les plus influents du 20^{ème} siècle, par sa conception distincte de la signification dans l'art, personnifie à merveille l'approche théorique formaliste. Selon lui, la signification ne réside pas dans le sujet représenté par l'œuvre, mais bien dans la forme de l'œuvre, c'est-à-dire dans le médium artistique et l'usage qui en est fait par l'artiste. Dans cette perspective, le rôle de l'artiste est de mettre en valeur les qualités intrinsèques et uniques du médium.

Greenberg affirme que lorsqu'une forme d'art atteint un rôle dominant dans la culture, son influence désoriente, pervertit et domine les autres formes d'art. Ces dernières sont alors « forcées de nier leur propre nature dans le but d'atteindre les mêmes effets que l'art dominant » (Frascina, 2000, p. 64). La peinture, par exemple, se dénature et se soumet à l'art dominant de la littérature lorsque « toute l'emphase est enlevée du médium pour être transférée sur le sujet » (Frascina, 2000, p. 66). Le médium, caché, n'opère alors uniquement qu'en tant qu'illusion.

Pour ne pas être dominé, l'art doit être vrai, dit Greenberg. Il doit briser l'illusion et oser représenter la spécificité du médium : sa forme. L'artiste doit se concentrer non pas sur la représentation du sujet de son œuvre, mais bien sur les caractéristiques uniques qui définissent la nature de son médium artistique. Par exemple, pour que la peinture atteigne sa plénitude en tant que médium artistique, le canevas doit conserver sa planéité (sa nature en tant que surface plane) et la peinture ne doit représenter rien d'autre que la peinture. La mise en évidence de la spécificité du médium constitue le meilleur moyen de contrer l'influence néfaste de l'art dominant, quel qu'il soit. « La pureté en art consiste dans l'acceptation, dans la volonté d'accepter, les limitations du médium d'un art spécifique. [...] C'est par le médium que chaque art est unique et strictement lui-même » affirme Greenberg (Frascina, 2000, p. 66). L'avant-garde (exemplifié selon lui par le travail d'artistes comme Picasso, Braque, Mondrian et Matisse) constituerait historiquement un symbole de la démarche formaliste. Confrontés à l'influence néfaste de la littérature, l'art dominant de leur époque, les peintres avant-gardistes auraient tourné leur intérêt vers ce qui était unique et inhérent au médium pictural.

Le non-formalisme s'oppose au paradigme proposé par le formalisme. En tant qu'approche théorique, le non-formalisme constitue un front commun pour une diversité de points de vue et par conséquent, il est plus difficile à définir avec précision. On peut néanmoins affirmer que tous les artistes, théoriciens et critiques de l'art adhérant au non-formalisme partagent l'idée que la signification de l'œuvre d'art ne se réduit pas à sa forme.

L'artiste Marcel Duchamp rejetait complètement l'approche formaliste. Il qualifiait d'ailleurs la peinture « d'art rétinien »; un art qui, selon lui, ne plaisait qu'aux yeux et non à l'esprit. L'œuvre la plus célèbre de Duchamp, *Fontaine* (1917), ne consiste simplement que d'un urinoir en porcelaine renversé, signé « R. Mutt » et daté 1917. L'œuvre est considérée comme étant révolutionnaire non pas parce qu'elle popularisa la notion du *ready-made* (un objet du quotidien sélectionné et désigné en tant qu'objet d'art), mais plutôt parce qu'elle amena une toute nouvelle conception de l'œuvre d'art. Pour Duchamp, l'œuvre d'art est définie comme telle autant par l'artiste que par le spectateur (Cabanne, 1967, p. 122). Bien que ce soit l'artiste qui produit (au sens large du terme) l'œuvre, c'est le spectateur qui lui confère un sens. Le sens ne se réduit pas à la forme de l'œuvre. « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux » affirme Duchamp (1975, p. 247). La valeur artistique de l'œuvre émerge du dialogue qui s'effectue entre les deux pôles (artiste et spectateur) de l'acte de création (Lebel, 1959, p. 77).

Bien que le formalisme et le non-formalisme constituent deux doctrines radicalement opposées, une pratique artistique peut néanmoins être perçue comme étant à la fois formaliste et non-formaliste. Une perspective n'exclut pas nécessairement l'autre. Dans l'histoire de l'art, plusieurs mouvements artistiques furent célébrés et appropriés par les

deux camps. L'expressionnisme abstrait, par exemple, fut défendu et encensé au cours des années 1950 tant par des théoriciens formalistes que non-formalistes et ce, malgré leurs interprétations complètement discordantes sur le sujet.

Greenberg concevait l'expressionnisme abstrait, exemplifié par le travail de l'artiste Jackson Pollock, comme l'atteinte d'un nouveau stade dans l'évolution de l'art moderne. Il s'agissait d'un art pur et autonome. Seule la forme était porteuse de signification; la peinture était complètement dépouillée des associations et de l'illusionnisme qui l'avait jusqu'alors pervertie. Le critique d'art Harold Rosenberg, rival non-formaliste de Greenberg, amena toutefois une interprétation drastiquement différente de l'expressionnisme abstrait, celle-ci inspirée de la philosophie existentialiste (Lyon, 1991). Selon lui, la signification ne se trouvait pas dans la forme sur le canevas, mais bien dans l'action du peintre (qu'il qualifiait d'« *action painter* »). Le canevas n'était pour Rosenberg qu'un artefact captant l'action de l'artiste.

Le jeu vidéo, à l'instar de l'expressionnisme abstrait, se démarque des autres formes d'art tant d'un point de vue formaliste que non-formaliste. D'un point de vue formaliste, le jeu vidéo est avant tout un système formel, c'est-à-dire basé sur des règles (Zimmerman et Salen, 2003, p. 50). Le système, ou plutôt son habileté à exécuter une série de règles (sa procéduralité), est ce qui fait la spécificité du jeu vidéo comme médium artistique. Le cinéma est présentement un art dominant dans la culture et son influence sur le jeu vidéo est indéniable. Plusieurs jeux tentent d'être des expériences cinématographiques et délaissent la spécificité du médium pour miser plutôt sur de longues cinématiques. D'un point de vue non-formaliste, le jeu vidéo est un médium artistique performatif. Le jeu vidéo

ne s'adresse non pas à un spectateur, mais bien à un interacteur (le joueur). La signification du jeu vidéo provient de l'interactivité qu'elle offre au joueur. Le joueur est beaucoup plus impliqué qu'un simple spectateur car il est au centre de l'œuvre et peut interagir avec celle-ci. Il réfléchit à la signification de l'œuvre en fonction des interactions mises à sa disposition.

1.1.2 Perspective existentialiste de la signification : « l'existence précède l'essence »

La philosophie existentialiste nous permet de mieux comprendre pourquoi l'individu est un être en constante quête de signification, comment le jeu vidéo peut être porteur de signification et pourquoi, dans cette optique, l'interactivité est indispensable au jeu vidéo.

« Dieu est mort » déclara au 19^{ème} siècle le philosophe allemand Friedrich Nietzsche (2011, p. 237). Nietzsche était un virulent critique du christianisme. Selon lui, ce système de pensée, supposé donner à l'homme un sens à sa vie et au monde qui l'entoure, était fondé sur des mensonges, rempli d'hypocrisies et promouvait des valeurs morales désuètes. Néanmoins, lorsqu'il annonça la mort de Dieu, il ne faisait que constater une réalité sociale : Dieu n'était plus au centre de la pensée des gens. La religion perdait progressivement la place qu'elle avait dans la culture au profit du rationalisme et de la science (Flynn, 2006, p. 40). La dissolution éventuelle du système de pensée religieux allait laisser un vide incommensurable. L'homme devrait dès lors évoluer dans un monde sans signification, sans aucune valeur absolue sur laquelle baser sa propre existence. En déclarant la mort de Dieu, Nietzsche souhaitait inciter l'homme à se prémunir de ce

nihilisme imminent. L'homme devait selon lui, procéder à une « transvaluation des valeurs » et trouver par lui-même un sens à son existence (Tanner, 2001, p. 188).

La pensée de Sartre est empreinte d'un même athéisme. « Il n'y a pas de nature humaine, puisqu'il n'y a pas de Dieu pour la concevoir » affirme Sartre (1946, p. 6). S'il n'y a pas de nature humaine, cela signifie qu'on ne peut attribuer une essence particulière à l'homme. On ne peut dire de l'homme qu'il est, par exemple, intrinsèquement bon ou mauvais. L'homme n'est d'abord rien. Sartre renverse la perspective qui prévaut depuis Platon selon laquelle l'essence précède l'existence – les propriétés intrinsèques d'une chose définissent ce qu'elle est – et affirme que chez l'homme, « l'existence précède l'essence » (Sartre, 1946, p. 5).

L'existence humaine, contrairement au monde physique, ne peut être interprétée à partir d'une perspective essentialiste. Sartre emploie la figure du coupe-papier pour expliquer ce qui différencie au plan ontologique le mode d'être des objets (être-en-soi) de celui des hommes (être-pour-soi). Le coupe-papier est un objet fabriqué par un artisan, conçu selon un concept précis et voué à une fonction définie. L'essence du coupe-papier correspond donc à « l'ensemble des recettes et des qualités qui permettent de le produire et de le définir » (Sartre, 1946, p. 5). Seuls les « être-en-soi », comme les appelle Sartre, ont à priori une essence. Ils ont une essence car ils sont dénués de conscience et ils ne peuvent pas changer leur existence – ils ne peuvent ni choisir, ni agir. L'homme, contrairement au coupe-papier, n'a pas de créateur, de nature ou de vocation préétablie. Il est ce que Sartre appelle un « être-pour-soi »; il est un être conscient et sans essence qui ne se définit que par sa propre existence, que par les choix et les actions qu'il fait.

1.1.3 Interactivité

« Cogito, ergo sum » (Je pense, donc je suis). Cet argument philosophique fut formulé pour la première fois au 17^{ème} siècle par René Descartes, le père de la philosophie moderne. Descartes démontre qu'en faisant usage de sa conscience, le sujet pensant parvient à prouver l'unique certitude qui résiste au doute méthodique, à savoir l'existence de sa propre conscience. En effet, un penseur ne peut douter de sa propre existence car s'il n'existait pas, il ne pourrait douter (Flynn, 2006, p. 19). Cette certitude constitue un point de départ indubitable à partir duquel le philosophe peut acquérir tout savoir. L'argument de Descartes prouve la certitude subjective de l'existence du sujet pensant et établit la conscience de soi comme fondement de la connaissance.

Sartre qualifie la conscience d'intentionnelle; la conscience est toujours conscience de quelque chose. C'est par sa conscience que le sujet pensant appréhende les objets qui l'entourent et leur confère un sens. Le cogito de Descartes démontre que l'individu est conscient qu'il est conscient (conscience réflexive). Toutefois, conscience de soi (« Je pense donc je suis ») ne signifie pas connaissance de soi (« Qui suis-je? »). Lorsqu'il est conscient de sa propre conscience, le sujet est essentiellement conscient d'un objet absent. La conscience est un néant. Elle est un vide qui doit constamment être rempli par nos perceptions, nos idées et nos actions. Elle ne s'exprime qu'à travers les choix de l'individu. « Choix et conscience sont une seule et même chose » affirme Sartre (1943, p. 506).

Dans le cadre d'un jeu vidéo, le joueur donne une signification à son existence virtuelle (son expérience de jeu) à travers ses choix et ses actions. Ces interactions sont

décidées évidemment au préalable par le concepteur de jeu. Comme l'affirme le réputé théoricien des arts numériques Edmond Couchot : « L'art interactif est conçu – et doit l'être – pour que la subjectivité du spectateur s'exprime le plus librement possible à travers ses choix, ses gestes, son regard, même si cette expression exige d'être encadrée par certaines contraintes » (Couchot et Hillaire, 2003, p. 111).

Tel un dieu omnipotent, le concepteur de jeu crée un monde et établit les grandes règles immuables sur lesquelles sera fondé son fonctionnement. Il décide du degré d'interactivité qu'aura le joueur et détermine précisément quelles interactions seront mises à sa disposition. Ces interactions, de par leur nature, détermineront non seulement l'impact que le joueur aura sur l'environnement virtuel et les entités qui y vivent, mais aussi sur la signification qu'ultimement il retirera du jeu. C'est par l'interactivité que le joueur confère une signification à son expérience de jeu.

L'interactivité est une composante élémentaire du jeu vidéo. La littérature et le cinéma sont des médias purement linéaires et statiques, dépourvus de toute interactivité. Le jeu vidéo est unique en ce sens qu'il constitue le seul média de masse qui permet véritablement à son audience d'interagir. Le concepteur et théoricien du jeu Chris Crawford définit l'interactivité comme « un processus cyclique entre deux ou plusieurs agents actifs au cours duquel chaque agent, de manière alternée, écoute, pense et parle — une conversation en quelque sorte » (Crawford, 2004, p. 29). En effet, l'ordinateur accepte l'entrée de données (écoute), traite les données (pense) et rend de nouvelles données (parle).

La qualité générale de l'interactivité (d'humain à humain ou d'humain à ordinateur) dépend du produit, plutôt que la somme, des qualités de ces trois étapes. Vous devez avoir une bonne écoute, un bon raisonnement et une bonne expression pour avoir une bonne interaction. (Crawford, 2004, p. 29)

Alors que les autres médias de masse expriment un message, le jeu vidéo « converse » avec le joueur. Crawford reconnaît que les autres médias de masse sont capables d'exprimer un message avec « efficacité »; ils produisent l'effet désiré avec un minimum d'effort. Par exemple, un film, dans le cadre d'une projection publique, peut transmettre un message à plusieurs centaines de spectateurs simultanément. Le jeu vidéo toutefois, à l'avantage d'être un média « efficace »; en impliquant le joueur, il accomplit une action avec un grand degré de succès. Le média efficace est une forme de discours à sens unique, comme un monologue ou un sermon. Le média efficace est plutôt comme un dialogue socratique; une conversation qui suscite la réflexion, met en évidence les idées contradictoires et amène les interlocuteurs à s'interroger sur le sens véritable de leurs pensées et de leurs actions.

1.1.4 Rhétorique procédurale

Le théoricien du jeu vidéo Ian Bogost (2007) affirme que le jeu vidéo est un médium à la fois expressif et persuasif, capable de présenter un message, de monter un argumentaire et d'influencer. Toutefois, le jeu vidéo communique différemment des autres médiums. Il amène une toute nouvelle forme de persuasion, celle-ci basée sur la procéduralité du médium. Ian Bogost qualifie cette nouvelle forme de persuasion de « rhétorique procédurale ».

Ian Bogost définit la rhétorique procédurale comme étant « l'art de la persuasion à travers des représentations à base de règles et des interactions plutôt que par l'usage de la parole, de l'écriture, de l'image ou d'images animées » (Bogost, 2007, p. ix). Pour véritablement comprendre ce concept, il est toutefois nécessaire de le décomposer et d'étudier le sens donné à chacun de ces termes par l'auteur.

Le terme « rhétorique » provient du grec ancien. Dans la Grèce antique, ce terme désignait l'art oratoire pour des buts civiques. Il définissait une pratique exclusivement orale et publique. Bien que cet usage soit encore commun aujourd'hui dans les sphères juridiques et politiques, le sens du terme s'est progressivement généralisé au fil du temps pour représenter des modes de communication autres qu'oratoires. Le terme « rhétorique » désigne de nos jours toute forme d'expression efficace ou autrement dit, toute forme d'expression qui parvient à « accomplir les buts de l'auteur et absorbe le lecteur ou le spectateur » (Bogost, 2007, p. 19). Ainsi, une multitude de formes d'art peuvent avoir un usage rhétorique.

La rhétorique contemporaine n'a plus pour seul but de persuader ou de changer l'opinion de l'interlocuteur. « La persuasion en tant que but rhétorique persiste, mais sa nature a changé » affirme Bogost (2007, p. 19). L'efficacité de la rhétorique était autrefois définie uniquement par son succès ou son échec à accomplir un but spécifique. La rhétorique contemporaine mise avant tout sur l'élégance, la clarté et la créativité de la communication et laisse même un certain espace à l'interprétation.

