



HAL
open science

Le jeu vidéo comme moyen de surmonter les limites de la pensée pour envisager la catastrophe

Martine Robert

► **To cite this version:**

Martine Robert. Le jeu vidéo comme moyen de surmonter les limites de la pensée pour envisager la catastrophe. 2012. hal-00695816

HAL Id: hal-00695816

<https://hal.science/hal-00695816>

Preprint submitted on 9 May 2012

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.

Le jeu vidéo comme moyen de surmonter les limites de la pensée pour envisager la catastrophe

Martine Robert*

La catastrophe frappe la pensée d'une étrange impossibilité qui interdit de croire ce que l'on sait pourtant. Bergson raconte ainsi qu'il *savait* que la grande guerre était probable avant qu'elle ne soit déclarée, mais qu'il ne parvenait cependant pas à y *croire*. De même, les conséquences à venir du réchauffement climatique sont connues, pourtant nous ne pouvons nous résoudre à l'envisager comme possible, ce qui interdit de prendre les mesures nécessaires pour l'éviter. L'incapacité de croire à la possibilité de la catastrophe, si ce n'est en en faisant l'épreuve, tient à ce qu'elle bouleverse de fond en comble l'existence : elle excède, par sa nature même, les possibilités de la pensée. Ce n'est qu'une fois la catastrophe advenue qu'elle devient pensable, et donc possible, alors qu'elle est devenue inéluctable.

La réalisation d'un jeu vidéo dédié permettrait de surmonter l'impasse dans laquelle se trouve prise la pensée pour appréhender la catastrophe écologique à venir. Il s'agirait de susciter une expérience dont les formes sensibles seraient définies sur la base d'un savoir scientifique. Les écosystèmes sont des systèmes complexes dont les processus ne peuvent être appréhendés qu'au moyen de la simulation informatique. La pratique du jeu exposerait ainsi le joueur, sur un mode distancié, aux conditions de vie suscitées par la catastrophe. La possibilité de la catastrophe deviendrait manifeste, si le jeu permettait de mettre en évidence, dans notre monde, les signes, partout présents, de ce qui se prépare, si nous ne prenons pas les mesures drastiques indispensables pour l'éviter.

A Video Game to Overcome Limits in Thinking in Order to Contemplate Disaster

The idea of disaster afflicts the mind to such an extent that it prevents us from believing what we in fact know. For instance, Bergson knew the first World War was likely to occur before it actually broke out, yet he could not believe it. Similarly, the future consequences of global warming are known. However, we do not consider it possible, which therefore prevents us from taking the necessary measures to avoid it, before time runs out. Our inability to believe in the possibility of catastrophe outside of actually experiencing it is explained by the fact that it completely upsets our existence : by its very nature, it goes beyond the possibilities of the mind. Disaster becomes thinkable, and thus possible, only once it has occurred and has become unavoidable.

Making a dedicated video game would be a way to circumvent this existing mental impasse and allow us to foresee the ecological disaster coming. This would entail creating an experience for the player where all elements involved would be based on scientific knowledge. Ecosystems are complex systems whose processes can only be investigated through computer simulation. Playing this video game would expose the player, from a distance, to life conditions caused by disaster. The possibility of disaster would then become obvious, provided the game emphasized the warnings present all around us of what is going to happen if we do not take the indispensable and drastic measures to prevent it.

* Université d'Aix en Provence (CEPERC)
martine.robr@gmail.com

Si la catastrophe est ce que l'on ne peut pas imaginer, ce qui peut faire l'objet d'un savoir, aussi bien prospectif que rétrospectif, sans que l'on puisse y croire, dans le jeu vidéo, la catastrophe est représentée au sein du genre dit « post-apocalyptiques ». Dans *Fallout 3*¹, le joueur évolue dans un Washington dévasté par une guerre nucléaire. Ce qui distingue ce jeu, parmi les productions « post-apocalyptique », c'est qu'il prend place dans une ville qui existe. Une dimension essentielle de la catastrophe s'y trouve donc manifestée, celle de l'altération d'un monde qui le rend étranger. S'instaure ainsi, en même temps, un jeu avec la familiarité qui tient à ce que sont partout présentes les traces d'un monde révolu qui est le nôtre².

