



HAL
open science

Dérives postmodernes du jeu vidéo AAA Remember Me

Emmanuelle Jacques

► **To cite this version:**

Emmanuelle Jacques. Dérives postmodernes du jeu vidéo AAA Remember Me. Jeux vidéo et santé psychosociale, RIRRA 21 et LIRMM, Nov 2015, Montpellier, France. 10.5281/zenodo.1247287 . hal-01649220v2

HAL Id: hal-01649220

<https://hal.science/hal-01649220v2>

Submitted on 14 Jun 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Dérives postmodernes du jeu vidéo AAA *Remember Me*

< Emmanuelle Jacques >

Laboratoire : RIRRA 21
MCF en Arts plastiques
emmanuelle.jacques@univ-montp3.fr

< RESUME >

Dans cette communication est effectué une analyse sociocritique des processus créatifs du jeu vidéo *Remember Me* du studio *Dontnod Entertainment*. Apparaît dans cette œuvre mainstream un imaginaire postmoderne qui résiste aux intentions émancipatrices et critiques d'Alain Damasio. Encapsulé dans un processus industriel, cet auteur de science-fiction va être confronté à une autocensure de l'équipe et une forte inertie dans la réalisation du jeu vidéo *Remember Me*, initialement nommé *Adrift*, proche du concept de dérive situationniste. Au cours de sa réalisation, le jeu changera d'orientation idéologique, par respect inconscient d'une sorte de cahier des charges tacite à tout jeu vidéo désireux de se positionner dans la catégorie des jeux AAA. La méthodologie sociocritique postule l'existence de relations entre la création, l'histoire et le contexte sociétal par l'intermédiaire de sociolectes et du concept de sujet culturel. C'est-à-dire que cette réalisation vidéoludique porte en elle dans ses formes et son expressivité, des lacunes et les contradictions de notre société néolibérale. L'enquête sur le processus de création et réalisation montre à travers les conflits et controverses, quelques pathologies sociales de notre société néolibérale.

< ABSTRACT >

In this paper, a sociocritical analysis of the creative processes of the video game *Remember Me* by the *Dontnod Entertainment* studio is carried out. Appears in this mainstream work a postmodern imagination that resists the emancipatory and critical intentions of Alain Damasio. Encapsulated in an industrial process, this science fiction author will be confronted with a self-censorship of the team and a strong inertia in the realization of the video game *Remember Me*, initially named *Adrift*, close to the concept of situationist drift. During its realization, the game will change its ideological orientation, out of unconscious respect for some sort of tacit specification to any video game wishing to position itself in the category of AAA games. The sociocritical methodology postulates the existence of relations between creation, history and the societal context through sociolects and the concept of cultural subject. That is to say, this video game realization carries within it in its forms and expressiveness, gaps and contradictions of our neoliberal society. The investigation of the process of creation and realization shows through conflicts and controversies, some social pathologies of our neoliberal society.

< **MOTS-CLES** >

Jeux vidéo de l'opprimé, Processus de création, sociocritique, Alain Damasio, Remember Me, *DONTNOD ENTERTAINMENT*, McLuhan, Boal, Frasca, Debord.

< **Keywords** >

Video Games of the Oppressed, Creative Process, Sociocritical, Alain Damasio, Remember Me, *DONTNOD ENTERTAINMENT*, McLuhan, Boal, Frasca, Debord

1. Introduction

À l'image de notre société contemporaine et du brouillage des frontières entre art, littérature et industrie culturelle, le jeu vidéo *Remember Me*, d'action-aventure apparaît ambivalent par la position de *Dontnod Entertainment*¹, studio indépendant, financé par un riche investisseur bulgare, qui ambitionne de réaliser des jeux vidéo AAA et où Alain Damasio, auteur engagé de science-fiction est un des fondateurs. Cette ambivalence se retrouve dans le processus même de réalisation faisant émerger des controverses pendant et après le lancement de *Remember Me*. Alain Damasio est cofondateur de ce studio de jeux vidéo parisien. L'intérêt de ce jeu et de ce studio est qu'ils sont bavards sur l'expérience de réalisation, c'est-à-dire que contrairement aux studios industriels classiques, l'équipe n'est pas muselée par des spécialistes de la communication pour raison de secteur très concurrentiel. Ainsi loin

¹ A l'origine de *Remember Me* (2013) et de *Life is Strange* (2015).