Bogost s'appuie sur le travail effectué par le spécialiste de la rhétorique Kenneth Burke (1969). La rhétorique est définie par Burke comme étant « l'usage de mots par des agents humains pour former des attitudes ou induire des actions chez d'autres agents humains » (Burke, 1969, p. 41). Cette définition de la rhétorique peut sembler restreinte aux formes verbales et écrites de rhétorique. Toutefois, Burke reconnaît que le langage peut également être non-verbal et que par conséquent, la rhétorique peut se trouver dans d'autres formes de systèmes symboliques. « Partout où il y a de la persuasion, [...] il y a de la rhétorique. Et partout où il y a de la signification, il y a de la persuasion » affirme Burke (1969, p. 172). Ainsi, la rhétorique peut prendre une forme visuelle, comme en peinture, ou même procédurale, comme c'est le cas en jeu vidéo.

Bogost affirme que la rhétorique utilisée en jeu vidéo est « procédurale » en se basant sur la description que Janet Murray (1997), spécialiste du design d'interaction, fait de la procéduralité. Murray définit la procéduralité simplement comme étant une « habileté à exécuter une série de règles » (Murray, 1997, p. 71) – une série de règles étant une procédure. Cette habileté constitue selon elle une des caractéristiques fondamentales de tout « artefact numérique » (ordinateur, réseau, site web, jeu vidéo, etc.). Le jeu vidéo étant un système basé sur des règles formelles, il est un médium intrinsèquement procédural.

Le mode de représentation du jeu vidéo est procédural. Le jeu vidéo modélise des comportements et représente des processus en faisant usage de processus informatiques.

Étant donné que les ordinateurs fonctionnent de manière procédurale, ils sont particulièrement aptes à représenter des systèmes réels ou imaginaires qui fonctionnent de manière similaire – qui opèrent en fonction d'un ensemble de processus. (Bogost, 2007, p. 5)

La représentation procédurale consiste à « expliquer des processus avec d'autres processus [...] plutôt qu'avec le langage » (Bogost, 2007, p. 9).

La rhétorique procédurale ne requiert pas nécessairement l'interactivité. Toutefois, le jeu vidéo a la particularité d'être un média interactif; il permet au joueur d'interagir avec ses processus. Bogost met de l'avant la figure de sens de l'enthymème en tant que modèle d'interaction de la rhétorique procédurale. Un enthymème est un syllogisme (un raisonnement logique composé de deux prémisses et d'une conclusion) dont la prémisses majeure n'est pas explicitée. Bogost emploie la phrase suivante à titre d'exemple pour expliquer comment fonctionne l'enthymème : « Nous ne pouvons pas faire confiance à cet homme car il est un politicien » (Bogost, 2007, p. 18). L'enthymème peut se décomposer en trois parties (prémisses majeure (omise), prémisses mineure et conclusion) :

Les politiciens ne sont pas dignes de confiance. (Omise)
Cet homme est un politicien.
Par conséquent, nous ne pouvons pas faire confiance à cet homme.
(Bogost, 2007, p. 18)

L'enthymème requiert la déduction de la part du destinataire. Celui-ci doit, à partir de la prémisses mineure et de la conclusion communiquées par le destinataire, déduire la prémisses majeure qui est omise.

« Un modèle procédural comme celui du jeu vidéo peut être considéré comme un système d'enthymèmes imbriqués, d'affirmations procédurales que le joueur doit compléter par son interaction » affirme Bogost (2007, p. 43). Alors que le destinataire doit trouver la prémisse omise d'un enthymème par déduction, le joueur doit combler la partie manquante d'un enthymème procédural par son interaction. Bogost qualifie cette partie manquante d'« écart de simulation ». L'écart de simulation « correspond à l'écart existant entre la représentation basée sur des règles et la subjectivité du joueur » (Bogost, 2007, p. 43).

Une simulation est une représentation simplifiée d'un système source. Elle ne représente pas le système source tel qu'il est réellement dans toute sa complexité. Le concepteur de la simulation priorise les éléments du système source qu'il souhaite représenter et, ce faisant, met de l'avant une conception particulière du système source. Une simulation ne peut donc pas être objective. Toute simulation est subjective et présente un certain biais idéologique (Bogost, 2006, p. 99).

Il existe ainsi inévitablement une certaine disparité entre la représentation que fait le jeu d'un système source et la conception qu'a le joueur de ce même système source. Cet écart de simulation incite le joueur à s'interroger sur les règles qui régissent les deux systèmes. Le joueur compare la représentation procédurale à sa propre conception du système source pour en relever les différences. Le jeu vidéo est persuasif lorsque les aspects qui diffèrent entre les deux systèmes remettent en question la conception qu'il avait initialement du système source. « L'interprétation d'un jeu dépend autant sinon plus de ce que la simulation exclue ou laisse ambigu que ce qu'elle inclue » précise toutefois Bogost (2006, p. 105).

La signification du jeu, tout comme son pouvoir rhétorique, est déterminée par l'écart de simulation. La signification du jeu émerge de la lutte opposant l'intention de l'auteur à la liberté d'interprétation du joueur (Bogost, 2006, p. 123). Bien que le concepteur de jeu essaie de transmettre une signification particulière à travers les règles, c'est le joueur qui ultimement interprète et confère son sens au jeu. Le concepteur doit resserrer l'écart de simulation pour parvenir à transmettre son message avec précision. Plus l'écart de simulation est grand, plus le joueur est susceptible de retirer une signification autre que celle initialement prévue par le concepteur de jeu.

Au cours de la dernière décennie, plusieurs concepteurs de jeu, particulièrement dans la scène indépendante et le mouvement *art game*, ont expérimenté avec la portée rhétorique de la procéduralité.

Avec son jeu *The Marriage*, le concepteur de jeu Rod Humble est parvenu, en combinant une esthétique minimaliste (composée uniquement de carrés et de cercles colorés) et un nombre limité de mécaniques simples, à représenter la complexité que peut comporter une relation de couple. Le jeu, à sa sortie, relança le débat sur le statut artistique du jeu vidéo. Non pas par hasard, son créateur fut grandement influencé par le livre de Koster (Alexander, 2012).

La conceptrice de jeu Brenda Romero explore comment le jeu peut, grâce à ses règles, aborder des sujets difficiles. *Train*, son jeu de plateau sur le thème de la complicité systémique, parvient à symboliser par ses règles la déportation massive des Juifs vers les camps de concentration nazis lors de l'Holocauste. Le jeu comprend un ensemble de pions

jaunes et trois trains miniatures placés sur des rails de chemin de fer. Les joueurs commencent à jouer sans être explicitement informé du contexte du jeu. Ils suivent les instructions qui leur sont données et tentent de charger un maximum de pions dans les trains. Ils trouvent éventuellement une carte dévoilant la destination des trains : Auschwitz. Les joueurs prennent alors conscience de la signification réelle du jeu et réalisent avec honte leur complicité dans le processus.

En bref, il existe un parallèle important entre la théorisation de la rhétorique procédurale élaborée par Bogost et la perspective existentialiste de la signification, telle qu'articulée par Sartre. Selon Sartre, l'individu, étant dépourvu de toute essence, ne peut donner un sens à son existence qu'à travers les choix et les actions qu'il fait. Bogost, quant à lui, soutient que le joueur confère un sens à son expérience de jeu en fonction des interactions qu'il a avec les règles du jeu.

1.2 Liberté : la jouabilité émergente

La notion de libre arbitre constitue un enjeu polémique dans l'histoire de la philosophie. Elle atteste que l'homme a la faculté de se déterminer librement et par lui-même. Plusieurs écoles de pensée contestent cette notion et soutiennent que l'homme serait plutôt le produit du déterminisme; sa manière d'être et d'agir serait conditionnée par des facteurs internes et externes hors de son contrôle.

À travers les époques, la notion de libre arbitre se trouva maintes fois opposée au déterminisme prôné par les idéologies dominantes : « tout d'abord la croyance en la

providence divine, puis la découverte des lois de la causalité scientifique, enfin, la vision hégélienne de l'histoire comme progression signifiante ou encore les théories déterministes marxiste ou freudienne » (Yalom, 1980, p. 217). Après plus de deux mille ans de débat philosophique, la question du libre arbitre demeure toujours en suspens. Je présenterai dans le sous-chapitre qui suit la perspective existentialiste de la liberté et j'expliquerai comment celle-ci peut être transposée au jeu vidéo.

1.2.1 Perspective existentialiste de la liberté : « l'homme est condamné à être libre »

La conception de la liberté présente dans l'existentialisme sartrien part d'un nihilisme d'origine athée, comme celui qui caractérise la pensée de Nietzsche. L'homme est libre car Dieu n'existe pas. Sans Dieu, il ne peut y avoir de dessein divin qui détermine les actions présentes et futures de l'homme. L'homme est libre et maître de sa propre destinée.

Selon Sartre, les notions de conscience et de choix se confondent car être conscient consiste à constamment faire des choix. L'individu se définit à travers les choix et les actions qu'il fait. Sartre qualifie la liberté d'« absolue »; bien que l'individu ne soit pas nécessairement libre de faire ce qu'il veut en toute circonstance, il conserve toujours la liberté de définir par lui-même le sens de sa situation. Tout être humain est libre car la liberté est une caractéristique ontologique de la condition humaine (Aho, 2014, p. 86).

Sartre affirme que « l'homme est condamné à être libre » (Sartre, 1946, p. 7). Condamné, car il n'a pas choisi d'exister et que le fait d'exister consiste à constamment faire des choix. La liberté implique nécessairement la responsabilité. L'individu est

responsable des choix qu'il fait et des conséquences de ses actions. Il est également responsable de son inaction. « Ne pas choisir, [...] c'est choisir de ne pas choisir » affirme Sartre (1943, p. 526). L'individu élabore son système de valeurs à travers ses choix et, ce faisant, il engage symboliquement toute l'humanité dans les choix qu'il fait. Il révèle pour ainsi dire à travers chacun de ses choix sa conception de l'être humain (Sartre, 1946, p. 7). Une telle responsabilité peut évidemment être source d'angoisse chez de nombreuses personnes. Plusieurs ne sont pas prêts à endosser la responsabilité d'auto-détermination que comporte le fait d'exister.

Face au constat de sa liberté, l'individu peut adopter deux attitudes distinctes; il peut essayer de se donner une essence en laissant les contingences associées à sa situation le définir – une attitude que Sartre appelle la « mauvaise foi » – ou il peut assumer le fait qu'il est un « être-pour-soi » et dès lors, se définir par lui-même à travers les choix et les actions qu'il fait.

1.2.2 Déterminisme et libre arbitre en jeu vidéo

Warren Spector (2013) est un renommé concepteur de jeu, principalement connu pour son travail sur *Deus Ex*, un chef-d'œuvre du jeu vidéo paru en 2000. Selon lui, il existe deux grandes catégories de jeux vidéo : les jeux vidéo scriptés et linéaires (qu'il qualifie plutôt « d'expériences interactives ») et les jeux vidéo guidés par le joueur (qui selon lui, constituent de « véritables » jeux vidéo). Les jeux scriptés et linéaires offrent aux joueurs des choix limités et planifiés. Ils permettent aux joueurs de vivre des expériences quasi-cinématographiques. Les jeux guidés par le joueur sollicitent plutôt sa créativité et

son jugement. Ils offrent de véritables choix et des conséquences. Ils laissent la liberté au joueur d'élaborer une multitude de façons de résoudre un problème plutôt que de lui imposer une seule solution prédéfinie. Du même coup, ces jeux offrent aux joueurs une plus grande rejouabilité. Ils exploitent également une qualité intrinsèque du jeu vidéo : l'émergence.

Le futur de la conception de jeu dépend entièrement de notre conscience de ce qui fait un jeu un jeu, de ce qui le différencie des autres médias. En somme, qu'est-ce que le jeu vidéo peut faire que les autres médias ne peuvent pas faire? [...] L'émergence, c'est-à-dire l'expérience de jeu guidé par le joueur, est l'une des seules choses qui nous distinguent de manière significative des autres médiums. (Spector, 2013)

L'émergence est un phénomène important étudié par un grand nombre de disciplines, notamment la physique, la biologie, la zoologie, l'intelligence artificielle, la sociologie et l'économie. Ce phénomène se présente sous plusieurs formes ainsi qu'à différentes échelles et niveaux de complexité. Spector résume le phénomène de l'émergence en faisant usage de cette citation du physicien américain Murray Gell-Mann : « Des structures complexes ou des comportements peuvent émerger de systèmes caractérisés par un nombre limité de règles simples » (Gell-Mann, 1995, p. 99-100).

La colonie de fourmis est fréquemment employée à titre d'exemple pour expliquer le phénomène d'émergence. Au sein d'une colonie de fourmis, il n'existe aucune autorité planificatrice. Contrairement à la croyance populaire, la fourmi reine ne dirige pas la colonie; elle ne fait que pondre des œufs. Le comportement de chaque fourmi est régi par un ensemble restreint de règles simples; elle réagit aux stimulus chimiques produits par les choses se trouvant dans son environnement immédiat (larves, autres fourmis, ennemis,

nourriture, déchets, etc.) et laisse derrière elle une trainée de phéromones pouvant être détectée par d'autres fourmis (Holland, 1998, p. 81). Bien que leur comportement individuel soit simple, les interactions qu'ont les fourmis entre elles et avec les choses auprès d'elles engendrent au niveau agrégatif un comportement émergent complexe permettant, entre autres, l'approvisionnement de la colonie en nourriture et la construction d'une structure en réseaux comme celle de la fourmilière.

Le concept d'émergence s'applique au jeu vidéo car, fondamentalement, le jeu vidéo est un système formel basé sur des règles. Il offre au joueur une gamme d'interactions prédéfinies et des environnements virtuels contenant des entités aux propriétés et aux processus comportementaux également prédéfinis. Le joueur, par les interactions qu'il fait avec son environnement de jeu et les entités qui peuplent cet environnement, peut être l'instigateur d'émergence. L'émergence peut également apparaître de manière indépendante du joueur de par les interactions qu'ont les entités entre elles dans l'écosystème virtuel.

Les jeux vidéo scriptés et linéaires, de par leur conception et l'expérience qu'ils offrent aux joueurs, peuvent indéniablement être sources de frustration. Ils semblent parfois démontrer l'intelligence et la créativité du concepteur de jeu plutôt que celles du joueur. L'expérience qu'ils offrent s'apparente souvent à une visite guidée étant donné que les objectifs du jeu sont définis par la trame narrative et non pas directement par le joueur. La direction du joueur dans l'environnement de jeu peut sembler arbitraire ou incohérente. Par exemple, dans l'environnement virtuel, certaines portes peuvent être ouvertes ou déverrouillées par le joueur alors que d'autres non tout dépendant de la direction dans

laquelle le concepteur de jeu souhaite que le joueur se dirige. Le degré d'interactivité est limité car le jeu scripté et linéaire ne peut pas contenir d'imprévu. Un imprévu briserait la cohérence de l'expérience que tente d'offrir le jeu. Lorsqu'un imprévu survient au cours du jeu, il s'agit généralement d'un bogue. L'expérience de jeu offerte par le jeu scripté et linéaire est complètement pré-planifiée et elle est plus ou moins identique pour tous les joueurs.

Selon Spector, l'approche émergente qu'exploitent les jeux vidéo guidés par le joueur permet aux jeux vidéo d'être véritablement des jeux. Cette approche, misant avant tout sur le comportement des objets, encourage une sophistication des intelligences artificielles de jeu vidéo au-delà du paradigme actuel (« trouver et tuer le joueur »). Elle offre également aux joueurs un espace de possibilités plus vaste et permet un plus grand contrôle sur leur expérience de jeu. Finalement, elle encourage les développeurs de jeux à créer des environnements virtuels d'une richesse non plus seulement visuelle, mais également interactive.

La catégorisation dichotomique des jeux vidéo proposée par Spector (opposant les jeux scriptés et linéaires aux jeux guidés par le joueur) se veut délibérément simple. Une catégorisation plus détaillée ou plus précise serait problématique car trop de jeux mélangent les genres et les approches conceptuelles. La catégorisation proposée par Spector, par sa simplicité, est facile à comprendre et se prête bien à une représentation visuelle, comme par exemple une échelle horizontale classant une gamme de jeux vidéo du plus linéaire au plus émergent.

1.2.3 Jouabilité émergente

L'émergence, telle qu'elle est implémentée à l'heure actuelle en jeu vidéo, se présente principalement sous trois formes : le jeu de simulation, le jeu de type « monde ouvert » (*open world*) et le jeu de type « bac à sable » (*sandbox*).

