

UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY – MONTPELLIER
ARTS, LETTRES, LANGUE, SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
UFR 1 – FACULTÉ DES LETTRES, ARTS, PHILOSOPHIE, PSYCHANALYSE

ALIÉNATION ET LIBÉRATION DANS LE JEU



**Mémoire présenté par
Teddy RUSSO
en vu de l'obtention du diplôme de
MASTER 2 ARTS PLASTIQUES
Spécialité : JEUX VIDÉO**

**Préparé sous la direction de M^{me} Emmanuelle JACQUES
Professeure de Sciences des arts**

Août 2024

UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY – MONTPELLIER
ARTS, LETTRES, LANGUE, SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
UFR 1 – FACULTÉ DES LETTRES, ARTS, PHILOSOPHIE, PSYCHANALYSE

ALIÉNATION ET LIBÉRATION DANS LE JEU

**Mémoire présenté par
Teddy RUSSO
en vue de l'obtention du diplôme de
MASTER 2 ARTS PLASTIQUES
Spécialité : JEUX VIDÉO**

**Préparé sous la direction de M^{me} Emmanuelle JACQUES
Professeure de Sciences des arts**

Août 2024

REMERCIEMENTS

Écrire ce mémoire n'aura pas été une tâche simple. Fort heureusement pour moi, c'est un exercice durant lequel je fus bien entouré. C'est donc tout naturellement que je souhaite remercier certaines personnes.

Tout d'abord, je tiens à remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique qui nous a beaucoup appris et soutenus malgré des années présentant de nombreux défis. En particulier, j'aimerais remercier :

- *CATINAUD Régis*
- *JACQUES Emmanuelle*
- *SERDANE Thierry*
- *SIEGEL Claire*

Qui m'ont aidé pour les recherches et la méthodologie d'écriture.

Ensuite, je remercie naturellement tout mon entourage, allant de ma famille à mes amis et camarades qui m'ont apporté un soutien inestimable. Plus encore, j'aimerais remercier BACCI Léa pour être resté à mes côtés contre vent et marée, et grâce à qui j'ai pu garder la motivation dans les moments plus difficiles.

Bien entendu, je remercie aussi tous les artistes musicaux qui m'ont aidé à passer un meilleur moment lorsqu'il fallait comprendre la pensée d'Hegel et réécrire le même paragraphe pour la sixième fois de l'après-midi. Des artistes comme SHIMOMURA Yōko, SOKEN Masayoshi, UEMATSU Nobuo, le groupe Bring Me The Horizon, et bien d'autres.

SOMMAIRE

Aliénation et libération dans le domaine vidéoludique.....	
Remerciements.....	
Sommaire.....	
Introduction.....	1
Partie I : L'aliénation dans la structure ludique.....	2
Chapitre 1 : Qu'est-ce l'aliénation ?.....	2
Chapitre 2 : Recherche d'un schéma aliénant.....	20
Chapitre 3 : La portée artistique de l'aliénation.....	34
Partie II : Liberté et expression morale du joueur.....	44
Chapitre 4 : Dans quel espace évolue le joueur ?.....	44
Chapitre 5 : La libération du joueur.....	63
Conclusion.....	71
Bibliographie.....	72
Ouvrages.....	72
Articles, pages internet.....	72
Corpus Vidéoludique.....	74
Table des matières.....	76

INTRODUCTION

L'art est voué à reproduire et contenir les phénomènes présents dans notre société. C'est ce que l'on dit souvent, en tout cas.

Le jeu vidéo est un médium qui permet beaucoup de choses et créer une relation spéciale entre le public et l'oeuvre, notamment grâce à la place centrale qu'occupe l'interactivité. S'il y a bien un endroit dans lequel on peut imiter le monde réel, c'est sans doute dans le monde virtuel d'un jeu vidéo.

Avec les nombreuses règles qui le régissent, ses systèmes de jeu qui offrent autant de possibilités que de contraintes, et ses codes de genre qui dicte tant la création que l'usage, on peut se demander si un jeu vidéo n'est pas qu'une simple prison virtuelle dans laquelle on maîtrise le joueur du début à la fin. Ainsi, il est naturel de se poser des questions sur la liberté du joueur ou du créateur.

Dans un premier temps, nous essayerons de conceptualiser la non-liberté du joueur. Pour cela, nous nous intéresserons à une forme de manipulation connue sous la forme d'aliénation. Nous verrons en quoi consiste ce phénomène, et s'il est transférable au domaine vidéoludique. Dans le cas où un jeu vidéo serait analysable du point de vue de l'aliénation, nous essayerons de déterminer une méthodologie d'analyse. Ensuite, nous essayerons de comprendre comment un créateur pourrait s'en servir comme outil d'expression artistique.

Dans un second temps, nous étudierons le concept de liberté, tant celle du créateur que du joueur, et nous verrons s'il est possible de créer un contexte vidéoludique permettant cette liberté.

PARTIE I : L'ALIÉNATION DANS LA STRUCTURE LUDIQUE

CHAPITRE 1 : QU'EST-CE L'ALIÉNATION ?

Une fois les idées principales et la direction générale de ma proposition vidéoludique posées, il m'est apparu comme évident que l'un des concepts qui en ressortait était celui d'aliénation. Ce terme, fortement utilisé bien avant ma naissance, et plus encore dans les années 60 et 70, a suscité un très fort intérêt dans plusieurs domaines de recherches scientifiques. D'abord juridique, puis philosophique, théologique, sociale, ce mot a nourri de nombreux courants de pensée.

Seulement, celui que je conceptualise dans mon travail a un sens bien plus général, trop vague, détaché de notions scientifiques. Car, ayant une approche naïve de l'aliénation, j'ai vu dans ma création ce que je voulais bien y voir : une certaine pensée de détachement, de privation, comme si je souhaitais retirer au joueur une de ces capacités, non pas ludique, mais cognitives, peut-être celle du jugement moral.

Cette idée, cette ambition créatrice, était sûrement ancrée en moi bien avant que je ne la redécouvre en prenant du recul. Il semblerait en effet, qu'une fois cette réflexion faite, un certain nombre de mes travaux précédents pourrait contenir un concept similaire, une certaine forme d'aliénation du joueur.

Seulement, afin d'améliorer mon travail, de ne pas commettre d'erreurs vis-à-vis de mes ambitions artistiques, qu'elles soient des fautes d'un manque de culture ou d'un socle scientifique élémentaire, j'aurais besoin de me plonger, avec mon œuvre, dans des recherches précises concernant l'idée d'aliénation. Afin d'en nourrir les idées, d'en complexifier l'œuvre, d'enrichir la conception, nous essayerons dans ce chapitre de parcourir la généalogie du mot, d'en saisir la polysémie, afin de créer, dans un prochain chapitre, des relations entre ces recherches scientifiques et leurs potentielles applications dans le champ vidéoludique, tant du prisme des relations joueur-jeu que de celui des relations artiste-œuvre.

Le travail présent né ici avant tout d'un besoin, mais il n'est pas inenvisageable qu'il puisse aussi servir aux ouvriers et au public du champ vidéoludique, que ce soit pour la conception ou l'analyse d'une œuvre vidéoludique.

Les discussions, problématiques et recherches scientifiques liées à l'aliénation ont été discréditées, sûrement à cause de leur surabondance dans les années 60 et 70, accompagnées d'une multitude de directions pas toujours bien définies, l'aliénation a perdu de son efficacité. Autrement dit, la polysémie du mot pose, ou a posé, un problème dans son utilisation et son acceptation dans le champ de la recherche scientifique.

Afin de ne pas être confronté à ce même souci, et de ne pas nous perdre dans les multiples sens que porte le concept, il semble donc évident, et presque logique, que nous fassions un tour des différents courants de pensée qui ont été nourris par l'aliénation, pour en extraire les notions clés, nous permettant alors d'associer et dissocier des divers emplois du terme au champ vidéoludique.

Ainsi, nous parcourrons les travaux philosophiques d'Hegel et la dualité du sens qu'il accorde à l'aliénation, suivie des avancées sociologiques proposées par Marx. Enfin, nous examinerons ce que peuvent apporter les théories sur la cognition morale de Michael J. Thompson.

1.1 : Histoire, définition commune, et la place du joueur.

Mais avant, il est important d'extraire une première définition, relativement générale, de l'idée d'aliénation. Car, s'il est judicieux d'extraire toute la complexité encapsulée dans ce concept, il est aussi primordial d'en avoir une première approche, aussi générale et commune soit-elle, qui nous permettra par la suite de créer du lien avec les différents usages du terme.

Les dictionnaires français semblent s'accorder sur un premier sens, qui serait juridique. Littré définit ainsi, simplement, l'aliénation juridique comme ceci : « *Vente, transport d'une propriété, d'un fonds*¹ », là où le dictionnaire de l'Académie Française ajoute « [...] *volontaire, forcée*² ». De cette première définition, on peut déjà extraire l'idée de dépossession, d'une propriété qui part d'un individu, que cela soit de son fait ou non, volontaire ou forcée. C'est cette définition très englobante qui, dans un premier temps, m'a servi à percevoir au sein de mon jeu une relation à l'aliénation.

1 Aliénation. (s. d.). *Littré*. <https://www.littre.org/definition/aliénation>

2 Aliénation. (s. d.). *Dictionnaire de l'académie française*.
<https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9A1174>

Le dictionnaire de l'Académie Française va plus loin en proposant deux définitions supplémentaires : l'aliénation mentale, mêlant le juridique et la psychologie « [...] *altération des facultés mentales qui prive l'individu de la pleine conscience de ses actes et de leurs conséquences*² », et en sociologie : « *Le fait d'être ou de se sentir opprimé ou privé de son autonomie, de sa souveraineté, par les contraintes de la vie sociale ; état de dépendance*². » On peut déjà voir avec ces définitions supplémentaires que le concept d'aliénation est complexe et qu'il peut toucher à plusieurs domaines et champs de compréhension.

Afin d'alléger cette avalanche de définition, nous pouvons seulement retenir et intégrer au concept d'aliénation les idées d'altération, de privation, d'oppression et de contrôle. Toutes ces idées restent à mettre en lien avec la dépossession, ajoutant plusieurs degrés de complexification et rendant l'interprétation de son usage plus compliqué. C'est pour cette raison qu'il y a un réel besoin de recherche, afin de comprendre et réellement saisir l'idée d'aliénation dans toute sa polysémie.

Il ne nous reste plus qu'à situer le créateur et le joueur vis-à-vis de cette première définition générale. Alors partons du début : les concepteurs créent un univers vidéoludique et, dans ce dernier, un ensemble de règles permettent au joueur d'interagir avec l'univers.

Pour le créateur, l'aliénation, telle que légèrement conceptualisé jusqu'ici, pourrait donc être une dépossession d'une partie de la capacité à créer un univers ludique. On pourrait parler de rendement monétaire, de quoi découlent les contraintes de temps et de ciblage. Il y a aussi les contraintes techniques, qu'elles proviennent de l'équipe de développement ou du matériel. Tout ceci pouvant être interprété comme une forme d'aliénation de la capacité de création.

Chez le joueur, on pourrait parler d'un ensemble de règles altérant sa capacité à jouer. Par exemple, un système de monétisation très vicieux poussant le joueur à jouer d'une manière répétitive et non-plaisante pour réussir l'objectif, ou lui permettre d'atteindre cet objectif plus rapidement en dépensant de l'argent en dehors du jeu.

Ces deux relations semblent pour l'instant très naïves, et c'est la raison pour laquelle le travail de définition et d'interprétation de ce chapitre est essentiel. Il faut, avant d'exploiter l'idée d'aliénation, en bâtir des fondations solides mêlant théories philosophiques,

théologiques, sociales et morales, à un champ vidéoludique spécifique. Le tout afin d'ouvrir le travail d'analyse des prochains chapitres à une bien meilleure compréhension.

1.2 : La dualité de l'aliénation chez Hegel, une approche descriptive et philosophique.

Avant de parler de Georg Wilhelm Friedrich Hegel, il me semble important de vous prévenir : les travaux d'Hegel, tel que je les perçois et présente ici, sont très conceptuels. Hegel est avant tout un philosophe, et ses idées sont donc à comprendre dans ce sens, c'est-à-dire à visualiser plus avec l'esprit que de manière concrète. Son écriture est très dense, véhiculant beaucoup d'idées en très peu de mots, et utilisant constamment des concepts préalablement définis. Ainsi, ce sous-chapitre sera beaucoup ponctué de moments où nous réfléchirons aux différents sens que nous pouvons interpréter du texte d'Hegel. Les relations au champ vidéoludique seront par conséquent plus potentielles que réelles. C'est aussi important de dire que ce travail n'est pas exhaustif et ne concerne qu'un seul ouvrage du philosophe, la *Phénoménologie de l'Esprit*.

Nous partons donc d'un concept, principalement juridique, et compris comme une forme de transport, dépossession d'une propriété. À cela, voyons ce qu'apportent les travaux critiques d'Hegel.

« Cette effectivité extérieure est l'essence extérieure et le contenu libre du droit [...] Elle acquiert son existence par la propre aliénation et désessentiation de la conscience de soi que semble infliger à celle-ci la violence extérieure des éléments déchaînés dans la dévastation qui règne dans le monde du droit³. »

Comme pressenties, les informations sont denses et complexes. Tout d'abord, nous pouvons noter qu'on retrouve l'idée de privation par l'utilisation du mot « *désessentiation* », un terme dont je n'ai pas trouvé de définition exacte, mais qui pourrait être interprété comme le retrait de la capacité de sensation, ici la sensation de la conscience de soi.

On peut aussi voir que ce n'est pas un état, mais un processus, un phénomène, donnant une existence à une « *effectivité extérieure* ».

3 Hegel. (2012). *Phénoménologie de l'esprit*. Flammarion.

Il se pourrait donc que l'aliénation, telle que pensée par Hegel, soit un concept neutre, puisque pour tout sacrifice partiel d'une propriété, ici la sensation de conscience de soi, il donne lieu à quelque chose de nouveau, l'existence de la conscience de soi. L'aliénation serait donc nécessaire à l'existence concrète d'une entité, qu'Hegel appelle essence, et provoquerait par le même processus une altération de cette dernière. Si nous voulions simplifier, l'aliénation serait une déformation de l'exactitude de l'essence dans le but de la concrétiser, lui donner substance.

« le Soi-même qui vaut immédiatement – c'est-à-dire sans étrangeté – en soi et pour soi, est sans substance, est le jouet de ces éléments furieux ; sa substance est donc son aliénation elle-même, et l'aliénation est la substance, ou encore : l'ensemble des puissances spirituelles s'ordonnant en un monde et se conservant par là même³. »

Ici, le concept d'aliénation prend plus de sens, et plus de poids. Comme dit précédemment, elle serait un processus donnant substance à l'immédiat. Il semblerait en revanche, qu'en plus d'être processus, elle serait partie de la substance.

Pour vulgariser ma compréhension de ces deux passages, je dirais que le concept d'aliénation décrit le phénomène par lequel l'absolu, l'infini, le discret et l'immédiat, prend forme en un monde effectif, c'est-à-dire objectif, naturel, physique, afin de se maintenir, se conserver, en contrepartie d'un *étrangeté* de l'essence, une inexactitude de l'immédiat.

Nous pourrions exemplifier cette relation par une utilisation d'un concept similaire en physique quantique : tout comme l'essence, l'état d'un photon ne saurait être observé sans en changer l'état lui-même. L'observation serait alors l'aliénation du photon, processus de confirmation de son existence qui altère au passage l'état du photon.

Pour le créateur de jeu vidéo, et peut-être l'artiste en général, l'aliénation serait alors comme à comprendre comme le processus permettant à l'essence de l'idée artistique de prendre forme concrète, de devenir substance. Plus précisément, du moment où l'idée née dans l'esprit du concepteur, le phénomène aliénant s'engage dans la réalisation de cette dernière. Ici, le concept ne s'accroche à rien de spécifiquement ludique, mais plutôt au domaine artistique et artisanal en général. On pourrait même qualifier la technique de l'artiste

comme d'une méthode d'affranchissement partielle de l'aliénation, puisque cette technique est ce qui lui permet de se rapprocher le plus de l'essence de son idée. Nous pourrions partir encore plus loin et songé au fait que la pensée même de l'idée est une forme d'aliénation, puisque la pensée concrétise l'idée dans une forme compréhensible par l'Esprit.

Mais ce serait allé trop loin, car, en réalité, beaucoup de processus peuvent être décrit par l'aliénation telle que conceptualisé pour l'instant. Ainsi, dès lors qu'un processus est la conséquence d'un processus premier, nous pouvons observer l'ensemble ou chaque partie par le prisme de l'aliénation.

Le joueur, par exemple, est aussi touché dans sa relation au jeu par un phénomène d'aliénation. Lorsque son cerveau veut agir dans l'univers virtuel, ce dernier est obligé de passer par des moyens altérant l'*essence* de son acte. Tout d'abord la pensée, puis le système nerveux, le contrôleur, et enfin le jeu lui-même qui va intercepter l'entrée du contrôleur et envoyé, ou non, une réponse au joueur. Afin de rendre le mouvement réel au sein du monde imaginé par le joueur, il y a aliénation.

Assez ironiquement, je suis moi-même à cet instant sujet à l'aliénation. Ce que vous lisez n'est en effet que le résultat du processus d'aliénation qui m'a permis de traduire ma pensée en mots.

Nous avons donc ici une première approche de l'aliénation comme d'un concept plutôt neutre et surtout descriptif, puisqu'il permet de rendre compte d'un phénomène large et difficile d'accès.

L'idée passe ainsi de la dépossession juridique à l'altération philosophique.

Il se pose à nous un problème tout de même significatif, voir plusieurs : déjà, il n'est fait mention que d'une toute petite partie des travaux d'Hegel, rien que dans l'ouvrage en question le mot est utilisé dans des contextes que je n'ai pas réussi à interpréter ; d'autre part, mon interprétation ne vaut que s'il est possible de la comparer à d'autres, sinon son caractère scientifique serait douteux.

Il nous faut donc voir ailleurs, auprès de penseurs et de chercheurs qui ont déjà travaillé la pensée hégélienne et aurons réussi à en extraire des informations sur l'idée d'aliénation. Pour cela, nous choisirons de nous reporter à deux ouvrages : un article, *Aliénation* de Paul Ricœur ; et le *Dictionnaire critique du marxisme* de Georges Labica et Gérard Bensussan.

Ces deux sources mettent en avant un élément intéressant, qui n'est pas présent dans mon interprétation : il semble y avoir, dans l'usage du mot aliénation chez Hegel, deux concepts différents. Le texte d'origine d'Hegel est écrit en allemand, et dans cette langue l'aliénation peut avoir deux usages aux différences subtiles.

Tout d'abord, l'*entäusserung*, qui serait extériorisation et dessaisissement, et qui correspondrait et confirmerait tout à fait à l'interprétation que nous avons déjà pu émettre.

Il y a ensuite l'*entfremdung* qui correspondrait à la racine latine *alienatio*. Son sens est celui du devenu-étranger, du divorcé, de l'étrangéité. Cette définition est inédite, nous allons donc l'explorer un peu plus.

« le terme fremd désigne ici le moment de transcendance, le contraire de la participation du fini à l'infini, l'extériorité qui opprime et qui écrase ; la relation maître-esclave est installée au lieu même de la rencontre du fini et de l'infini⁴. »

C'est donc dans l'*entfremdung* que les idées de dépossession et d'oppression reviennent, amenant au passage une dimension négative, et donc critique, au concept. Il est ici question d'une soumission, d'un transfert de la capacité d'aliénation à l'état d'aliéné. Autrement dit, le sujet transfère sa relation à l'infini et l'immédiat dans un autre. Ainsi, l'aliénation comme état supprime l'aliénation comme processus et s'affranchit de sa neutralité.

Nous pouvons trouver, du point de vue de l'artiste, un exemple plutôt actuel avec l'IA génératrice. Nous ne débattons pas sur ce qu'est l'IA génératrice, et nous contenterons de reprendre la définition d'IBM, qui nous dit qu'il s'agit d'une intelligence artificielle capable

4 Ricœur, P. (s. d.). ALIÉNATION. Encyclopædia Universalis.

<https://www.universalis.fr/encyclopedia/alienation/>

de créer des contenus originaux en réponse à la requête d'un utilisateur⁵. Ainsi, lorsque l'artiste utilise une IA génératrice dans le but de produire à sa place, l'artiste devient aliéné par l'IA, dans lequel l'artiste transfère sa capacité de réalisation, et donc devient déposséder de son processus aliénant. Vu par ce prisme, l'IA n'est pas un outil, permettant l'expression de la technique de l'artiste, mais bel et bien un réceptacle de sa créativité et dont l'expression n'a alors plus rien à voir avec l'artiste.