Malgré sa spécificité, *Fallout 3* s'inscrit dans le genre convenu du jeu de rôle. Le joueur évolue dans un environnement, et il acquiert, au fil des épreuves auxquelles il est confronté, de nouvelles capacités. La réussite d'une mission lui donne des « points d'expériences », et quand il franchit un seuil, il dispose de « points d'évolution » qu'il distribue dans *Fallout 3* comme il l'entend entre différentes compétences (force, perception, charisme, intelligence ...). Tous les personnages du jeu, joueur et non joueurs ont des caractéristiques chiffrées. Ce qui résulte de leurs interactions et particulièrement des combats est calculé, à partir de ces données numériques, selon des règles. Ce dispositif limite considérablement les formes d'interactions possibles : on peut aider un personnage non joueur, obtenir des informations, et, c'est une part décisive du jeu puisqu'il s'agit d'un jeu de combat, l'abattre.

1 Jeu développé par *Bethesda softworks* et sorti en 2008.

2 Sur cette question voir l'article de Clive Thompson du 27 janvier 2009, « Bleak *Fallout 3* Dazzles With Great Depression », dans le cadre de sa rubrique portant sur les jeux vidéo, dans le magazine *Wired* :

« Plenty of games take a campy approach to the end of the world, from the zombie-infested malls of *Dead Rising* or *Resident Evil* to the alien-ravaged landscapes of *Gears of War* and *Halo*. With those games, I tend to view the collapsed skyscrapers and burning cars as if I were a half-ironic, half-enthusiastic sightseer. Dude! There's a car *totally sticking out* of the ninth floor of that building!

The big difference with *Fallout 3* is that it depicts -- with remarkable fidelity -- a city that actually exists, and that I've often visited. When I emerged from Tenleytown Station, I knew what it was supposed to look like: a bustling city scene of briefcase-toting wonks, trucks delivering packages, people buying coffee at corner stores. When I visited the location in *Fallout 3*, I saw nothing but the rusting hulk of a bombed-out blue car, with smoke billowing over the buckled asphalt and buildings as brittle as fall leaves. (...) Probably the saddest part is the children.

They're all over the place, and your encounters with them are frequently incredibly depressing. There's a little girl who was found under a bed, and who's now living with a guy who rescued her, trying to avoid the pedophiles in her safe zone. And there's the mission where I was rescuing children from slavers, and tried to persuade a little girl to leave her friend behind -- telling her that "friends sometimes leave you." »

http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/commentary/games/2009/01/gamesfrontiers_0126

Le caractère convenu des principes de construction de ce jeu dissimule l'intérêt de la forme du jeu vidéo pour appréhender la catastrophe, ou tout au moins un certain type de catastrophe. C'est cet intérêt que je voudrais m'attacher à montrer.

Il faut pour cela préciser de quelle nature est la difficulté inhérente à l'appréhension de la catastrophe. Concernant une catastrophe à venir, cette difficulté tient à ce que, comme l'indique Jean-Pierre Dupuy³, « on ne *croit* pas » que la catastrophe « va se produire, alors même que l'on n'a toutes les raisons de *savoir* qu'elle va se produire ». Si catastrophe il y a, elle relève de ce qui est inimaginable. L'incapacité à *croire* ce qu'il est, par ailleurs, possible de *savoir* se vérifie au sujet d'une catastrophe à venir autant qu'à propos d'une catastrophe passée. L'imagination, mais aussi le récit, ne peuvent rendre véritablement compte de la catastrophe passée. D'où cette difficulté provient-elle ?

Raconter ou imaginer la catastrophe, sous quelque forme que ce soit, c'est en faire un objet pour la pensée. Or la catastrophe, si véritablement c'en est une, est ce qui affecte et ébranle notre être tout entier. En ce sens elle ne saurait être réellement appréhendée sans vivre la perte complète de repères qu'elle ne peut manquer de susciter. Et parce qu'elle met en jeu notre survie même, non pas uniquement sur un plan matériel et biologique, mais également sur un plan moral, elle ne saurait être appréhendée sans en faire l'épreuve. Dès lors, la pensée, le récit, l'imagination ne peuvent que manquer la catastrophe en la prenant pour objet. Parce qu'il est impossible d'appréhender la catastrophe, même annoncée, il est impossible d'y croire. Cette impossibilité en effet interdit de l'envisager comme possible. Par là s'explique le sentiment de Bergson avant la déclaration de la grande guerre : celle-ci lui apparaissait « *tout à la fois comme probable et impossible* : idée complexe et contradictoire, qui persista, jusqu'à la date fatale.»⁴ À la résistance à laquelle se heurte la pensée de la catastrophe avant qu'elle n'advienne, fait suite un sentiment d'extraordinaire simplicité une fois qu'elle est advenue : « Malgré mon bouleversement, et bien qu'une guerre, même victorieuse m'apparût comme une catastrophe, j'éprouvais ce que dit [William] James, un sentiment d'admiration pour la facilité avec laquelle s'était effectué le passage de l'abstrait au concret : qui aurait cru qu'une éventualité aussi formidable pût faire son entrée dans le réel avec aussi peu d'embarras ? Cette impression de simplicité dominait tout.»⁵ L'avènement de la catastrophe fait naître un sentiment qui tranche avec la conviction qu'il était impossible qu'elle se produise avant qu'elle