Le jeu de simulation tente de faire vivre aux joueurs une expérience issue de la vie réelle d'une manière aussi détaillée et complexe que possible. Quel que soit le thème abordé, le jeu de simulation impose au joueur deux formes d'évènements : des conséquences et des surprises. Les conséquences résultent directement des choix faits par le joueur. La rétroaction et la causalité sont donc incontournables dans le jeu de simulation. Rien n'est préalablement planifié ou scénarisé par les développeurs du jeu, tout repose sur les interactions du joueur avec le système de jeu. Le joueur est complètement imputable pour ses actions et leurs répercussions dans le monde virtuel. Le système de jeu ne fait que réagir aux entrées de données résultant des interactions faites par le joueur. Les surprises sont des évènements générés de manière aléatoire dans le but de tester la vigilance du joueur. Par exemple, dans *Sim City*, une franchise emblématique du genre où le joueur doit créer et gérer des villes entières, les surprises prennent la forme de désastres naturels (tremblement de terre, tornade, pluie de météores, etc.). Ces désastres peuvent survenir à tout moment et déstabilisent la bonne gestion du joueur.

Le jeu de simulation est inspirant car ce genre repose presque entièrement sur la jouabilité émergente. Will Wright, créateur de *Sim City*, voit d'ailleurs le jeu de simulation comme un véritable « espace de possibilités » (Wright, 2011). Il s'agit pour le joueur d'un

espace pour expérimenter, faire travailler son imagination et tester différentes approches. Dans son processus artistique, Warren Spector aspire à transposer le niveau de jouabilité émergente présent dans le jeu de simulation dans des genres vidéoludiques plus immersifs, comme le jeu de tir en vue subjective. C'est pourquoi il qualifie ses propres jeux de « simulations immersives ».

Heureusement, la jouabilité émergente n'est pas seulement restreinte au genre vidéoludique du jeu de simulation. On la retrouve aussi présente, à différents niveaux d'intensité, dans les jeux de tir et les jeux d'aventure. Dans ces genres vidéoludiques, l'émergence prend forme principalement lorsque les jeux suivent des approches conceptuelles particulières : les approches « monde ouvert » (*open world*) et « bac à sable » (*sandbox*).

Le monde ouvert désigne un jeu ou un niveau de jeu où le joueur peut se déplacer librement dans un immense environnement virtuel et décider dans quel ordre et de quelle manière il aborde les objectifs qui lui sont présentés par la trame narrative. Cette approche, en opposition à un jeu strictement linéaire, offre une plus grande liberté d'action et de mouvement au joueur tout en laissant aux concepteurs un certain contrôle sur l'expérience générale du jeu.

De par leur nature similaire, les termes « monde ouvert » et « bac à sable » sont souvent utilisés de manière interchangeable, autant par les publicitaires faisant la promotion de ces jeux que les journalistes. Indéniablement, plusieurs jeux de type « bac à sable » se basent sur l'approche conceptuelle non-restrictive du monde ouvert. Il faut toutefois noter

que tout jeu « bac à sable » n'est pas nécessairement un monde ouvert (Despain, 2012, p. 160). Un jeu de type « bac à sable » ne se contente pas seulement d'offrir au joueur la liberté de se mouvoir dans un monde virtuel : il lui offre une variété d'outils qui lui permet de modifier concrètement ce monde virtuel. Dans un jeu de type « bac à sable », le joueur a une réelle agentivité sur le monde virtuel et ce qui s'y passe. Le joueur devient en quelque sorte lui-même concepteur de son expérience de jeu.

Minecraft est un excellent exemple d'un jeu purement « bac à sable ». Le jeu ne présente pas une histoire ou une expérience pré-planifiée au joueur. Il offre plutôt un environnement généré de manière procédurale et quelques outils pour le modifier. À partir de quelques règles simples, l'émergence naît. Les possibilités sont quasi-infinies; tout peut arriver. Certains joueurs utilisent le jeu comme un kit de briques Lego virtuelles et construisent des structures colossales à même l'environnement virtuel. D'autres parviennent à littéralement programmer des jeux à l'intérieur du jeu. Le jeu offre un espace où le joueur peut exprimer sa créativité.

Grand Theft Auto est souvent considéré comme la franchise de jeu ayant popularisé le concept du jeu « bac à sable ». Chaque opus de cette franchise place le joueur au cœur d'un immense monde simulé, basé sur une grande métropole américaine. Le joueur peut explorer la ville librement et interagir avec les habitants qui peuplent ses rues. En combinant les différents systèmes mis à sa disposition par le jeu, le joueur peut générer des situations à la fois uniques et émergentes. Le jeu propose également une campagne narrative; une succession de missions déjà planifiées contextualisée par une trame narrative

inspirée des films de gangsters. Lors d'une session de jeu, le joueur a donc le choix entre une expérience de jeu complètement émergente ou une plus dirigée.

Somme toute, Sartre et Spector partagent une perspective de la liberté qui est très similaire. Chantre de l'existentialisme athée, Sartre rejette toute forme de fatalisme qui repose sur l'existence d'un dieu créateur. Selon lui, l'homme est un être libre, capable de se déterminer par lui-même à travers les choix qu'il fait. C'est à travers ses choix que l'homme exprime ses valeurs et donne une signification à son existence. En jeu vidéo, le concepteur de jeu, du fait qu'il crée un monde virtuel et définit les règles qui le régissent, joue un rôle qui s'apparente à celui d'un dieu créateur. Spector remet en question la portée de ce rôle. Selon lui, le concepteur de jeu devrait relâcher l'emprise qu'il exerce sur l'expérience de jeu. La tâche du concepteur de jeu n'est pas de planifier l'expérience de jeu dans ses moindres détails mais plutôt, d'établir un cadre au sein duquel le joueur peut faire des choix et laisser libre cours à sa créativité. Au final, le joueur doit se sentir en contrôle de son expérience de jeu. Spector, tout comme Sartre, reconnaît le caractère signifiant que comporte la liberté de choix : « Les jeux les plus intéressants sont ceux qui permettent aux joueurs de formuler eux-mêmes leurs propres plans pour atteindre des objectifs qui leur sont personnellement significatifs » (Spector, 2013).

1.3 Mort : la mécanique de mort permanente

La mort est une éventualité inéluctable qui hante l'homme tout au long de sa vie. Elle est source d'une profonde angoisse chez lui, et ce dès l'enfance. L'homme tente par tous les moyens d'éviter cette angoisse. Au cours des pages qui suivent, je présenterai la

perspective existentialiste de la mort et j'expliquerai comment le jeu vidéo peut représenter cet enjeu caractérisant la condition humaine.

1.3.1 Perspective existentialiste de la mort : « être-vers-la-mort »

Dans son ouvrage *Être et Temps* (1985), Martin Heidegger analyse le rapport qu'entretient l'être avec la mort d'un point de vue ontologique plutôt qu'ontique (Inwood, 2002, p. 72). La mort n'est pas un évènement dans l'existence d'un être. La mort est l'absence d'existence (le néant). Le rapport qui existe entre l'existence et la mort est donc dichotomique. Nul ne peut à la fois exister et ne pas exister. Il est impossible pour l'être d'expérimenter sa propre mort. Lorsque la mort survient, l'être n'existe plus.

Heidegger caractérise la mort comme étant non-relationnelle (Inwood, 2002, p. 72). Nul ne peut expérimenter sa mort à travers la mort d'un autre. On ne peut s'emparer de la mort de quelqu'un, mourir avec quelqu'un ou mourir à la place de quelqu'un. La mort met fin à tous les rapports que l'être entretient avec autrui (Inwood, 2002, p. 78).

Heidegger qualifie la mort de « possibilité indépassable ». L'existence de l'être est fragile et éphémère; celui-ci peut périr à tout instant. La mort est par conséquent la première possibilité de l'être, celle qui va le suivre tout au long de son existence et qui sera toujours présente; la « possibilité indépassable ». Elle est indissociable de l'existence. Heidegger la décrit également comme la « possibilité de l'impossibilité d'être », celle qui anéantit toutes les possibilités de l'être lorsqu'elle se réalise. Lorsque l'individu meurt, il n'existe plus; il perd toute possibilité (Inwood, 2002, p. 72).

La mort est une certitude (Inwood, 2002, p. 72). Heidegger reprend la certitude cartésienne du *cogito sum* et affirme : « *Moribundus sum* » (Je suis mortel) (Watts, 2011, p. 109). L'être est jeté dans le monde et aussitôt condamné à mort. « Dès qu'un humain vient à la vie, déjà il est assez vieux pour mourir » affirme Heidegger (1985, p. 182). Toutefois, la mort est indéfinie (Inwood, 2002, p. 72). Nul ne sait exactement quand il va mourir.

La prémisse fondamentale de *Être et Temps* est que l'être et le temps sont intrinsèquement liés. Heidegger qualifie l'être d'« être-en-avant-de-soi » car exister, c'est avant tout se projeter dans le futur (Inwood, 2002, p. 59). Exister n'a de sens que dans le temps. Prendre action signifie se projeter devant soi dans un but que l'on tente de réaliser. C'est considérer ses possibilités, anticiper des conséquences à ses choix et avoir des espoirs face au futur. Toutefois, l'être est temporel et son temps est limité (Inwood, 2002, p. 70). Être consiste à exister temporairement entre la naissance et la mort. C'est parce que notre existence est temporellement limitée qu'elle est précieuse et significative. L'être se projette constamment dans le futur, à travers ses choix et ses actions, dans le seul but de retirer un sens du monde qui l'entoure. Les choses qu'il fait ne peuvent être significatives que s'il considère la mort, que s'il prend conscience que son temps est limité.

L'inévitabilité de la mort est pour l'individu source d'angoisse. Heidegger affirme que cette angoisse pousse plusieurs gens à vivre de manière inauthentique. Ils tentent d'échapper à cette angoisse en distançant la mort de leur propre existence. En effet, ils considèrent la mort comme un évènement loin dans le futur et non comme une possibilité constamment présente. Ils essaient également d'ignorer l'aspect non-relationnel de la mort

en décrivant la mort comme un phénomène collectif (« on » meurt) (Inwood, 2002, p. 70). En laissant ainsi à la collectivité le soin de donner un sens à la mort à sa place, l'individu lui permet de définir son existence. La collectivité aliène l'être en lui laissant croire que sa propre mort n'est pas la sienne et en faisant de la mort un sujet tabou. L'être est plongé dans ce que Heidegger appelle la « quotidienneté », une existence socialisée et superficielle où il n'a jamais à penser à sa mort. L'individu perd de vue ce qui est important dans son existence. Il ne remet plus en question son existence ou le monde qui l'entoure. Il occupe son temps à s'informer de faits divers et à se divertir, inconscient qu'il gaspille son temps sur Terre.

Heidegger croit que pour mener une vie authentique et significative, l'individu doit d'une part, accepter l'inéluctabilité de sa propre mort et, d'autre part, tenter d'en tirer parti (Aho, 2014, p. 119). Il qualifie cette façon d'être « être-vers-la-mort ». L'être-vers-la-mort est conscient que sa mort est une possibilité toujours présente. Il se sert justement de cette certitude pour constamment remettre en question son existence. L'être-vers-la-mort se réapproprie la mort. C'est grâce à elle qu'il reconnaît l'importance de sa propre existence. Son existence étant impermanente, il est investi dans chaque moment, et chaque décision qu'il prend est significative. L'être-vers-la-mort, en anticipant sa propre finitude, parvient à abattre le voile de la quotidienneté et à s'extirper du « on » (Inwood, 2002, p. 70). Il cesse dès lors de vivre en fonction des autres et définit par lui-même son existence.

1.3.2 Partie terminée

La mort joue un rôle à la fois intrinsèque et omniprésent en jeu vidéo. Le redouté *game over*, concept fondamental du jeu vidéo, constitue pour le joueur bien plus qu'une simple fin de partie; il représente la mort de son avatar virtuel.

L'écran de partie terminée (*game over*) a caractérisé le jeu vidéo et ce, depuis ses tout débuts dans les fameuses salles d'arcade des années 1980. À l'époque, les jeux des machines d'arcade étaient conçus de manière à être extrêmement difficiles à battre et l'écran de partie terminée n'était qu'une mécanique pour assurer la rentabilité des machines. En effet, l'écran de partie terminée contraignait les joueurs à remettre constamment des jetons dans les machines pour garder leur personnage en vie et ainsi pouvoir continuer à jouer.

La fin des années 1980 vit le déclin des salles d'arcade au profit des consoles de jeux de troisième et quatrième générations. Ces nouvelles consoles de jeux, développées par les compagnies nipponnes Nintendo et Sega, introduisirent les joueurs de salon à un concept unique qui existait déjà depuis longtemps sur ordinateur : la sauvegarde. La sauvegarde pouvait prendre des formes diverses dans le cadre d'un jeu vidéo : les points de contrôle (*checkpoints*), le menu de sauvegarde, la sauvegarde automatique (*autosave*) ou même l'écran « *continue* », vestige des salles d'arcades qui fut réadapté aux consoles. Combinée au développement technologique du matériel, la sauvegarde allait changer le monde du jeu vidéo au point de permettre éventuellement la création de longues odyssées

vidéoludiques composées d'une multitude de niveaux de jeu. L'effet de la mort virtuelle sur l'expérience de jeu allait s'en retrouver cependant changé.

1.3.3 Mort insignifiante

Dans l'univers virtuel du jeu vidéo, la mort prend une forme bien différente de celle qui caractérise l'existence dans le monde réel. Le jeu vidéo octroie au joueur non seulement une vie mais bien plusieurs vies, comme autant de chances lui permettant de retarder la véritable mort. L'avènement de la sauvegarde a rendu la mort inconséquente et extirpé toute signification des actions que commet le joueur car celui-ci peut à tout moment revenir en arrière. Au final, la mort n'est devenue qu'un obstacle mineur à la complétion d'un jeu. Heidegger considérerait sans doute le jeu vidéo comme une autre forme de « quotidienneté »; un autre moyen d'ignorer notre finitude.

1.3.4 Retour de la mort permanente

Bien que la tendance actuelle en jeu vidéo privilégie un traitement trivial de la mort, certains jeux font cependant figures d'exception. Les jeux appartenant au sous-genre vidéoludique *rogue-like* sont caractérisés par une mécanique de mort permanente, communément appelée « *permadeath* ». Concrètement, la mécanique de mort permanente désigne toute situation où la mort d'un personnage contrôlé par le joueur est permanente et résulte en une disparition définitive de ce personnage. La mort permanente pénalise fortement le joueur pour les erreurs qu'il commet car elle est généralement accompagnée

d'une perte de l'inventaire et des points d'expérience accumulés par le joueur avec ce personnage spécifique. Le joueur perd son avatar et tout ce qu'il a accompli dans le jeu.

Cette mécanique de jeu, tout comme le sous-genre vidéoludique auquel elle appartient, ne date pas d'hier : elle doit son origine au jeu *Rogue* paru sur plateforme UNIX en 1980. Ce jeu de rôle révolutionnaire, développé par Michael Toy et Glenn Wichman, était caractérisé par des niveaux bidimensionnels générés de manière procédurale, un système de combat au tour par tour et une mécanique de mort permanente.

Bien que la mort permanente ne soit toujours pas chose courante en jeux vidéo, on constate depuis quelques années une résurgence de popularité pour cette mécanique de jeu. La mécanique de mort permanente n'est plus limitée au sous-genre des *rogue-likes*, elle transcende à présent les genres. En effet, de plus en plus de concepteurs de jeux intègrent la mécanique de mort permanente à leurs systèmes de jeu, quel que soit leur genre vidéoludique. *DayZ*, un jeu de survie en vue subjective, et *Dark Souls*, un jeu d'action-RPG, sont généralement considérés comme ayant instigués cette résurgence de la mécanique de mort permanente. Les joueurs aiment indéniablement cette mécanique de jeu. Les jeux de survie, inspiré par le succès retentissant de *DayZ*, se multiplient à un rythme surprenant depuis quelques années.

1.3.5 Angoisse et déni de la mort

Jamin Warren (2013), conseiller pour le département d'architecture et de design du Museum of Modern Art (MOMA) à New York et fondateur du magazine *KillScreen*,

s'intéresse au thème de la mort en jeu vidéo. Selon lui, des jeux comme *DayZ*, qui osent offrir une expérience différente de la mort aux joueurs, peuvent nous enseigner à vivre authentiquement.