Pour le joueur, c'est plus compliqué. Il s'agirait de venir lui soustraire sa capacité à jouer, mais pas celle d'interagir avec le jeu. Cela pourrait correspondre à plusieurs choses, comme un système d'automatisation d'une tâche, ou un mode « auto-play » qu'on retrouve dans certains jeux et qui propose au joueur de le remplacer pour les moments considérés comme fastidieux. Ce type de système, qui prend le contrôle du jeu, et donc le dépossède d'une partie de sa capacité d'expression vis-à-vis de l'univers du jeu, est un type de système aliénant.

Ainsi, Hegel propose deux visions de l'aliénation. Dans la première, il exprime l'idée comme le processus altérant l'*essence* en lui permettant de s'exprimer concrètement en tant que *substance*. Cette première approche est à la fois neutre et descriptive. Dans la seconde, c'est un état, conséquence d'un transfert de la capacité aliénante chez un autre. C'est ici un concept péjoratif et donc critique. Ces deux idées ont pu être mises en relation avec le champ ludique par le biais d'imagination d'exemples chez le créateur et du joueur.

1.3 : La critique sociale de Marx, l'aliénation du travailleur

Karl Marx est, entre autres, un philosophe et sociologue. Le concept d'aliénation semble occuper une présence significative dans l'ensemble de ses travaux. Mais de tous ses ouvrages, un seul semble réellement poser les bases fondamentales du concept d'aliénation marxiste, les *Manuscrits de 1844*. C'est donc de cet écrit que nous essaierons d'extraire les caractéristiques et l'usage du concept.

Si, précédemment, l'aliénation était à comprendre sous l'angle philosophique avec Hegel, c'est ici le champ de la sociologie qui fera office de contexte à son usage. Cependant,

5 Qu'est-ce que l'intelligence artificielle (IA) ? | IBM. (s. d.). <https://www.ibm.com/fr-fr/topics/artificial-intelligence>

avant de parler d'aliénation, nous avons besoin de poser les idées de bases qui serviront à comprendre son emploi au sein du texte. Essayons donc de découdre ce qui semble être un condensé des idées qui seront plus tard traversés par l'aliénation présente dans cette citation :

« Le produit du travail est le travail qui s'est fixé, concrétisé dans un objet, il est l'objectivation du travail⁶. »

Il semble avant tout important de comprendre ce qu'est ici le « *travailleur* » marxien. Marx qualifie l'humain d'« *être objectif naturel* ». Il précise plus tard ce qu'il entend par là en disant qu'un être objectif est un être qui a une relation de dépendance vitale à l'objet. Cette relation n'est pas à considérer comme une relation de maître à esclave, mais plutôt d'ordre naturel où le corps de l'humain fait partie de la nature et l'utilise comme objet pour survivre, ce que Marx appelle « *l'activité* ». Jusqu'ici, l'humain n'est pas différent de tout être objectif. L'animal est un être objectif, en ça qu'il est une partie de la nature et qu'il utilise des objets pour subvenir à ces besoins, il est son activité. La spécificité de l'humain se situe, pour Marx, en ça qu'il possède son activité, c'est-à-dire ne pas seulement être partie de la nature, mais de se reconnaître comme tel. C'est ce que Marx nomme « *la Conscience* ».

Le « *travail* » marxien est donc l'activité consciente de la production des objets nécessaires au maintien de son corps comme partie de la nature. Ainsi, quand l'humain travaille, il produit un objet, il s'*objectifie*. Le travailleur marxien est donc un être objectif naturel, conscient de son activité qui sert à maintenir son existence.

Il y a dans la relation entre le joueur et le jeu, un espace créateur. C'est l'ensemble imaginé des éléments qui compose le jeu qui crée alors un univers vidéoludique dans la tête du joueur. Cet univers est en constant mouvement, agitation généralement provoquée par l'interaction du joueur avec le jeu, et la réponse du jeu à son interaction. L'avatar du joueur serait alors le vecteur d'activité, comme le corps l'est pour l'humain. Néanmoins, en fonction du contexte, l'avatar peut aussi devenir objet, car son évolution est fruit des efforts produits durant l'activité du joueur. Ainsi, l'avatar joue le rôle essentiel de permettre l'activité et peut aussi en être l'objectivation, en ça qu'il lui permet d'exister et de se maintenir dans l'univers fonctionnel qu'il a créé. Cet univers est alors une nouvelle nature pour le joueur, un espace où subsister.

6 Marx, K. (1972). Manuscrits de 1844 (économie politique et philosophie).

Si cet univers est nature, alors le joueur obéi tout autant à la qualité d'un être objectif naturel, d'un travailleur selon Marx. La présence d'un objectif claire et déterminé pose tout de même une situation particulière, puisque cette fois, on peut parler de finitude, de réussite ou d'échec à atteindre l'objectif donné par le jeu. En somme, l'objet dans lequel se fixe le travail du joueur, c'est son état final, la réussite ou l'échec d'un ou plusieurs objectifs. Mais un jeu est composé de plusieurs boucles de jeu, de celles déterminant l'ensemble de l'œuvre à celles de chaque instant, le joueur est toujours plongé dans plusieurs boucles et a ainsi plusieurs objectifs enchevêtrés. L'objectivation de son travail se fait donc à plusieurs niveaux.

Dans *Super Mario Bros.*⁷, le joueur reçoit la mission de sauver la princesse, première boucle *macro*. Mais pour ce faire, il doit réussir chaque niveau le séparant de la princesse, ce qui constitue une couche de secondes boucles inclus dans la première, une couche *médiane*. Et pour finir, afin de réussir chaque niveau le joueur a besoin d'atteindre la fin du niveau avant un certain temps et sans mourir, ce qui caractérise la dernière strate de boucle de jeu, la strate *micro*.

Ainsi, le joueur fait objet de son activité constamment et à plusieurs niveaux, du moment qu'il souhaite atteindre l'objectif final. S'il ne souhaite pas l'atteindre, le joueur est libre de faire ce qu'il veut, ce qui comprend l'extinction de la console. Seulement s'il désire l'atteindre, alors il faut qu'il maintienne son existence au moyen de l'utilisation d'objets, à commencer par l'avatar, ici le corps de Mario, qui lui permet de se mouvoir dans l'univers du jeu.

Si le joueur s'éveille au jeu comme conscient de lui-même, il est alors aussi conscient de l'activité qu'il doit entreprendre pour se maintenir *dans* le jeu, la nature. Ainsi, le joueur est, au sein du jeu, à considérer comme un travailleur au sens marxien, avec l'exception ajoutée que son objectivité est variable, car dépendante de la motivation du joueur, et est à considérer sur plusieurs niveaux en même temps.

Maintenant que nous avons construit les fondations du travailleur marxien, voyons où se situe la critique de Marx. Tout d'abord, il est important de comprendre que l'aliénation ne se situe pas en l'objectivation du travail. Cette dernière, au contraire, permet à l'humain de

7 Nintendo R&D4. (1985). *Super Mario Bros.* [Jeu vidéo]. Nintendo.

s'affirmer comme être objectif. Mais alors, qu'est-ce que l'aliénation du travailleur pour Marx ?

« Le travail extérieur, le travail dans lequel l'homme s'aliène, est un travail de sacrifice de soi, de mortification. Enfin, le caractère extérieur à l'ouvrier du travail apparaît dans le fait qu'il n'est pas son bien propre, mais celui d'un autre, qu'il ne lui appartient pas, que dans le travail l'ouvrier ne s'appartient pas lui-même, mais appartient à un autre⁶. »

Il y a ici plusieurs choses créant l'aliénation. Il semblerait tout d'abord que l'aliénation ne soit pas un fait, mais la conséquence d'un. Ensuite, il apparaît évident que cette aliénation est produite lorsque le travail apparaît comme *forcé*, lorsque le travailleur fait sacrifice de lui-même. Ce fait est donc à considérer comme une première étape de l'aliénation selon Marx : la vente de sa force de travail.

Avant de continuer à assembler les conditions d'aliénation du travailleur, essayons d'en voir la relation au joueur. Car, si ce dernier correspond bien à la figure du travailleur marxien, en ça qu'il fixe son activité dans des objets nécessaires au maintien de son existence dans l'univers vidéoludique d'un jeu, il serait intéressant de découvrir comment ce dernier pourrait subir la première étape d'aliénation. À savoir, le joueur est-il capable de vendre sa force de travail ?

Afin de répondre à cette question, nous exposerons un exemple qui a pour but la généralisation de l'idée. Premièrement, prenons un jeu dans lequel serait présent un système économique : pour obtenir les objets nécessaires à son activité, le joueur a besoin de les acheter en utilisant une monnaie. Dans ce jeu, cette monnaie ne peut être obtenue que par le biais d'une activité répétée, comme battre un groupe d'ennemi. Supposons alors que ce travail n'apporte rien d'autre au joueur que la monnaie nécessaire à l'acquisition des objets de son activité. Ici, l'ambition de maintenir son état d'existence au sein du jeu est supplantée par la contrainte de remplir les conditions d'obtentions des objets naturels et nécessaires. Nous avons donc un nouvel objectif se posant comme contrainte, barrières aux besoins naturels du joueur. Cet exemple est limité par son minimalisme, puisqu'il exprime un système avant tout contraint et n'en explore pas les bénéfices potentiels comme la création d'une frustration volontaire afin de véhiculer une idée. Aussi, le système est pris à part et placé sans contexte,

ce qui est parfaitement impensable d'un point de vue du joueur et du créateur puisqu'un système seul ne fait pas jeu. Nous aurons l'occasion de rediscuter de ces problèmes.

Ainsi, c'est une parfaite émulation d'un cas de figure réel où le joueur, travailleur marxien, doit d'abord vendre sa force de travail afin d'acquérir les objets nécessaires à son activité propre. Le travail est ici imposé, sans faire directement partie de l'activité première et nécessaire du joueur. Ainsi, le joueur pourrait être aliéné dès lors qu'il voit ce travail comme une contrainte plus que comme un nouvel objectif. Encore une fois, le manque de contexte ne permet pas d'avoir une vision complète de la chose. Aussi, la distinction entre contrainte et objectif demande à être, et sera plus tard, plus explicité.

La seule différence ici est que le jeu vidéo peu plus simplement employé des méthodes de manipulation afin de rendre le travail « *plus agréable* », méthodes qui – par ailleurs – voient aujourd'hui leur transposition dans le monde réel du travail, sous la forme de ce qu'on appelle la « *gamification*⁸ ».

L'aliénation du travailleur doit aussi passer par d'autres étapes. Ainsi, nous pouvons aussi retirer de la citation précédente que l'humain aliéné ne se retrouve plus dans son travail, ce qui signifie qu'il devient étranger à lui-même, propriété d'un autre. Ce qui est à mettre en lumière ici, comme étape fondamentale de l'aliénation du travailleur, c'est le transport de propriété. Cette notion, présente depuis le début du chapitre, revient maintenant sous une autre forme, puisqu'il ne s'agit plus d'un transfert de conscience, ni d'un transfert de l'état de sujet à celui d'objet essentiel, mais transfert d'une capacité, celle de travailler. C'est à voir ici comme une *vente* de l'activité essentielle et naturelle, une *vente* de l'auto-objectivation de l'humain, et donc à comprendre comme une perte du Soi dans l'autre, celui à qui on vend, celui à qui on cède. Pour Marx, il semble s'agir là d'une des plus grandes pertes qui puisse être, puisqu'il la qualifiera en ces termes :

« c'est l'activité qui est passivité, la force qui est impuissance, la procréation qui est castration, l'énergie physique et intellectuelle propre de l'ouvrier, sa vie personnelle – car qu'est-ce que la vie sinon l'activité – qui est activité dirigée contre lui-même, indépendante de lui, ne lui appartenant pas⁶ »

8 Terme désignant le processus d'intégration d'élément ludique dans une activité n'en ayant généralement pas dans le but de la rendre plus efficace ou plus agréable. Ex : apprentissage d'une langue grâce à la gamification.

L'importance et la violence sage des mots sont posées. On comprend, à partir de là, à quel point la portée négative de l'aliénation est fondamentale dans les travaux de Marx. Ce qui est aussi important à souligner, c'est cette notion d'activité et de passivité. Car, s'il semble nécessaire pour Marx que l'humain soit actif, c'est-à-dire dans un processus d'objectivation, il apparaît aussi important dans son texte que l'humain soit passif une fois l'activité fixée dans l'objet, car la vie qu'il lui a transmise est relative à lui et exprime sa vie. Seulement, si l'activité devient passivité, alors l'objet n'est plus vivant et l'objectivation, essentielle au maintien de l'existence, n'est plus. C'est ainsi qu'il apparaît comme nécessaire, voire primordial, que le travailleur s'extirpe de ce qui l'aliène.

Maintenant, est-ce applicable au champ ludique ? Un joueur peut-il vraiment se ressentir comme ne s'appartenant plus, son activité peut-elle devenir passivité ? Cette question est ardue et demanderait bien plus d'approfondissement, car même si cela était possible, ce n'est pas par le seul fait d'un composant ludique mais bien par une structure, un système dans lequel le joueur serait plongé. Nous y reviendrons en bien plus de détail plus tard. Néanmoins, comme le veut ce chapitre, essayons tout de même de proposer une piste de réponse. Prenons tout d'abord l'angle de l'activité devenant passivité, ce qui sera compris ici comme un retrait ou transfert de l'activité objectivante du joueur. En réalité, nous avons déjà posé les bases de ce transport, puisque dans notre exemple précédent, le joueur doit vendre sa force de travail afin de satisfaire ce qui peut apparaître comme une contrainte. Si ce nouvel objectif intermédiaire est considéré comme une contrainte, alors l'activité du joueur ne concerne plus le maintien de son existence, il ne produit plus l'objet de ses besoins, mais bien la condition d'accès à cet objet.

Ainsi, pour au moins un moment, l'activité du joueur devient passivité, et son acte créateur devient alors vulgaire, un acte qui ne produit plus pour le joueur, mais pour le jeu. Et c'est ici que le joueur peut se sentir, au sein d'un univers vidéoludique, comme ne s'appartenant plus directement, mais appartenant au jeu, obéissant à ses contraintes plus qu'à ces besoins. Ici encore, la motivation du joueur joue un rôle décisif puisque ce dernier peut tout simplement arrêter de jouer, là où l'humain n'a pas d'autre moyen de subvenir à ces besoins. C'est donc peut-être une aliénation « moins grave » qui a lieu dans un jeu vidéo, ce qui a son importance dans l'étude de ces conséquences, mais nous aurons l'occasion de voir

tout cela lorsque nous nous pencherons sur les enjeux sociaux de l'aliénation dans les jeux vidéo.

1.4 : L'aliénation morale de Thompson

Nous avons ainsi fait le tour des grands piliers historique du concept d'aliénation : la neutralité descriptive d'Hegel, entre corps et esprit ; et la critique sociale de Marx décrivant les engrenages du système capitaliste broyant la conscience du travailleur.

Il manque, c'est sûr, des auteurs et penseurs comme Feuerbach, Ellul ou Guy Debord, qui s'approprient l'idée d'aliénation et ouvrent son exploitation à d'autres domaines. Ces derniers ne sont pas oubliés, mais ne sont pas non plus considérés comme essentiel pour mon travail et je dois l'admettre, c'est aussi d'une faute de temps qui me pousse à ne pas étudier plus en profondeur leurs travaux.

Seulement, il m'apparaît important que nous explorions le concept sous un nouvel angle, bien plus proche de ma proposition vidéoludique. Nous parlerons donc de Thompson et de sa vision de l'aliénation comme d'une conscience morale atrophiée.

« La conscience morale est la faculté utilisée par des individus pour traité les formes d'obligation, de valeurs, et leur légitimité et donne à certaines pratiques ou institutions leur validation. »⁹

C'est la définition que prendra ici la conscience morale. Il est important de noter que c'est une capacité d'une personne, et qu'en ça cette dernière est libre de son utilisation. Cela deviendra critique pour l'exploration d'une aliénation de cette capacité. Cette dernière dérive des théories sur l'autonomie rationnelle, peut être considéré comme inné chez l'humain, et appartenant au domaine de la morale. Cette capacité étant naturelle et essentielle chez l'humain, l'aliénation ne saurait en être son retrait.

9 « *Moral cognition is the faculty used by individuals to assess the forms of obligation, value, and legitimacy and to grant certain practices or institutions their validity.* », Thompson, M. J. (2013). Alienation as Atrophied Moral Cognition and Its Implications for Political Behavior. Journal For The Theory Of Social Behaviour, 43(3), 301-321. <https://doi.org/10.1111/jtsb.1202>, traduction personnelle.

Il semble logique que cette capacité s'applique aussi chez le joueur lorsqu'il joue. Conscient d'être dans un monde virtuel et imaginé, ce dernier peut librement juger de la validité de ses actions, des actions des personnages du jeu, et des institutions qui gouvernent son univers vidéoludique. Nous analyserons la pertinence de cette affirmation plus tard. Néanmoins, pour ce chapitre, nous la prendrons comme acquises, afin d'en extraire les potentielles conséquences relatives à l'aliénation morale.

« Je vois l'aliénation comme une pathologie de la réflexion morale, une déformation particulière des capacités du jugement moral formé par le genre de relations sociales qui se déroulent particulièrement au sein d'une vie économique capitaliste moderne ; relations caractérisés par la hiérarchie rationalisée des structures sociales, les modèles routiniers de la vie quotidienne, et le besoin de forme sécurisantes de conformités à l'autorité institutionnelle. »¹⁰

Ce que nous donne Thompson ici, c'est un condensé de sa pensée, sa définition de l'aliénation morale. Il y a de nombreuses idées intéressantes dans cette seule citation. Premièrement, l'aliénation est à considérer comme une *pathologie*, donc un trouble de la santé mentale et sociale. Cette maladie touche aux capacités de jugement moral, c'est-à-dire qu'elle change la manière dont un sujet va interagir moralement dans un système social. Ces relations seront alors rationalisées par les formes d'institutions rencontrées dans la vie quotidienne.

Afin de dégrossir, nous pouvons définir l'aliénation morale de Thompson comme la conséquence de la difficulté, chez un individu, à assimiler un champ complexe de relations sociales, ce qui lui fait voir le monde au travers de termes normalisateurs qui ne sont pas les siens, termes non pas créés par un besoin moral individuel, mais par le processus d'une socialisation routinière.

10 « *I see alienation as a pathology of moral cognition, a particular deformation of the capacities for moral judgment shaped by the kind of social relations that occur particularly within modern capitalist economic life; relations characterized by rationalized hierarchical social structures, routinized patterns of everyday life, and the need for secure forms of compliance to institutional authority.* », de la même source que la note précédente, traduction personnelle.

L'individu, dans un besoin d'efficacité, simplifie alors ses jugements moraux, remplaçant sa réflexion morale par des systèmes de valeurs pré-établis. Cet acte n'est généralement pas conscient, et jamais total. Il n'est pas total, car un sujet n'efface pas ses systèmes de valeurs pour autant, mais les associe ou les remplace en partie par un système de valeurs prévalentes qui servent alors de socle à sa réflexion. Sa capacité de conscience morale est donc, en partie, transférée dans des institutions qui lui sont extérieures. Le rapport à l'aliénation tel que décrite dans les autres sous-chapitre apparaît alors comme évident.

Nous pouvons identifier la récurrence du mot « *système* », que ce soit dans les phrases qui précèdent ou dans l'article de Thompson. Si ce mot est si présent, c'est qu'il est important pour comprendre à la fois ce qui produit l'aliénation, et comment cette dernière agit. Un pan important de la pensée de l'atrophie morale se situe sur la pression d'un système sur un individu.

Voyons maintenant comment cette aliénation se produit, et essayons ensuite de l'interpréter par le prisme ludique.

Tout comme le capitalisme était le contexte à l'expression de la pensée marxienne, il sera le contexte pour le travail de Thompson. Ce point de départ n'est pas neutre, puisqu'il sera lui-même acteur de l'aliénation sur le sujet. C'est en effet le système capitaliste qui met la pression sur l'individu. Cette pression résulte d'un ensemble de normes et de rationalisations, construisant le monde capitaliste moderne, donnant lieu à une socialisation répondant à des besoins logiques et à des schémas de production et consommation. Plus clairement, l'évolution d'un individu dans sa vie est guidée par le système dans lequel se produit cette évolution. Dans notre cas, le système capitaliste semble imposer un ensemble de rouages guidant inconsciemment l'individu, et plus généralement la société, à obéir aux logiques de rentabilité et d'efficacité. Ces dernières ne sont jamais neutres, puisqu'elles découlent directement de valeurs institutionnelles, et en transmettent donc l'idéologie.