des discours conformistes du secteur, Alain Damasio explique sans concessions le processus de réalisation et les déceptions face aux directions que va prendre le projet. Il confie avoir rencontré des difficultés à garder le contrôle créatif d'une équipe composée de plus de 80 personnes et d'avoir mesuré la force d'impact d'une autocensure. Le produit final s'est éloigné considérablement du projet de départ, notamment sur la dimension politique et la représentation du personnage principal de Nilin². Sur 1000 pages de bible narrative³, 5% seront respectés au niveau des représentations, de la narration et de la structure ludique. La dimension politique sera entièrement retirée au bénéfice de structures ludiques standardisés d'un jeu AAA incorporant certains principes de l'idéologie néo-libérale — (individualisme, performance et combat). Lorsqu'Alain Damasio accepte de rejoindre l'équipe, son ambition est de travailler avec le médium le plus populaire auprès de la jeune génération a contrario des romans appréciés par un lectorat d'intellectuels. Il souhaite alors apporter à la création des jeux vidéo, un positionnement plus noble, plus politique et critique, qui permette d'interroger la société à la façon des romans du XIX^e siècle. L'objectif est de travailler le médium vidéoludique dans sa dimension artistique a contrario des approches simplistes de l'industrie. Alain Damasio a l'intention d'inscrire l'expérience de jeu dans un engagement collectif, pour cela il désire utiliser une écriture polyphonique, montrant les désaccords, les différentes façons de penser afin de créer le dialogue politique. Les propositions de Gonzalo Frasca et Guy Debord apparaissent comme les armes nécessaires pour permettre aux concepteurs de jeux vidéo de se libérer des valeurs non conscientes d'un imaginaire postmoderne. J'utilise la notion d'imaginaire postmoderne en tant qu'imaginaire irrationnel, métaphysique, c'est-à-dire conservateur, traditionaliste et réactionnaire comme le rappelle Marc Jimenez dans l'article Rationalité et négativité dans la pensée adornienne⁴.

² "Je suis surtout déçu sur le personnage principal qu'on avait bâti et qui, à mon sens, était beaucoup plus intéressant que ce qu'il est devenu au final. L'héroïne devait être plus fragile, plus vulnérable, ce qui favorisait beaucoup plus l'identification"

³ Réduite à 200 pages afin que les game designers puissent les lire.

⁴ Parue aux presses de l'université de Tunis sous la direction de Mélika Ouelbani, Adorno et l'École de Francfort, Colloque 5-7 décembre 2003, p.117.

2. Processus créatifs et sociocritique

Dans cette communication, je propose une analyse sociocritique du jeu vidéo *Remember Me* créée par le studio français *Dontnod Entertainment* et postule ainsi l'existence de relations entre la création, l'histoire et le contexte sociétal par l'intermédiaire de sociolectes et du concept de sujet culturel. C'est-à-dire que mon argumentation porte sur l'idée que cette réalisation vidéoludique contient en elle dans ses formes et son expressivité, les lacunes et contradictions de notre société néolibérale. Le processus de création de *Remember Me* reflète ainsi les changements sociétaux que les concepteurs-réalisateurs vivent, notamment la légitimité d'un imaginaire postmoderne et l'instrumentalisation de la notion d'émancipation dans une sorte d'esprit révolutionnaire conservateur. Tout en restant ambigu, ce jeu vidéo est porteur des espoirs et conflits sociaux qui se révèlent dans l'œuvre, mais aussi au cœur de l'équipe ; il combine ainsi des éléments critiques et idéologiques, d'un côté avec des intentions engagées et émancipatrices, et de l'autre avec un sociolecte professionnel et industriel entièrement instrumentalisé. L'œuvre ainsi exprime « un contenu de vérité » sans s'en rendre compte, et indépendamment des intentions d'Alain Damasio, elle va même résister aux intentions créatives. En regardant les références de l'équipe, l'inter iconicité démontre que l'œuvre dépasse la dimension individuelle du sujet créateur, elle révèle un non-conscient collectif qui fait la preuve d'un échec à l'émancipation idéologique fictionnelle. La sociocritique postule une homologie structurale entre un non-conscient collectif qui s'exprime dans et à travers les œuvres et la situation sociale des différents groupes sociaux représentés. Ainsi cette création fait apparaître l'essence ou le maximum de conscience possible (la conscience idéale) d'un groupe social. C'est en quelque sorte une conscience potentielle que l'on trouve à l'état latent dans cette création. *Remember Me* est alors le lieu d'un espace potentiel d'expression qui joue donc un rôle essentiel dans la société, puisqu'il est ici envisagé comme une activité structurante qui transforme et dépasse le réel.