La mort est un aspect fondamentalement significatif de la condition humaine. L'expérience de la mort dans le monde réel est permanente et inévitable. L'individu, conscient de l'inéluctabilité de sa propre mort, ressent une profonde angoisse. Pour contrer cette angoisse qui le tourmente, l'individu a souvent comme seul recours le déni. Jamin Warren cite lui-même le psychanalyste existentialiste Irvin D. Yalom pour traiter du phénomène du déni de la mort. Selon Yalom, ignorer sa propre mort à court terme ne peut résulter qu'en une augmentation de l'angoisse de mort au fil du temps. La seule solution possible est donc de confronter sa propre mortalité. Depuis toujours, les artistes ont tenté à travers leurs œuvres de nous faire réfléchir sur l'inévitabilité de notre propre mort. Le jeu vidéo nous permet de confronter notre propre finitude avec une intensité inégalée.

Warren affirme que la mécanique de jeu a pour effet de rappeler constamment au joueur sa propre mortalité. Le joueur, sachant qu'il ne peut compter sur une sauvegarde, ressent une forte tension rappelant l'angoisse de mort. C'est cette tension qui rend le jeu vidéo aussi excitant. La mécanique de mort permanente force le joueur à vivre dans l'instant présent et rend chacune de ses actions véritablement significative.

En somme, l'analyse que Warren fait de la mécanique de mort permanente peut certainement être qualifiée d'existentialiste. Elle s'appuie sur les écrits du psychanalyste existentialiste Irvin D. Yalom et de ce fait, reprend la perspective heideggerienne sur la

mort. Heidegger soutient que l'angoisse de mort ne doit pas être ignorée. Ce n'est qu'en prenant conscience du caractère inéluctable de sa mort que l'individu peut saisir toute l'importance de ses choix. Warren souligne quant à lui comment la mécanique de mort permanente engendre une dynamique qui s'apparente à l'angoisse de mort. En confrontant le joueur à la finitude de son avatar virtuel, la mécanique de mort permanente parvient à conférer une plus grande intensité à l'expérience de jeu et une plus grande signification aux choix effectués par le joueur.

1.4 Intersubjectivité : la narration interactive

« L'homme est un être social » affirmait Aristote. Même si les existentialistes rejettent toute caractérisation essentialiste de l'homme, le fait social demeure. L'homme est dans le monde et y est au milieu d'autres hommes. L'existentialisme étant une philosophie particulièrement individualiste, de quelle manière les philosophes qui y sont associés abordent-ils la question du rapport à autrui et de l'intersubjectivité? Comment cette perspective sur la dimension sociale de l'existence se traduit-elle sous la forme vidéoludique? Je répondrai à ces questions au cours des pages suivantes.

1.4.1 Perspective existentialiste de l'intersubjectivité : « l'enfer, c'est les autres »

Descartes, en érigeant la conscience de soi comme fondement de la connaissance, se retrouve à créer un dualisme qui divorce le sujet pensant du monde qui l'entoure (Flynn, 2006, p. 19). Pire encore, en affirmant que la conscience de soi est l'unique certitude qui subsiste au doute méthodique, il ouvre la porte à la possibilité du solipsisme. Heidegger

rejette le dualisme cartésien et affirme qu'il n'existe pas de sujet séparé du monde. Il soutient que d'un point de vue phénoménologique, l'être et le monde forment ensemble un « phénomène unitaire » (Heidegger, 1985, p. 62).

Heidegger reproche à la tradition philosophique occidentale son traitement purement théorique de la question de l'être (Watts, 2011, p. 14). Cette approche, qui néglige l'importance de l'expérience vécue, a donné lieu selon lui à une définition erronée de l'être. Il est d'avis qu'il faut démanteler les constructions théoriques en place et revenir à l'expérience de l'existence.

Selon Heidegger, l'être (*Dasein*) établit un rapport d'abord pratique, et non théorique avec le monde (Flynn, 2006, p. 61). L'être, dans son existence quotidienne, ne contemple pas le monde avec détachement, tel que le décrit Descartes. Au contraire, son expérience du monde est profondément immersive et engagée. L'être est absorbé par son monde au point tel qu'il ne peut être compris en dehors de son rapport à celui-ci. La « mondanéité » fait partie de sa structure existentielle. Toutefois, le monde, dans son sens heideggérien, n'est pas un espace physique contenant un ensemble d'objets mais plutôt, un réseau de signification inter-référentiel et intersubjectif (Inwood, 2002, p. 37).

Heidegger caractérise l'être comme étant non seulement un « être-au-monde », mais aussi un « être-avec ». L'être est capable, au-delà de sa propre subjectivité, de percevoir celle d'autrui et de la prendre en considération. « Le monde du *Dasein* est monde commun » affirme Heidegger (1985, p. 109). L'être existe dans un monde fondamentalement déterminé par l'intersubjectivité; il est toujours en relation avec les

autres. Même dans la solitude, l'être demeure en rapport avec autrui; la solitude n'étant rien de plus que l'absence d'autrui. L'être est jeté dans un monde social qui le précède, contenant déjà une myriade de significations, de valeurs, de normes et de pratiques prédéfinies (Aho, 2014, p. 51). Son appréhension des choses est nécessairement médiatisée par le contexte sociohistorique dans lequel il se situe.

Sartre aborde le thème de l'intersubjectivité dans *L'Être et le Néant* en introduisant une conception particulière de l'être : « l'être-pour-autrui ». Tel qu'expliqué précédemment, l'individu est d'abord pour Sartre un « être-pour-soi », c'est-à-dire un être sans essence qui est libre de se définir par sa propre existence (ses choix et ses actions). Cependant, l'être-pour-soi, intimidé par la responsabilité que comporte sa liberté, est bien souvent tenté de s'imaginer plutôt comme un « être-en-soi », c'est-à-dire comme un objet, dénué de conscience, mais pourvu d'une essence. L'être-pour-autrui constitue une autre facette de l'être : celle de l'individu et de son rapport aux autres. L'être-pour-autrui, c'est l'individu qui requière le regard d'autrui pour se définir mais qui par le même fait, se retrouve réduit à l'état d'objet et aliéné.

Sartre conçoit ce mode d'être et de manière générale, l'intersubjectivité, dans la perspective du conflit. « Le conflit est le sens originel de l'être-pour-autrui » affirme-t-il (Sartre, 1943, p. 404). L'individu solitaire, par sa conscience, organise le monde qui l'entoure et lui confère un sens. Absorbé par le monde, il n'est pas conscient de sa propre présence au sein de celui-ci. L'apparition d'autrui dans son champ perceptif vient toutefois bousculer le rapport qu'il entretient avec le monde. Soudainement, l'individu n'est plus le centre du monde; il n'est plus le seul sujet de son monde. L'autre perçoit le monde et se

l'approprié. L'individu ne peut accéder à la perspective particulière qu'autrui détient sur le monde. « Ainsi, tout à coup un objet est apparu qui m'a volé le monde » affirme Sartre (1943, p. 295). La présence de l'autre constitue un « élément de désintégration » qui détruit les relations que l'individu avait précédemment établies avec son univers (Sartre, 1943, p. 294).

Lorsque l'individu ressent le regard d'autrui posé sur lui, il prend subitement conscience de soi. Envahi par la honte, il réalise qu'il a été réduit à l'état d'objet par l'autre. « Autrui se dévoile à moi comme le sujet pour lequel je suis un objet » affirme Sartre (1943, p. 392). Lorsqu'un individu perçoit un autre individu, il tente de le définir et ce faisant, il le « chosifie ». L'individu est lui-même sujet au même traitement, étant « chosifié » par les autres qui l'entourent. En réduisant l'individu à l'état d'objet, l'autrui nie la liberté propre à l'être-pour-soi.

Néanmoins, selon Sartre, l'individu ne peut prendre conscience de qui il est qu'à travers le regard d'autrui (Aho, 2014, p. 80). Celui-ci apprend à se connaître en fonction des perceptions que les autres ont de lui. Un individu ne peut se définir comme étant une personne aimable, généreuse ou loyale, sans qu'un autre le reconnaisse d'abord comme tel. Le regard d'autrui rend possible la connaissance de soi. « Autrui détient un secret : le secret de ce que je suis » affirme Sartre (1943, p. 404).

La perception d'autrui à notre égard n'est cependant pas toujours juste. Nos choix sont parfois mal compris par les gens qui nous entourent. Le regard d'autrui contraint l'individu à constamment remettre en question les choix qu'il fait. L'individu implique

symboliquement autrui dans chaque choix qu'il fait. « Quand nous disons que l'homme se choisit, nous entendons que chacun d'entre nous se choisit, mais par là nous voulons dire aussi qu'en se choisissant, il choisit l'image qu'auront tous les autres de lui » affirme Sartre (1946, p. 5). L'intersubjectivité rend en conséquence la liberté porteuse d'une lourde responsabilité.

Dans la pièce de théâtre *Huis Clos* du même auteur, l'un des personnages déclare : « L'enfer, c'est les autres ». L'individu, soumis au jugement d'autrui, ne peut vivre qu'un enfer lorsque les rapports qu'il entretient avec les autres sont malsains ou désagréables. S'il ne parvient pas à se défaire des jugements d'autrui, l'individu se trouve condamné à être ce que les autres jugent qu'il est. Il ne peut dès lors qu'exister dans la souffrance. Sartre affirme néanmoins que l'individu a la liberté de briser le « cercle d'enfer » dans lequel il se trouve ou d'y rester.

1.4.2 Narration interactive

Plusieurs concepteurs de jeu, au cours des dernières années, ont exprimé leur désir de voir le jeu vidéo évoluer afin de devenir, à l'instar de la littérature et du cinéma, un médium basé sur les gens, les relations interpersonnelles et l'intersubjectivité. Malheureusement, le jeu vidéo peine à représenter efficacement l'intersubjectivité d'une manière systémique. Chris Hecker, programmeur sur le jeu *Spore* et concepteur du jeu *SpyParty*, dénonce cet aspect ignoré du jeu vidéo : « D'un point de vue technique, le film le plus facile à réaliser est deux personnes assises dans une salle qui discutent tandis que le film le plus complexe est bourré de scènes d'action et d'explosions. En jeu vidéo, c'est le

contraire complètement! » (Hecker, 2013). Patrice Désilets, directeur créatif derrière les premiers opus de la célèbre franchise de jeux vidéo *Assassin's Creed*, affirme : « Comment se fait-il qu'il n'y a rien en jeu vidéo comme Hamlet, à propos des gens et de la communication? La chose que les êtres humains font le plus est parler et communiquer alors où est le plaisir de faire de même dans un jeu? C'est là que nous sommes coincés de nos jours. Nous devons trouver où réside le plaisir là-dedans » (Handrahan, 2013).

Le concepteur et théoricien du jeu Chris Crawford (2004) est sans conteste le plus grand promoteur de l'intersubjectivité en jeu vidéo. Lors d'un discours maintenant célèbre, le « Dragon Speech » (discours du dragon), livré au Computer Game Developers Conference (CGDC) en 1992, Crawford annonçait qu'il quittait l'industrie du jeu pour se consacrer entièrement au potentiel artistique du médium vidéoludique. Conscient que sa vision du jeu vidéo était marginale, il se comparait alors au personnage littéraire de Don Quichotte, pourchassant un dragon que seul lui ne voit. Selon Crawford, l'industrie du jeu avait, dans l'appât du gain, perdu sa capacité d'innover et ne faisait dorénavant que recycler continuellement les mêmes vieilles idées. La culture de ce milieu créatif était devenue une nuisance dans sa quête d'innovation; un obstacle dont il devait s'affranchir.

Dans ce discours, il déclarait rêver du jour où le jeu vidéo deviendrait un « médium viable d'expression artistique — une véritable forme d'art » (Crawford, 2004, p. xii) :

"Je rêve que le jeu vidéo puisse exprimer toute l'étendue de l'expérience humaine et de ses émotions. Je rêve de tragédies mais aussi de jeux sur le devoir, l'honneur, l'abnégation et le patriotisme. [...] de jeux portant sur un garçon devenant un homme ainsi que sur un homme prenant conscience qu'il n'est plus jeune. Je rêve d'un jeu sur un homme faisant face à la vérité dans une

rue poussiéreuse en plein midi, sur un garçon et son chien ou sur une prostituée au cœur d'or. (Crawford, 2004, p. xii)

L'avenir du jeu vidéo se trouve selon Crawford au croisement de la narrativité et de l'interactivité. Le jeu vidéo devrait être un médium de « narration interactive ». La narration, la capacité de raconter des histoires, permet à l'individu de structurer l'information de manière linéaire dans son esprit. Cette linéarité facilite à la fois la transmission et l'assimilation de l'information. Quant à l'interactivité, elle constitue le principal avantage du jeu vidéo sur les autres médias de masse. L'engagement direct du spectateur amplifie le pouvoir de l'expérience. La caractéristique fondamentale de la narration interactive se trouve toutefois au-delà des qualités respectives de la narration et de l'interactivité. Lorsqu'on lui demande ce qu'est la narration interactive, Crawford donne une réponse simple : « Des jeux à propos des gens et non des choses » (Steele, 2005).

1.4.3 Narration et intersubjectivité

Crawford raconte que sa quête de narration interactive débuta par la prise de conscience de ce constat : alors que toutes les formes d'art et de divertissement sont centrées sur les gens, le jeu vidéo ne traite que de choses.

Dans les jeux actuels, vous chassez des choses, des choses vous chassent; vous tirez sur des choses, et des choses vous tirent dessus. Vous recherchez des choses, acquérez des choses, naviguez des choses, bougez des choses, détruisez des choses — c'est toujours des choses, des choses, des choses et ce n'est jamais à propos d'interactions significatives avec des gens. (Crawford, 2004, p. xii)

Or, comme le souligne Crawford, il est impossible de raconter une histoire sans faire mention de gens. Les histoires sont d'abord et avant tout à propos des gens.

Dans le contexte narratif, le rapport qui existe entre les gens est souvent conflictuel. « Les histoires mettent en scène le conflit, généralement le conflit social » affirme Crawford (2004, p. 19). Le conflit est au cœur de toute histoire; de l'élément déclencheur jusqu'au dénouement, celui-ci alimente la tension et fait avancer l'intrigue. Le conflit peut prendre plusieurs formes, mais il est généralement présenté dans sa forme sociale. Le conflit social émerge car les gens au centre de l'histoire, les personnages, ont des valeurs, des interprétations ou des objectifs qui sont incompatibles.

On constate depuis quelques années un intérêt grandissant dans l'industrie du jeu pour la notion de narration interactive. Plusieurs concepteurs de jeu, se définissant en tant qu'auteurs, ont tenté d'intégrer un plus grand aspect narratif à leurs jeux, souvent avec des résultats mitigés. Par exemple, bien que le jeu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* de Hideo Kojima fut louangé par la critique pour la qualité de sa jouabilité, plusieurs lui reprochèrent la quantité et la longueur de ses cinématiques qui au total constituaient près de la moitié du contenu du jeu (McCarthy, 2008). Le jeu *Beyond: Two Souls* fut présenté comme étant une œuvre de narration interactive par son réalisateur David Cage lors de sa parution en 2012. Mettant en vedette les acteurs Ellen Page et Willem Dafoe, le jeu avait certes les allures d'une production hollywoodienne. Le jeu fut sévèrement critiqué à sa sortie pour sa linéarité, son manque d'interaction significative et son recours incessant aux actions contextuelles (*quick time events*). Alors que *Metal Gear Solid 4: Guns of the*

Patriots s'est avéré être un jeu avec une histoire ajoutée, le jeu *Beyond: Two Souls* a plutôt pris la forme d'un film avec de l'interaction ajoutée.

Crawford déplore les techniques narratives employées par les jeux vidéo actuels. Lorsque le jeu vidéo raconte une histoire, l'histoire et la jouabilité sont généralement deux composantes séparées.

Chaque fois qu'un jeu vidéo est adapté au cinéma, on y ajoute une relation. En jeu vidéo, la seule manière dont nous explorons les relations est à travers des cinématiques. Les concepteurs de jeu prennent une histoire fixe, la découpe et la dispersent en morceaux au travers le jeu. Les jeux vidéo ne savent toujours pas comment raconter des histoires. (Parkin, 2013)

Il est crucial de distinguer histoire et narration, affirme Crawford. Une histoire est fondamentalement fixe, linéaire et non-interactive. Une histoire n'est qu'un ensemble de données. La narration, toutefois, est un processus et en tant que tel, est compatible avec l'interactivité; l'utilisateur pouvant interagir avec un processus pour changer son fonctionnement. Crawford décrit le produit transmettant la narration interactive comme étant un « monde de narration interactive » (*interactive storyworld*). Un monde de narration interactive n'est ni un jeu avec une histoire ajoutée, ni un film avec de l'interaction ajoutée.