3 *Pour un catastrophisme éclairé*, Paris, Éditions du Seuil, 2004, p. 84-85.

4 *Oeuvres*, Éditions du centenaire, Paris, PUF, 1991, p. 1110-1111. Cité par Jean-Pierre Dupuy, *op.cit.*, p.11.

5 *Ibid.* Jean-Pierre Dupuy précise en note que Bergson se réfère aux sentiments éprouvés par James lors du terrible tremblement de terre de San Francisco de 1906.

ne soit effective. L'« impression de simplicité » dont parle ici Bergson tient à ce que la situation nouvelle rompt avec l'impossibilité d'envisager la catastrophe qui prévalait avant son avènement. Elle existe dans ce contraste.

Cette « impression de simplicité », dans laquelle est vécue la catastrophe, s'explique également sur un autre plan. En tant qu'elle constitue un bouleversement complet de l'existence de celui qui y est confronté, elle implique une transformation de son mode d'existence. Cette transformation est une réponse à la catastrophe et cette réponse s'effectue sur le fond de la plasticité qui caractérise le vivant comme tel. Golstein a décrit, dans *Structure de l'organisme*⁶, les ressources de l'organisme lorsqu'il est confronté à une situation qui remet en cause de fond en comble le rapport qu'il entretient avec son milieu. L'impossibilité d'exécuter une opération de façon habituelle suscite un réajustement. Ainsi la perte de l'usage de la main droite conduit à une rapide substitution, la main gauche se révélant capable de faire ce qui était auparavant réalisé par la main désormais défaillante⁷, alors que cela lui aurait été tout à fait impossible sans cette défaillance. De même, le scarabé à qui l'on coupe les pattes médianes adopte un nouveau mode de locomotion. La marche s'effectue de manière croisée, alors que l'animal allait auparavant l'amble⁸. La catastrophe ouvre sur un inédit qui est non seulement celui de la situation dans laquelle elle précipite, mais aussi celui du réajustement dont se révèle susceptible le vivant pour y faire face. Ainsi, ce dernier fait fond sur des ressources qui, bien qu'étant les siennes propres, lui étaient demeurées jusqu'alors parfaitement inconnues. Ce réajustement est spontané, il est le mode sur lequel le vivant parvient, tant bien que mal, à s'adapter à la catastrophe, celle-ci se définissant par la situation dans laquelle le vivant, mis en cause dans son existence même, est commandé de l'extérieur par le milieu⁹. La catastrophe ne se distingue pas de la manière dont le vivant en en faisant l'épreuve, se l'approprie, ce qui est une condition de la continuation de sa vie. De là « l'inquiétante familiarité » qui accompagne son avènement¹⁰.

L'impossibilité d'imaginer la catastrophe interdit, et c'est ce qui fait l'objet de *Pour un catastrophisme éclairé*, de la prévenir. Le savoir qui est celui de la prévision ne permet pas, puisque l'on ne peut y croire, de prendre les mesures nécessaires pour l'éviter. Ainsi le fait que la catastrophe soit inimaginable conduit à des difficultés pratiques inextricables. La

6 Paris, Éditions Gallimard, 1983.

7 *Op. cit.*, p. 192.

8 p. 197-198.

9 « La situation du vivant commandé du dehors par le milieu, c'est ce que Goldstein tient pour le type même de la situation catastrophique. », Canguilhem, *La connaissance de la vie*, « Le vivant et son milieu », Paris, Éditions Vrin, 2009, p. 187.