3. De Adrift à Remember Me

L'idée initiale est un jeu vidéo de science-fiction sur le thème de la dérive (d'où le titre original Adrift). Dans un Paris inondé, suite à des catastrophes naturelles, la société parisienne est devenue inégalitaire et sécuritaire. L'histoire se déroule en 2084 en hommage à l'œuvre 1984 de Georges Orwell, elle reprend le concept critique de contrôle panoptique, qu'affectionne particulièrement Alain Damasio, et développe une dérive économique des réseaux sociaux. Alors qu'un moteur informatique implanté dans la nuque enregistre toutes les perceptions et les distribue sur les réseaux sociaux, un nouveau modèle d'affaires s'impose sur le secteur du marketing expérientiel. L'économie capitaliste est progressivement devenue une économie esthétique et libidinale, initiant une industrie du goût et de la jouissance où l'injonction de plaisir est devenue le mot d'ordre. Dans cette société dystopique rien n'est impossible, tout est permis jusqu'à dislocation des corps dans des identités numériques. Les souvenirs (nostalgiques, effrayants, palpitants...) deviennent une nouvelle marchandise pour les plateformes numériques ; la population vieillissante trouve dans ces nouveaux services la possibilité d'échapper à la réalité en retournant dans le passé revivre des instants de bonheur à jamais révolus. Ces expériences en réalité mixte se généralisent à 90 % de la population. Les souvenirs sont échangeables, achetables et modifiables. Des instants de vie, enregistrés et partagés, deviennent des marchandises manipulables que la multinationale Memoreyes vend en ligne. Dans cette société dystopique, le pouvoir n'est plus politique, mais entièrement économique, il n'a plus besoin d'armes ou à user de la force pour soumettre la population. Cette dernière est devenue presque complètement dépendante de cette drogue qui se présente comme un nouveau gadget technologique à la mode. Distribués en vente libre, ces morceaux de vie de stars, de meurtres ou de bonheurs anodins deviennent une sorte de nouvelle monnaie d'échange.

L'univers se déroule dans un Paris futuriste partagé en trois secteurs de bas en haut : le Deep Paris composé de bidonvilles très colorés et inondés a été simplifié dans le rendu final, le Mid Paris dont l'architecture modulaire et fluide est augmentée de technologies et le high Paris, reconnaissable à son horizon urbain, rappelle les centres des grandes villes américaines. Le joueur se déplace principalement dans le

Mid Paris, où chaque bâtiment est travaillé à partir de l'architecture actuelle. C'est le niveau des bourgeois bohèmes, d'une sorte de classe moyenne-haute, levier social de la société néolibérale. Dans ce niveau architectural, les bâtiments haussmanniens sont modernisés par des ajouts de matières, des hologrammes, des écrans géants qui diffusent des publicités et une lumière particulière proche des fêtes foraines. L'orientation écologique, proposée par les narrateurs, a été remplacée par un style cyberpunk très urbain. Alors que le High Paris est réservé à une nouvelle forme d'aristocratie technophile, au centre se trouve le laboratoire de recherche en intelligence artificielle de la société Memoreyes, composé de disques durs et d'un hologramme du Sens Engine. Cette architecture est à l'image d'une société de privilégiés, où les différences sociales et économiques sont importantes. Dans les bas-fonds des mutants nommés Leapers, une sorte de zombies, errent et deviennent les monstres à combattre. Ces drogués mémoriels ont subi une mutation génétique à la suite d'un trop grand trafic de mémoire. Ils ont d'ailleurs perdu le langage. Les leapers sont très éloignés des intentions d'Alain Damasio. Dans la bible narrative, des réfugiés environnementaux tentent de pénétrer dans la ville par les égouts. Cette idée, directement inspirée des faits d'actualité et des simulations de catastrophes naturelles, met en scène dans la narration et le gameplay, l'élévation du niveau de la mer dû au réchauffement climatique et aux conséquences humaines à la suite de la disparition de continents entiers. Ces projections annoncent une recrudescence de personnes « sans terre », qui devenues invisibles, car sans existence juridique seront repoussées hors du monde légiféré. Le NéoParis, ainsi pensé par Damasio et l'équipe de scénaristes, est dès lors surélevé, entouré d'une étendue d'eau et d'îles peuplées de campements de réfugiés. Cette idée sera entièrement retirée de la version finale.