Il s'agit d'un univers qui contient tous les éléments dramatiques avec lesquels l'auteur veut que le joueur interagisse. Une simple traversée du monde donne une histoire. Un bon monde de narration interactive permet plusieurs traversées différentes et intéressantes. (Crawford, 2004, p. 46)

Le concepteur de jeu vidéo doit faire usage de la forme du médium, de sa procéduralité, pour raconter des histoires.

Le concepteur de jeu ne spécifie jamais les évènements que le joueur expérimente; plutôt, il spécifie les procédures qui vont habiliter ou contraindre le joueur. Le concepteur de jeu ne spécifie pas quel trajet le joueur doit prendre pour obtenir la condition de victoire, seulement les règles par lesquelles le joueur peut essayer d'y arriver. Le monde de jeu est un endroit ordonné, où le joueur peut exercer son libre-arbitre. (Crawford, 2004, p. 54)

La structure en arbre (présentée en Figure 1) est une technique de narration interactive couramment employée par les concepteurs d'aventures textuelles (*text adventures*) et de jeux de rôle.

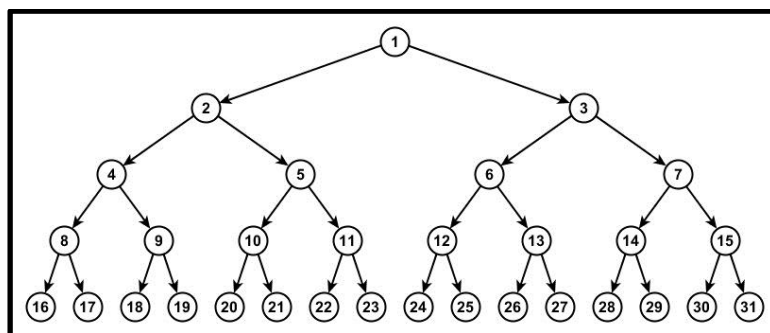


Figure 1 : Structure narrative en arbre

Cette technique a pour but de permettre de réaliser des récits dont le déroulement dépend des choix faits par le joueur. Bien que populaire, un problème considérable afflige cependant cette technique. La structure en arbre, en raison même de la forme de sa structure, est intrinsèquement condamnée à une croissance exponentielle et par conséquent, requiert toujours beaucoup plus de travail que ce que le concepteur pourrait anticiper.

Une solution souvent employée pour tenter de remédier à ce problème est de réorienter les conséquences des choix faits par le joueur de manière à ce qu'elles convergent vers un point commun. Malheureusement, il est impossible de réorienter le récit

sans invalider l'importance des choix fait précédemment par le joueur. Lorsque le joueur rejouera au jeu, il remarquera inévitablement que la majorité des choix qui lui sont offerts sont en réalité sans importance.

La solution proposée par Crawford est de remplacer la structure en arbre pour un modèle de graphe orienté et de combiner ce modèle à des variables d'état qui auraient un effet sur l'ensemble du jeu. En mathématiques, un graphe orienté est un ensemble de sommets (points) connecté par des arcs (flèches). Imaginer le niveau du jeu vidéo *Pac-Man* sous la forme d'un graphe orienté, tel que présenté en Figure 2, permet de bien saisir tout le potentiel de ce modèle.

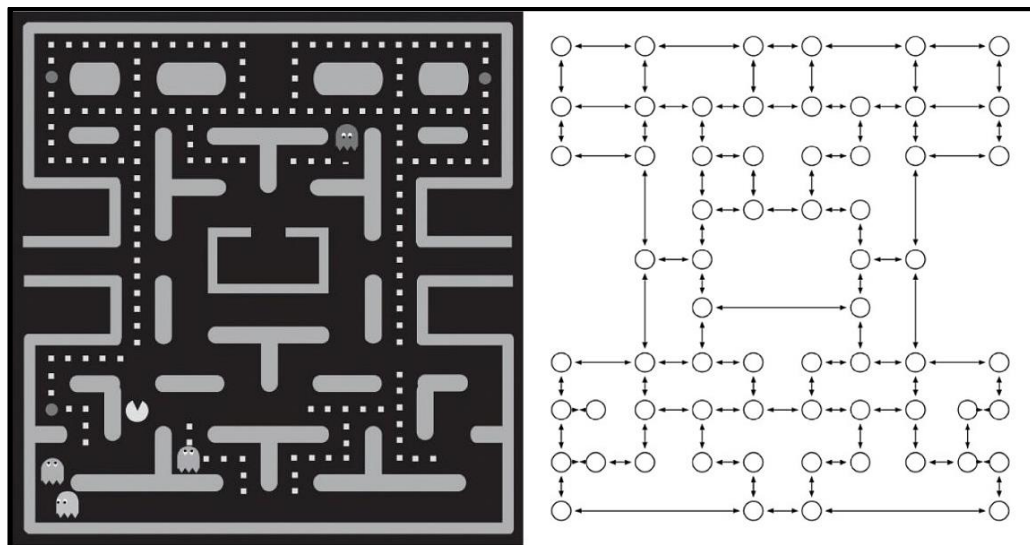


Figure 2 : Modèle en graphe orienté

Au cours d'une partie de *Pac-Man*, le joueur est confronté à plusieurs choix et ce, à une multitude d'endroits dans le niveau de jeu. Chaque fois que Pac-Man arrive à l'intersection de deux corridors, il doit faire un choix (par exemple : aller en haut, aller en

bas, aller à gauche, aller à droite). L'utilisation de variables d'état (*state variables*) ajoute un contexte dynamique au jeu. Par exemple, la position des fantômes à la poursuite de Pac-Man a une influence considérable sur les décisions prises par le joueur. Un monde de narration interactive basé sur un modèle de graphe orienté permet au joueur d'avoir un impact réel sur le déroulement du récit au travers les choix qu'il fait. Même si le joueur est susceptible d'être confronté à un même choix à plus d'une reprise, l'utilisation de variables d'état change complètement le contexte de ce choix.

En définitive, plusieurs des caractéristiques que Crawford associe à la narration interactive renvoient à une perspective existentialiste de l'intersubjectivité. En soulignant le fait que les histoires sont à propos des gens, Crawford établit d'entrée de jeu la narration interactive comme un moyen de représenter l'intersubjectivité en jeu vidéo. Il est dès lors raisonnable d'assumer que plusieurs des constats qu'il soulève sur la narration interactive témoignent d'une conception particulière de l'intersubjectivité. Crawford caractérise les rapports entre les gens dans le contexte narratif comme étant généralement conflictuels; le conflit jouant un rôle central au sein du processus de narration. Sartre, dans le même ordre d'idée, appréhende l'intersubjectivité principalement dans la perspective du conflit. Dès que l'individu prend conscience d'autrui, il est engagé avec lui dans un rapport conflictuel; le chosifiant puis se retrouvant à son tour chosifié par lui. La conception qu'a Crawford de la narration interactive s'accorde également à la pensée d'Heidegger, notamment aux notions d'« être-au-monde » et d'« être-avec ». Crawford qualifie le produit transmettant la narration interactive de « monde de narration interactive » car celui-ci offre une expérience narrative qui s'organise dans l'espace. Combinant spatialité et intersubjectivité, ce produit

parvient véritablement à donner forme au constat d'Heidegger selon lequel l'homme est jeté au monde et au milieu des autres.

1.5. Objectifs

L'approche de conception de jeu vidéo que j'ai détaillée au cours de ce chapitre met de l'avant les critères spécifiques (rhétorique procédurale, jouabilité émergente, mécanique de mort permanente et narration interactive) que le jeu doit rencontrer pour être considéré en tant que forme d'art. J'explicitai au prochain chapitre comment j'ai mis ces critères en application dans le cadre de mon projet de recherche-crédation.

CHAPITRE 2

EGGXISTENCE

Dans le premier chapitre de ce mémoire, j'ai étudié les critères que le jeu vidéo devait atteindre afin de représenter la condition humaine et ainsi, être reconnu comme une forme d'art légitime. Cette nouvelle approche de conception de jeu vidéo est à la fois existentialiste et formaliste. Elle met de l'avant les thèmes caractérisant l'existence humaine en faisant usage des propriétés formelles du médium artistique du jeu vidéo. Cette approche de conception de jeu vidéo se veut plus intellectuelle, plus contemplative, plus réfléchie; en phase avec la démarche amorcée par plusieurs développeurs de jeu de la scène indépendante et du mouvement *art game*.

2.1. Description du jeu

Le projet de recherche-crédation réalisé dans le cadre de ma maîtrise prend appui sur l'approche de conception de jeu élaborée au premier chapitre de ce mémoire. Mon projet est un prototype jouable qui, par son système et ses mécaniques, parvient à représenter la condition humaine.

2.1.1 Inspiration

Koster (2004) décrit de quoi pourrait avoir l'air un jeu vidéo qui représente véritablement la condition humaine. Mon approche conceptuelle dans le cadre de mon projet de recherche-crédation fut grandement inspirée par l'exemple donné par celui-ci.

Koster croit que le jeu vidéo atteindra sa maturité en tant que médium artistique lorsqu'il cessera de ne représenter que des concepts primitifs comme le pouvoir, la domination et le contrôle. Il fait remarquer que bien qu'un grand nombre de jeux incitent le joueur à dominer ses adversaires et à se hisser au haut de l'échelle sociale, pratiquement aucun jeu n'illustre le revers de la médaille, c'est-à-dire les inconvénients psychologiques et sociaux qu'implique une telle poursuite. Dans l'élaboration de son concept de jeu, Koster décrit d'abord une mécanique de jeu qui, par sa rhétorique procédurale, parviendrait à représenter le phénomène de la solitude au sommet. Ce phénomène social, pouvant affliger certains hauts dirigeants dans les sphères politiques et corporatives, peut être résumé ainsi : l'individu, en quête de pouvoir, s'isole progressivement au fur et à mesure qu'il gravit les échelons de la pyramide sociale, si bien qu'une fois rendu au sommet, il se retrouve victime de son succès; il se sent complètement isolé, incapable de développer des affinités avec autrui. Ce phénomène fut représenté en fiction moult fois par le passé, tant dans des classiques cinématographiques (ex. : le film *Citizen Kane* de Orson Welles) que littéraires (ex. : le roman *The Great Gatsby* de F. Scott Fitzgerald).

Imaginez un jeu dans lequel vous gagnez non pas un pouvoir d'agir basé sur le nombre de personnes que vous contrôlez mais plutôt un pouvoir de régénération basé sur le nombre d'amis que vous avez. Incluez à cela une règle faisant que vous perdez des amis au fur et à mesure que vous gagnez du pouvoir. (Koster, 2004, p. 182)

Koster introduit par la suite une condition à la dynamique mise en place. Son intention est ici de ne pas limiter le jeu simplement à son système de hiérarchie et d'y inclure une certaine réflexion sur la responsabilité sociale du joueur:

Maintenant, la partie difficile – la condition de victoire du jeu ne doit pas dépendre du fait d’être au sommet ou au bas de la hiérarchie. Plutôt, le but doit être quelque chose d’autre – peut-être assurer la survie générale de la tribu. Soudainement, nous constatons qu’être au sommet et n’avoir aucun allié est un choix. Être plus bas dans la hiérarchie est également un choix et peut être un choix plus satisfaisant. Le jeu présente un motif et une leçon avec un résultat désiré spécifique. (Koster, 2004, p. 182)

Koster propose finalement de représenter des concepts comme l’altruisme, le sacrifice de soi et le bien commun.

Nous devrions récompenser tous les joueurs qui se sacrifient pour le bien de la tribu. S’ils sont capturés au cours du jeu, ils ne peuvent plus agir directement mais ils pourraient peut-être néanmoins marquer des points en fonction des actions commises par les autres joueurs sur lesquels ils régnaient de leur vivant. Cette mécanique représenterait en quelque sorte leur héritage spirituel – un important incitatif psychologique que les simples fantaisies de pouvoir ont tendance à ne pas aborder. (Koster, 2004, p. 182)

Le concept de jeu proposé par Koster n’impose pas au joueur une stratégie particulière. Le joueur est libre de faire ses propres choix. Le jeu transmet au joueur, par ses mécaniques de jeu et sa rhétorique procédurale, certaines leçons sur des concepts comme le devoir, l’amour, l’honneur et la responsabilité. Le jeu parvient en somme à représenter certains aspects de la condition humaine.

2.1.2 Contexte de jeu

Mon jeu s’intitule *Eggistence*. Il met en scène des hiboux anthropomorphes tentant de coloniser une planète inhospitalière située aux confins de l’univers. Tout au long de son expérience de jeu, le joueur incarne successivement plusieurs hiboux appartenant à une dynastie de grands-ducs. Un grand-duc est un souverain ayant le contrôle sur un territoire et

la population qui y vit. L'autorité du grand-duc lui est conférée de manière héréditaire. Lorsqu'un grand-duc meurt, sa progéniture lui succède en tant que grand-duc.

La planète est également peuplée par des monstres affamés. Le grand-duc doit défendre son territoire et protéger ses sujets de toute menace. Son autorité dépend toutefois entièrement du bien-être de ses sujets. Il doit assurer leur survie, sous peine de les voir se révolter contre son autorité, migrer vers d'autres territoires ou encore mourir.

2.1.3 Esthétique et symbolisme

L'esthétique du jeu est caractérisée par l'usage d'un anthropomorphisme animal. L'anthropomorphisme animal consiste à attribuer des caractéristiques humaines (sentiments, personnalité, intentions, etc.) à des animaux. On retrouve l'anthropomorphisme animal dans la mythologie, les textes religieux, les fables, les contes de fées, la littérature enfantine, la littérature fantastique et dans la bande-dessinée. L'anthropomorphisme animal permet à l'artiste de faire des métaphores et des analogies sur la condition humaine. Les *Fables* de La Fontaine (2002) constituent un bon exemple de ce procédé. Elles font usage d'un symbolisme animalier pour représenter les vices et les travers de l'humanité.

Tous les personnages symbolisant des humains dans *Eggxistence* sont représentés par des hiboux anthropomorphiques. Le hibou est considéré dans la société occidentale comme un animal symbole de sagesse. Il s'agit d'une association symbolique qui remonte à la Grèce antique. La chouette, oiseau de la même famille, représentait Athéna, la déesse de

la sagesse, ainsi qu'Athènes, une cité-état renommée pour son érudition. Dans le domaine de la philosophie, la définition de l'homme en tant qu'animal rationnel provient également de la Grèce antique. Aristote établit la rationalité comme la caractéristique fondamentale qui distingue l'homme des autres espèces animales. Selon lui, l'homme est un animal rationnel. Le hibou, en raison du symbolisme qui lui est déjà associé, constitue donc une analogie intéressante à la conception qu'a l'homme de lui-même en tant qu'être sage, intelligent et rationnel. L'analogie est caricaturale car les existentialistes rejettent la conception de la rationalité en tant que caractéristique première de l'homme et principal mode de compréhension.

Dans *Eggxistence*, le joueur doit procréer avec un personnage non-joueur du sexe opposé afin d'engendrer une progéniture et ainsi parvenir à assurer sa descendance à travers les âges. Le personnage du joueur étant un oiseau, sa progéniture est un œuf. L'œuf symbolise la naissance ainsi que l'essence de la vie. Cette interprétation symbolique de l'œuf est présente dans un grand nombre de cultures.

2.1.4 Type de jeu

Eggxistence est d'abord et avant tout un jeu de survie. Comme tout bon jeu de survie, *Eggxistence* confronte le joueur au « problème économique fondamental » : le problème de la rareté. Ce dernier est le principe théorique sur lequel repose toute la science économique. Il atteste que nous vivons dans un monde où les ressources (les ressources naturelles, l'argent, le temps, etc.) sont limitées et insuffisantes pour satisfaire les besoins et

les désirs illimités de l'ensemble de l'espèce humaine (Sowell, 2014). Des choix doivent en conséquent être effectués pour décider comment devraient être allouées ces ressources.

À l'instar du jeu *DayZ*, *Eggistence* place le joueur dans un monde où les ressources sont limitées. Le joueur doit constamment rechercher de nouvelles ressources pour assurer sa propre subsistance sans quoi il risque de mourir. Pour savoir quelles ressources prioriser dans sa recherche, le joueur doit être attentif aux indicateurs présents dans l'interface graphique. *Eggistence* définit quatre indicateurs (présentés sur la Figure 3) : la vie (jauge rouge), la faim (jauge verte), le combustible (jauge bleue) et la vieillesse (curseur sur une échelle horizontale).