Ainsi, l'humain a besoin d'être productif, rentable, et il va pour cela obéir à des logiques, qui elles-mêmes vont lui inculquer des valeurs. Ces dernières viendront alors par la suite jouer un rôle important dans la conscience morale de l'individu. Autrement dit, les

rouages du capitalisme viennent aliéner l'individu en déformant sa capacité à juger moralement.

Ce qui est critique dans cette idée, c'est que l'individu aliéné jugera alors son système selon des valeurs morales qui proviennent elles-mêmes du système qui l'aliène. C'est un serpent qui se mord la queue, un effet d'amplification pouvant empêcher l'individu d'émettre un jugement non biaisé envers sa propre condition et les normes qui l'entoure.

Si j'ai choisi de parler de Thompson dans cet ouvrage, c'est que je peux facilement interpréter l'expression de son aliénation morale au sein de ma proposition vidéoludique. Je vais donc en parler brièvement, afin de bâtir une relation supplémentaire au champ ludique.

Un joueur est plongé dans un univers. La plupart du temps, il évoluera au sein de cet univers à l'aide d'un avatar. Cet univers, servant tout autant de contexte que de système, n'est jamais neutre non plus. D'autant plus que dans un jeu, l'ensemble des interactions est pensé par les créateurs, et que donc la liberté du joueur est décidé à l'avance. Dans mon jeu, l'existence du joueur au sein de l'univers est constamment menacée par une représentation de la vie de son avatar qui s'écoule avec le temps. Pour survivre, le joueur doit acculer des ennemis afin de prendre le restant de leur vie, l'ajoutant ainsi à la sienne. Il n'y est jamais obligé, puisque le jeu ne spécifie à aucun moment des attentes. S'il le souhaite, le joueur peut tout aussi bien continuer de fuir sans cesse les ennemis. Seulement, comme dit précédemment, le système n'est pas neutre, et les règles de ce dernier pousse le joueur à agir rapidement, occultant potentiellement son jugement moral par des valeurs induites d'efficacité et de survie. Lié à ça, le joueur aura aussi tendance à projeter les valeurs du système capitaliste réel au sein de l'univers vidéoludique, créant une amplification du besoin, non-naturel, d'efficacité et de productivité. Le jeu n'est pas dénué d'un système économique et social, puisque cette « *quantité de vie* » servira aussi à acheter, convaincre, aider, éliminer.

Nous avons donc un univers vidéoludique composé de plusieurs systèmes – vitale, économique, social – chargés de valeurs qui seront alors absorbés par le joueur. Ainsi, sa conscience morale sera à tout moment sujette à une aliénation qui découle indirectement du besoin du joueur à maintenir l'existence de son avatar dans l'univers.

1.5 : Que retenir pour la suite ?

Nous avons commencé avec la définition générale qui, même si elle permet un premier aiguillage rapide, ne nous sera pas plus utile maintenant que nous avons des définitions plus précises.

Ensuite, nous avons vu deux propositions d'Hegel qui sont respectivement le processus d'aliénation et l'état d'aliéné. La première définition pourrait alors servir à décrire des processus d'altération, du passage de l'essence à la substance. La seconde, plus critique, nous permettrait de désigner un sujet étant dépossédé de sa capacité d'aliénation. Que ce soit d'un point de vue de la conception ou de l'analyse, ces deux visions du concept ne nous seront jamais concrètement utiles. En revanche, elles furent très importantes pour définir l'histoire de l'aliénation, et posé les bases sur lesquelles s'appuieront les autres penseurs de l'aliénation.

Ainsi, les définitions du champ social, proposées à la fois par Marx et Thompson, nous serviront tant à analyser l'aliénation dans des œuvres vidéoludiques que dans leur création. L'objectif du prochain chapitre sera donc de prendre une œuvre en particulier et l'analyser par le prisme de l'aliénation.

CHAPITRE 2 : RECHERCHE D'UN SCHÉMA ALIÉNANT

Maintenant que nous savons en quoi consiste l'aliénation, et que nous avons vu que le concept peut se rapporter au champ du jeu vidéo, essayons d'être plus concret en s'arrêtant sur le cas d'une œuvre en particulier.

Si plusieurs systèmes pris à part peuvent être aliénants, ça ne fait pas d'un jeu lui-même quelque chose d'aliénant. De plus, l'aliénation peut être subjective, car selon Marx, elle se produit lorsque le sujet ou travailleur est obligé à la production, et que s'il ne l'était pas elle ne serait pas à considérer comme telle. Le travailleur fuit donc le travail qui ne lui convient pas, qui l'aliène. En nous attardant sur un seul jeu, et en l'analysant dans son entièreté, nous pourrions plus facilement dessiner un schéma aliénant, fort de son contexte, plus que des formes indépendantes d'aliénation.

Genshin Impact¹¹ sera notre objet d'étude dans ce chapitre. C'est un jeu développé par miHoYo, auto-édité en Chine, et édité par Cognosphere dans le reste du monde. Initialement sortie sur une grande variété de plateforme le 28 septembre 2020, le jeu connaîtra un succès retentissant avec plusieurs millions de téléchargements à l'international. Il recevra aussi, l'année de sa sortie ainsi que les années suivantes, de nombreuses distinctions comme « Ultime jeu de l'année » chez Golden Joystick Awards. Au niveau de la presse critique, le jeu n'a pourtant pas fait forte impression avec des notes généralement positives, mais rien qui soit au niveau de son succès chez les joueurs. C'est un jeu qui appartient au genre ludique de l'Action-RPG, avec un modèle économique « *free to play*¹² » reposant sur des bonus payants.

L'objectif de ce chapitre sera donc, dans un premier temps, d'établir une liste des systèmes de jeu qui pourraient produire de l'aliénation chez le joueur. Nous essayerons ensuite de comprendre si, ensemble, ces systèmes peuvent former une œuvre vidéoludique aliénante. C'est-à-dire, une œuvre qui cherche activement à aliéner son joueur.

11 miHoYo. (2020). *Genshin Impact* [Jeu vidéo].

12 Modèle économique où le produit est gratuit à l'utilisation, mais où certains bonus ou parties de l'expérience doivent être achetés.

Un autre but de ce chapitre est de servir d'outils à l'analyse d'œuvres ludiques. S'il est possible d'analyser un jeu par le prisme de l'aliénation, alors il est possible d'en analyser d'autres, et la méthodologie proposée ici devrait être rapportable à d'autres jeux.

Regardons donc, un à un, quels systèmes pourrait être aliénant au sein du jeu.

2.1 : Analyse des systèmes de jeu

Tout d'abord, il est nécessaire de dire pourquoi et comment nous analyserons ses systèmes. Comme dit précédemment, il nous faut déterminer si l'ensemble d'un jeu peut être considéré comme potentiellement aliénant. Prendre chaque système de jeu indépendamment nous permettra justement de mieux qualifier ce qui peut conduire à une aliénation du joueur dans l'œuvre. Sur la question du comment, nous regarderons si le système en question pourrait mener à une des formes d'aliénation que nous avons établis dans le chapitre précédent.

Le jeu se concentre sur deux aspects qui permettent, ensemble, l'évolution du joueur dans l'univers ludique. Nous retrouvons en premier l'exploration du monde, et ensuite le combat. Ces deux éléments comportent, et font entrer en jeu, beaucoup de plus petits systèmes. Nous pouvons ainsi ranger tous les micro-systèmes du jeu dans trois catégories : ceux qui ont à voir au combat ; ceux qui ont à voir à l'exploration ; les autres. Il est important de dire que certains micro-systèmes influencent les deux aspects principaux du jeu, et que, lorsque nous parlerons de ces systèmes, nous ne prendrons en compte que le système auquel il se rapporte le plus. Nous nous intéresserons en premier aux systèmes qui participent au combat.

- **L'invocation**

Ainsi, nous pouvons commencer l'analyse de notre premier système, l'invocation. Dans Genshin Impact, le système de combat nous permet de changer de personnage à la volée parmi une équipe composée avant le combat. Cette composition se fait sur l'ensemble des personnages à la disposition du joueur. Afin d'augmenter ses possibilités de composition, le joueur doit faire appel au système d'invocation. Autrement dit, gagner un nouveau personnage.

C'est un système en apparence très simple, puisqu'il suffit d'avoir assez d'une ressource pour faire une invocation. La complexité du système vient de deux détails très importants. Déjà, le système d'invocation n'invoque pas que des personnages, mais aussi et surtout des armes, et il le fait de manière aléatoire. Les personnages sont rares par rapport aux armes qui sont courantes et bien moins utiles. C'est donc un système comparable à un tirage au sort. Ce qui veut dire que, lors d'une invocation, non seulement le joueur n'est pas sûr d'augmenter sa capacité de composition, mais qu'en plus il peut obtenir un personnage qu'il ne désire pas ou qu'il possède déjà. Ensuite, les moyens d'obtention de cette ressource sont nombreux, mais son obtention en nombre suffisant reste difficile et potentiellement pénible.

Le joueur est ici confronté à un moyen lui permettant de progresser, mais pouvant aussi le contraindre à une série d'actions qui ne font pas partie essentielle de son plaisir de jeu. Autrement dit, le joueur est contraint de produire les objets nécessaires à sa progression, plutôt que simplement continuer à progresser dans l'univers. Là où Genshin Impact est subtile, c'est que les moyens de production de cette ressource sont intrinsèquement liés à l'activité du jeu lui-même. Par exemple, en explorant, le joueur va naturellement trouver de quoi produire cette ressource. Et les moyens sont nombreux. Ainsi, si le joueur prend un plaisir naturel à interagir avec tous les éléments du jeu, la production de cette ressource lui semblera elle aussi naturelle, et deviendra alors moins contraignante. Il est donc affaire de subjectivité, mais nous avons tout de même vu que c'est un système qui peut entraîner de l'aliénation marxienne, au moins chez certains joueurs qui ne prennent plaisir qu'avec certains aspects du jeu.

- **L'amélioration des éléments de combat**

Nous pouvons ensuite aborder un ensemble de micro-systèmes composant un plus large : le système d'amélioration. Si l'on s'arrête à ceux qui touchent aux mécaniques de combat, quatre micro-systèmes le composent : l'amélioration de personnages ; d'armes ; d'accessoires ; et de capacités. Sans rentrer dans le détail, ces quatre éléments permettent au joueur de mieux se défendre face à l'adversité lors d'un combat. Ces systèmes fonctionnent tous de la même manière, nous pouvons donc en parler comme d'un seul et même système.

Il faut une certaine quantité d'une ou plusieurs ressources afin de pouvoir améliorer. Passé, cette amélioration, la prochaine demandera des ressources similaires mais pas forcément identiques, et généralement en plus grande quantité. Ainsi, chaque amélioration rend la prochaine progressivement plus difficile, jusqu'à atteindre un stade où l'amélioration suivante ne peut plus se faire avec les ressources récoltés naturellement au cours du jeu, et le joueur doit donc se concentrer sur la production des ressources nécessaires.

Ici, le jeu est moins subtil, puisque l'obtention de ces ressources n'a généralement que peu à voir avec une progression naturelle du joueur. Ce dernier, lorsqu'il veut augmenter ses personnages ou tout autre élément du combat, va donc aller activement rechercher les ressources spécifiques, et faire l'action de production en boucle jusqu'à obtenir la quantité nécessaire. Encore une fois, cette boucle d'actions peut plaire à certains joueurs, qui ne verront donc pas dans ce système une contrainte. Néanmoins, il reste fortement possible qu'elle représente un frein à la progression d'un joueur, le faisant ainsi rentrer dans une production aliénante des objets nécessaire à sa progression.

- **L'exploration et la découverte**

Sortons de l'aspect combat et plongeons maintenant dans l'exploration. L'un des systèmes d'exploration est la découverte d'éléments importants à la progression du joueur dans l'espace de jeu. Que cela soit des points de téléportation aux coffres à trésor, en passant par la découverte de donjons ou encore la récolte de ressources en tout genre, la découverte fait partie intégrante du processus d'exploration.

Il ne semble rien n'y avoir d'aliénant dans ce système, puisqu'il permet au joueur d'être acteur de sa progression. En revanche, il peut induire une forme de répétition pouvant conduire à un ennui ou un agacement dès lors que le joueur est obligé d'utiliser ce système afin de progresser. Par exemple pour récolter une ressource afin d'utiliser le système d'invocation ou d'amélioration. C'est donc un système qui pourrait participer indirectement à l'aliénation provoquée par d'autres systèmes.

- **L'augmentation de l'endurance**

Le système de déplacement du joueur est ce qui lui permet justement de découvrir et d'explorer le monde du jeu. Le joueur possède ainsi quatre moyens de se mouvoir : courir, escalader, planer et nager. Ces quatre mécaniques sont dépendantes de la quantité d'endurance que le joueur possède. Par exemple, pour courir plus rapidement, le joueur va utiliser son endurance. Une fois utilisé, il faut attendre qu'elle se régénère avant de la réutiliser. Tombé à court d'endurance lors d'une escalade ou lorsque le joueur plane le fera chuter. Aussi, l'endurance est nécessaire pour nager, si le joueur n'a plus d'endurance le personnage se noie et reviens au rivage.

Afin d'augmenter son endurance, le joueur doit découvrir des endroits où une certaine ressource est disponible en un seul exemplaire. Une fois acquise, cette ressource ne réapparaît pas, et il faut alors au joueur chercher un autre endroit où elle serait présente. Afin de trouver plus rapidement cet endroit, sa quantité d'endurance est importante. Plus il en a et moins il aura du mal à se déplacer afin de trouver la dite ressource.

Ainsi, c'est un cercle vertueux où plus le joueur trouve de la ressource permettant l'amélioration de son endurance, et plus il aura de la facilité à en trouver. Seulement, tout comme le précédent système d'amélioration, une fois l'endurance améliorée, la quantité de ressource demandée augmente significativement. Rendant au final son augmentation constamment de plus en plus difficile.

Le joueur peut donc sortir de sa progression naturelle au sein de l'exploration du jeu afin de se concentrer sur l'obtention de cette ressource. Il se met alors à produire les objets nécessaires à la facilitation de sa progression. Il s'agit donc ici d'une légère forme d'aliénation, puisqu'elle résulte d'un choix volontaire du joueur de faciliter sa progression, mais guidée par un système du jeu qui incite le joueur à prendre cette décision.

- **Le niveau d'aventure**

Un système qui est à part, et touche uniquement à la progression narrative du joueur, c'est le système du niveau d'aventure. Chaque joueur possède un niveau d'aventure, qui est à 1 au début du jeu et qui augmente en participant aux divers systèmes du jeu. Par exemple, la découverte de coffre lors de l'exploration, ou l'élimination d'un groupe d'ennemi, apporte de

l'expérience. Lorsque cette expérience est suffisante, le niveau monte de 1, et le montant d'expérience demandé pour le prochain niveau augmente aussi.

Le problème, c'est que la progression narrative du joueur est limitée par ce niveau. Certaines quêtes ne sont disponibles qu'à partir d'un certain niveau. Ainsi, le joueur souhaitant avant tout progresser sur le plan narratif devra tout de même interagir avec les autres aspects du jeu. Ici aussi, nous sommes face à un système qui demande au joueur de produire les objets permettant sa progression, et donc un système potentiellement aliénant.

2.2 : Analyse de la structure du jeu

Nous avons donc vu qu'un certain nombre des systèmes du jeu peuvent amener à une aliénation du joueur. Ces systèmes sont communs, surtout dans le genre du RPG, et c'est dans leur équilibre que les développeurs peuvent ajuster l'expérience de jeu. Ainsi, un jeu qui se veut plus orienté sur l'exploration aura tendance à plus mettre en avant les systèmes s'y reportant, pouvant créer de l'aliénation chez le joueur qui recherche uniquement l'expérience du combat, et qui aura donc tendance à éviter ce jeu. Avec autant de systèmes, Genshin Impact semble chercher un équilibre entre l'exploration, le combat et la narration, augmentant ainsi ses chances de toucher plus de monde, mais aussi que plus de monde se sentent contraint de devoir exploiter un des aspects du jeu en particulier.

Avoir un ou plusieurs systèmes de jeu aliénant, ne rend pas un jeu aliénant pour autant. En réalité, nous parlons ici d'un spectre d'aliénation, et chaque joueur de Genshin Impact aura sa place sur ce spectre selon la quantité de *travail forcé* qu'il effectue lorsqu'il joue.

- **Tous les systèmes sont liés**

Néanmoins, Genshin Impact a la particularité d'être un jeu qui met un point d'orgue à lier tous ses systèmes entre eux. Nous n'en avons pour l'instant pas parlé, mais les systèmes d'exploration et de combat ont eux-mêmes fortement à voir l'un avec l'autre, et chacun de leur micro-système aussi. Lors de l'exploration, des ennemis vont venir ralentir le joueur, qui va alors devoir les combattre. Si le joueur veut combattre de nouveaux ennemis, il va devoir explorer. Et nous n'avons pas encore parlé de la progression narrative qui demande constamment au joueur de progresser dans ces deux domaines.

Si nous plongeons plus profondément dans les liens qui unissent les micro-systèmes, le système d'amélioration a par exemple constamment besoin de l'exploration pour obtenir les ressources nécessaires à son utilisation. Le système d'invocation, tout comme le niveau d'aventure, fait eux aussi appel à l'exploration, au combat, et même à la progression narrative. La façon dont tous les systèmes et micro-systèmes sont liés résulte d'une conception très élégante, qui permettrait, en théorie, au joueur qui apprécie tous les aspects du jeu de naturellement et constamment progresser dans son aventure vidéoludique.

- **La structure vidéoludique**

La conception de la progression générale, qui prend en compte toutes les façons de progresser, c'est ce que nous appellerons structure, ou plus spécifiquement structure vidéoludique. Pour mieux comprendre de quoi il s'agit, essayons de proposer une définition. Une structure vidéoludique est un ensemble de systèmes de jeu, interagissant ensemble et permettant la progression générale du joueur. À comprendre, la façon dont les systèmes et sous-systèmes se combinent afin de donner au joueur un sentiment de progression constante.

Ainsi, nous pouvons comprendre la structure d'un jeu comme l'ensemble des moyens, pour le joueur, de productions des objets qui sont essentiels à son maintien dans l'univers ludique. C'est ce qui lui permet de *vivre* au sein de l'œuvre, car :

« *qu'est-ce que la vie sinon l'activité*¹³ »

Pour qualifier un jeu d'aliénant, nous avons besoin de prouver que sa structure l'est. En effet, si l'ensemble des moyens de progression du joueur représente une forme d'aliénation, alors le seul moyen pour le joueur de progresser est de s'aliéner à certain niveau. A noté qu'il reste important de ne pas parler d'aliénation comme d'un état, ni comme d'un processus à deux niveaux : non aliénant ; aliénant. Non, il s'agit toujours d'un *potentiel aliénant*, une capacité a aliéné certains joueurs. Voyons donc si la structure vidéoludique de Genshin Impact peut être qualifié comme possédant un potentiel aliénant.

Nous avons vu que certains systèmes peuvent être aliénants, mais comme dit précédemment ça ne rend pas nécessairement la progression générale aliénante, puisque des

13 Marx, K. (1972). Manuscrits de 1844 (économie politique et philosophie).

systèmes, comme le système d'invocation, pourraient être mis de côté par le joueur s'il ne ressent pas le besoin de l'utiliser. Nous avons besoin d'analyser la structure dans son ensemble.

- **La journalisation des systèmes**

Afin d'apporter un regard général à la structure, il nous manque un élément crucial du jeu. C'est la façon dont un meta-système, à comprendre un système qui régit l'entièreté du jeu, agit sur la façon dont le joueur peut et doit utiliser les systèmes précédemment analysés. Ce meta-système, c'est celui de la journalisation.

En effet, beaucoup des systèmes dont nous avons déjà parlé, sont sujets à une certaine forme de journalisation. Nous comprendrons « *journalisation* » par le fait de donner une capacité d'utilisation à un système en fonction du temps. Un exemple simple pour mieux assimiler de quoi il retourne : certaines quêtes, dites quotidiennes, sont rendues disponible chaque jour, et disparaissent le jour suivant. Voyons plus en détails comment cette journalisation interagit avec les systèmes.