Dans cet univers, seuls quelques rebelles restent insoumis au nom d'un « droit à l'oubli ». Ils dénoncent la manipulation identitaire individuelle et collective derrière cette nouvelle marchandise. En tant que hackers, ils réussissent à pirater le système central le Sensen (abrégié de Sens Engine) et peuvent ainsi planter, effacer et voler des souvenirs lors d'actes qui perturbent le fonctionnement de Memoreyes. Nilin, chasseuse de souvenirs est une de ces résistants. Après un séjour dans la forteresse-prison de la Bastille, où échouent tous les exclus, sa mémoire a été effacée afin de la neutraliser. Le jeu démarre sur la mise en scène du

phénomène de dégradation gracieuse⁵ permettant de différencier l'humain de la machine, par cette étrange faculté humaine d'être capable de se souvenir de la trace du souvenir oublié. Grâce à cette résistance biologique au lavage de cerveau, Nilin va se mettre en quête de retrouver son identité, sur les conseils d'une voix qui la guide. Cette voix se présente sur le réseau numérique sous l'avatar d'un ancien compagnon de résistance. Celui-ci se révélera être l'entité d'intelligence artificielle, le Sensen, tenant le monde sous son contrôle.

4. Résistances et échecs

Les références avancées par l'équipe de réalisation sont très variées et dénotent des intentions artistiques de ce jeu et de la volonté d'un scénario critique. De *1984* de Georges Orwell, à *La zone du dehors* premier roman de A. Damasio, en passant par le street-artiste Banksy⁶ au niveau artistique, ainsi que les films à orientation plus populaires tels que *Memento*⁷, *Strange Days*⁸, *Ghost in the Shell*⁹, *Inception* et *Matrix*¹⁰. Cette inter iconicité met en lumière le non-conscient collectif d'un « imaginaire

⁵ Voir Douwe Draaisma, *une histoire de la mémoire*, Flammarion, 2010 (édition originale 1995)

⁶ Les œuvres de Banksy, interpellent sur la société de surveillance et sur le néocolonialisme, et à ce titre, sont devenues une référence pour penser la ville futuriste. Des tags et des affiches contestataires sont ainsi placés sur les murs sans lien réel avec une dimension émancipatrice et critique, ils deviennent éléments du décor.

⁷ Ainsi la mise en scène de la pathologie mémorielle et des séquences de remix mémoriel où le joueur va pouvoir agir sur les souvenirs des personnages est une reprise du film *Memento*. Dans *Memento*, le héros a perdu la mémoire des instants vécus, le scénario fragmenté offre alors une narration labyrinthique où le montage des séquences et leur répétition dans un ordre progressif désordonné créent chez le spectateur une expérience proche de la pathologie.

⁸ Du film *Strange Day*, ce jeu vidéo s'inspire de la technologie immersive vendue comme une drogue et qui permet d'enregistrer des expériences émotionnelles limites telles que des meurtres.

⁹ Dans ce film, l'héroïne devenue un cyborg n'est pas qui elle croit être et va chercher à retrouver son identité. Elle découvrira ainsi que l'ennemi qu'elle pourchasse n'est pas un terroriste, mais un ancien camarade de résistance. Cet ami fut un cobaye bionique dont l'expérimentation échoua, et qui survécut à sa neutralisation technologique. Il fusionnera avec la machine réseau, menant une véritable guerre au pouvoir coercitif. Cet ancien compagnon de lutte lui donnera des conseils afin qu'elle s'émancipe. Dans *Remember Me* nous retrouvons cette entité dans Edge, entité d'intelligence artificielle, au centre du Sensen. Nilin accomplit en quelque sorte la même quête identitaire.