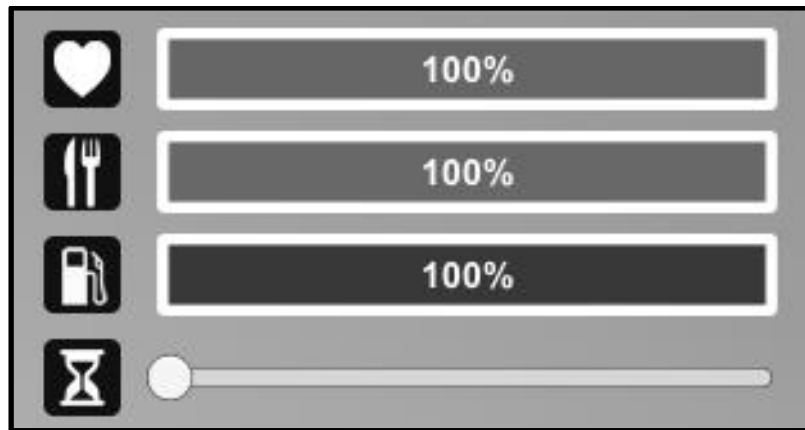


Figure 3 : Indicateurs de survie

L'indicateur de vie est affecté lorsque le joueur subit toute forme de dommage. Par exemple, la jauge de vie diminue lorsque le joueur est attaqué par un ennemi. Lorsque la jauge de vie tombe à zéro, le personnage du joueur meurt.

La jauge de faim est en constante diminution tant et aussi longtemps qu'il ne se nourrit pas. Le joueur doit s'approprier de la nourriture et s'alimenter de manière régulière afin de remplir la jauge et ainsi éviter de mourir. Si la barre de faim tombe à zéro, le joueur se retrouve dans un état de famine dû à un manque sévère de nourriture. Lorsque le personnage du joueur est en état de famine, la jauge de l'indicateur de vie diminue progressivement, jusqu'à ce que le personnage meurt. Le joueur peut mettre fin à l'état de famine en nourrissant son personnage.

La jauge de combustible diminue en fonction de la consommation de combustible du joueur. Le personnage contrôlé par le joueur est équipé d'un réacteur dorsal (*jet pack*) qui consomme du combustible. Le réacteur dorsal permet au joueur de parcourir de grandes distances rapidement, de survoler des obstacles et d'atteindre des lieux en hauteur. Utiliser le réacteur dorsal comporte un certain coût d'opportunité : le combustible pouvant servir à d'autres fonctions dans le jeu.

L'indicateur de vieillesse consiste d'un curseur placé sur une échelle horizontale. Cette dernière représente l'âge du personnage du joueur; l'extrémité gauche symbolisant la naissance et celle de droite la mort. Le curseur se déplace lentement du côté gauche de l'échelle vers son côté droit au fur et à mesure que le personnage du joueur vieillit. Lorsque le curseur rejoint l'extrémité droite de l'échelle, le personnage du joueur meurt de vieillesse.

2.2 Application pratique de l'approche de conception de jeu

Au premier chapitre de ce mémoire, j'ai mis de l'avant les critères que le jeu vidéo devait remplir pour parvenir à représenter la condition humaine et ainsi, accéder à la légitimité artistique. Dans les pages qui suivent, j'expliquerai comment j'ai appliqué ces paramètres dans le cadre spécifique de mon projet de jeu.

2.2.1 Signification : la rhétorique procédurale

La rhétorique procédurale est sans doute le paramètre de conception de jeu le plus important à maîtriser par le concepteur de jeu désireux de représenter la condition humaine en jeu vidéo. La rhétorique procédurale correspond au message que le concepteur veut transmettre au joueur en faisant usage de la procéduralité du médium. C'est le concept de rhétorique procédurale qui fait du jeu vidéo un médium d'expression artistique. Et comme pour toute œuvre de fiction, peu importe le médium artistique, le message est à la discrétion de l'auteur.

Pour bien comprendre l'application du concept de rhétorique procédurale dans le cadre de mon projet de recherche-crédation, il est primordial de distinguer l'approche existentialiste de conception de jeu (présentée au premier chapitre) de l'intention d'auteur. La conception existentialiste de la condition humaine, axée sur des thèmes tels que la signification, la liberté, la mort, et l'intersubjectivité, s'exprime en jeu vidéo par un usage de la rhétorique procédurale, de la jouabilité émergente, de la mécanique de mort permanente et de la narration interactive. L'approche existentialiste de conception de jeu

peut être utilisée par une multitude de concepteurs de jeu différents pour créer des jeux vidéo tout aussi variés.

L'intention d'auteur est cependant propre à un concepteur de jeu spécifique (un auteur). La présentation de mon projet de recherche-crédation comporte ainsi deux niveaux d'analyse distincts. D'une part, dans le cadre du processus de conception du projet, j'ai porté un intérêt particulier aux aspects ludiques caractérisant une approche existentialiste de la conception de jeu (rhétorique procédurale, jouabilité émergente, mécanique de mort permanente et narration interactive). D'autre part, en tant qu'auteur, j'ai tenté de présenter par la rhétorique procédurale certains sujets particuliers.

Pendant la majeure partie des années 1950, Sartre s'efforça de concilier la perspective individualiste de l'existentialisme et la doctrine collectiviste du marxisme. Cet effort philosophique allait atteindre son apogée dans sa seconde œuvre philosophique majeure *Critique de la raison dialectique* (1960). Inspiré par la tentative de Sartre, j'ai décidé d'explorer à travers la rhétorique procédurale de mon jeu les rapports qui existent entre l'individu et la collectivité. Le conflit opposant l'individu et la collectivité constitue sans doute l'un des plus vieux problèmes de la philosophie politique. Ce problème, qui peut se présenter sous diverses formes, suscite les passions car il contraint ceux qui y réfléchissent à prendre position et à révéler dans une certaine mesure leurs tendances politiques.

Tel que mentionné précédemment, *Eggxistence* est un jeu de survie. La majorité des jeux de survie sur le marché mettent l'emphase uniquement sur la survie individuelle du

joueur. Par exemple, dans *DayZ*, le contexte du jeu contraint le joueur à s'isoler des autres joueurs dans sa quête de ressources. Le joueur a peu d'incitatif à collaborer avec les autres joueurs. Il est même d'une certaine manière encouragé à agir de manière antisociale. Lorsqu'il croise un autre joueur, il est dans son propre intérêt de le tuer et de s'emparer de ses biens. *Eggxistence*, au contraire, invite le joueur à considérer non seulement la survie de son propre personnage, mais également la survie des autres membres de sa communauté. La survie du personnage du joueur dépend littéralement de la survie d'autrui. Toutefois, les besoins de l'individu divergent parfois de ceux des autres membres de sa communauté. Le jeu met en opposition les besoins de l'individu aux besoins de sa communauté.

Buts individuels :

- Assurer sa propre survie
- Perpétuer sa descendance
- Protéger sa ou son partenaire
- Protéger sa progéniture

Buts collectifs :

- Assurer l'approvisionnement de la communauté en ressources
- Protéger la communauté
- Assurer la cohésion sociale de la communauté

Dans le cadre du jeu, le joueur, en tant que souverain, doit assurer la survie et le bien-être des membres de sa communauté. La quantité de nourriture qui se trouve dans l'environnement du jeu est limitée et sa distribution est faite de manière aléatoire. Certaines régions auront donc nécessairement plus de nourriture que d'autres. Les personnages non-joueurs ramassent automatiquement la nourriture qui se trouve sur leur chemin et la mangent lorsqu'ils ont faim. Pour assurer sa propre survie, il est dans l'intérêt du joueur de

s'approprier un maximum de nourriture. Toutefois, sa dépendance envers les autres l'incite également à redistribuer la nourriture qu'il ne consomme pas au sein de sa communauté. Une famine généralisée entraînerait sa propre perte. Cet état de privation contraint le joueur à faire des choix difficiles entre sa propre survie, celle de sa famille et de sa communauté.

Il y a une forte interdépendance entre le joueur et les différents membres de la communauté. La mort d'un personnage non-joueur peut réduire considérablement l'approvisionnement de la communauté en ressources (nourriture ou minéraux) et mettre en péril la survie de tous les membres de la communauté, y compris celle du joueur. Il existe deux types de personnages non-joueurs dans une communauté : des mineurs et des agriculteurs. Ces deux types sont définis entièrement par leur comportement dans l'environnement de jeu. Lorsqu'un mineur croise un rocher sur son chemin, il commence à le forer pour en extraire des minéraux. Les minéraux laissés au sol peuvent ensuite être ramassés par le joueur. L'approvisionnement en minéraux dépend entièrement du nombre de mineurs présents dans l'environnement de jeu. Lorsqu'un agriculteur croise un amas de terre sur son chemin, il se penche et y sème des graines. Après un certain temps, l'amas de terre ensemençé génère des légumes. Ces légumes peuvent être récoltés, tant par des personnages non-joueurs que par le joueur. L'approvisionnement de la communauté en nourriture dépend entièrement du nombre d'agriculteurs présents dans l'environnement de jeu. Une réduction du nombre d'agriculteurs entraîne inévitablement une réduction de l'approvisionnement en nourriture. Une communauté sans agriculteur est une communauté condamnée à la famine.

Tel que mentionné précédemment, la rhétorique procédurale consiste à transmettre un message en faisant usage de procédures. Une intelligence artificielle est essentiellement un ensemble de procédures voué à donner certains comportements à un agent virtuel. Dans le cadre de mon jeu, j'ai doté mes personnages non-joueurs d'intelligences artificielles relativement simples. Les personnages non-joueurs errent dans l'environnement de jeu de façon aléatoire. Lorsque un personnage non-joueur croise une ressource sur son chemin, ils tentent automatiquement de se l'approprier ou de l'exploiter. Par exemple, lorsqu'un personnage non-joueur trouve de la nourriture, il la ramasse et la mange lorsqu'il a faim. S'il trouve un rocher, il tente de le forer pour en extraire des minéraux.

Cet ensemble restreint de procédures simples manifeste un parallèle significatif avec un certain processus du monde réel. En effet, cet ensemble de procédures simule un problème important étudié en écologie, en économie et en sociologie, appelé la « tragédie des biens communs ». L'expression fut popularisée par l'écologiste américain Garrett Hardin (1968). La tragédie des biens communs survient lorsque des individus, agissant indépendamment et rationnellement dans leur propre intérêt, surexploitent une ressource commune qui est à la fois limitée et gratuite. Par exemple, si tous les individus d'une communauté pêchent auprès d'un même lac et qu'ils ont tous un incitatif à pêcher de plus en plus, ils risquent éventuellement de vider le lac de tous ses poissons et d'épuiser la ressource. La perte éventuelle de la ressource est considérablement plus importante que le bienfait individuel immédiat que chacun peut retirer de la ressource, mais étant donné que personne ne possède la ressource, nul ne ressent une part de responsabilité dans cette tragédie. Conséquemment, nul n'a l'incitatif de réduire sa consommation de la ressource.

La tragédie des biens communs oppose l'individu à la collectivité, l'intérêt individuel à l'intérêt collectif.

Dans le monde de rareté d'*Eggsistence*, la surexploitation des ressources constitue une épée de Damoclès constamment suspendue au-dessus de la tête du joueur. Le joueur incarne un grand-duc, un souverain ayant le pouvoir absolu sur une région donnée et les ressources qu'elle contient. En tant que dirigeant d'un État, il a la responsabilité d'assurer une bonne gestion des ressources et d'empêcher la surexploitation de celles-ci. S'il n'intervient pas, les membres de sa communauté vont inévitablement surexploiter les ressources.

Jusqu'à présent, j'ai présenté comment la rhétorique procédurale de mon jeu communiquait des idées d'interdépendance, de coopération et de collectivité. J'ai précisé au passage que le jeu, étant un jeu de survie, contenait également un certain aspect individualiste. La prochaine mécanique de jeu, appelée « mécanique de la descendance » (illustrée en Figure 4), a pour but de renforcer le conflit opposant individu et société sur lequel se base la rhétorique procédurale de mon jeu en accentuant l'aspect individualiste du jeu.

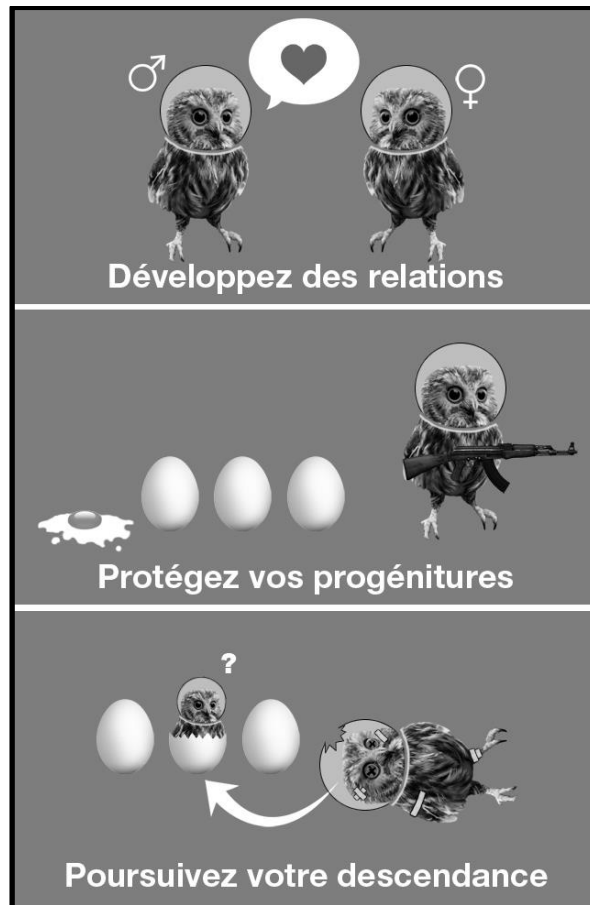


Figure 4 : La mécanique de la descendance

La mécanique de la descendance est sans doute la mécanique la plus fondamentale du jeu. Elle combine mort (mécanique de mort permanente) et intersubjectivité (narration interactive), deux paramètres importants de mon approche de conception de jeu.

Le personnage du joueur vieillit au cours du jeu et finit par mourir. À sa mort, le joueur perd ce personnage de manière permanente. Pour pouvoir continuer à jouer, le personnage du joueur doit absolument avoir une progéniture. Le joueur incarnera dorénavant le rôle de sa progéniture. Si le personnage du joueur n'a pas de progéniture, la partie est véritablement terminée (*game over*). Le joueur doit donc continuellement tenter

d'assurer la descendance des personnages qu'il contrôle. Pour ce faire, il doit tisser des liens avec les personnages du sexe opposé et se trouver un compagnon ou une compagne. Cette règle permet de générer plusieurs problématiques en opposant les besoins du joueur à ceux du reste de sa communauté. De plus, cela permet d'instiguer un conflit intérieur chez le joueur. Que fait le joueur lorsqu'il n'y a plus de personnage du sexe opposé encore célibataire? Usera-t-il de manipulation dans le but de briser un couple? Va-t-il s'isoler du groupe? Migrera-t-il vers une autre communauté? Sa propre survie est en jeu.

La mécanique de la descendance au cœur du jeu *Eggxistence* nous amène à aborder inévitablement la notion de famille. Le joueur développe des relations avec des personnages du sexe opposé afin de mettre au monde une progéniture puis une fois parent, doit protéger sa progéniture et assurer son bien-être. Dans le contexte significatif du jeu, la famille apporte une position de modération entre l'individualisme et le collectivisme. L'individu a un attachement biologique et culturel envers les membres de sa famille qu'il n'a pas avec les autres membres de sa communauté. D'une certaine manière, l'individu voit en sa famille une extension de lui-même. La famille, en tant qu'institution sociale, conserve néanmoins un aspect communautariste du fait que les membres de la famille partagent entre eux et veillent les uns sur les autres.

Dans le cadre du jeu, le joueur n'assume pas uniquement le rôle de parent, il incarne également un souverain. Autrement dit, il doit non seulement diriger une famille, mais aussi un État. Il existe de nombreux parallèles entre les fonctions généralement attribuées à l'État et celles exercées par le parent. L'État, à l'instar du parent, établit et fait respecter les

règles qui régissent le foyer (la nation). L'État assure également la protection, l'éducation et le bien-être de ses enfants (ses citoyens).