Commençons avec le système d'invocation. Comme mentionné précédemment, pour utiliser le système, le joueur a besoin d'une ressource. Cette ressource peut se gagner de plusieurs manières, généralement en petite quantité. Il existe tout de même une manière d'en remporter une plutôt grande quantité, en finissant des quêtes quotidiennes et hebdomadaires. Ces quêtes n'ont rien à voir avec la progression générale du joueur. Il s'agit généralement d'un objectif choisi aléatoirement à accomplir à un certain endroit déjà découvert. Accomplir ces quêtes, chaque jour et chaque semaine, permet au joueur de s'assurer un gain régulier de ressource pour utiliser le système d'invocation. Nous avons donc un joueur qui va accomplir des tâches sans importances pour sa progression, dans le but de pouvoir ensuite utiliser un système qui, lui, permettra sa progression. Il y a donc un système de journalisation qui vient gangrener un système qui, comme nous l'avons vu, possède déjà un potentiel aliénant. En somme, la journalisation vient ici pousser l'utilisation aliénante du système, plus qu'une utilisation naturelle.

Concernant le système d'amélioration, parmi les ressources nécessaires, il y en a toujours qui ne peuvent s'obtenir qu'en affrontant certains ennemis, souvent déjà affrontés,

parfois de manière répéter. Afin de récupérer ses ressources après le combat, le joueur doit utiliser une autre ressource qui est renouvelée, au même montant, automatiquement une fois par chaque jour. Le schéma est similaire, le joueur doit utiliser cette ressource chaque jour, sinon elle sera perdue, et l'utilisation du système d'amélioration sera amoindri. Encore une fois, le système d'amélioration présentait déjà un potentiel aliénant, mais à ça s'ajoute la pression de la journalisation. Rappelons que le système d'amélioration est composé de quatre sous-systèmes, qui sont alors tous affectés par la journalisation.

Sur le plan de l'exploration, la journalisation n'a pas d'impact direct. Le problème repose sur le fait que l'exploration nécessite le combat, et que ce combat fait appel à des systèmes qui eux ont un rapport à la journalisation du contenu.

- **La mensualisation**

En plus de tout ça, il existe un système qui apporte une pression supplémentaire sur la journalisation. Il s'agit du système de passe de combat. Ce dernier comprend plusieurs niveaux et se réinitialise chaque mois. Passé un niveau permet d'obtenir un objet ou une ressource, et plus si le joueur a payé pour un bonus. Ses ressources sont précieuses, puisqu'il s'agit généralement des ressources nécessaires pour l'invocation ou l'augmentation. Il est aussi important de dire que plus le niveau augmente, et plus la récompense est grande, jusqu'à l'obtention d'une arme unique et puissante. Le joueur est donc influencé à augmenter régulièrement de niveau avant la fin du mois.

Afin de monter de niveau, et donc d'obtenir ces ressources, le joueur doit remplir certains objectifs de manière quotidienne ou hebdomadaire. Ainsi, par exemple, lorsque le joueur termine la série de quêtes quotidiennes, il remplit un des objectifs du passe de combat, et augmente ainsi son expérience. Cet objectif sera réinitialisé le lendemain.

Après avoir obtenu assez d'expérience, le passe de combat monte d'un niveau et offre au joueur les récompenses promises. Les objectifs du passe de combat n'ont généralement que très peu à voir avec la progression naturelle du joueur, mais l'incite plutôt à passer du temps sur le jeu, à faire des actions répétées et journalières. Nous avons donc un système supplémentaire, qui apporte plus de poids au système de journalisation. Système qui, comme nous l'avons vu, pousse le joueur à utiliser les systèmes du jeu de façon aliénante.

- **Synthèse**

Récapitulons sous forme de points clé :

- La structure du jeu est composée de systèmes qui sont tous interconnectés à certains niveaux, et permettent la progression du joueur au sein de l'univers vidéoludique.
- Parmi ces systèmes, certains ont un potentiel aliénant. En somme, ils peuvent être utilisés de manière aliénante, sans que cela soit obligatoire.
- Sur ces systèmes viens s'ajouter un meta-système, autrement dit un système qui les régit et dicte au joueur comment il doit utiliser ses systèmes, la journalisation.
- Cette journalisation vient poser une pression sur le joueur, le conditionnant à une certaine exploitation des systèmes, afin de produire les ressources qui permettront l'obtention des objets rendant possible sa progression naturelle. Ainsi, la journalisation conditionne le joueur à utiliser les systèmes dans leur manière aliénante.

Ainsi, si l'on poursuit la définition d'un meta-système, nous avons alors à faire à une meta-aliénation. Une aliénation qui touche à l'ensemble de la structure du jeu.

Nous pouvons donc qualifier la structure vidéoludique de Genshin Impact comme possédant un potentiel aliénant.

2.3 : La création de Genshin Impact, comment la structure aliénante née ?

Avant de proposer une conclusion à cette analyse, il peut sembler important de comprendre comment cette structure fut conçue. Nous ne parlerons pas ici de la manière technique de la conception, du design du jeu, mais plus de son contexte économique et social et de ses créateurs.

- **Création de l'entreprise**

L'entreprise miHoYo fut créée par trois jeunes étudiants chinois : Liu Wei, Cai Haoyu et Luo Yuhao. Tous les trois étaient de grands fans de l'animation japonaise et chinoise, ils

décidèrent que l'objectif de l'entreprise serait de créer des jeux avec un style graphique proche des animés qu'ils aiment.

Tech Otaku saves the World, tel est le slogan du studio miHoYo. Derrière cette courte phrase, c'est toute une idéologie qui est mise en avant. Tout d'abord celle des développeurs, qui se considère eux-mêmes comme des « Tech Otaku », mais aussi en considérant leur cible, leurs joueurs, comme membre d'une grande communauté. Le « saves the World », même s'il n'est pas forcément à prendre au sérieux, met l'accent sur l'importance des acteurs de la communauté. Au final, le slogan charge la communauté d'un objectif, laissant reposé entre leur main le monde, l'avenir du studio.

Après quelques projets ne rencontrant pas de vrais succès, ils commencent à percer avec Gun Girl Z, leur premier jeu mobile. Avec ce premier succès commercial, le studio se met en tête de bâtir une communauté solide, afin de permettre à leurs prochains projets d'avoir de la lumière sans gros effort marketing. Pour cela, le jeu sera souvent mis à jour, avec des contenus spécifiquement orientés pour plaire aux joueurs, de l'histoire, beaucoup de contenu, et des événements chaque semaine. On peut déjà retrouver l'accent sur l'ambition de faire revenir le joueur de manière régulière.

En réalité, miHoYo est loin d'être l'investigateur de cette idée. C'est un standard des jeux qui se veulent être des services, c'est-à-dire des jeux qui proposent régulièrement de nouveaux contenus. Et il est facile de comprendre pourquoi : si le studio continue de travailler sur le jeu après son lancement, alors un effort doit être fait pour que le joueur revienne régulièrement. Il n'y a rien d'objectivement mal à ça, mais l'aspect routinier que cela instaure ouvre la porte à une forme d'aliénation marxienne.

Suite à ce succès, miHoYo va redoubler d'efforts pour que son prochain jeu connaisse un succès explosif auprès de son public déjà acquis. Ils reprendront donc les mêmes fondations, avec un jeu mobile à service et un style graphique animé, mais ils redoubleront d'efforts sur l'aspect technique. On passe de la 2D à la 3D, avec un système de combat orienté sur l'action. Et aussi l'introduction de systèmes que nous connaissons déjà, l'invocation et l'amélioration, fonctionnant de la même manière. Ce jeu, c'est Honkai Impact

3rd¹⁴. Et le succès fut au rendez-vous. Le jeu rapporte beaucoup au studio, et sur le long terme. Même si le jeu est disponible dans le monde entier, il touche surtout un public chinois.

Il est donc temps pour le studio de s'exporter, de viser l'international.

- **Création du jeu**

Afin de mettre toutes les chances de leur côté, miHoYo décide de s'inspirer d'un autre succès retentissant, *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Ce jeu vient en effet de révolutionner les codes du jeu d'action-aventure. L'objectif est donc simple : incorporer ces nouveaux codes à un jeu qui prendrait le parti de l'exploration. Mais la réalisation d'un tel objectif n'est pas si facile, surtout en raison du modèle économique qui diffère entre les deux jeux. Là où le premier pouvait créer un monde fini, miHoYo doit créer un monde constamment en cours d'évolution.

Il est alors nécessaire de diluer l'expérience, afin que le jeu reste jouable le plus longtemps possible entre deux mise à jour. Et pour ça, quoi de mieux que la journalisation ?

Le jeu profite alors d'un budget immense, à la fois pour son développement, mais aussi et surtout son marketing. À sa sortie, comme nous l'avons déjà vu, le jeu est un immense succès. On parle de plusieurs millions de dollars générés quotidiennement. Les conséquences de ce succès sont majeures pour l'entreprise. Premièrement, il gagne une place de choix auprès du parti politique chinois. Et en second cela leur permet de réinvestir l'argent dans des projets de bien plus grande envergure, comme la recherche en interfaces cerveau-machine et la recherche et le développement de la fusion nucléaire.

- **L'aliénation comme conséquence**

Au final, comment est née la méta-aliénation présente dans l'analyse que nous avons faite ? Il est simple de dire qu'elle n'est que le fruit du système de journalisation, qui vient rattacher un système qu'il touche à une forme de travail, de production, et donc potentiellement d'aliénation. En réalité, sa présence est plus complexe.

14 miHoYo. (2016). *Honkai Impact 3rd* [Jeu vidéo].

En créant un jeu gratuit, le studio a dû élaborer une nouvelle manière de rentabiliser ses efforts de développement. Ainsi, en mettant au point, un système s'impose comme une forme de contrainte auprès de certains joueurs, ils s'assurent que ceux qui possèdent les moyens d'outrepasser cette contrainte le feront. Un joueur, n'ayant pas assez de temps pour amasser les ressources nécessaires à l'invocation d'un personnage qu'il désire, sera forcément tenté d'acheter cette ressource avec son argent réel.

Au final, ce modèle économique permet de répliquer celui de monde réel au sein d'un univers fictionnel. Les joueurs prêts à mettre de l'argent auront tendance à progresser plus vite, à obtenir des choses inaccessibles de manière gratuite, et ainsi à se différencier des autres, donnant à leur tour envie aux autres de dépenser de l'argent. Les joueurs payants deviennent ainsi, par le biais de la communauté, des banderoles publicitaires pour le jeu.

Même les joueurs ne payant pas sont, au final, victimes de ce modèle économique, en se disant « *moi, j'ai travaillé pour avoir ce que je voulais, je le mérite plus que ceux qui ont payé* », ils donnent une valeur à un travail virtuel, qui leur sert alors de progression sociale au sein de l'univers vidéoludique.

Ainsi, si la journalisation ne permet pas la progression naturelle des aspects combat, exploration et narration, il permet en revanche à ceux ne payant pas, la progression sociale.

Et le studio miHoYo a bien conscience de ces effets pervers, et conçoit le jeu dans un équilibre le plus parfait possible entre faire payer ceux qui le peuvent, et ne pas trop frustrer ceux qui ne peuvent pas. Bien entendu, une grande partie du contenu du jeu est faite pour plaire à ceux qui peuvent potentiellement dépenser de l'argent. Ainsi, on pourrait presque voir le slogan de l'entreprise sous un nouveau jour, où *Rich People saves builds the World*.

2.4 : Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons d'abord examiné le potentiel aliénant de certains systèmes du jeu. Ensuite, en analysant sa structure, nous avons réussi à déterminer que l'ensemble du jeu possède un potentiel aliénant. Ainsi, nous avons découvert une forme de *meta-aliénation*, une aliénation qui se rapporte à tous les systèmes du jeu, et à la façon dont ils interagissent entre-eux. Ensuite, nous avons discuté sur la façon dont cette aliénation est apparue dans la

conception du jeu. Nous avons conclu que cette dernière était le fruit d'une transposition d'un phénomène économique réelle sous forme virtuelle, par le biais du modèle économique du jeu. Cette aliénation trouve alors son utilité, non pas dans la progression naturelle des différents aspects du jeu, mais plutôt dans la progression sociale du joueur au sein de la communauté du jeu.

Ce qui est important de retenir, c'est que la présence d'un ou plusieurs systèmes potentiellement aliénant dans un jeu ne signifie pas qu'il est aliénant. En effet, c'est plutôt dans la structure vidéoludique du jeu qu'il faut regarder pour trouver une réponse à la question. Enfin, il est essentiel de reconnaître qu'un jeu à la structure aliénante peut poser un réel souci social, fortement en relation avec les problèmes réels comme la division de classe et l'utilisation du joueur comme publicité pour le jeu.

Maintenant, nous nous servirons de ces nouvelles notions pour répliquer l'analyse sur ma proposition vidéoludique.

CHAPITRE 3 : LA PORTÉE ARTISTIQUE DE L'ALIÉNATION

Maintenant que nous avons vu l'expression de l'aliénation marxiste au sein d'une œuvre vidéoludique, nous pouvons nous servir de la même méthodologie pour examiner le potentiel aliénant d'un concept de jeu. En l'occurrence, je profite de cet écrit pour proposer une étude de cas sur la conception d'un de mes jeux, *Les légendes de la Poussière de Cuivre*.

Dans un premier temps, cela nous permettra de projeter l'analyse dans un nouveau cadre, peut-être moins marxiste. Ensuite, nous pourrons en retirer des intentions et ambitions artistiques, afin de voir comment le concept d'aliénation peut être utilisé comme moyen d'expression pour le créateur. Enfin, je présenterais un rapport dialectique concluant cette première partie de l'écrit, et présentant les métamorphose qu'on produit ses recherches sur mon travail plastique.

3.1 : Comment l'aliénation s'exprime au travers de mon travail ?

Reprenons donc notre méthodologie précédente, et analysons certains des systèmes de jeu qui pourrait être aliénant pour le joueur. Le jeu s'inscrivant dans le genre de l'Action RPG, il est normal qu'il possède quelques systèmes similaires à Genshin Impact. L'un de ces systèmes est celui d'amélioration. Il comprend deux sous-systèmes au fonctionnement semblable, mais à l'utilité différente. Le premier permet d'augmenter les capacités de l'avatar du joueur, le personnage qu'il contrôle, nous nommerons ce système « *Augmentation* ». Le second permet au joueur d'améliorer ses armes, nous appellerons ce système « *Cristallisation* », la logique de cette nomenclature sera établie plus tard. Le système de marchandage qui permet au joueur de se procurer des objets utiles. Le système de combat, et surtout l'un de ses sous-systèmes, basé sur le choix du joueur, pourrait lui aussi être intéressant à analyser. Enfin, nous étudierons la structure vidéoludique afin de comprendre si le jeu dans sa globalité possède un potentiel aliénant.

L'Augmentation

Pour l'instant, intéressons-nous à l'Augmentation. Comme dit précédemment, ce système permet d'améliorer les capacités du personnage que le joueur contrôle. Concrètement, ça lui permet de se mouvoir plus rapidement, de faire de plus grandes

esquives, de mieux contrôler ses mouvements, d'augmenter sa vitesse lorsqu'il attaque et la hauteur de son saut. Tout ça lui permet d'améliorer son contrôle du jeu, tant dans l'exploration que dans le combat. Mais le joueur ne peut augmenter qu'une seule de ces capacités à la fois.

Pour pouvoir « *s'augmenter* », le joueur doit utiliser une ressource qu'il trouvera régulièrement lors de sa partie. Cette ressource n'est pas disponible en quantité infinie, le joueur devra donc choisir comment il veut faire progresser son avatar et quel style de jeu il choisit, soit plus porté sur l'offense avec la vitesse d'attaque et le contrôle de ses mouvements, soit plus porté sur l'esquive avec la vitesse de déplacement et la distance d'esquive.

Contrairement à Genshin Impact, qui propose un monde ouvert et donc une progression non-linéaire, le joueur n'aura ici qu'un seul chemin à parcourir, pouvant parfois proposer quelques bifurcations afin d'améliorer le sentiment d'exploration. Ce qui veut aussi dire que la disposition des ressources pour l'Augmentation peut être calculée pour accompagner la progression naturelle du joueur. Ce dernier sera donc, avec ce système, dans un cadre de production direct des objets de ses besoins. Autrement dit, le joueur n'aura pas d'autre effort à faire que celui de progresser dans le jeu. Nous ne sommes donc pas dans le cadre d'une aliénation marxiste.

En revanche, cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'aliénation au travers de ce système. Si nous reprenons l'aliénation morale de Thompson, vu au chapitre 1, nous pouvons voir qu'elle résulte de la pression qu'établit un système de valeur sur un individu. Ici, le système d'Augmentation est chargé de valeurs. Dans un premier temps, il pousse le joueur à une certaine vision du jeu, s'il est possible de s'augmenter alors il est logique de le faire, surtout si cela ne nécessite pas que le joueur s'écarte de sa progression naturelle. Ensuite, le système incite le joueur à se ranger dans une catégorie parmi trois : soit il optimise son personnage pour l'offense ; soit il l'optimise pour l'esquive ; soit il l'équilibre. Quoiqu'il choisisse, le joueur sera alors incité à jouer en fonction de ses choix d'Augmentation. Un joueur ayant tout misé sur l'esquive aura donc tendance à s'enfermer dans ce style de jeu. Enfin, s'il y a amélioration, cela signifie qu'il y a « *mieux* », et que donc à tout instant le joueur sait que le personnage qu'il contrôle n'est pas le meilleur qu'il pourrait être. Ce qui peut être une

sensation frustrante lorsqu'il perd, pensant peut-être avoir mal augmenté son avatar. En fin de compte, le joueur peut s'aliéner dans l'Augmentation, ne jouant alors que selon un ancrage qu'il a précédemment établi, empêchant potentiellement sa pleine expressivité et l'utilisation créative des éléments de jeu.

Encore une fois, ce n'est pas un statut total, un joueur n'est pas complètement aliéné par un système, mais il peut être sujet à une potentielle aliénation, dépendant de sa résistance à la pression du système. Ici, il s'agit de l'aliénation morale et systémique de Thompson. Son aspect moral peut ne pas être évident pour l'instant, nous verrons ensuite s'il convient de l'appeler ainsi ou non.

- **La Cristallisation**

Dans le deuxième système d'amélioration, ce sont directement ces armes que le joueur va augmenter. Du début à la fin du jeu, il en possède trois, qui auront chacune une importance décisive dans son aventure. Ce qui diffère du système précédent, c'est la ressource utilisée pour améliorer les armes. Cette dernière est le sang du personnage joueur, ou plutôt liquide vitale verdâtre composé de poussière de cuivre. Les armes qu'il possède ne sont que des amas de ce liquide, cristallisées sous une certaine forme pour leur donner une fonction. Nous appellerons cette ressource PV, pour « *points de vie* ». Ainsi, le joueur peut, à certains moments, consommer une quantité de ses PV afin de *cristalliser* ses armes, renforçant ainsi leurs effets et puissance respective.

Ici, les valeurs et la pression du système sont encore plus visibles que précédemment. Dans un premier temps, le système défend une valeur de sacrifice. Autrement dit, le joueur peut choisir de se mettre lui-même dans une situation inconfortable, mais ça lui permettra potentiellement de s'en sortir plus aisément dans le futur. Il y a donc aussi, dans un deuxième temps, une valeur associable au pari, à la mise en jeu de sa propre ressource vitale. Ici aussi, un joueur ayant tout sacrifié pour la puissance peut se retrouver plus tard en mauvaise posture et s'en vouloir. On a donc une pression à double tranchant : soit le joueur économise des PV pour être plus endurant, au risque de ne pas faire assez de dégâts et donc perdre un combat ; soit le joueur mise tout sur sa capacité à terminer rapidement le combat et à ne pas se prendre

de coup. Encore une fois, nous avons à faire à un système au potentiel aliénant et à la forme d'aliénation décrite par Thompson.

- **Le Marchandage**

Pour l'aider dans son aventure, le joueur pourra aussi compter sur un certains nombres de marchand qu'il rencontrera naturellement au cours de sa progression. Ces derniers peuvent échanger, contre une certaine ressource, des objets aux effets variés qui pourront peut-être servir au joueur. Cette ressource, c'est, encore une fois, les PV du personnage. Ainsi, le joueur peut par exemple échanger une quantité de PV contre une vieille clé rouillée qui lui servira peut-être plus tard pour ouvrir un coffre ou une porte. Les objets sont en quantité limitée, et moins le marchand possède d'exemplaire et plus l'objet en question sera cher. Parfois, certains de ces vendeurs proposeront en un seul exemplaire la ressource nécessaire à l'Augmentation. De plus, ses marchands auront potentiellement des quêtes, qu'il s'agisse de tuer un ennemi en particulier, de leur trouver un objet, ou de leur servir de postier en allant apporté un objet ou un message à un autre personnage. Pour obtenir ces quêtes, le joueur doit discuter avec le marchand, mais ce dernier ne dévoilera ses besoins que sous certaines conditions, comme lui avoir acheté un objet spécifique, ou avoir déjà rencontré une personne qu'il connaît.