¹⁰ *Matrix* permettra de construire la figure d'une hackeuse de la mémoire et de jouer entre réalité des faits et manipulation.

postmoderne réactionnaire¹¹ » qui se révèle en conflit avec les intentions artistiques. Alain Damasio est un écrivain d'anticipation politique, il aime marier la science-fiction à la fantaisie en plongeant le lecteur dans l'expérience d'un concept philosophique fort. Ainsi il fait partie des rares écrivains contemporains engagés qui allient théorie, pratique littéraire, réalité et imaginaire afin de projeter des sociétés futures. Son premier roman *La zone du dehors*, met en scène une société de contrôle sous le modèle démocratique inspiré des travaux de Michel Foucault. Le personnage principal Captp est un philosophe engagé dans un mouvement révolutionnaire La Volte¹². La volte introduit le lecteur au cœur des problématiques d'un collectif politique. Au sein de ce collectif, les membres se déchirent sur la légitimité des modes d'actions révolutionnaires. L'épisode des portillons augmentés de couteaux qui feront plusieurs morts divisera définitivement le groupe d'activistes entre les radicaux et les modérés. Derrière le personnage de Captp, c'est la voix de l'auteur que l'on entend. *La zone du dehors* est un véritable hymne à l'émancipation et à la révolte. L'objectif de Damasio dans la réalisation de *Remember Me* est d'approfondir cette expression révolutionnaire afin « de comprendre, en Occident, pourquoi et comment se révolter ». Ainsi dans le scénario d'origine, les autorités contrôlent les déplacements en fonction du niveau d'hygiène, des virus et maladies détectés dans les corps. Le concept de portiques de *La zone du dehors* est ainsi approfondi afin d'écarter les pauvres au nom de la sécurité sanitaire. Cette idée sera remplacée dans le jeu réalisé par des caméras plus faciles à coder informatiquement. Les intentions créatives expriment clairement une volonté politique d'agir sur la réalité en se saisissant des dernières avancées technologiques. Ainsi Alain Damasio désire subvertir les joueurs venus pour se divertir. Il aurait aimé que les joueurs se rendent compte que le jeu *Remember Me* raconte une histoire des dérives possibles des technologies utilisées dans ces mêmes jeux vidéo, qu'ils se disent « putain ce technococon intrusif qu'on nous met en place et qui nous construit, il faut que je m'en méfie »¹³. L'objectif à la fin du jeu était que le joueur se

¹¹ Phénomène prégnant dans l'industrie culturelle, que l'on retrouve dans une grande majorité de fictions qui mettent en scène la légitimité des valeurs libérales.

¹² Le nom Volte vient de *volution*. Damasio enlève le « ré » de révolution, comme argument d'une possibilité de devenir de la société hors le passé, dans une transformation radicale de la société.

¹³ Voir <http://www.poptronics.fr/Alain-Damasio-un-ecrivain-se-prend,2462>, consulté le 1^{er} mars 2018.

sente piégé, floué, comme si on lui avait mis un coup de poignard dans le dos.

5. Pathologies sociales

Dans cette société du spectacle aux décors rétrokitsch, plus rien n'est vrai, même les souvenirs personnels sont devenus marchandises et entrent dans le pouvoir de reproductibilité, de manipulation et de viralité de la matrice numérique. Les fusions corporelles et psychiques s'effectuent en prise directe avec les sens humains, où la réalité visuelle devient une perception spectaculaire. L'homme n'a ainsi plus accès à la réalité simple, il est arrimé entièrement à une technologie instrumentalisée dont l'objectif semble uniquement mercantile. Cette colonisation marchande des fonctions cognitives humaines ne s'effectue pas sans douleurs et résistances physiques et psychologiques. Deux pathologies à l'ordre établi sont ainsi rendues visibles dans le scénario, la dégénérescence et la résistance révolutionnaire ; l'état de dégénérescence exprime clairement l'exclusion symbolique, spatiale et physique des êtres différents dans cette société aux dérives fascistes. Alors que la rébellion semble intimement intégrée au système d'exploitation libérale du Sense, elle apparaît inconditionnelle, proche d'une résignation négative qui consiste à jouer la résistance, en restant à l'intérieur de la logique néolibérale. À la fin, alors que le soleil se lève sur Néo Paris, Nilin semble s'engager dans une collaboration avec les forces du bien, le regard porté à l'Ouest.

Mais Nilin qui semble au début du jeu être une jeune fille pauvre révoltée se révèle être la fille du maître du monde et de la présidente de la compagnie Memoreyes. Elle est donc rebelle et riche. Sa quête la mènera à son père pour l'aider à résoudre un drame familial. N'est-elle pas manipulée par son père, ce génie fou ? Et Edge, cette matrice numérique, n'est-il pas l'inconscient de ce même père ? Quelle est la guerre mise en scène dans *Remember Me* ? La guerre de Nilin, petite fille riche vivant un psycho drame familial¹⁴ en pleine révolte identitaire, ou la guerre symbolique de la manipulation médiatique que l'on retrouve à l'intérieur même du processus de création et de réalisation ?