10 Jean-Pierre Dupuy, *op. cit.*, p. 11.

catastrophe vers laquelle nous mène le réchauffement climatique est connue depuis longtemps, mais ce savoir n'a donné lieu à aucune mesure concrète. Tout est comme si nous ne savions pas, parce que nul ne veut y croire. Tel est le drame de notre temps. Ce n'est que rétrospectivement, lorsqu'elle est déjà là, que la catastrophe devient possible, ce qui signifie aussi qu'elle ne devient possible que lorsqu'elle est devenue inévitable. Parce que nous ne pouvons appréhender la catastrophe qu'en acte, elle n'existe pour nous qu'au moment où il est déjà trop tard. Jean-Pierre Dupuy, qui utilise le mot « actualité », précise en note qu'il l'entend « non dans son sens courant de ce qui est contemporain, mais au sens philosophique de ce qui est en acte par opposition à ce qui est en puissance »¹¹

C'est précisément à partir de l'écart entre ces deux sens du mot que l'intérêt du jeu vidéo pour appréhender la catastrophe dont nous savons qu'elle va arriver sans toutefois pouvoir y croire. Il faut, pour le comprendre, s'attacher à déterminer quelles sont les caractéristiques essentielles de la réalité virtuelle d'une part, et du jeu, d'autre part.

Tout d'abord, le « virtuel » dans l'expression « réalité virtuelle » s'oppose à une détermination du virtuel à partir de la potentialité. Le virtuel est défini comme « ce qui, sans être réel, a, avec force et de manière pleinement actuelle (i.e. non potentielle), les qualités de quelque chose (un reflet dans un miroir par exemple) »¹². L'intérêt de la réalité virtuelle est d'être à même de confronter le joueur, dans le cas d'un jeu vidéo, à une situation, qui tout en étant ni réelle, ni contemporaine, n'en est pas moins actuelle. Cette actualité est liée à l'inscription des actes du joueur au sein de la situation réalité virtuelle qui sollicite de sa part telle ou telle attitude. La réalité virtuelle est définie comme un « ensemble des technologies visant à construire des mondes virtuels et à un interfacer un être humain en lui procurant l'impression qu'il y perçoit et y agit de manière naturelle »¹³. Ainsi la réalité virtuelle est le moyen de confronter, sur un mode spécifique, le joueur à une situation à laquelle il ne peut croire, tant qu'elle n'est pas en acte. L'actualité de la catastrophe fait apparaître, brusquement, en surprenant celui qui y est confronté, sa possibilité même. Le jeu vidéo est en ce sens un médium, qui sous certaines conditions, permettrait de permettre de croire à la possibilité de la catastrophe, en donnant par là les moyens de faire ce qui est nécessaire pour l'éviter et de surmonter le déterminisme qui y conduit inévitablement. Il faudrait pour cela non seulement que le jeu vidéo mette face à un monde dans lequel il est possible de voir partout les traces d'un monde révolu qui serait le nôtre, ce que fait *Fallout 3*, mais qu'il permette aussi de déceler, au sein même du monde qui est le nôtre, les signes annonciateurs, et ils sont

11 *Ibid.*, p. 86.

12 Berthier, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Paris, l'Harmattan, 2004.

13 *Ibid.*, p. 11.

nombreux, une fois que l'on veut bien croire à la possibilité de la catastrophe, de ce qui *peut* se produire. L'écart entre le réel et l'actuel que ménage la réalité virtuelle permet d'appréhender, de manière indirecte, la possibilité de la catastrophe.

Encore faut-il préciser de quelle nature est la croyance que nous évoquons ici. Puisque le jeu ouvre sur un espace qui est celui de la libre imagination et de l'irréel, la forme du jeu ne risque-t-elle pas de conduire à un effet inverse de celui qui est ici escompté, et d'accentuer encore le phénomène selon lequel nous ne parvenons à croire à ce que nous savons pourtant être possible ? Un effet de cet ordre est décelable au sujet du rapport du cinéma à la catastrophe du 11 septembre. Jean-Pierre Dupuy cite l'article d'un critique de cinéma, Samuel Blumenfeld : « Cette attaque terroriste puise dans notre mémoire, en partie nourrie par le cinéma de destruction hollywoodien, intrônisé brutalement prophète d'une tragédie qu'il avait maintes fois mise en scène, sans jamais oser la croire possible »¹⁴.