La conception de la famille en tant que modèle organisationnel de l'État est une théorie politique qui remonte à la Grèce antique. Aristote fut probablement le premier penseur à constater les parallèles existants entre la famille et l'État. Dans *Politique*, il compare les rapports qu'a le chef de famille avec ses enfants, sa femme et ses esclaves à différentes formes de gouvernement. Cette conception métaphorique de l'État en tant que famille a traversé les époques et s'est manifesté dans une variété de sociétés autour du monde. Aux États-Unis, on retrouve les Pères fondateurs et la figure de l'Oncle Sam; en Russie, à l'époque des tsars, la nation était personnifiée en tant que Mère Russie; l'Allemagne, sous le Troisième Reich, était qualifié de « Fatherland »; en Inde, la nation est représentée sous les traits d'une déesse appelée Mère Inde (Bharat Mata). Considérant le lien idéologique existant entre l'État et la famille, il n'est pas étonnant de constater que plusieurs des penseurs qui, à travers l'histoire, ont proposé des manières radicales de réformer la société, ont également prôné l'abolition de la famille.

2.2.2 Liberté : la jouabilité émergente

La jouabilité émergente consiste à délaissier la microgestion ludique, qui est pratique courante en jeu vidéo, afin de redonner au joueur le contrôle sur son expérience de jeu. Le concepteur de jeu ne fait qu'établir les règles et les mécaniques de base. Il ne tente pas de restreindre la liberté de mouvement du joueur, ni de réduire l'expérience de jeu à un fil narratif prédéfini.

Eggxistence place le joueur sur une planète inhospitalière située aux confins de l'univers. Cette planète est couverte par un large océan. Le joueur, les personnages non-joueurs et les ennemis évoluent sur les quelques îles qui émergent des eaux. Il s'agit d'un monde ouvert dans lequel le joueur a une pleine liberté de mouvement. La navigation dans l'environnement virtuel n'est pas subordonnée à la narration, comme c'est le cas dans les jeux scriptés. Le joueur n'est pas confiné à parcourir de long corridors truffés d'évènements scriptés. Il peut explorer et interagir avec le monde virtuel comme bon lui semble.

L'émergence de la jouabilité est en partie due à la génération procédurale. Les différents éléments (personnages non-joueurs, ennemis, ressources, etc.) qui peuplent l'environnement de jeu sont tous générés d'une manière aléatoire. Leur quantité et leur répartition dans le monde virtuel ne sont jamais les mêmes. Le joueur peut débiter le jeu dans des conditions gagnantes, étant entouré de ressources ou, au contraire, complètement isolé et démuné. La quantité de mâles et de femelles au sein de la communauté du joueur est variable d'une partie à l'autre. Cette dynamique a un profond effet sur la stratégie qu'adoptera le joueur dans ses rapports interpersonnels avec les personnages non-joueurs. La quantité, tout aussi variable, de mineurs et d'agriculteurs présents dans l'environnement de jeu affecte l'approvisionnement de la communauté en ressources.

Tel que mentionné précédemment, l'intelligence artificielle du mineur est programmée de telle sorte que, lorsqu'il croise un rocher sur son chemin, il commence automatiquement à le forer pour en extraire des minéraux. Les minéraux laissés au sol suite au passage du mineur peuvent être ramassés par le joueur. Le joueur peut, à partir des minéraux présents dans son inventaire, construire diverses structures. La construction et la

gestion de bâtiments est une composante habituellement associée au jeu de simulation. Ce genre vidéoludique mise sur l'émergence de sa jouabilité. Je partage l'opinion de Warren Spector à l'effet que les autres genres vidéoludiques ont tout intérêt à intégrer et adapter certains aspects du jeu de simulation.

Dans le cadre du prototype de jeu, le joueur peut construire trois types de structures : une batterie, une pompe à carburant et une moissonneuse. Il existe une certaine interdépendance entre ces structures. En effet, la batterie peut être construite à partir de minéraux de fer et de cristaux d'énergie. Elle permet d'alimenter la pompe à carburant et la moissonneuse en électricité. De son côté, la construction d'une pompe à carburant nécessite des minéraux de fer et une batterie. La pompe à carburant produit des barils de pétrole qui peuvent être utilisés pour alimenter le réacteur dorsal du joueur et le moteur thermique de la moissonneuse. Finalement, la construction de la moissonneuse requiert plusieurs minéraux de fer, un baril de carburant et deux batteries. Le joueur peut conduire la moissonneuse à travers l'environnement de jeu pour ramasser rapidement et aisément les diverses ressources qui se trouvent au sol.

2.2.3 Mort : la mort permanente

La mécanique de jeu de mort permanente (*permadeath*) donne une plus grande intensité à l'expérience de jeu et incite le joueur à considérer sa propre mortalité. La mort permanente n'est pas qu'une simple pénalité survenant au cours de l'expérience de jeu; elle est importante et significative. Dans un jeu faisant usage de cette mécanique, le personnage du joueur se retrouve à la merci du monde virtuel. À tout moment, le joueur peut perdre son

personnage et tout ce qui lui rattaché. La mécanique de mort permanente est source de tension pour le joueur, une tension qui s'apparente à l'angoisse de mort.

Pour que cette tension existe, le joueur doit d'abord avoir quelque chose à risquer. Un parieur ressent une forte tension lorsqu'il mise une somme d'argent car il est conscient de la valeur de sa mise et du risque qu'il prend. L'angoisse de mort ressentie par le joueur découle du fait que la vie de son personnage a une valeur substantielle pour celui-ci. Si le personnage n'avait aucune valeur pour le joueur, celui-ci n'aurait aucun incitatif à le garder en vie. Tout élément qui est intrinsèquement relié au personnage peut lui donner de la valeur. Les points d'expérience (*XP*) obtenus, l'argent accumulé, les objets contenus dans l'inventaire sont de bons exemples d'éléments qui peuvent donner de la valeur au personnage contrôlé par le joueur. Dans *Eggistence*, le joueur utilise un système d'inventaire (présenté à la Figure 5) pour gérer les ressources que son personnage transporte.

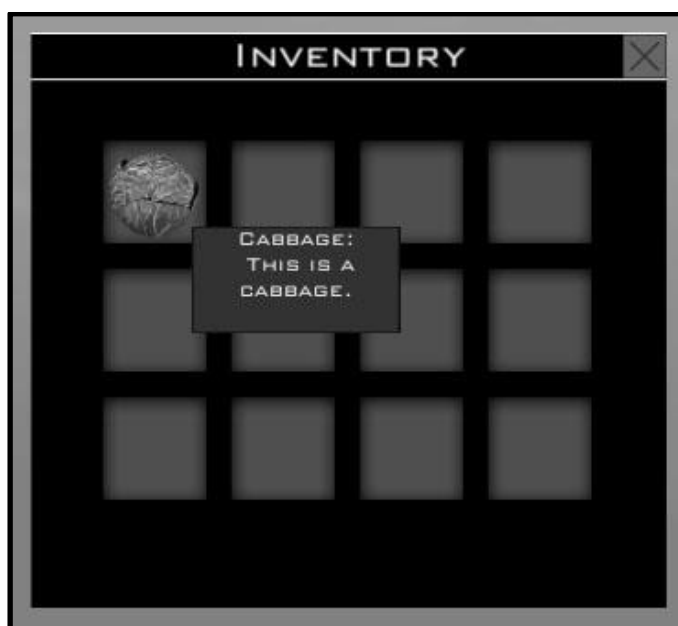


Figure 5 : Interface de l'inventaire

Ses ressources sont essentielles à sa survie et à celle des autres. Lorsque le personnage du joueur meurt, le joueur perd toutes les ressources et les objets qu'il transportait.

L'interface de jeu contient une multitude d'indicateurs, dont un indicateur de vieillesse. Ce dernier contribue également à la tension de mort permanente. Les jeux de survie contiennent des indicateurs de toutes sortes (faim, soif, chaleur corporelle, etc.) qui sont généralement affectés par les actions posées par le joueur. L'indicateur de vieillesse est unique en ce sens qu'il ne peut pas être affecté par les actions du joueur. Le personnage du joueur a en quelque sorte une date de péremption, il est condamné à mourir et le joueur ne peut rien y faire. L'indicateur de vieillesse, par sa rétroaction visuelle à l'écran, lui rappelle constamment ce fait, ce qui contribue à maintenir la tension liée à la mort permanente.

La mort permanente a des conséquences qui peuvent s'avérer particulièrement frustrantes pour le joueur. Il peut cependant amoindrir les effets de la mort permanente en construisant un coffre d'héritage (voir Figure 6).



Figure 6 : Coffre d'héritage

L'héritage correspond au patrimoine (argent, propriété privée, etc.) laissé par un défunt à son ou ses héritiers. Il s'agit d'une pratique commune à un grand nombre de sociétés humaines. La pratique de l'héritage est intrinsèquement liée à la mort; le processus de transmission de biens d'un propriétaire vers ses héritiers ayant pour principale condition le décès du propriétaire lui-même. Dans le cadre du jeu, lorsque le personnage du joueur meurt, le joueur perd toutes les ressources et objets que ce personnage transportait. Le joueur vigilant, conscient de l'inévitabilité de sa mort, ne devrait donc pas transporter l'intégralité de ses objets sur lui. Afin de ne pas tout perdre, il devrait prendre le soin de mettre certains de ses objets les plus précieux à l'abri. Il peut déposer un nombre limité d'objets dans un coffre d'héritage. Le coffre d'héritage permet au joueur de mettre certains objets de côté afin de les transmettre à la progéniture de son personnage advenant son décès. Toutefois, le coffre d'héritage n'est pas un élément sur lequel le joueur peut se fier

d'entrée de jeu. Il s'agit d'une structure qui doit être construite par le joueur et nécessite par conséquent un certain investissement en minéraux de fer.

Heidegger disait de la mort (réelle) qu'elle était à la fois impossible à expérimenter et non-relationnelle (Inwood, 2002, p. 77). Tel n'est pas le cas avec la mort virtuelle, même la mort permanente, puisqu'elle est expérimentée par le joueur. Dans mon jeu, la mort est même dans une certaine mesure relationnelle. Bien qu'il est impossible pour le joueur d'expérimenter la mort d'un personnage qu'il ne contrôle pas, il peut au cours d'une seule et même partie expérimenter la mort de plusieurs personnages d'une même lignée.

2.2.4 Intersubjectivité : la narration interactive

La narration interactive, le quatrième paramètre caractérisant mon approche de conception de jeu, constitue un moyen formaliste d'exprimer l'intersubjectivité en jeu vidéo. L'intersubjectivité est présentée dans la majorité des formes d'art sous une forme narrative. Plusieurs concepteurs de jeu tentent de créer des expériences narratives en incorporant une histoire à la jouabilité de leur jeu. Malheureusement, ces concepteurs confondent histoire et narration. Une histoire n'est qu'un ensemble fixe et linéaire de données avec lequel on ne peut pas interagir. Toutefois, la narration est un processus et en tant que tel, est compatible avec l'interactivité; l'utilisateur pouvant interagir avec un processus pour changer son fonctionnement. Le concepteur de jeu vidéo doit faire usage de la forme du médium, de sa procéduralité, pour raconter des histoires. Crawford décrit le produit transmettant la narration interactive comme étant un « monde de narration interactive » (*interactive storyworld*). Le monde de narration interactive est « un univers

qui contient tous les éléments dramatiques avec lesquels l'auteur veut que le joueur interagisse » (Crawford, 2004, p. 46).

Dans le cadre de mon projet de recherche-cr ation, j'ai tent  de cr er un monde de narration interactive relativement simple. En s'approchant d'un personnage non-joueur, le joueur voit appara tre un phylact re au-dessus de sa t te (voir Figure 7).



Figure 7 : Phylact re

  l'aide de ces phylact res, les personnages non-joueurs communiquent toute sortes d'informations au joueur. Ils font part de leurs besoins, de leurs  tats d' me et de leurs opinions sur le joueur et les actions qu'il commet dans le jeu. Tel que mentionn  au premier chapitre, la perception qu'ont les autres de nous constitue un aspect caract ristique de

l'intersubjectivité. *Eggxistence* fait usage d'une structure narrative basée sur des variables d'état et non d'une structure narrative en arbre. L'histoire émerge donc des interactions du joueur avec les personnages non-joueurs plutôt que d'une trame narrative déjà planifiée.

Les conditions de vie sont particulièrement difficiles dans le monde d'*Eggxistence*. Le joueur parvient à développer des amitiés et même des relations amoureuses avec les membres de sa communauté en les aidant à survivre. Un personnage non-joueur en état de famine sera particulièrement reconnaissant envers le joueur si celui-ci lui donne à manger. Si le joueur favorise continuellement un personnage non-joueur du sexe opposé, il est fort probable que celui-ci tombe en amour avec lui. Les personnages non-joueurs peuvent également développer des relations entre eux. Lorsque deux personnages non-joueurs se croisent sur leur chemin, ils commencent à discuter ensemble. S'ils sont de sexes différents, ils sont susceptibles de tomber en amour. Une fois en couple, ils peuvent donner naissance à un œuf. Ce type d'évènements se déroule aléatoirement dans l'écosystème du jeu, sans la participation du joueur.

Puisque l'environnement du jeu est à la fois étendu et ouvert, il peut être difficile pour le joueur de gérer tout ce qui s'y passe. Un panneau de communication au sein de l'interface de jeu donne une rétroaction constante au joueur sur l'état de chacun des personnages non-joueurs avec qui il cohabite. Le panneau de communication alerte le joueur lorsqu'un personnage non-joueur est attaqué par un ennemi, tombe en état de famine, meurt ou lorsqu'un couple se forme dans la communauté.

2.3 Synthèse

J'ai tenté, au mieux de mes capacités, de représenter convenablement les quatre paramètres de mon approche de conception de jeu.

La rhétorique procédurale fut sans doute pour moi l'aspect le plus satisfaisant à intégrer au jeu. C'est à travers celle-ci que le concepteur de jeu (l'auteur) parvient à véritablement s'exprimer. Je suis parvenu, à travers les mécaniques de jeu, à exprimer la thématique du conflit opposant l'individu à la collectivité ainsi que celle de la famille. Cependant, certaines mécaniques de jeu gagneraient aussi à être repensées. Dans *Eggxistence*, le joueur, en tant que souverain et représentant de l'État, a le monopole de la force. La représentation ludique de ce rôle du joueur emprunte au jeu de tir à la troisième personne. L'aspect « survie » du jeu ainsi que le rôle de souverain justifient assez bien l'usage de la force par le joueur. Néanmoins, si c'était à refaire, je ne crois pas que j'accorderais à l'usage de la force une place aussi importante au sein de mon jeu. Koster souligne que la majorité des jeux vidéo nous enseignent seulement des modèles basés sur des concepts primitifs comme le pouvoir, la domination et le contrôle. Je crois, comme Koster, que les concepteurs de jeu ont tout intérêt à présenter des modèles plus complexes, adaptés aux préoccupations de l'être moderne.

La jouabilité émergente au sein de mon jeu est simple, mais fonctionnelle. L'environnement de jeu est une immense île que le joueur peut parcourir de long en large. Le joueur a une pleine liberté de mouvement. Le jeu fait usage d'une génération procédurale simple : les personnages non-joueurs, les ennemis et les ressources sont tous

générés de manière aléatoire à travers l'environnement. Le joueur peut construire diverses structures pour assurer la survie et la sûreté de sa communauté. Bien que j'avais considéré faire un jeu multi-joueurs et même un jeu entièrement « bac à sable » en début de projet, j'ai tout compte fait décidé d'abaisser le niveau de complexité de la jouabilité émergente dans mon jeu de peur de frapper d'innombrables obstacles techniques.

La mort permanente est une mécanique de jeu qui peut s'avérer complexe à gérer pour le concepteur de jeu. Elle apporte une plus grande intensité à l'expérience de jeu en imposant au joueur de graves conséquences en cas d'échec. Suivant cette logique, il est normal que les conséquences soient frustrantes pour le joueur. Toutefois, au-delà d'un certain seuil de frustration, le jeu risque de décourager le joueur et de lui faire perdre son intérêt. Il peut être ardu pour le concepteur de jeu de balancer les effets de cette mécanique. Si les conséquences sont trop grandes, le concepteur de jeu risque de décourager le joueur et si les conséquences sont trop petites, la mécanique de mort permanente n'aura peu ou pas d'effet sur la tension du jeu. La mécanique de la descendance permet d'amoindrir les conséquences de la mort permanente. Elle donne l'opportunité au joueur de prolonger la durée de son expérience de jeu en concevant une progéniture. Le coffre d'héritage constitue également une autre mécanique de jeu qui permet d'amoindrir les conséquences de la mort permanente. Le joueur peut préserver ses objets les plus précieux à l'abri à l'intérieur du coffre d'héritage. Ces objets, contrairement à ceux dans son inventaire, ne disparaîtront pas si le personnage du joueur meurt. J'estime que ces deux mécaniques amoindrissent les conséquences de la mort permanente de manière raisonnable car elles nécessitent toutes deux la participation active du joueur pour fonctionner.