Cette société du Néo Paris, où l'acte subversif rendu apolitique et individualiste nourrit le système est une allégorie du néolibéralisme, par définition sans règles et sans limites. On y retrouve le mythe des technos prophètes issus de la contre-culture qui ont bâti des empires financiers, en ne partant de rien et de nulle part (métaphore du garage). Ainsi le père de Nilin, représente en tant qu'ingénieur en intelligence artificielle du Sensen, l'archétype des nouveaux maîtres du monde. Cet imaginaire actualise le mythe du rêve américain de l'homme qui se construit seul, grâce à son mérite et à sa capacité de travail, atteignant les hautes sphères de la société occidentale où un petit groupe de personnes privilégiées (Jetset) vit dans une sorte d'Olympe financier, représenté ici par la salle de contrôle. Edge est une arme économique de manipulation de l'inconscient, permettant la soumission des citoyens qui va se retourner contre lui-même, de la même façon que le capital libéral a dû s'assurer l'aide des communistes, ses ennemis mortels, pour vaincre le fascisme, Edge aura recours à Nilin pour se neutraliser et sauver l'humanité. Le devenir de l'humanité est alors dans les mains d'une machine représentée par la métaphore anthropomorphique de l'homoncule qui semble avoir planifié son destin mortifère sur une sorte de plateau télévisé, ultime mise en spectacle de sa propre mort et résurrection.

Les motivations de Nilin perdent définitivement toute dimension collective et politique (souhaitées par Alain Damasio) et glissent vers le drame psychologique individualiste, lorsqu'apparaît à la fin du jeu, l'événement responsable de toutes ces dérives. Un accident de voiture, au cours duquel sa mère, dans un moment d'inattention, alors qu'elle la réprimandait, fait exploser cette famille nucléaire. Son père, devenu obsédé par ce drame, va chercher à développer une technologie qui permette de changer les souvenirs et ainsi agir sur la réalité afin d'effacer ce traumatisme. Grâce à ce techno pouvoir biologique, il réussit à réconcilier sa famille et répare la blessure psychologique de sa femme et sa fille¹⁵. Présenté alors tel un demiurge apaisé, il peut enfin laisser à sa

¹⁵ Ce n'est pas l'objectif de cet article, mais une étude approfondie du statut des femmes dans ce jeu pourrait bien faire apparaître le rôle réactionnaire de la technologie permettant de montrer que les valeurs familiales sont salvatrices et qu'une mère doit accepter le pouvoir patriarcal.

file l'avenir du Néoparis. La fin s'institue autour d'un dernier combat simulant le suicide de la machine. Dans cet imaginaire, les valeurs familiales et l'ordre patriarcal sont alors sauvés, et l'action individuelle est promue comme étant la seule possible afin de sauver le monde. La révolte apparaît intégrée au système, c'est une révolte conservatrice. Apparaît ici ce que Zizek nomme l'impossible émancipation idéologique fictionnelle. Ainsi des mondes mafieux, où la drogue s'est alliée aux gadgets technologiques, mettant en scène des personnages vides d'intention, perdus dans un système d'exclusion sociale et économique, n'offrent à aucun moment une véritable sortie du système libéral. La réalité est délaissée au profit d'émotions intenses et viscérales, connectées directement sur les cerveaux où l'action joueur sera de réussir à manipuler et non d'émanciper.

6. Le médium est-il le message ? l'autocensure des équipes :

Donnant en citation le célèbre technoprophète McLuhan « Le médium est le message », Damasio avance l'argument qu'il faut bien connaître le médium numérique et vidéoludique pour pouvoir exprimer des intentions dans un jeu vidéo. Mais regardons de plus près ce qu'a voulu dire McLuhan. Il arrive à la conclusion dans son étude des transformations culturelles, apportées par l'imprimerie, puis par l'électricité dans le monde occidental que les médias de communication peuvent avoir plus d'importance à long terme que leur contenu. Dans la continuité de la pensée d'Harold Innis, il définit la technologie dans un sens large et englobant comme déterminant du devenir des civilisations. Il situe les médias comme des extensions des sens, en prise directe avec la conscience humaine, ne laissant que peu de place à la capacité de distanciation. Ce sensorium est alors défini comme un équilibre entre plusieurs sens qu'il nomme médium chaud et froid suivant leur capacité à engager un ou plusieurs sens. Les médias chauds accaparent un sens particulier telle que la vue au détriment des autres, alors que les médias froids laissent la place à d'autres expressions sensorielles. McLuhan hiérarchise ainsi les médias suivant l'ampleur des effets qu'ils ont sur le