À cause de la complexité du système, il est difficile d'en ressortir un ensemble de valeur. Néanmoins, nous pouvons immédiatement voir une pression similaire à la Cristallisation. Pression qui provient évidemment du fait que ce soit la même ressource qui soit utilisée, et qui inclut alors des valeurs de sacrifice et de mise en jeu. Ensuite, il y a bien entendu la valeur monétaire, puisque le prix d'une clé rouillée ne dépend que de la valeur que lui attribue le vendeur. En-dehors des codes et clichés du domaine vidéoludique, rien ne dit que cette clé aura une utilité. Personne n'achète de vieilles clés rouillées à un inconnu qui en cache par dizaine dans son manteau. Enfin, il y a une valeur morale qui se déroule presque en fond, caché derrière le système. En effet, dès lors que le joueur apprend qu'un marchand aurait besoin de son aide, le fait de lui rendre servir fera appel au sens moral du joueur.

À moins que ce dernier ne soit aliéné par la pression des autres valeurs. En effet, l'ensemble du système pousse le joueur à une utilisation égocentrique du marchandage. Sa

ressource vitale en jeu, l'optimisation du système pour ses propres besoins devient naturel. Ainsi, même des quêtes qui pourraient aider le marchand, ne seront peut-être faites que pour obtenir une potentielle récompense plus rentable que le coût de la tâche elle-même. Il y a donc aussi une valeur d'efficacité. Ainsi, le joueur pourrait être aliéné par le système selon sa capacité à résister à la pression, combinée à son sens moral et à son empathie envers un personnage virtuel.

- **L'Affrontement, fuite ou meurtre**

Le système de combat joue un rôle important dans la progression naturelle du joueur. S'il n'est pas forcément intéressant de l'analyser dans son intégralité, l'un de ses sous-systèmes. C'est un système qui régit l'intégralité des affrontements du jeu. Chaque rencontre est conçue pour permettre au joueur de tuer ses ennemis, ou de s'enfuir, leur laissant la vie sauve. C'est un système qui consiste donc à un choix de la part du joueur. Ce dernier repose sur un fait simple : le joueur peu prélevé des PV sur chaque ennemi abattu, mais il risque aussi d'en perdre le temps du combat.

Encore une fois, c'est un pari, un risque qui traduit d'une valeur de rentabilité pour le joueur. Éclipsant au passage le choix moral qui se cache derrière l'acte de tuer ou laisser en vie. Le système est donc potentiellement aliénant. En plus de ça, il peut agir comme un cercle vicieux, puisque plus le joueur aura d'expérience dans l'affrontement, et plus il aura tendance à choisir le meurtre, avec lequel il est maintenant familier.

- **Les Points de Vie, un méta-système**

Bien, nous sommes à un point où nous avons vu que certains systèmes possèdent un potentiel aliénant. Ce potentiel dépend des sensibilités propres au joueur, et l'aliénation consiste en un dérangement de sa capacité de réflexion morale, qui vient lui-même d'une pression imposée par les systèmes qui incite le joueur à s'accorder aux valeurs pré-supposées des systèmes. Mais le jeu lui-même n'est pas aliénant, car le joueur peut progresser naturellement sans forcément être aliéné en permanence par l'un des systèmes. Ainsi, nous avons le même besoin que dans le chapitre précédent, c'est-à-dire celui d'analyser la structure même du jeu afin d'en extraire un système qui aurait une relation directe et permanente avec la progression naturelle du joueur.

C'est ainsi qu'apparaît le système régissant la ressource vitale du personnage joueur, les PV. Dans beaucoup de RPG, la quantité de PV maximum est fixe ou peut s'augmenter. Généralement, lorsqu'il prend un coup, un avatar de RPG perd des PV, et lorsqu'il tombe à zéro, c'est généralement la fin de la partie. Ici, cela ne fonctionne pas comme ça. Le joueur prend le contrôle d'un personnage à la frontière du robot et de l'humain, une sorte de Cyborg. La poussière de cuivre à remplacer les cellules rouges, et permet au corps de vivre. Seulement, notre personnage a un problème, puisqu'à cause d'une vieille blessure, son liquide vital s'écoule hors de lui, phénomène qu'on nommera « *Écoulement* ». Autrement dit, chaque seconde qui passe représente une perte non-négligeable de PV.

Lorsqu'il prend un coup, il ne perd pas directement de PV, mais sa blessure s'ouvre de plus en plus, augmentant l'*Écoulement*. Ainsi, en plus de la pression constante du temps qui passe, le joueur voit l'importance des coups de ses adversaires se décupler. Normalement, ça devrait l'inciter à jouer en fuyant, mais la peur de ne pas avoir assez de PV pour continuer peut le faire plonger dans un style de jeu plus orienté sur le meurtre.

Il est facile de voir en quoi le système est aliénant. Il défend des valeurs d'égoïsme : efficacité, rentabilité. Seulement, comme nous l'avons vu plus haut, les PV jouent un rôle important dans la majorité des systèmes de jeu, que ce soit pour la Cristallisation, étoffé les possibilités de marchandage, ou tout simplement continuer l'aventure. Il s'agit donc d'un méta-système ayant un rapport avec l'ensemble des outils permettant la progression naturelle du joueur. Pire que ça, c'est un système qui n'est en rien indirect. Si le joueur tombe à court de PV, c'est fini pour lui. C'est donc une pression constante et active qui s'impose à sa réflexion morale, et la tord par les valeurs que nous avons vu précédemment.

- **La méta-aliénation morale et systémique**

Ainsi, nous avons plusieurs systèmes de jeu possédant un potentiel aliénant, et étant eux-mêmes régis par une méta-aliénation d'un système plus grand qui impose son importance à chaque instant de jeu. En définitif, le joueur peut voir sa réflexion morale être aliénée dès lors que son objectif de progression prend le dessus sur son expression créative. « *Les légendes de la Poussière de Cuivre* » est un jeu qui cherche activement à aliéner son joueur.

Nous verrons dans le prochain sous-chapitre les conséquences que cela pourrait avoir et essayer de comprendre si l'utilisation de l'aliénation peut transmettre un message au joueur.

3.2 : L'aliénation, outil d'expression artistique ?

Nous avons donc déterminé que le jeu, dans sa structure même, est aliénant. Nous parlons toujours ici d'un potentiel, même si ce dernier semble élevé compte tenu de la force, et la permanence, de la pression que le méta-système de PV impose au joueur. En effet, en fonction de la réalisation du jeu se déroule, si ce dernier ne communique pas au joueur ses possibilités de jeu, comme le fait de pouvoir prendre la fuite, le joueur peut immédiatement et constamment se sentir sous le poids d'un système qui l'oblige à aller vite, à calculer ses décisions sous le prisme de la rentabilité et de l'efficacité, plutôt que sous l'angle moral que ces décisions semblent nécessités. Mais alors, nous pouvons nous interroger sur l'objectif d'une telle conception ? Imposer cette pression sert-il un propos ? Nous essayerons de répondre à ces questions dans ce sous-chapitre.

- **L'objectif**

Commençons donc par le but de cette aliénation. Tout d'abord, il est important de noter que la conception du jeu a eu lieu avant le début des recherches, et que le thème d'aliénation ressort d'un travail d'analyse sur mon propre travail. Cela veut dire que l'utilisation du concept ne découlait pas d'une pensée ou d'un objectif précis. Pour déduire ce dernier, il faut donc faire le chemin inverse et chercher à comprendre pourquoi le concept d'aliénation se retrouve dans ma proposition vidéoludique.

En regardant dans mes œuvres passées, et au regard des recherches que nous avons menées sur l'aliénation, il est évident que ce concept revient à plusieurs reprises. Ce qui est d'autant plus intéressant, c'est que la forme d'aliénation en question reste la même, à savoir une forme d'altération de la réflexion morale, produite par la pression d'un système qui induit ses propres valeurs. Autrement dit l'aliénation telle que proposé par Thompson. Ce n'est donc ni la première fois que j'essaie de travailler le concept au sein d'une de mes créations, ni très récent. Cela signifie que le concept d'aliénation morale et systémique pourrait être plus personnel, et plus ancrer dans ma créativité, que je ne le pensais au commencement de ces recherches.

Dans Les Légendes de la Poussière de Cuivre, l'une des ambitions était de donner au joueur une force d'expression morale. Placé une importance et un poids significatif sur ses décisions et son utilisation des éléments de jeu, comme les systèmes que nous avons analysés. L'aliénation sert ici deux choses : dans un premier temps, elle rend la non-décision du joueur plus évidente ; dans un second temps, si le joueur décide d'aller à l'encontre des pressions des systèmes de jeu, son choix aura une plus grande capacité d'expression. Autrement dit, le joueur, s'il ne se sert pas de sa réflexion morale et se laisse guider par les systèmes du jeu, finira le jeu sans avoir pris de choix important, et se verra donc imposer une fin narrative qui ne sera que le pur résultat de ses actions. En revanche, si le joueur fait l'effort de résister aux pressions, ses choix auront alors un sens.

L'objectif serait donc d'amplifier l'importance de la conscience morale du joueur, pour la faire naître dans un monde virtuel. Ce qui, je le pense, permettrait de bien plus immerger le joueur dans l'univers vidéoludique du jeu. Enfin, cela voudrait dire que le joueur n'est plus seulement l'actionneur de son avatar, coincé entre les limites d'une seule progression naturelle et unique, mais qu'au contraire qu'il deviendrait acteur de ses choix, prenant la direction qu'il l'intéresse dans un monde qui réagit à son expression morale.

- **Le propos**

D'un point de vue design, renforcer l'immersion du personnage et donné plus d'importance à ces choix semble être une bonne chose. Mais ça ne nous dit rien quant aux ambitions artistiques, au message que le jeu transmet au joueur. Pour cela, il va falloir creuser plusieurs points : qu'est-ce que cela veut dire, pour le joueur, de résister ou non aux systèmes ; et qu'est-ce que le jeu fait avec sa narration pour donner du sens à ces choix.

Intéressons-nous au méta-système de PV, vu qu'il affecte lui-même les autres systèmes et donc l'entièreté du jeu. Dans le système de PV, nous parlons de ressource vitale à l'existence de l'avatar du joueur, et donc à l'existence du joueur dans l'univers du jeu. En phase avec cette ressource, le système nous donne la possibilité d'augmenter sa quantité en tuant des ennemis. Autrement dit, le système fait appel à la conscience morale du joueur pour déterminer s'il vaut mieux tué pour augmenter ses chances de survie, ou fuir en prenant le risque de ne jamais voir la fin de l'aventure. Tout en y faisant appel, il aliène la réflexion

morale en incitant clairement au meurtre, ce dernier représentant un avantage de survie très net.

Y résister veut alors dire que l'on s'impose comme force morale plus puissante que la pression du système. S'y soumettre signifie que l'on privilégie l'expression de son existence à travers un avatar virtuel, à celle d'un opposant tout aussi virtuel. C'est ici que rentre en jeu l'importance narrative. La conception narrative veut que le joueur n'ait que peu d'informations sur l'univers, les ennemis ou même son objectif. Cela a pour effet de rendre le meurtre *aveugle*, affaiblissant son impact en tant que décision et renforçant la potentielle logique d'efficacité meurtrière du joueur, effaçant ainsi le sens de l'acte. Ce dernier est encore renforcé par les codes vidéoludiques contemporains du RPG, où le meurtre est souvent un moyen plus qu'un réel choix. En prenant tout ça en compte, le système sert ici à remettre de l'importance à ce choix, car bien qu'il incite fortement le contraire, il permet tout de même au joueur de résister à la pression et d'agir contre la logique rentable et efficace du meurtre, en fuyant ses adversaires sans raison autre que l'application de sa conscience morale. Le fait de devoir, pour le joueur, sortir de son aliénation, rend son acte encore plus puissant, puisqu'il ne s'agit alors plus d'un simple tué ou être tué, mais d'une rébellion envers un système qui voudrait que l'on tue.

Étant donné la nature transversale du système, c'est-à-dire qu'il touche à l'ensemble des autres systèmes du jeu, résister à la pression de n'importe quel système revient à résister un peu à celui qui ordonne l'usage des PV.

Enfin, regardons l'importance de ces choix au vu de la narration du jeu. On pourrait penser que tuer est un acte moralement répréhensible, et que donc ne pas tuer serait la bonne chose à faire. Seulement, l'objectif premier du jeu est de permettre au joueur d'exprimer sa morale. Donc, il ne me semble pas cohérent d'imposer une vision morale au joueur. Ce que je souhaite, en revanche, c'est montré l'importance de la conscience morale, et pour ce faire, j'ai décidé la chose suivante : le jeu possède deux fins, une « *exaltation* » et une « *libération* », et aucune des deux n'est à considérer comme bonne ou mauvaise. Seulement, aucune de ces deux fins n'est accessible au joueur qui n'a jamais essayé de résister à la pression des systèmes, et qui a simplement répandu le carnage que les valeurs intrinsèques aux systèmes prévoient. Autrement dit, si le joueur n'a fait que tué dans un but de maintenir

son existence, il se retrouvera devant un mur narratif ne servant ni de fin ni de conclusion, et devra recommencer la partie s'il souhaite en sortir. En revanche, si le joueur a parfois tué et parfois sauvé, il aura accès à la fin « *exaltation* », et s'il n'a tué personne et rendu service, il aura accès aux deux fins et pourra faire son choix. Tout ça provient d'un fait simple, pour obtenir et choisir sa fin, le joueur a besoin d'informations sur l'univers dans lequel il a évolué, et en l'absence d'informations son choix n'aurait pas de sens. Seulement, tué tout le monde empêche justement le joueur d'obtenir la moindre information.

- **Conclusion**

Nous avons vu que l'aliénation morale et systémique peut servir la transmission d'un propos. Dans ma proposition vidéoludique, elle permet par exemple de donner plus de poids à l'expression morale du joueur. Ce faisant, le message véhiculé par les systèmes et la narration fait partie intégrante de l'utilisation du concept d'aliénation. L'aliénation peut donc être considérée comme un outil d'expression artistique.

PARTIE II : LIBERTÉ ET EXPRESSION MORALE DU JOUEUR

CHAPITRE 4 : DANS QUEL ESPACE ÉVOLUE LE JOUEUR ?

Jusqu'ici, nous avons parlé de la manière dont nous pouvons manipuler le joueur, notamment au travers des valeurs inscrites au cœur des systèmes de jeux. Qu'on le veuille ou non, en réalité, un game designer est obligé de contraindre le joueur d'une certaine façon, c'est là même le sens des règles d'un jeu. Si l'on considère le domaine vidéoludique comme un art, l'intérêt de la manipulation devient bien plus intuitif. Tous les arts manipulent. Lorsque vous regardez un tableau, votre œil suit naturellement les lignes afin d'arriver au point de concentration, là où le peintre a voulu que votre regard se pose. Au final, l'art de la rhétorique, présent dans toutes œuvres, est un art de l'influence. Ce qui importe alors est de maîtriser cet art, faire en sorte que la façon dont vous manipuler votre joueur ou votre public n'aille pas à contre-sens du propos que vous souhaitez transmettre.

C'est pourquoi nous nous sommes intéressés à la question de l'aliénation, qui est une forme de manipulation parmi tant d'autres. Nous avons vu une partie de son potentiel artistique dans le domaine vidéoludique, le pouvoir qu'elle peut exercer sur le joueur et comment cela peut révéler certains phénomènes de société présents dans le monde réel. Mais l'aliénation ne fonctionne pas seule. Un joueur ne peut être aliéné que s'il a la possibilité de ne pas l'être, de reconnaître sa propre aliénation et de prendre des décisions pour lui-même à partir de cet instant. En somme, l'aliénation a besoin de son contraire pour prendre forme et sens. Et le contraire de l'aliénation, c'est la liberté, ou plutôt : la *libération*.

Mais un joueur peut-il seulement être libre ? Après tout, le rôle de game designer est celui de contraindre, d'enfermer le joueur dans un espace, comme un tableau enferme les yeux d'un spectateur dans un cadre. Supposons maintenant que la réponse à la question est oui, un joueur peut être libre. Est-ce que ça le rend responsable de ses actes ? Ou plutôt, est-ce qu'une forme de morale peut s'appliquer tant au joueur que sur le jeu ? Si, en tant que créateur, je donne la possibilité au joueur de tuer un ennemi sans défense, suis-je responsable de l'action du joueur ? Est-il lui-même responsable ?

Bon, nous avons beaucoup de questions, et pour l'instant peu de réponses. Il y a tout de même des intuitions, on a presque instinctivement envie de répondre. Mais organisons notre étude. Dans un premier temps, il est nécessaire de considérer la question de la liberté du joueur. Un joueur, peut-il se considérer comme libre ? Lorsque cette première interrogation aura une réponse, nous nous intéresserons aux implications morales de cette liberté. Bien entendu, nous n'oublierons pas de regarder tout ça avec l'œil des connaissances précédentes, c'est-à-dire les articulations entre les concepts de liberté, de morale, et d'aliénation.

4.1 : La conception de la liberté du créateur par rapport à son œuvre

Avant de s'intéresser à la question de la liberté du joueur, essayons de partir d'un peu plus loin. Le joueur *habite* un jeu. Ce que j'entends par là, c'est qu'il naît dans un espace conçu par le créateur¹⁵, et y évolue en utilisant les outils que ce dernier lui a mis à disposition. Mais cet espace et ces outils sont-ils seulement créés librement ; le créateur est-il libre ?

« La liberté n'existe que là où l'intelligence et le courage parviennent à mordre sur la fatalité¹⁶. »

Le concept même de liberté est un champ de recherche très large. Nous ne le traiterons donc pas de façon exhaustive. Ce que nous cherchons, ce sont seulement les éléments qui nous permettront d'avoir un début de réponse à la question. Plus précisément, le créateur, en tant qu'humain dans un monde et dans une société, est-il libre ? Et si oui, comment s'exprime cette liberté dans sa création ?

La liberté est un concept abstrait, qui touche à plusieurs domaines comme la sociologie, l'économie, etc. Nous traiterons le sujet dans son domaine philosophique. Et pour ça, nous pouvons commencer par nous demander la signification même d'« être libre ».

15 Dans la conception d'un jeu vidéo, c'est généralement plusieurs créateurs qui participent à sa conception.

Afin d'alléger le texte, nous considérerons que « le créateur » encapsule l'entité plurielle de l'ensemble des concepteurs d'un jeu.

16 Caillois, R. (1956). *L'incertitude qui vient des rêves*. Editions Gallimard.

En consultant divers dictionnaires français¹⁷, nous pouvons aisément comprendre qu'il s'agit à la fois d'un attribut, celui de faire *librement*, à comprendre comme sans contraintes, sans pression, un acte par soi pour soi. Mais aussi d'un état, celui d'*être libre*, sous aucune forme d'influence ou d'ingérence, l'indépendant et le non enfermé.

Le problème de ces définitions, c'est qu'elles parlent toute en absolu : *aucune* contrainte ; *aucune* dépendance, caractérisant alors la liberté de phénomène totale. Dans la réalité, l'humain a tendance à comprendre la liberté comme un potentiel. Nous considérons avoir un certain *degré* de liberté. Et il est facile de comprendre pourquoi : nous vivons dans la contrainte même de notre existence, limitée dans le temps comme dans l'espace. C'est pour cela que la notion philosophique de liberté a souvent été qualifiée d'illusion :

« on comprend que la liberté puisse être tenue par certains pour une illusion : c'est-à-dire pour le souhait irréal d'hommes désirant maîtriser une existence qui toujours leur échappe.¹⁸ »

En entrant plus profondément au cœur du sujet, nous pouvons trouver trois théories majeures sur la question de la liberté. Dans un premier temps, il y a celle du libre-arbitre, soutenu par Descartes. Ensuite, il y a une critique de cette thèse par Spinoza. Et enfin, nous avons l'apport de Leibniz qui théorise la liberté sous le prisme de la contingence de nos choix. Essayons donc de suivre ses trois théories, dans l'espoir qu'elles nous permettent de répondre aux questions sur la liberté du créateur. Le déroulement des recherches qui vont suivre est fortement inspiré de la structure du cours « La liberté, réalité ou illusion ? » de Vincent Alain.