La narration interactive fut pour moi l'aspect du jeu le plus difficile à réaliser. Bien que j'ai couvert certains principes de base de la narration interactive au cours du premier chapitre de mon mémoire, il s'agit d'un sujet beaucoup plus complexe que l'on pourrait à prime abord penser. En 1992, lors du célèbre « Dragon Speech » (discours du dragon) livré à la Computer Game Developers Conference (CGDC), Chris Crawford a juré de consacrer le reste de sa vie au problème de la narration interactive. Malheureusement, plus de vingt ans plus tard, le problème n'est, de son propre aveu, toujours pas résolu. « Je pensais que ça me prendrait dix-huit mois, peut-être deux ans, pour assembler la narration interactive. Je travaille là-dessus depuis onze ou douze ans maintenant » affirme Crawford (Steele, 2005). Loin de moi l'idée de prétendre avoir résolu le problème de la narration interactive. J'ai néanmoins pris note des leçons qu'il a retirées de ces multiples expérimentations et j'ai tenté d'en appliquer certaines à mon jeu. J'ai tenté d'implanter au sein de mon jeu les notions de monde de narration interactive (*interactive storyworld*) et de variables d'état. Le niveau de complexité de la narration interactive dans mon jeu demeure néanmoins relativement bas. La narration interactive est un sujet fascinant qui mérite d'être exploré davantage.

La production d'un jeu vidéo est habituellement réalisée par une équipe. Au sein de cette équipe de production, chaque coéquipier prend en charge des tâches spécifiques (ex. : modélisation, animation, programmation, etc.). Certains jeux vidéo sont réalisés par de petites équipes tandis que d'autres nécessitent le travail de plusieurs centaines de personnes. Dans le cadre de mon projet de recherche-crédation, j'ai entrepris de réaliser un prototype de jeu à moi seul. Ce projet, très ambitieux pour une seule personne, fut pour moi

une opportunité d'apprentissage incomparable. Au cours de ce projet, j'ai pu, entre autres, me familiariser avec un nouvel engin de jeu et apprendre la programmation.

Le jeu vidéo que j'ai conçu remplit les critères spécifiques mis de l'avant par l'approche existentialiste de la conception de jeu présentée au premier chapitre. L'approche existentialiste de conception de jeu atteste que le jeu vidéo doit représenter la condition humaine pour être considéré comme une forme d'art légitime. Suite à la démonstration faite au cours de ce second chapitre, il est possible d'affirmer que certains jeux vidéo peuvent être considéré comme de l'art.

CONCLUSION

La problématique de recherche de ce mémoire prend racine dans un contexte particulier; celui du débat entourant la légitimité artistique du jeu vidéo. Ce débat, qui perdure depuis plus d'une décennie, nous amène à nous interroger non seulement sur la nature de l'art mais également sur celle du jeu vidéo. Pour le concepteur et théoricien du jeu vidéo Raph Koster, l'art est avant tout une forme d'expression; un moyen de communiquer de l'information. Cet acte de communication, pour être efficace, requière une adéquation entre le fond et la forme de l'œuvre; l'artiste doit faire usage des qualités intrinsèques du médium pour transmettre son propos. Selon Koster, le jeu vidéo se distinguera comme art à part entière aux yeux du monde seulement lorsque celui-ci saura nous transmettre, à l'instar des autres formes d'expression artistique, une meilleure compréhension de nous-mêmes. La légitimité artistique du jeu vidéo procède de sa capacité à représenter la condition humaine.

Le cadre conceptuel de ma recherche prend assise sur une définition existentialiste de la condition humaine caractérisée par quatre grands thèmes : la signification, la liberté, la mort et l'intersubjectivité. En mettant à contribution les travaux de plusieurs philosophes et concepteurs de jeu, j'ai pu relever les points communs unissant leurs champs de connaissance et ainsi, dégager une approche existentialiste de la conception de jeu. Cette approche fut par la suite mise en application sous la forme du prototype de jeu *Egexistence*. Au terme de ce mémoire, j'estime avoir démontré dans quelle mesure une approche existentialiste de la conception de jeu, indissociable d'une réflexion quant à la condition humaine, pouvait nous permettre de considérer le jeu vidéo comme une forme d'art.

Les quatre grands thèmes caractérisant la conception existentialiste de la condition humaine – la signification, la liberté, la mort et l’intersubjectivité – se présentent dans la théorisation afférente au jeu vidéo sous la forme de la rhétorique procédurale, de la jouabilité émergente, de la mécanique de mort permanente et de la narration interactive. Ma recherche parvient à donner une vue d’ensemble sur quatre tendances susceptibles de façonner le futur artistique du jeu vidéo. Les constats présentés dans ce mémoire ne constituent toutefois que la pointe de l’iceberg. Chacun des sujets abordés mériteraient d’être étudiés individuellement de manière beaucoup plus approfondie. Chris Crawford, de son propre aveu, après plus de vingt années de recherche, commence tout juste à percer le vaste sujet de la narration interactive. Les connaissances qu’il possède sur le sujet ont été acquises à travers un long processus d’essais et d’erreurs. Ce fait met en évidence l’apport et la nécessité de l’expérimentation dans le processus de recherche.

Le projet de recherche-crédation que j’ai réalisé, un prototype de jeu vidéo, rencontre les critères mis de l’avant par une approche existentialiste de la conception de jeu. Le joueur donne un sens à son expérience de jeu à partir des interactions qu’il a avec les règles et les mécaniques du jeu. Le jeu offre au joueur une grande liberté de mouvement et d’action et il sollicite son jugement en lui présentant de véritables choix et conséquences. La mécanique de mort permanente rend les actions du joueur plus significatives en confrontant ce dernier à la finitude de son avatar virtuel. Le jeu plonge le joueur dans un monde de narration interactive et le soumet à la perception de personnages virtuels.

Cette recherche n’a fait que renforcer ma conviction originelle quant à l’apport inestimable que pouvait avoir la philosophie sur le jeu vidéo. Dans le cadre de ce mémoire,

j'ai mis en évidence comment la philosophie, l'existentialisme plus précisément, pouvait nous permettre de concevoir des jeux vidéo plus artistiques, qui dénotent une sensibilité particulière pour la condition humaine. L'idée de mettre à profit cette discipline en jeu vidéo n'est toutefois pas unique à ma démarche. Bien que les perspectives anthropologiques, sociologiques et psychologiques soient généralement privilégiées dans le champ académique des sciences du jeu (*game studies*), certains chercheurs, comme Ian Bogost et Miguel Sicart, emploient des théories et concepts issus de la philosophie dans leur travail d'analyse et de théorisation du jeu vidéo.

La philosophie, en tant que discipline, offre un corpus à la fois vaste et ramifié, couvrant un large éventail de méthodes et d'objets d'étude. Contrairement à ce que certains pourraient croire, il ne s'agit pas d'une discipline purement théorique ou contemplative. En effet, comme que je l'ai démontré en élaborant puis en mettant en application une approche existentialiste de la conception de jeu, la philosophie peut servir des fins techniques et pratiques. Conséquemment, des démarches interdisciplinaires semblables à celle présentée dans ce mémoire pourraient être implantées en dehors du cadre académique. La philosophie pourrait informer l'approche que prend l'industrie du jeu sur un ensemble de sujets connexes, allant de la réalité virtuelle à l'intelligence artificielle.

Bien que l'industrie du jeu soit motivée de prime abord par la recherche du profit et non par une visée artistique particulière, celle-ci semble à certains égards engagée dans une direction qui s'apparente à l'approche de conception de jeu décrite dans ce mémoire. De fait, depuis quelques années, on constate une prolifération des jeux émergents, une résurgence de la mécanique de mort permanente et un intérêt grandissant pour le potentiel

narratif (et intersubjectif) du jeu vidéo. Le rapport qui existe entre les aspirations artistiques et les intérêts commerciaux n'est ainsi pas nécessairement toujours antinomique. Cependant, en dépit de son rôle central dans la signification du jeu, la rhétorique procédurale demeure un aspect négligé par les concepteurs des grands studios de jeu. Ce problème témoigne d'un certain manque de réflexion philosophique au sein de l'industrie. Contrairement à d'autres formes d'art comme la peinture, la littérature ou le cinéma, il n'existe pas de véritable mouvement artistique en jeu vidéo. Les créateurs ne sont pas guidés par une conception ou une philosophie commune. Bien que quelques rares concepteurs de jeu jouissent d'une certaine notoriété, la notion d'auteur fait également défaut.

Le but de ma démarche dans le cadre de cette recherche n'était pas d'imposer une conception particulière du jeu vidéo à l'ensemble des concepteurs de jeu. La vaste majorité des jeux vidéo actuellement sur le marché ont pour principal but de divertir et il y aura, sans aucun doute, toujours une place au sein du jeu vidéo pour le divertissement. Ma démarche s'adressait d'abord et avant tout aux concepteurs désireux de développer le potentiel artistique du jeu vidéo; aux auteurs de demain.

Je crois, comme Greenberg, que toute forme d'art nécessite une certaine avant-garde, prête à prendre des risques et à repousser les limites du médium. En jeu vidéo, je vois cet esprit d'avant-garde particulièrement au sein de la scène indépendante. Tel qu'expliqué au début de ce mémoire, le monde de l'art est très ouvert au jeu vidéo. Plusieurs institutions muséales d'envergure, comme le Museum of Modern Art à New York et le Smithsonian American Art Museum à Washington, ont déjà exposé des œuvres

vidéoludiques en leur sein. Le plus grand obstacle que rencontre le médium du jeu vidéo dans son développement en tant que nouvelle forme d'art est le concepteur de jeu lui-même. Pour être en mesure de développer le potentiel artistique du médium, ce dernier devra adopter un esprit d'avant-garde. Il devra être capable de dépasser les paradigmes en place pour nous offrir une meilleure compréhension de nous-mêmes. En tant que concepteurs de jeu, il n'en tient qu'à nous de faire du jeu vidéo une nouvelle forme d'art.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Aho, Kevin. 2014. *Existentialism: An Introduction*. Cambridge: Polity, 224 p.
- Alexander, Leigh. 2012. « Raph Koster's Theory of Fun, Ten Years On ». <http://www.gamasutra.com/view/news/179084/Raph_Kosters_Theory_of_Fun_ten_years_on.php>. Consulté le 31 mars 2016.
- Bogost, Ian. 2006. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: The MIT Press, 243 p.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press, 464 p.
- Burke, Kenneth. 1969. *A Rhetoric of Motives*. Berkeley et Los Angeles: University of California Press, 356 p.
- Cabanne, Pierre. 1967. *Entretiens avec Marcel Duchamp*. Paris: Pierre Belfond, 218 p.
- Camus, Albert. 2013. *Le mythe de Sisyphe*. Paris: Gallimard, 192 p.
- Couchot, Edmond, et Norbert Hillaire. 2003. *L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris: Flammarion, 260 p.
- Crawford, Chris. 2004. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 366 p.
- de La Fontaine, Jean. 2002. *Fables*. Paris: Le Livre de Poche, 544 p.
- Despain, Wendy. 2012. *100 Principles of Game Design*. Berkeley: New Riders, 240 p.
- Duchamp, Marcel. 1975. *Duchamp du signe*. Paris: Flammarion, 316 p.
- Flynn, Thomas. 2006. *Existentialism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 160 p.

- Frascina, Francis. 2000. *Pollock and After: The Critical Debate*. East Sussex: Psychology Press, 383 p.
- Gell-Mann, Murray. 1995. *The Quark and the Jaguar*. Londres: St. Martin's Griffin, 392 p.
- Gibson, Ellie. 2006. « Games aren't art, says Kojima ». *Euro Gamer*. <<http://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart>>. Consulté le 31 mars 2016.
- Handrahan, Matthew. 2013. « Patrice Desilets: "We can be pioneers" ». *Gamesindustry International*. <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-07-01-title-patrice-desilets-we-can-be-pioneers/>>. Consulté le 31 mars 2016.
- Hardin, Garrett. 1968. « The Tragedy of the Commons ». *Science*, vol. 162, n° 3859 (Dec. 13, 1968), p. 1243–1248.
- Hecker, Chris. 2013. « Going against the grain ». <http://chrisher.com/Going_against_the_grain>. Consulté le 31 mars 2016.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. 1997. *Esthétique*. Coll. « Les classiques de la philosophie ». Paris: Le Livre de Poche, 780 p.
- Heidegger, Martin. 1985. *Être et Temps*. Paris: Authentica, 356 p.
- Holland, John H. 1998. *Emergence: From Chaos To Order*. New York: Basic Books, 272 p.
- Inwood, Michael. 2002. *Heidegger: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 160 p.
- Koster, Raph. 2004. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press, 256 p.
- Lebel, Robert. 1959. *Marcel Duchamp*. New York: Grove Press, 191 p.
- Lyon, Christopher. 1991. « 'A Unique Loneliness': The Existential Impulse in Art of the Forties ». *MoMA*, n° 6 (Winter, 1991), p. 3-7+20.

- McCarthy, Dave. 2008. « Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots UK Review ». *IGN*. <<http://ca.ign.com/articles/2008/05/30/metal-gear-solid-4-guns-of-the-patriots-uk-review>>. Consulté le 31 mars 2016.
- McCormick, Rich 2013. « Smithsonian calls video games art, adds two to permanent collection ». *The Verge*. <<http://www.theverge.com/2013/12/18/5222932/smithsonian-adds-flower-halo-2600-to-permanent-collection>>. Consulté le 31 mars 2016.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. New York: Simon and Schuster, 324 p.
- Nietzsche, Friedrich. 2011. *Le Gai Savoir. suivi de Fragments posthumes (Été 1881 - Été 1882)*. Coll. « Œuvres philosophiques complètes », tome V. Paris: Gallimard, 696 p.
- Parkin, Simon. 2013. « 30 Years Later, One Man Is Still Trying To Fix Video Games ». *Kotaku*. <<http://kotaku.com/30-years-later-one-mans-still-trying-to-fix-video-gam-1490377821>>. Consulté le 31 mars 2016.
- Sartre, Jean-Paul. 1943. *L'Être et le Néant, essai d'ontologie phénoménologique*. Paris: Gallimard, 722 p.
- Sartre, Jean-Paul. 1946. *L'existentialisme est un humanisme*. Paris: Nagel, 144 p.
- Sartre, Jean-Paul. 1960. *Critique de la raison dialectique*. Paris: Gallimard, 894 p.
- Solon, Olivia. 2012. « MoMA to Exhibit Videogames, From Pong to Minecraft ». *Wired*. <<http://www.wired.com/2012/11/moma-videogames/>>. Consulté le 31 mars 2016.
- Sowell, Thomas. 2014. *Basic Economics: A Common Sense Guide to the Economy (5th ed.)*. New York: Basic Books, 704 p.
- Spector, Warren. 2013. « Choices Have Consequences: Creating the Immersive Simulation ». *Practice 2013*. <<http://vimeo.com/82290242/>>. Consulté le 31 mars 2016.
- Steele, Max. 2005. « A Conversation with Chris Crawford ». *The Escapist*. <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_12/75-A-Conversation-with-Chris-Crawford>. Consulté le 31 mars 2016.

Tanner, Michael. 2001. *Nietzsche: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 120 p.

Warren, Jamin. 2013. « Do DayZ and Permadeath Teach Us How to Face Death? ». *PBS Game/Show*. <<http://youtu.be/1BAmGojrFPI/>>. Consulté le 31 mars 2016.

Watts, Michael. 2011. *The Philosophy of Heidegger*. Abingdon: Routledge, 240 p.

Williams, Mike. 2013. « Journey producer: Start with feelings, not mechanics ». *Gamesindustry International*. <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-10-29-journey-producer-start-with-feelings-not-mechanics>>. Consulté le 31 mars 2016.

Wright, Will. 2011. « Probability Space, Possibility Space ». *Computer History Museum*. <<http://www.computerhistory.org/revolution/computer-games/16/201/2309>>. Consulté le 31 mars 2016.

Yalom, Irvin D. 1980. *Existential Psychotherapy*. New York: Basic Books, 544 p.

Zimmerman, Eric, et Katie Salen. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 688 p.