public et leur capacité à la participation¹⁶. Dans l'ère de la technologie de l'électricité, il argumente que nous approchons rapidement de la phase finale des prolongements de l'homme ; la simulation technologique de la conscience où

« l'homme devient l'organe sexuel de la machine, comme l'abeille du monde végétal, lui permettant de se féconder et de prendre sans cesse de nouvelles formes. La machine rend à l'homme son amour en réalisant ses souhaits et ses désirs, en particulier en lui fournissant la richesse. Ce fut un des mérites des études de motivations que de révéler la relation sexuelle de l'homme à l'automobile. »

Dans cette analogie entre le monde de la nature et la société, le principe de torpeur est alors le moyen de survivre en plongeant dans un état inconscient et apathique. Cette métaphore légitime ainsi une surdétermination sociale. Pour McLuhan l'étape de rétrécissement des espaces géographiques qu'engendre l'avènement de l'électricité est un retour aux valeurs primitives et à l'oralité permettant la naissance d'un village global qui résonne du son des tam-tams de la tribu [McLuhan, 1962, p.73]. C'est bien cette même idée d'une noosphère [sphère de la pensée humaine] de Pierre Teilhard de Chardin que l'on retrouve au cœur de l'art psychédélique où la technologie alliée au LSD était censée ouvrir de nouveaux paliers de consciences humaines et contrer la construction d'une personnalité totalitaire¹⁷. Selon ces arguments et en tant que médiums tribaux, le numérique et le jeu vidéo ne permettraient pas d'exprimer des concepts complexes au nom de la jouabilité et de la spécificité du médium numérique.

« Le médium est toujours plus fort que le message, il est le message – *jouez !* » Il y aurait « de fait une déperdition massive de

¹⁶ C'est d'ailleurs une des thèses qui deviendra très séduisante avec l'arrivée des dispositifs d'encerclement et de l'art psychédélique [Turner, 2016] puis du Web dans les années 90.

¹⁷ A contrario de la personnalité morale démocratique, qui sera au cœur du développement de la cybernétique, voir Turner Fred, *Le Cercle démocratique. Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques*, C&F Editions, 2016

matière narrative dans le trou noir du graphisme et du game design. »¹⁸

Mais ce trou noir, ici, explicité par Damasio comme une tension incontournable dans la façon de raconter des histoires vidéoludiques est un biais idéologique des structures vidéoludiques standardisées du game design industriel. Comme le traduit très bien Tony Fortin dans l'article « Peut-on faire un AAA de gauche ? » publié dans le magazine *Games* n°9 de septembre-novembre 2015, la standardisation des façons de jouer dans les jeux industriels aseptise le contenu à dimension politique au profit de mécaniques qui se déclarent neutres. Pourtant celles-ci incorporent des valeurs pragmatiques de performances, de combats, en harmonie avec le néo-libéralisme. Ce qui fait qu'un jeu vidéo, identifié AAA, est le produit d'une sorte de cahier des charges implicite, assurant la reproduction des formes vidéoludiques industrielles. Dans le médium même apparaît une façon de faire des jeux vidéo proches d'un imaginaire postmoderne qui devient une connaissance transparente, non consciente, incorporée dans les pratiques ludiques. Pris dans l'étau d'une culture professionnelle et d'une pratique des jeux vidéo industriels, l'équipe de Dontnod a été confrontée aux idéologies incarnées des formes mêmes, sans avoir les outils émancipateurs. L'équipe a dû se démener avec les injonctions paradoxales d'émancipation des joueurs et certaines structures conservatrices vidéoludiques. De fait, se jouent ici certainement les freins créatifs les plus pernicioseux de notre époque, lesquels exigent des outils sociocritiques affutés pour comprendre qu'avec l'autocensure des équipes se cache une domination symbolique.