- ***La thèse du libre arbitre***

L'humain est un animal parmi tant d'autres. Certains animaux agissent selon ce que leur corps leur dit, comme les tortues cours vers l'eau juste après leur naissance. Ce n'est pas le fruit d'une quelconque réflexion, c'est un besoin « encodé » dans leur génétique, c'est la

17 Le Robert (<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/liberte>) ; Larousse

(<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/libert%C3%A9/46994>) ; Le Trésor de la Langue Française Informatisé (<http://atilf.atilf.fr/>)

18 Vincent Alain. (s. d.). « La liberté, réalité ou illusion ? ».

https://philosophie.ac-versailles.fr/IMG/pdf/lec_on_sur_la_liberte_de_vincent_alain_def.pdf

nature en eux qui dicte leurs actes. Comme nous l'avons vu avec Hegel, l'humain est aussi une partie de la nature. Que ce soit du point de vue philosophique ou biologique, cette affirmation reste vraie. Ainsi, l'humain peut être sujet à des pulsions, des envies, voir des besoins. C'est la nature en lui qui s'exprime. Mais l'humain n'est pas l'esclave de sa nature. Il peut juger de ce qu'il veut faire, se dire qu'un besoin peut attendre, ou que sa passion doit être équilibrée. L'humain fait ça dans la capacité de pensé au futur, se réprimer un instant pourrait être bénéfique plus tard, il le fait aussi selon un certain système morale qui lui permet d'évaluer le tord qu'il peut causer à lui-même ou aux autres. À chaque moment, l'humain est seul juge de ces actes avant de les produire. Si tel est le cas, alors l'humain possède un libre-arbitre. Dans cette conception, « *la liberté consiste à pouvoir se gouverner soi-même*¹⁵ ».

Cette façon de voir la liberté comme fruit du libre-arbitre apporte son lot d'éléments importants. C'est une liberté-capacité. Cela permet à l'humain d'être divers, imprévisible, régit non pas par la nature, non pas comme esclave, mais comme « *causes des actions – et de motifs – raisons d'agir ou buts*¹⁵ ». Afin de déterminer la possession de cette capacité, l'humain doit prendre du recul sur lui-même et se percevoir, se concevoir.

Ainsi, Descartes défendra la thèse du libre arbitre en disant ceci :

« *Nous en avons eu [...] une preuve bien claire ; car, au même temps que nous doutions de tout, [...] nous apercevions en nous une liberté si grande, que nous pouvions nous empêcher de croire ce que nous ne connaissions pas encore parfaitement bien*¹⁹ »

Ce qu'il faut comprendre de l'argument de Descartes, si on le vulgarise, c'est que le fait même de douter de notre liberté est une preuve de cette dernière. La liberté se connaît en soi.

Le problème de cette thèse, c'est qu'elle soutient que notre connaissance de la liberté est innée, il s'agit alors plus d'un *sentiment de liberté*.

- **Critique de la thèse du libre arbitre**

19 Descartes, R. (1914). *Principes de la philosophie : première partie*.

En réalité, notre arbitrage pourrait être une illusion résultant de l'ignorance des causes réelles de nos décisions. Le *principe de raison suffisante*²⁰ montre que chaque événement a une cause, une raison d'arrivée. Si c'est le cas, alors la nature ne connaît pas la liberté. Pourquoi donc l'humain ferait-il exception ?

Nous nous pensons libres, car nous ne connaissons pas la raison réelle de nos actes. Cela comprend le fait même de douter. Ainsi, le doute de la liberté n'est plus une preuve de cette dernière puisqu'il obéit lui aussi au principe de raison suffisante, il s'agit simplement d'une raison que l'on ne connaît pas.

« Une pierre, par exemple, reçoit une quantité précise de mouvement d'une cause extérieure, qui lui donne l'impulsion [...] conçois à présent, si tu veux bien, que la pierre pense, tandis qu'elle poursuit son mouvement. Elle sait qu'elle s'efforce, autant qu'il est en elle, de poursuivre son mouvement. Eh bien, dans la mesure où elle n'est consciente que de son effort et qu'elle est tout sauf indifférente, cette pierre croira être parfaitement libre et persévérer dans son mouvement sans nulle autre cause que parce qu'elle le veut. Et voilà cette fameuse liberté humaine que tous se vantent d'avoir !²¹. »

Ici, Spinoza appuie l'argument de la raison suffisante en montrant que le libre-arbitre n'existe pas, et que la liberté humaine n'est que la conscience de nos appétits combinés à l'ignorance des causes qui déterminent leur arbitrage.

Mais alors, l'humain ne serait pas libre ? C'est plus complexe que ça. L'argument du libre-arbitre est rejeté, soit, mais cela ne veut pas dire que l'humain n'a pas d'autres moyens d'être libre. Et d'ailleurs, Spinoza ne semble pas rejeter l'idée même de la liberté :

« Je dis qu'une chose est libre quand c'est par la seule nécessité de sa nature qu'elle existe et qu'elle agit, et qu'au contraire elle est contrainte quand elle est déterminée à exister et à opérer par une raison précise et déterminée¹⁸. »

20 Contributeurs aux projets Wikimedia. (2024, 19 mars). *Principe de raison suffisante*.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Principe_de_raison_suffisante

21 Spinoza, B. (1674). *Lettre à Schuller*. Traduction de M. Rovere.

L'ensemble de la pensée de Spinoza sur la liberté peut être difficile à comprendre. Essayons de la prendre dans son ensemble, de la découper, afin de mieux la saisir. Tout d'abord, Spinoza *conçoit* la liberté, ce qui veut dire qu'il ne la considère pas comme une illusion. Ensuite, il décrit un *non-libre*, le « *contraint* ». Par cette définition, nous comprenons que l'absence de liberté se caractérise par une raison « *précise et déterminée* », autrement dit : ce qui est régi par l'inconnu – comme la pierre est régi par la gravité – n'est pas libre. Au contraire, ce qui est libre n'est régi que par soi-même.

Alors, comment l'humain peut-il être libre ? La pierre s'efforce de continuer son mouvement, sans savoir par quoi ce dernier est provoqué. Dans ce cas elle n'est pas libre, puisqu'elle n'agit pas pour elle-même, mais contraint par une force qu'elle pense comme une décision. Si la pierre n'a pas connaissance de la force, elle ne pourra jamais savoir que sa liberté de volonté n'est pas réelle. Et c'est là le cœur de la pensée de Spinoza. La connaissance de la cause permettrait à la pierre de ne plus poursuivre son mouvement en pensant que c'est ce qu'elle doit faire, mais plutôt en sachant que ce qui la pousse à ce mouvement. Autrement dit, la pierre n'est libre que si elle poursuit son mouvement pour elle-même, à la lumière de la connaissance de ce qui la pousse à agir.

« L'homme est libre lorsqu'il est la vraie cause de son action : lorsqu'il en est vraiment l'auteur²². »

En résumé, la liberté née de la connaissance, du savoir, de la raison. C'est lorsque l'on connaît les déterminismes qui pèsent sur nous que nous pouvons nous en libérer. La liberté est alors un effort, un cheminement, qui suit celui du progrès de la raison.

Ainsi, la liberté humaine n'est donc pas une libre volonté. Elle ne consiste pas à échapper aux déterminismes, mais à s'en émanciper :

La liberté est **Libération**.

Cela peut tout de même poser un dernier problème. Car si la raison doit être le fondement de nos choix, a-t-on encore un contrôle sur ces derniers ?

- **La liberté n'a de réalité que si nos choix sont contingents**

22 Paraphrase de Spinoza par Vincent Alain dans son cours « La liberté, réalité ou illusion ? »

Tout d'abord, définissons ce qu'est la contingence. Il s'agit de la possibilité de choisir ou d'agir autrement. Assez simple. Ainsi, si l'humain n'a pas d'autres possibilités d'être ou d'agir, alors sa liberté n'a aucun sens. Autrement dit, la pierre a beau penser, et savoir les causes de son mouvement, l'impossibilité de *faire autrement* l'empêche de concevoir la liberté.

Dans le but de soutenir cet argument, Leibniz dira :

*« l'entendement peut déterminer la volonté, suivant la prévalence des perceptions et raisons d'une manière qui, lors même qu'elle est certaine et infaillible, **incline sans nécessiter**²³. »*

Autrement dit, notre raison dicte l'ensemble des possibilités et *tend* vers une ou plusieurs d'entre elles, mais notre raison ne dicte pas l'acte en lui-même. C'est l'humain, libéré grâce à sa connaissance, qui prend la décision et effectue l'acte.

Tout ceci se rapporte au concept de responsabilité. Si l'humain est libre, alors il doit rendre compte de ses actes. L'humain est acteur, et donc responsable.

- **La liberté créatrice**

Nous pouvons donc, enfin, répondre à notre première question : non, le créateur n'est pas libre, mais il peut se libérer. Alors, avant de voir comment cette libération s'exprime dans sa création, essayons de comprendre comment le créateur peut-il concevoir son art librement.

Tout d'abord, reprenons notre définition nouvelle de la liberté : l'être se libère en s'émancipant des déterminismes qui pèsent sur lui grâce à sa raison. Cette raison lui offre un panel de choix et c'est alors à l'être de faire profit de sa volonté afin d'agir en connaissance de cause.

Ainsi, la liberté n'est jamais acquise, et la libération est un effort de raisonnement et de volonté constante. Un créateur n'est rien d'autre qu'un être au sein d'une société qui met dans son œuvre une partie de sa vision du monde, de l'humain, des institutions sociales, etc. Alors

23 Leibniz, G. W. (1990). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*.

un problème se pose, car si le créateur est manipulé d'une quelconque forme, comme en étant aliéné, sa création contiendra forcément cette manipulation en elle.

C'était parlant lorsqu'on évoquait la création du jeu Genshin Impact. Les créateurs, peut-être sans le vouloir, ont injecté dans l'œuvre leur vision économique, qui a conduit le jeu à avoir des systèmes prônes à aliéner eux-mêmes le joueur, dans une façon similaire dont la société du travail peut aliéner le travailleur. L'ambition officielle des créateurs n'était pas forcément de créer des jeux qui incitent aux joueurs à reproduire des schémas sociaux du monde réel, comme on l'a vu avec la différence de classe qu'implique le modèle économique de Genshin. Leur art s'est transformé, cherchant les ressources nécessaires à la réalisation des ambitions, il est devenu lui-même miroir de ce qui l'a créé.

Bien entendu, Genshin Impact est loin d'être le seul jeu dans lequel on peut voir la manipulation du créateur s'exprimer. Un exemple différent, mais tout aussi parlant, serait celui du jeu The Sims²⁴. Le créateur de la licence, le studio Maxis avec à sa tête Will Wright, souhaitait créer un jeu qui mettrait en avant, notamment grâce à de la satire, l'idiotie derrière l'idée du rêve américain. Le but était de répliquer un modèle de vie tout en le parodiant afin d'en exhiber la stupidité latente. Au final, le premier jeu a rencontré un succès économique tellement prononcé que son éditeur a décidé d'en faire une suite, puis une autre, etc. Aujourd'hui, le jeu n'a plus rien d'une satire, et essaie de plus en plus de répliquer une sorte de société presque utopique centrée, justement, sur l'idée du rêve américain, confortant les joueurs avec énormément d'options afin de simuler leur petite vie parfaite.

Alors, comment le créateur peut-il se mettre dans une posture de libération, s'il est toujours dans un contexte de société qui s'inscrit lui-même dans l'œuvre ? *Tout est politique*, le jeu vidéo aussi. Néanmoins, nous avons déjà la réponse, gracieusement donnée par Spinoza un peu plus haut. Si le contexte du créateur est l'une des causes de son *mouvement*, la connaissance de ce contexte, et la réflexion de l'auteur à la lumière de cette connaissance, lui permettra de créer librement.

Le problème de l'aliénation, c'est que c'est une forme de manipulation qui affecte le raisonnement. Parfois, même la connaissance de notre aliénation ne nous permet pas de nous

24 Maxis. (2000). *The Sims* [Jeu vidéo]. Electronic Arts.

en émanciper. C'est – par exemple – le cas pour Genshin Impact, qui n'aurait peut-être jamais pu voir le jour sans ce modèle économique précis.

C'est ici que la volonté du créateur doit intervenir. Créer, c'est souvent faire des choix. Les ambitions artistiques peuvent se heurter à beaucoup d'obstacles, souvent techniques ou économiques. Pour le créateur libre, c'est à ce moment qu'il faut faire le tri de ses ambitions. C'est cette sélection même qui permet au créateur de créer librement, en brisant les chaînes du besoin technique ou économique, il peut enfin concevoir les choses pour lui-même.

Cela veut bien entendu dire de transformer l'œuvre. Mais ici, le créateur reste l'acteur de cette transformation. Dans le cas d'un jeu trop ambitieux, nécessitant des moyens économiques ou techniques inaccessibles, chercher à réaliser le jeu de force consistera simplement à laisser le jeu se faire transformer par son contexte, et plus par l'auteur.

Le créateur est dépendant de son contexte, mais il n'est pas obligé de plier son art pour correspondre aux attentes de ce dernier. En faisant preuve de réflexion, supporter par la connaissance, et guidé par sa volonté artistique, le créateur se libère et crée pour lui-même.

En répondant à cette question, nous avons au final aussi abordé l'expression de la liberté dans l'art. Elle est le contraire de la manipulation, l'œuvre contient alors en elle-même le reflet de la réflexion et la force de la volonté du créateur, elle n'est plus l'œuvre d'un système de pressions et de contraintes, mais œuvre d'un auteur.

4.2 : Entité cyborg d'un espace virtuel

Une œuvre vidéoludique peut donc être conçue librement et contenir en elle cette liberté. Le joueur évoluera dans cet espace, créant à son tour un *mouvement*. L'avatar du joueur est un des outils qui lui permet de se mouvoir. À partir de là, comment concevoir la liberté du joueur ?

En soit, le joueur est un être humain, au même titre que le créateur, et sa liberté à lui n'est pas plus à remettre en question que celle du créateur, par exemple. La question se porte plutôt sur le joueur en tant qu'avatar dans un monde virtuel, gouverné par les contraintes et

possibilités conçu par le créateur. Il y a donc plusieurs phénomènes qui nous intéressent : ce qu'il se passe entre le joueur, son avatar, et l'espace de l'avatar.

La première chose dont nous avons besoin est donc de savoir, qu'est-ce qu'un avatar ?

- **Qu'est-ce qu'un avatar ?**

Une façon simple de voir l'avatar est de dire que c'est l'entité incarnée par le joueur dans le monde virtuel. Au passage, l'avatar n'est pas forcément un personnage, comme on peut le voir avec des jeux comme Pong²⁵ ou Ace Combat²⁶ dans lesquels le joueur incarne respectivement une barre et un avion. On pourrait aussi voir la chose avec imagination, et dire que le joueur incarne un joueur de tennis représenté par une barre, et un personnage contrôlant un avion. C'est l'un des avantages de l'avatar dans sa relation avec le joueur.

Un avatar, c'est donc un être, qui au contraire de l'homme n'a rien d'indépendant ou de libre. Son mouvement est causé par le joueur, même si souvent le jeu lui-même vient s'immiscer comme cause alternative du mouvement, par exemple dans une cinématique. Dans ce cas-là, nous dirons que l'avatar n'est plus et devient uniquement personnage.

Seulement, il serait naïf de croire que le joueur a un contrôle total de son avatar. Les possibilités de l'avatar – de mouvement ou d'action – sont offertes par le jeu, et donc indirectement par son créateur. Ça veut dire que l'avatar n'est jamais avatar seul, mais toujours objet du jeu et du joueur. Prenons un avatar représenté par un personnage typé humanoïde, possédant la capacité de se déplacer dans l'espace de jeu. Lorsque le joueur désire se déplacer, il effectue une action sur le contrôleur, que l'on nommera *input*²⁷, et alors l'avatar se déplace. Le joueur contrôle son action certes, mais rien dans son input n'indique la manière exacte du mouvement de l'avatar. Sa vitesse, sa précision, parfois même sa direction, sont tout autant de facteurs contrôlés par le jeu.

25 Allan Alcorn. (1972). *Pong* [Jeu vidéo]. Atari Inc.

26 Namco. (1995). *Ace Combat* [Jeu vidéo].

27 Du verbe anglais « input » signifiait, en informatique, « saisir ; entrer »

(<https://www.wordreference.com/enfr/input>). Les traductions, rapportées au domaine vidéoludique, ne sont pas aussi significatives, d'où l'utilisation de l'anglais.

Nous pouvons alors affiner notre définition de l'avatar : il s'agit de l'entité contrôlée par le jeu et qui traduit directement l'input du joueur, lui donnant une sensation de contrôle. On pourrait dire que le joueur et le jeu se partagent l'avatar dans une relation de cohérence et de confiance.

- **La relation entre le joueur et son avatar**

Si un joueur appuie sur le même bouton sans que son avatar n'ait jamais le même comportement, cela peut s'avérer extrêmement frustrant. Dans ces cas, il est souvent fait mention de jeu « incontrôlable ». Cela peut arriver de plusieurs façons. Parfois, c'est lorsque le jeu interprète trop un input, comme un jeu de tennis où certains jeux décident du type de coup à la place du joueur. D'autres fois, il s'agit d'un jeu qui essaye de guider un peu trop son joueur, comme un jeu de course qui ferait automatiquement varier l'angle de la voiture lors d'un virage.

Lorsque la relation entre le joueur et son avatar devient incohérente, cela provoque plusieurs phénomènes. Tout d'abord, cela peut surprendre le joueur qui, par habitude ou par convention, s'attendait à ce que son avatar agisse autrement. Bien entendu, cela peut aussi le frustrer, si le jeu le met dans une position de défaite, voir même si le joueur pense avoir gagné à cause du jeu. Parfois, cela peut aussi rendre une expérience plus plaisante, comme la glisse semi-contrôlée du jeu *Journey*²⁸, ou sa caméra automatique qui cherche à mettre en avant les beaux panoramas.

Imaginons maintenant que le joueur est dans une relation cohérente avec son avatar. Cela n'empêchera pas le jeu de trahir cette confiance. Par exemple, le jeu *Driver San Francisco*²⁹ est un jeu de course de voitures contenant une mission très particulière. Pendant tout le jeu, le joueur est habitué à conduire avec une caméra placée à l'arrière de son véhicule et réagissant à chaque input en se replaçant. Mais une mission en particulier va placer la caméra directement dans une voiture poursuivant celle que contrôle le joueur. À ce moment, la caméra s'arrête de réagir à l'input, et il est alors nécessaire pour le joueur de rester devant son poursuivant afin de continuer à voir son avatar. En faisant cela, le jeu brise la confiance établie entre le joueur et son avatar, et met le joueur dans une posture de difficulté nouvelle.

28 thatgamecompagny. (2012). *Journey* [Jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment, Annapurna Interactive.

29 Ubisoft Reflections. (2011). *Driver : San Francisco* [Jeu vidéo]. Ubisoft.

Dans ces deux cas, la relation entre le joueur et son avatar est perturbée, faisant ainsi diminuer sa sensation de contrôle. Ce sont des contraintes s'imposant au joueur et avec lesquels il doit se confronter. On peut alors parler de degré de contrôle du joueur sur son avatar. La relation *mécanique* entre le joueur et son avatar est régie par ce degré de contrôle.

- **L'espace de jeu et la relation joueur-jeu.**

Mais un jeu n'est pas que mécanique. Lorsqu'il est plongé dans un nouveau monde, et qu'il interagit avec ce dernier par le biais de son avatar, le joueur crée en lui une vision de ce monde. Cette dernière, purement fictionnelle, lui permet d'interpréter le monde du jeu à sa façon, incluant son vécu et sa morale.

Il y a donc trois mondes : le monde réel du joueur, le monde virtuel de l'avatar, et le monde imaginaire. Ce dernier est particulier, puisqu'il n'appartient pas forcément au joueur, qui n'a aucun contrôle direct sur lui, mais il n'appartient pas vraiment au jeu, qui ne fait que montrer une partie de son monde au joueur.

En réalité, ce monde, c'est celui de l'émotion. C'est le monde formé par les relations entre le joueur, son avatar, et le jeu.

Prenons le jeu de snowboard *SSX 3*³⁰. Dans ce dernier, le joueur choisit son avatar, qui a une apparence et une personnalité, et descend des montagnes enneigées avec d'autres personnages contrôlés par le jeu. Le but est souvent soit de descendre plus rapidement que les autres, soit de faire plus de figure afin de gagner plus de point de style que les autres. Le plaisir de jeu vient donc de la sensation de glisse et du sentiment de maîtrise, mais aussi de la réussite. Rien de cela ne serait possible si le joueur n'avait pas d'avatar, et si le jeu ne réagissait pas aux inputs du joueur. Ce qu'il se passe, c'est que le joueur s'attache progressivement aux différents personnages dont il prend le contrôle, et tout en même temps, il apprend à maîtriser les systèmes de jeu, à connaître les différents circuits, les musiques, les quelques astuces pour réussir plus facilement, etc. Le joueur forge son monde mental du jeu, et ce dernier devient de plus en plus concret, fort et détaillé dans son esprit. Il est fort probable que le joueur finisse par avoir un personnage favori, quelques circuits préférés, et même sûrement une façon de jouer qui lui est propre.

30 EA Sports, Exient Entertainment. (2003). *SSX 3* [Jeu vidéo]. EA Sports Big.

De cette manière, en maîtrisant à la fois son avatar et sa relation au monde dans lequel il évolue, le joueur peut *se sentir* libre.

- **Le cyborg *est, fait, et conçoit***

Souvent, dans un jeu, le joueur va contrôler un unique personnage du début à la fin. Si on dit que le joueur *incarne* un personnage, rentre dans la peau de ce dernier au point de pouvoir parfois être empathique, cela ne veut pas dire que le joueur doit correspondre au personnage pour que cela fonctionne. C'est l'un des avantages de la relation entre le joueur et son avatar sur le monde réel, dans un jeu vidéo le joueur peut être n'importe qui. Parfois, il peut même participer à la création du personnage qu'il incarne. Sans les contraintes de genre, de génétique, de plastique, de force, etc. Le joueur peut librement incarner le personnage conçu par les créateurs ou par lui-même dans un monde nouveau.

Ainsi, le joueur est, dans son monde imaginaire, un cyborg. Les implications sont importantes. Majeurs même, puisque c'est ici que se situe le cœur du potentiel du médium vidéoludique. La possibilité d'*être*, d'*agir*, et de *concevoir* dans un monde virtuel. Et si le joueur, en tant qu'avatar dans un espace de jeu, *est libre* et peut *faire et concevoir librement*, alors il n'est pas différentiable de l'humain dans le monde réel, peu importe les contraintes qui s'imposent à lui. Le joueur est libre.

4.3 : Les formes de liberté

Maintenant, que nous avons déterminé que le joueur est libre, nous pouvons répliquer ce que nous avons déjà vu avec le créateur, à savoir comment s'exprime cette liberté, et quelles conséquences peut-elle avoir ?

Nous étudierons les différentes formes de libertés que l'on peut retrouver dans un jeu vidéo, tout en essayant d'en déterminer les conséquences pour chaque forme.

L'article « Autonomy, Choice, and Freedom in Video Games³¹ » de Kwaku Edusei nous présente plusieurs formes de liberté et un exemple pour chaque forme de liberté. Ainsi, on retrouve surtout trois formes que sont : la liberté de choix ; la liberté d'exploration ; et la

31 Edusei, K. (2023, 15 février). Autonomy, Choice, and Freedom in Video Games — GamersLearn.

<https://www.gamerslearn.com/design/autonomy-and-choice-in-video-games>

liberté stratégique. Nous nous baserons sur les exemples donnés dans l'article pour examiner comment s'exprime chaque forme et quelles en sont les conséquences.

- **La liberté de choix et son implication narrative**

Après avoir tout perdu, le personnage-avatar du jeu *Ghost of Tsushima*³², Jin, passera le reste du jeu à chercher à se venger, bafouant au passage les valeurs des samurai auxquels il était attaché. Il finira par aller jusqu'à battre son oncle lors d'un duel. À ce moment, le joueur doit faire un choix. Il peut écouter son oncle, et le tuer en honorant le code des samurai ; il peut laisser son oncle vivre dans le déshonneur et partir en lui tournant le dos.

Il s'agit d'un moment très important, le dernier combat du jeu, et sûrement le seul où le joueur obtient explicitement l'opportunité d'épargner un adversaire. Selon le monde imaginaire que c'est formé, le joueur, cette option est peut-être pire que le tuer, car il y a l'intervention d'un système de valeur morale qui, pour Jin, dicterait la mort comme étant la bonne chose à faire. Mais Jin, contrôlé en partie par le joueur, a passé le jeu a renié ce système de valeur, incitant peut-être au joueur à faire de même. C'est donc bien un choix crucial, qui implique le joueur non seulement sur le plan émotionnel, mais aussi sur le plan moral. Le joueur doit faire appel à sa propre vision du monde, à sa raison ainsi qu'à sa volonté, pour déterminer l'issue du combat. Il s'agit bien d'une forme de liberté.

Étant le dernier acte du joueur dans le jeu, ce dernier ne peut avoir des conséquences sur le long terme du monde virtuel. Mais il en aura certainement dans le monde imaginaire du joueur, qui va peut-être se repasser en boucle ce choix et questionné son jugement. Quoi qu'il arrive, cette décision implique un fort engagement du joueur, ce qui veut dire une forte immersion et des émotions prononcées.

- **Exploration et escapade**

Dans *Spider-Man*³³, le joueur peut mouvoir son avatar dans les airs, de bâtiments en bâtiments, à l'aide de son pouvoir lui permettant de projeter des toiles d'araignée. Dans

32 Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.

33 Insomniac Games. (2018). *Marvel's Spider-Man* [Jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.

Gravity Rush³⁴, le personnage-avatar a la capacité de manipuler l'effet de la gravité sur sa personne, lui permettant par exemple d'être repoussé par le sol, ou attiré par un mur, etc.

Dans ces exemples, le joueur profite d'une liberté de mouvement anodine et exceptionnelle, lui permettant de découvrir le monde qu'il parcourt sous des angles nouveaux qu'une simple marche ne saurait donner. Il s'agit ici d'impliquer le joueur dans son rapport au monde, à la *sensation mécanique* de le parcourir et sa représentation dans l'espace. Ainsi, atteindre les plus hauts bâtiments de Spider-Man, ou être à 300 mètres du sol dans Gravity Rush, peut faire ressentir au joueur son volume tout relatif vis-à-vis du monde.

Ces cas sont particuliers, car ils cherchent surtout à offrir au joueur une sensation nouvelle en plus de celle offerte par l'exploration. Cette dernière a lieu lorsque l'avatar prend place dans un espace suffisamment grand pour ne pas en voir immédiatement les bornes, et qu'il a la capacité de se déplacer pour découvrir par lui-même son espace. L'exploration peut aussi devenir simple escapade, pur plaisir des sens provoqué par le déplacement. Il s'agit d'une forme de liberté puisqu'elle implique le fait d'*être* dans un lieu selon sa *volonté*.

Nous avons déjà vu une partie des conséquences de cette liberté, elle permet au joueur de mieux s'intégrer dans l'espace de jeu, d'appréhender sa taille en rapport avec celle de son avatar, etc. Par exemple, un jeu comme Xenoblade Chronicles³⁵ joue de cette liberté d'exploration pour faire ressentir au joueur l'immensité et la complexité de son environnement. La conséquence supplémentaire est indirecte, c'est celle d'immerger le joueur dans l'univers. Si un joueur peut ressentir le monde dans lequel il évolue, son monde imaginaire sera naturellement plus détaillé et plus le joueur sera plus fortement enraciné dans ce dernier. Ainsi, cela peut servir l'impact narratif d'une histoire comme le degré d'implication mécanique du joueur.

- **La pensée stratégique et tactique**

Dragon Quest XI³⁶ permet au joueur de choisir l'évolution en compétence et en statistiques de ses personnages suivant plusieurs embranchements différents. Par exemple, le

34 SCE Japan Studio. (2012). *Gravity Rush* [Jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.

35 Monolith Soft. (2010-2011). *Xenoblade Chronicles* [Jeu vidéo]. Nintendo.

36 Square Enix. (2017-2018). *Dragon Quest XI : Les Combattants de la destinée* [Jeu vidéo].

personnage « Héros » peut se spécialiser dans la maîtrise de l'épée, de la grande épée, du maniement générale des épées, ou des pouvoirs. Ces choix entraînent des aisances à certains moments du jeu où d'autres joueurs auraient eu des difficultés, et inversement.

Dans le jeu *Kingdom Hearts II*³⁷, le joueur possède de nombreuses options lors d'un affrontement. Il peut se servir de diverses magie, d'attaques basiques, de compétences spéciales, et peut même faire appel à des alliés. Certains ennemis peuvent être battus plus simplement en utilisant diverses tactiques. Les différents joueurs auront donc des façons de se battre similaire, sans jamais être forcément les mêmes.

C'est une forme de liberté semblable à celle du choix, sauf que celle-ci occupe le joueur d'une manière différente. Le choix stratégique implique le joueur sur le long terme et n'a pas forcément d'implication narrative directe. Le choix tactique lui est plus instinctif, il utilise le conditionnement du joueur et parfois les symboliques de l'ennemi pour faire comprendre au joueur comment le battre, il peut aussi avoir des conséquences narratives comme nous le verrons avec le jeu *Undertale*.

Dans ces deux exemples, ces choix permettent au joueur de s'investir comme *auteur* de sa réussite, augmentant en même temps son attachement émotionnel aux personnages prenant part aux conflits, et aux défis qui peuvent se placer sur son chemin.

- **Conclusion sur la liberté du joueur**

Nous avons donc vu que le joueur peut être libre dans un jeu vidéo. Les conséquences de ce phénomène sont diverses, mais reposent toujours sur une plus grande implication du joueur dans l'univers du jeu. Cette implication peut entraîner tout un tas de choses chez le joueur : des émotions plus fortes, une meilleure compréhension des mécaniques de jeu, de la narration. Globalement une expérience de jeu plus intense.

Mais la liberté du joueur implique aussi sa responsabilité, tant dans le monde virtuel que dans son monde imaginaire. Les actions du joueur, puisqu'il est libre et que ces choix sont contingents, peuvent avoir des conséquences. Cela veut dire qu'à tout moment, le joueur doit aussi impliquer son système moral.

37 Square Enix. (2005-2006). *Kingdom Hearts II* [Jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.

4.4 : L'expression morale du joueur

Les joueurs et les créateurs entretiennent un dialogue constant. Le premier s'intègre librement dans un monde virtuel sous la forme d'un avatar qu'il contrôle, et le second crée ce monde virtuel et donne une sélection de possibilités à l'avatar du joueur. Dans cet échange, il semblerait que ce soit aux concepteurs de donner le ton de la conversation. C'est à eux que revient l'initiative de créer un espace dans lequel le joueur peut prendre forme. Ce n'est qu'à partir de cette naissance que le joueur peut commencer à répondre, en utilisant les contrôles – eux aussi mis au point par les créateurs – pour former son message.

« *Non, je ne tuerais point* », tel est le message du joueur au créateur d'*Undertale*³⁸ lorsque ce dernier choisit de fuir un combat, d'épargner sa victime, voir même d'en faire un nouvel ami. C'est une expression de volonté puissante, qui fait en même temps part d'une certaine réflexion, d'un jugement du joueur sur le jeu, fait à l'intérieur même de ce dernier, et sur les éléments qui le compose. C'est le joueur qui affirme à lui-même sa place dans ce monde virtuel.

Aussi grand cet acte soit, il n'est possible que grâce à la conception du jeu, et donc grâce aux concepteurs. Le joueur n'a pas composé le message lui-même, il l'a choisi parmi une liste d'options pré-établie, proposé par les créateurs du monde virtuel dans lequel il existe. Est-ce toujours une expression si puissante ? Si pertinente ? Le joueur aurait pu choisir au hasard, il aurait pu être influencé, ne pas comprendre quoi faire, et épargné son ennemi sans le vouloir.

Au final, le joueur a-t-il vraiment exprimé quelque chose au travers de cet acte ?

Pour répondre à cette question, nous avons tout d'abord besoin de considérer l'acte en soi. Ne pas tuer. Selon des considérations éthiques, il s'agit généralement de quelque chose de positif, de *moralement bon*. S'agirait-il alors d'une forme d'expression morale ?

- **Qu'est-ce que la morale ?**

Dans le monde réel, auquel appartient le joueur, la morale est une « Science du bien et du mal, une théorie des comportements humains en tant qu'ils sont régis par des principes

38 Toby Fox. (2015). *Undertale* [Jeu vidéo].

éthiques³⁹. ». La morale permet de placer chaque acte sur une échelle bornée par le *Bien* et le *Mal*. Pour cela, nombre de phénomènes doivent être pris en compte. L'acte, bien entendu, mais aussi la pensée de l'acte, c'est-à-dire l'intention de l'acteur, sans oublier les conséquences.

Cette échelle possède deux formes, individuelle et communautaire. La première repose sur des principes qui nous sont propres et que nous nous sommes forgés au cours de nos expériences personnelles. La seconde repose sur des codes ou des systèmes qui sont partagés au sein d'une communauté, qu'elle soit culturelle, religieuse ou civile. Ainsi, chaque acte peut être jugé selon plusieurs systèmes moraux, et le joueur possède le sien. Ce jugement permet à chacun de donner une valeur à l'acte, une *valeur morale*.

« *En face de l'acte moral ou immoral, l'homme réagit spontanément et même inconsciemment*⁴⁰ ». Le jugement moral semble comme inscrit en nous. Ce n'est pas quelque chose de forcément réfléchi, et encore moins scientifique. La conscience morale est productrice de ce jugement, et à son opposé, elle est bien une méthode, elle s'oppose à l'instinct. Sa production est généralement déduite d'une façon de concevoir l'humain. Son objectif est de juger de la valeur morale des règles morales elles-mêmes. Autrement dit, le jugement moral est l'action, et la conscience morale est ce qui régit cette action au préalable. Pas besoin, donc, de réfléchir à la valeur morale qu'aurait l'acte de voler une pomme à chaque fois qu'on se retrouve devant une. C'est déjà fait, et c'est devenu instinctif.

- **La portée expressive du joueur**

Le jugement moral est donc quelque chose d'instinctif et d'inné chez l'humain. Ainsi, le joueur, lorsqu'il choisit de ne pas tuer alors que d'autres choix sont possibles, fait forcément preuve d'une expression morale. Mais cette expression n'est pas absolue, le choix pouvant être influencé par beaucoup de facteurs comme les récompenses à la clé, les chances de réussite, etc. En réalité, le degré d'expression vient ici de l'implication morale du joueur. Si ce dernier ne voit dans ses choix que des mouvements mécaniques, choisissant alors celui qui lui rapporte le plus, il ne fait preuve d'aucune réflexion morale.

39 Définitions : morale. Larousse. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/morale/52564>

40 Durkheim, E. (1917). *Introduction à la morale* (Les classiques des sciences sociales).

http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim_emile/textes_2/textes_2_10/durkheim_intro_morale.pdf

Nous parlions précédemment de la liberté tactique et stratégique d'un joueur. Dans la majorité des jeux, l'objectif premier du joueur est de *gagner* afin de progresser. Habitué de ces codes, un joueur peut en venir à ne plus se poser de questions au moment du passage à l'acte, autre que la meilleure façon d'emporter la victoire. Il n'implique alors plus sa réflexion morale.

Voyons plusieurs exemples où le joueur pourrait se servir de sa réflexion morale, mais où la codification des genres en réduit la possibilité.

L'univers de *Dark Souls*⁴¹ est très dense. L'histoire de son monde n'est donnée aux joueurs qu'à travers d'étranges descriptions d'objets, et quelques rares personnages légèrement bavards. C'est alors au joueur de prendre part au décryptage du monde dans lequel il s'inscrit. Si la cinématique de départ joue un rôle important en donnant au joueur la première impulsion vers l'avant, c'est à ce dernier de chercher d'autres éléments de réponses justifiants du massacre dont il a été nommé héros. Ce n'est qu'à la lumière de ces informations cachées que le joueur peut comprendre justement ses actes et la vacuité de la fin qui lui est proposée. C'est alors en cherchant à la refuser qu'il pourra se libérer de cette première impulsion mensongère et trouvé une nouvelle fin plus sensée.

À un moment critique du jeu, après avoir été témoin d'une violence inouïe, le joueur de *Nier Automata*⁴² doit prendre un choix concernant un ami de son personnage-avatar. Deux options lui sont ouvertement données : effacer la mémoire de son ami ou le tuer. Au final, les deux choix mènent à la même chose : l'oubli, le vide, l'inexistence. Le premier est même potentiellement pire, puisqu'il pourrait conduire son ami à reproduire les mêmes erreurs. Mais un troisième choix est implicitement donné au joueur. Tellement implicitement qu'il n'a aucune chance de prendre ce choix sans y réfléchir sérieusement. Il faut que le joueur se rende compte de la vacuité des deux autres choix pour qu'il commence à considérer le troisième : celui de partir, de laisser son ami faire face aux conséquences de ces choix, lui permettre d'apprendre et de ne pas reproduire ses erreurs.

Avec *Undertale*, dont nous avons déjà parlé, le joueur est immergé dans un RPG dans lequel il a la possibilité de tuer ses ennemis, mais aussi de leur parler ou de les épargner. Le

41 FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [Jeu vidéo]. Bandai Namco Entertainment

42 PlatinumGames. (2017). *Nier: Automata* [Jeu vidéo]. Square Enix.

joueur ayant l'habitude du genre pensera peut-être que discuter est inutile, mais en réalité le jeu peut être totalement fini sans jamais tuer un seul ennemi. Et si le joueur ne s'en rend pas compte, s'il ne fait pas preuve de réflexion envers ses actes qu'il a banalisés dans d'autres jeux, il fera face aux conséquences narratives de ses agissements.

Dans ces trois exemples, le joueur est biaisé, manipulé soit par le jeu soit par ses propres connaissances du médium. Deux phénomènes participent à cette manipulation : le manque d'informations et la codification des genres.

En somme, il s'agit de retirer au joueur sa capacité à réfléchir pleinement selon ses propres valeurs, et l'incité à obéir aux valeurs que défendent les institutions des jeux voir même les valeurs inscrites au cœur même du médium. Par exemple, un joueur dans la peau d'un personnage-avatar aura tendance à suivre les mêmes valeurs que ce dernier. Dans un autre exemple, il semble peu probable dans un jeu de tir que le joueur réfléchisse aux conséquences de chaque balle qu'il tire.

En réalité, cette forme de manipulation a beaucoup à voir avec de l'aliénation. Ce sont les valeurs prédominantes qui prennent le dessus sur la capacité de réflexion morale du joueur. On serait alors dans un cas d'aliénation comme décrit par Thompson. Et nous avons déjà vu lors du chapitre trois que ma proposition vidéoludique utilisait cette forme d'aliénation.

La force des exemples précédents est de permettre au joueur de se libérer de cette aliénation. Pour mieux comprendre ce processus de libération, essayons de voir comment cette dernière pourrait être présente dans ma proposition vidéoludique.

CHAPITRE 5 : LA LIBÉRATION DU JOUEUR

L'aliénation de Thompson consiste à retirer, à une personne, sa capacité à faire appel à sa conscience morale, par le biais de valeurs prévalentes inscrites au cœur des différentes institutions qui gouverne sa vie quotidienne. L'art imitant la vie, cette forme d'aliénation finie par se retrouver dans le domaine vidéoludique. Plus précisément, nous avons pu l'étudier de près en observant les systèmes de jeu qui composent ma proposition vidéoludique.

Le joueur, comme l'humain, n'est pas purement libre. Sa liberté provient de sa raison, de la connaissance des causes véritables qui provoque son *mouvement* et de l'acte né de sa volonté.

Concevoir l'aliénation comme un potentiel outil d'expression artistique est juste. Mais l'enfermer dans cette condition pourrait évoquer un message contradictoire. Afin de mettre en exergue l'aliénation du monde réel, il faut aussi en reproduire son émancipation. Sinon, nous ne faisons que faire passer un système d'oppression pour justifiable, puisqu'il mène à une fin qui n'a pas d'issue, et qui ne permet donc pas au joueur d'exprimer sa conscience morale.

Nous avons vu comment un jeu peut aliéner son joueur. Voyons maintenant comment un jeu peut le libérer. Nous parlerons de ce phénomène de libération sous deux aspects différents : la narration du jeu ; les systèmes de jeu.

5.1 : La libération narrative

Premièrement, nous parlerons donc de la narration du jeu. Ce que j'appelle ici « narration » ce n'est ni l'histoire du jeu, ni ses diverses intrigues, mais la façon dont elles sont rendues accessibles au joueur.

Mais nous n'avons pas encore étudié le potentiel aliénant de la narration du jeu. Pourtant, cette dernière peut jouer un rôle important dans l'éducation du joueur au monde virtuel. Cela varie fortement entre les jeux. Cependant, dans ma proposition vidéoludique, la narration est une partie importante du jeu. Et là où elle est le plus, c'est au début, à ce que j'appelle :

- **L'impulsion**

Pour mieux comprendre la suite, il faut se remettre en tête la métaphore de Spinoza :

« Une pierre, par exemple, reçoit une quantité précise de mouvement d'une cause extérieure, qui lui donne l'impulsion. Par la suite, l'impulsion de la cause extérieure ayant cessé, la pierre poursuivra nécessairement son mouvement⁴³. »

43 Spinoza, B. (1674). Lettre à Schuller. Traduction de M. Rovere.

Ici le joueur est la pierre, et l'introduction du jeu est la cause extérieure de son mouvement.