7. Conclusion

Pour réussir cette révolution créative, tant demandée par Alain Damasio, Gonzalo Frasca dans sa thèse sur les jeux vidéo de l'opprimé, en mémoire au théâtre de l'opprimé, offre des armes indispensables aux créateurs émancipés. En rapprochant le jeu vidéo de la réflexion d'Augusto Boal, il permet de poser des outils de compréhension des enjeux de la représentation théâtrale. Au cœur du théâtre bourgeois, la vertu et la praxis deviennent de nouvelles valeurs pour justifier un nouvel

¹⁸ En ligne <https://gaitelyrique.net/article/alain-damasio-ecrivain-dunivers>, consulté le 16 février 2018.

ordre du monde. Aujourd'hui les représentations médiatiques légitiment des valeurs néolibérales et permettent de justifier un fonctionnement non équitable de la société, en le présentant comme naturel. L'industrie du divertissement défend une neutralité ou une autonomie par rapport à la société, en réutilisant l'argument d'Aristote d'une séparation entre divertissement cathartique et politique. C'est pourtant bien le modèle poétique aristotélicien qui utilise l'*harmania* comme moyen d'accéder au bonheur en se conformant aux normes sociales, ainsi après avoir expulsé les humeurs (effet cathartique) négatives et potentiellement contestataires, les spectateurs (le peuple) endossent le rôle qui leur est attribué par les dominants avec soulagement. Ce modèle fictionnel est un dispositif coercitif qui peut facilement, suivant les thèmes explorés, devenir une propagande comme dans le cas contemporain de la guerre. Ainsi Boal et Frasca proposent de réfléchir aux notions d'interactivité comme moyen émancipateur permettant aux spectateurs et aux joueurs de participer à la fiction. Les jeux vidéo deviennent alors un moyen d'expérimenter des situations de changements sociaux progressistes, d'interroger les événements mis en scène dans la société du spectacle et de construire son jugement critique. Dans la même démarche, il serait pertinent de plonger dans le manifeste situationniste pour se réapproprier les concepts de dérives et de mouvement cyberpunk en leur redonnant leur position critique. Pour Guy Debord, le jeu est un moyen d'émancipation face à l'instrumentalisation, de plus en plus prégnante de tous les moments de la vie moderne et leur mise en spectacle. Les situations ludiques doivent provoquer des conditions favorables pour vivre directement. Le jeu est ainsi pensé comme une lutte pour une vie en mesure de retrouver des désirs non marchands et des représentations concrètes non spectaculaires.

Bibliographie :

Boal, Augusto (1979), *Le théâtre de l'opprimé : pratique du théâtre de l'opprimé*, London : Pluto Press, édition française, La découverte, Paris, 2003.

Charbonnier, Vincent (2013), La question du genre humain et du travail dans l' " Ontologie de l'être social " de Lukács.

Debord Guy (1967), La Société du spectacle, éditions Buchet/Chastel, Paris.

Douwe Draaisma, (2010), une histoire de la mémoire, Flammarion, (édition originale 1995).

Frasca, Gonzalo (2001), Videogames of the oppressed : videogames as a means for critical thinking and debate. consulté le 30 janvier 2018, Es.: <<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>>

Jimenez, Marc, (1986), Adorno et la modernité, vers une esthétique négative, Klincksieck esthétique.

Jimenez, Marc, (2003), Rationalité et négativité dans la pensée adornienne parue aux presses de l'université de Tunis sous la direction de Mélika Ouelbani, Adorno et l'École de Francfort, Colloque 5-7 décembre, p.117.

György Lukács, (1986) *Zur Ontologie des gesellschaftlichen Seins*, 2. Halbband, Werke, Darmstadt/Neuwied, Luchterhand, Band 14. Traduction française : *Ontologie de l'être social : L'idéologie, l'aliénation*, éditions Delga, 2009.

Mc Luhan Marshall (1967), La Galaxie Gutenberg : la genèse de l'homme typographique, Montréal, HMH. Publication originale, 1962.

Mc Luhan Marshall, (1968) Pour comprendre les médias, Seuil, coll. Points. Publication originale, 1964.

Rancière Jacques (1987), Le maître ignorant : Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle, Fayard.

Turner Fred, (2016), Le Cercle démocratique. Le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques, C&F Editions.

Zizek, Slavoj (2009), *Bienvenu dans le monde du réel*, champs essais n°825, Philosophie.