Le jeu commence par un bref souvenir, flou et déchiré, montrant vaguement la naissance personnage-avatar. En réalité, ce dernier est seulement extrait d'un large tube rempli de liquide verdâtre, il s'agit d'un être à la frontière de l'humain et de la machine. Après ce souvenir, l'avatar se réveille, avec un bras attaché à une colonne et une hémorragie au niveau du cœur. Afin de se libérer, l'avatar s'arrache le bras. Le joueur doit l'emmener chercher un nouveau bras et de quoi ce soigné, mais sur son chemin se trouve quelques ennemis qui se jetteront sur l'avatar. Le joueur doit les esquiver. Une fois approximativement réparé, l'avatar reçoit un message vocal :

« Mon enfant, tu es donc encore en vie... Ces chiens ne t'auront pas, crois-moi, tu es meilleur, tu es conçu meilleur. Notre monde est à l'agonie, ton père est mort, ils l'ont eux, ils l'ont exécuté devant moi. Devant nous. Rejoins-moi, je suis au sommet de la montagne. Nous bâtirons un monde meilleur, une maison chaleureuse pour toi et moi. Ils essayeront de t'en empêcher. Ne les écoute pas, et venge ton père autant que tu le peux. »

Ensuite, le joueur gagne la possibilité de se battre et devra remonter la montagne pour rejoindre sa mère.

Ici, l'introduction sert d'impulsion première, d'onde primitive qui retentira tout au long du jeu. Ce qui est important à retenir, c'est la manière dont cette introduction peut façonner le joueur de manière à ce que ce dernier soit enclin à l'aliénation. Le fait que le bras de son avatar soit enchaîné signifie qu'il représente une menace, mais pour une raison inconnue il n'a pas été exécuté. Seulement, à ce moment, le joueur est encore dans une phase où il ne sait rien du monde. Alors le message sert à lui apprendre juste assez pour qu'il puisse agir, tout en l'inclinant à la violence dans le but prétendu de venger son père.

Il y a donc un passage de valeurs qui se fait par le biais de la narration. Ce sont surtout des valeurs qui indiquent au joueur qu'il n'aura pas besoin de faire appel à sa conscience morale puisqu'on lui dit directement qui représente le Mal. Il y a donc un début d'aliénation sans qu'aucun système n'entre en jeu.

En réalité, l'aliénation s'exprime au travers des actes du joueur, donc il n'y a pas aliénation à proprement parler, mais plutôt la création d'un contexte aliénant.

Alors, si nous voulons penser la libération du joueur, nous devons aussi créer un contexte libérant.

- **L'histoire au cœur des personnages**

Tout au long de son aventure, le joueur croquera certains personnages qui ne lui voudront pas immédiatement du mal. Ces personnages peuvent être des marchands, des voyageurs ou des personnes tout simplement perdu. En interagissant avec eux, le joueur ne pourra rien apprendre. Parfois, ces personnages auront une requête à laquelle le joueur peut répondre.

C'est au travers de ses missions que le joueur pourra en apprendre plus sur l'univers du jeu, l'histoire du monde dans lequel il évolue, mais surtout sur lui-même et sa mère. Il pourra par exemple apprendre qu'il n'a pas été exécuté, car il représente un espoir pour beaucoup de personnes, mais qu'il fut enchaîné pour ne plus causer de dégâts. Il apprendra aussi que ce n'est pas la première fois.

Toutes ses informations lui permettront d'enfin user de sa raison avant d'agir. C'est un contexte de connaissances qui lui permettront de se libérer de l'impulsion.

- **Les différents chemins**

Afin de donner du sens à la liberté du joueur, plusieurs embranchements narratifs correspondant à ces choix seront disponibles.

Le premier chemin est celui de la destruction. C'est celui où le joueur décide, librement ou non, que le monde entier est son ennemi et que tous doivent périr avant lui. Dans ce parcours, le joueur tue le moindre personnage, hostile ou non, qu'il croise. Une fois sa mère libérée – car elle est prisonnière –, il l'a tue aussi. Ainsi, le monde lui appartient, il est libre de circuler où il veut et de faire ce qu'il désire jusqu'à trouver la mort. C'est un chemin qui met l'emphasis sur la capacité de violence du joueur et le met en face d'une triste réalité. Il n'y a rien à tirer de cette fin.

La seconde est celle de l'objectif. Le joueur sait qui il est et connaît les bases du monde dans lequel il évolue. Dans ce parcours, le joueur ne tue pas les personnages non-hostiles, mais il ne les aide pas forcément non plus. Une fois sa mère libérée, il a le choix entre la tuer et lui obéir, c'est-à-dire réduire à néant toute forme de vie dans le but d'avoir la vie éternelle auprès de sa mère. Ce chemin porte sur l'aliénation, et comment le risque d'agir sous la contrainte plutôt qu'en connaissance de cause. Une fois que le joueur a réalisé ça, c'est à lui de prendre le choix qu'il lui convient. S'il tue sa mère, il pourra continuer de se balader dans le monde du jeu, les ennemis ne seront plus hostiles, mais tous mourront avec le temps.

La dernière est celle de la compréhension et du sacrifice. Le joueur sait tout de son univers et a progressé sans jamais tuer aucun ennemi. Il a aussi aidé tous les personnages qu'il a pu. Arrivé devant sa mère, le joueur verra trois choix s'afficher, la libérer et la tuer, la libérer et lui obéir, et se sacrifier avec elle. À ce moment, l'avatar prend le contrôle total du jeu et choisira lui-même la troisième option. Ce choix permettra à tous les habitants du monde de regagner la capacité à se reproduire, et donc à poursuivre l'espèce. Ce chemin met l'emphasis sur une libération par la connaissance, mais aussi une autre forme de libération, celle où le joueur perd le contrôle de son avatar et où ce dernier agit selon les valeurs que lui a transmis le joueur tout au long de la partie.

5.2 : La libération mécanique

Mais un jeu reste avant tout un ensemble de système, composé de mécaniques traduisant les inputs du joueur en actions. Au chapitre 3, nous avons vu que les systèmes du jeu peuvent induire une forme d'aliénation morale. Rappelons rapidement comment.

Tous les systèmes du jeu permettent au joueur de progresser plus simplement si ce dernier possède beaucoup de points de vie. La manière optimale d'obtention de ces points est de tuer ses ennemis, voir même tous les personnages. En plus, certains bonus ne peuvent être obtenus qu'en tuant des ennemis uniques. Au-dessus de ces systèmes, le système de points de vie dicte que le joueur perd des points de vie avec le temps, ce qui le pousse à jouer vite et sans réfléchir.

Ça, c'est l'aliénation qu'induit le jeu. Mais lorsqu'un joueur joue, d'autres phénomènes sont à prendre en compte afin de pleinement comprendre la relation de ce dernier au jeu, et ses agissements dans ce monde virtuel.

- **Codes et pré-conceptions : les chaînes**

Le joueur est une entité externe au jeu. Il possède ses propres valeurs, sa façon de voir les choses, tout ça découle d'expériences précédentes.

Parmi ces expériences, d'autres jeux ont potentiellement forgé certaines façons de jouer, certaines attentes en lançant des jeux appartenant à certains genres, etc.

C'est semblable à la façon dont un créateur ne conçoit pas un jeu par rapport à lui-même, mais par rapport à ses expériences précédentes en tant que joueur et créateur, voir même en rapport avec d'autres médiums comme le cinéma ou le théâtre.

À force d'expérience, des « codes » se créent et viennent dicter ou généraliser certains aspects de la conception. Par exemple, le genre du FPS indique, tant au concepteur qu'au joueur, que la caméra sera placée approximativement à hauteur de tête, et que l'avatar aura la capacité de tirer sur quelque chose. Sans la présence de ces deux codes, la catégorisation d'un jeu comme appartenant au genre du FPS est compliqué.

Le genre du RPG, ou Role Playing Game⁴⁴, est très large, et contient beaucoup de codes qui peuvent rapprocher un jeu de ce genre. Au cœur de ces codes, nous retrouvons le fait d'incarner un ou plusieurs personnages, d'avoir une mise en avant des systèmes qui permettent d'améliorer ses capacités défensives et offensives, et un système de combat qui fait intervenir de la stratégie. Si on enlève ce dernier code, et qu'on le remplace par un système qui fait plus intervenir les réflexes du joueur et sa capacité à exécuter une tactique, on obtient le A-RPG, qui signifie Action-RPG.

Ma proposition vidéoludique appartient justement à ce genre, l'A-RPG. Mais le RPG et l'A-RPG possèdent bien d'autres codes. Les jeux appartenant à ce genre offrent des récompenses pour avoir battu des ennemis, ce qui permet généralement au joueur d'améliorer les capacités de son avatar.

44 Jeu de rôle

Ce code n'est pas neutre, il valorise l'élimination d'ennemi au profit du joueur. Ainsi, le joueur reconnaissant ma proposition vidéoludique comme un A-RPG s'attendra à ce que l'élimination d'ennemi lui soit bénéfique. Et comme nous l'avons vu précédemment, elle l'est, puisqu'elle permet au joueur de s'assurer une meilleure longévité et une facilité à augmenter sa capacité d'offense et de défense.

Ainsi, les codes et les pré-conceptions qui les accompagnent créent un contexte aliénant avant même que le joueur est commencé à jouer. Il est alors important de créer une possibilité de libération au cœur même des mécaniques de jeu, afin que le joueur ait la possibilité de ne plus simplement suivre les codes.

- **La compréhension comme clé de libération**

Durant l'introduction, le joueur passe un moment à chercher un bras fonctionnel. Pendant sa recherche, il sera confronté à un bon nombre d'ennemis, mais ne pouvant pas les battre, il devra les esquiver et continuer son avancé ainsi. Il s'agit ici de montrer implicitement au joueur qu'il n'est pas nécessaire de tuer pour continuer d'avancer.

L'entièreté du jeu n'est pas encore conçue, et encore moins réalisé, mais l'un de mes objectifs est de mettre plusieurs moments de jeu où le joueur ne doit pas ou ne peut pas tuer, afin d'augmenter les chances qu'il se rende compte de cette possibilité. De manière assez amusante, il est très rarement nécessaire de mettre en avant la possibilité de tuer son ennemi dans un RPG.

Les marchands auront des comportements différents selon la quantité de points de vie du joueur, leur disant s'il a beaucoup tué ou non. Certains marchands proposeront des quêtes uniquement aux pacifistes, et d'autres proposeront des quêtes uniquement aux sanguinaires. D'autres marchands fuiront à la vue du joueur quand ce dernier tue trop d'entre eux, l'empêchant d'acheter quoi que ce soit. Enfin, quelques marchands se transformeront en ennemi si le joueur a tué un de leur proche, par exemple un personnage qui aurait fait l'objet d'une quête.

Plus un joueur est meurtrier, et plus les ennemis seront agressifs avec lui. Ainsi, le joueur aura moins de chance de fuir. C'est un cercle vicieux. D'un autre côté, plus le joueur

est pacifiste plus les ennemis seront sur la défensive, lui laissant une plus grande opportunité de fuite. C'est un cercle vertueux.

Dans les combats contre les ennemis uniques, certaines parties des arènes seront destructibles, de manière à laisser le joueur fuir le combat. Parfois, il faudra manipuler l'ennemi pour que ce dernier détruise lui-même l'arène sans le vouloir.

Peu avant la fin du jeu, le joueur pourra croiser un personnage gardant un abri. Le comportement de ce dernier est directement lié à la fin que le joueur peut obtenir. Dans le cas où le joueur a tué tout être qu'il a croisé, le gardien se révélera être un ennemi presque impossible à battre. Si le joueur a épargné au moins les personnages non-agressifs, le gardien testera sa force et sa volonté, donnant au joueur un combat difficile, mais juste. Enfin, si le joueur n'a tué personne, le gardien le laissera passer en lui donnant un objet très important pour la suite.

Tous ces éléments de jeu sont conçus pour permettre une compréhension organique de la possibilité de fuir. L'expérience du jeu sera extrêmement différente en fonction de la façon de jouer du joueur. Il ne faut pas oublier non plus qu'un joueur qui a compris qu'il peut fuir ne va pas forcément le faire, ce qui veut dire qu'il ne faut pas que les cheminements meurtriers soient une punition pour le joueur. En réalité, il est nécessaire qu'elles soient aussi évocatrices du propos du jeu que les cheminements pacifistes, et donc qu'elles soient autant travaillées.

Encore une fois, la libération du joueur se situe dans sa connaissance, tant sur le monde dans lequel il évolue que sur ces possibilités d'interaction à l'intérieur de ce monde virtuel. Un joueur libre peut alors tuer ou fuir selon son propre modèle moral, et en subir les conséquences pleinement.

CONCLUSION

L'aliénation est un concept qui recouvre un champ très large. De Hegel à Thompson, en passant par Marx, plusieurs utilisations du terme nous ont donné de nombreux éléments d'analyses que nous avons ensuite appliquées sur le jeu vidéo Genshin Impact. Ce dernier présente en effet plusieurs systèmes de jeu au potentiel aliénant, mais surtout un « meta-système » qui gouverne l'entièreté du jeu et induit alors une « meta-aliénation » qui nous a conduit à qualifier Genshin Impact de jeu aliénant. Nous avons ensuite appliqué la même méthode d'analyse à une proposition vidéoludique personnelle afin de déterminer si ce concept peut être utilisé comme un outil d'expression artistique. Après avoir mis en évidence une nouvelle forme de « meta-aliénation », il est apparu évident que le message d'un jeu peut se retrouver dans le potentiel aliénant de ses systèmes et que ces derniers peuvent en effet servir de support au propos ludique.

Seulement, dans le cas de ma proposition vidéoludique, si le joueur n'a pas d'autres choix que celui d'être aliéné, le message transmis par le jeu devient incohérent. Nous avons donc largement discuté du concept de liberté, tant pour le créateur de jeu que pour le joueur. Au final, il semblerait que la liberté ne soit pas un état total, et qu'il faut toujours la conquérir. Nous parlons alors de libération.

Enfin, nous avons vu comment la narration, associée aux systèmes de jeu, crée des situations de jeu mettant en scène à la fois l'aliénation et la libération. Permettant notamment au joueur d'exprimer sa propre vision des choses au sein d'un monde virtuel. Le joueur peut alors se libérer de l'aliénation.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

- Actuel Marx 2006/1 (n° 39). Cairn. <https://www.cairn.info/revue-actuel-marx-2006-1.htm>
- Thompson, M. J. (2013). Alienation as atrophied moral cognition and its implications for political behavior. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 43(3), 301–321. <https://doi.org/10.1111/jtsb.12021>
- Marx, K. (1972). *Manuscrits de 1844 (économie politique et philosophie)*.
- Labica, G., & Bensussan, G. (1999). *Dictionnaire critique du marxisme*. Dans Presses Universitaires de France eBooks. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA06809777>
- Fischbach, F. (2008). *Transformations du concept d'aliénation. Hegel, Feuerbach, Marx*. *Revue Germanique Internationale*, 8, 93-112. <https://doi.org/10.4000/rgi.377>
- Caillois, R. (1956). *L'incertitude qui vient des rêves*. Editions Gallimard.
- Descartes, R. (1914). *Principes de la philosophie : première partie*.
- Spinoza, B. (1674). *Lettre à Schuller*. Traduction de M. Rovere.
- Leibniz, G. W. (1990). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*.
- Durkheim, E. (1917). Introduction à la morale (Les classiques des sciences sociales). http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim_emile/textes_2/textes_2_10/durkheim_intro_morale.pdf

ARTICLES, PAGES INTERNET

- Aliénation. (s. d.). *Littre*. <https://www.littre.org/definition/aliénation>

- Aliénation. (s. d.). *Dictionnaire de l'académie française*. <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9A1174>
- Contributeurs aux projets Wikimedia. (2024, mai 17). *Aliénation sociale*. Wikipédia. https://fr.wikipedia.org/wiki/Ali%C3%A9nation_sociale
- Wikipedia contributors. (2024, août 4). *Social alienation*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Social_alienation
- Ricoeur, P. (s. d.). *ALIÉNATION*. Encyclopædia Universalis. <https://www.universalis.fr/encyclopedie/alienation/>
- Vincent Alain. (s. d.). « *La liberté, réalité ou illusion ?* ». https://philosophie.ac-versailles.fr/IMG/pdf/lec_on_sur_la_liberte_de_vincent_alain_def.pdf
- Contributeurs aux projets Wikimedia. (2024, 19 mars). *Principe de raison suffisante*. https://fr.wikipedia.org/wiki/Principe_de_raison_suffisante
- Edusei, K. (2023, 15 février). *Autonomy, Choice, and Freedom in Video Games*. <https://www.gamerslearn.com/design/autonomy-and-choice-in-video-games>
- Feng, M. (2023, 8 décembre). *Freedom in Video Games : The Difference between Plot and Narrative*. <https://www.gamedeveloper.com/design/freedom-in-video-games-the-difference-between-plot-and-narrative>
- Möring, S. (2014, janvier). *Freedom in Games: Between Fear and Boredom*. https://www.researchgate.net/publication/273946880_Freedom_in_Games_Between_Fear_and_Boredom
- Neuroscience News. (2023, 20 juin). *Gaming Our morality : How our moral compass shifts when we play video games*. <https://neurosciencenews.com/video-gaming-mortality-23502/>
- Hill, S. (2021, 11 mai). « *Why Is It So Hard to Be Evil in Video Games ?* ». WIRED. <https://www.wired.com/story/moral-choices-in-video-games/>

- Définitions : morale. *Larousse*.
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/morale/52564>

CORPUS VIDÉOLUDIQUE

- Nintendo R&D4. (1985). *Super Mario Bros*. [Jeu vidéo]. Nintendo.
- miHoYo. (2020). *Genshin Impact* [Jeu vidéo].
- miHoYo. (2016). *Honkai Impact 3rd* [Jeu vidéo].
- Allan Alcorn. (1972). *Pong* [Jeu vidéo]. Atari Inc.
- Maxis. (2000). *The Sims* [Jeu vidéo]. Electronic Arts.
- Namco. (1995). *Ace Combat* [Jeu vidéo].
- thatgamecompagny. (2012). *Journey* [Jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment, Annapurna Interactive.
- EA Sports, Exient Entertainment. (2003). *SSX 3* [Jeu vidéo]. EA Sports Big.
- Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- Insomniac Games. (2018). *Marvel's Spider-Man* [Jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- SCE Japan Studio. (2012). *Gravity Rush* [Jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.
- Monolith Soft. (2010-2011). *Xenoblade Chronicles* [Jeu vidéo]. Nintendo.
- Square Enix. (2017-2018). *Dragon Quest XI : Les Combattants de la destinée* [Jeu vidéo].

- Square Enix. (2005-2006). *Kingdom Hearts II* [Jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.
- Toby Fox. (2015). *Undertale* [Jeu vidéo].
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [Jeu vidéo]. Bandai Namco Entertainment
- PlatinumGames. (2017). *Nier: Automata* [Jeu vidéo]. Square Enix.

TABLE DES MATIÈRES

Aliénation et libération dans le domaine vidéoludique.....	
Remerciements.....	
Sommaire.....	
Introduction.....	1
Partie I : L'aliénation dans la structure ludique.....	2
Chapitre 1 : Qu'est-ce l'aliénation ?.....	2
1.1 : Histoire, définition commune, et la place du joueur.....	3
1.2 : La dualité de l'aliénation chez Hegel, une approche descriptive et philosophique..	5
1.3 : La critique sociale de Marx, l'aliénation du travailleur.....	9
1.4 : L'aliénation morale de Thompson.....	15
1.5 : Que retenir pour la suite ?.....	19
Chapitre 2 : Recherche d'un schéma aliénant.....	20
2.1 : Analyse des systèmes de jeu.....	21
2.2 : Analyse de la structure du jeu.....	25
2.3 : La création de Genshin Impact, comment la structure aliénante née ?.....	29
2.4 : Conclusion.....	32
Chapitre 3 : La portée artistique de l'aliénation.....	34
3.1 : Comment l'aliénation s'exprime au travers de mon travail ?.....	34
3.2 : L'aliénation, outil d'expression artistique ?.....	40
Partie II : Liberté et expression morale du joueur.....	44
Chapitre 4 : Dans quel espace évolue le joueur ?.....	44
4.1 : La conception de la liberté du créateur par rapport à son œuvre.....	45
4.2 : Entité cyborg d'un espace virtuel.....	52
4.3 : Les formes de liberté.....	56
4.4 : L'expression morale du joueur.....	60
Chapitre 5 : La libération du joueur.....	63
5.1 : La libération narrative.....	64
5.2 : La libération mécanique.....	67
Conclusion.....	71
Bibliographie.....	72

Ouvrages.....	72
Articles, pages internet.....	72
Corpus Vidéoludique.....	74
Table des matières.....	76