La catastrophe du 11 septembre diffère de celle qui est liée au réchauffement climatique en ce qu'elle procède d'une intention. Ce n'est, en effet, pas le cas de celle vers laquelle précipite le réchauffement climatique, ce qui implique qu'il est possible d'anticiper ce vers quoi conduit inévitablement notre mode de vie. La catastrophe du 11 septembre ne pouvait donner lieu à ce type d'anticipation savante. Mais plus encore, il convient, si l'on entend donner à croire, par le moyen détourné du jeu et de la réalité virtuelle, à ce que l'on ne parvient pas à croire, d'analyser le mode sur lequel se constitue l'entrée dans l'espace du jeu, et le rapport que le joueur entretient avec ce qui, tout en étant tout à fait actuel, n'est pourtant pas réel. Le pertinence d'utiliser le jeu pour appréhender ce qui, au titre de catastrophe, ne peut pas l'être, tient au lien que la catastrophe et le jeu entretiennent avec la vie. Comme nous l'avons dit, la catastrophe se définit comme une situation dans laquelle le vivant se trouve menacé et par là soumis au milieu qui est le sien. La catastrophe est en ce sens une modalité de la vie. Or le jeu est, comme cela a été mis en évidence par Winnicott comme « une forme fondamentale de la vie. »¹⁵ Plus encore, non seulement le jeu et la catastrophe ont en commun d'être l'un et l'autre une modalité de la vie, mais ils le sont sous une forme strictement inverse. Alors que, dans la catastrophe, le milieu s'impose au vivant, qui perd ainsi toute marge de manoeuvre dans le rapport qu'il entretient avec celui-ci, le jeu est le mouvement selon lequel le vivant, affirmant son indépendance par rapport au milieu, entre dans un espace qui ne vaut que par la croyance que lui accorde, spontanément, le vivant, dans l'acte de faire « comme

14 *Ibid.*, p. 145. La citation est tirée d'un article publié dans *Le Monde* du 9 octobre 2001, « Hollywood digère l'attaque du 11 septembre ».

15 « Ce qui m'importe avant tout, c'est de montrer que jouer, c'est une expérience [...], une forme fondamentale de la vie. », *Jeu et réalité*, p. 103.

si... », sans autre fin que de faire librement l'épreuve de sa propre vitalité. L'individu entre, ou non, de lui-même, dans le jeu et il lui appartient, une fois qu'il y est entré, à chaque instant, de s'y soustraire ou de le poursuivre. Cette toute-puissance vient contre-balancer le sentiment de complète soumission à une situation extérieure en laquelle consiste la catastrophe. En ce sens le jeu semble être un moyen tout à fait pertinent, et peut-être le seul possible, pour aborder ce qui, impliquant notre anéantissement, ne peut être imaginé.

Que le jeu et la catastrophe soient l'un et l'autre une forme de la vie n'implique évidemment pas que l'expérience du jeu soit une expérience effective de la catastrophe. Jamais dans le jeu le vivant ne pourra faire l'épreuve du réajustement dont fait preuve l'organisme lorsqu'il est confronté à des situations de remise en cause complète du mode d'existence qui était jusqu'alors le sien. Je ne peux, en faisant comme si ma main droite était devenue inutilisable, développer avec ma main gauche la capacité de substitution dont mon corps ferait preuve, si cela était véritablement le cas. Le bouleversement entier de l'existence, l'ébranlement et le sursaut des mouvements vitaux les plus fondamentaux, ne sauraient être éprouvés dans le jeu. Nous ne soutenons évidemment pas, non plus, que toute catastrophe est susceptible d'être appréhendée par et dans le jeu vidéo. Et nous ne soutenons certainement pas non plus qu'elle pourrait l'être n'importe comment. Il faut se souvenir ici de l'article de Rivette qui a tellement marqué Serge Daney¹⁶, « De l'abjection »¹⁷, qui écrivait à propos d'un film sur les camps de concentration, tourné en 1960 par l'Italien de gauche Gillo Pontecorvo : « Voyez cependant, dans *Kapo*, le plan où Riva se suicide, en se jetant sur les barbelés électrifiés ; l'homme qui décide, à ce moment, de faire un travelling-avant pour recadrer le cadavre en contre-plongée, en prenant soin d'inscrire exactement la main levée dans un angle de son cadrage final, cet homme n'a droit qu'au plus profond mépris ». Rivette avait également écrit : « Il est des choses qui doivent être abordées dans la crainte et le tremblement (...) », ce qui fait dire à Serge Daney du réalisateur de *Kapo* : « lui, ne tremble, ni ne craint : les camps ne le révoltent qu'idéologiquement. C'est pourquoi il s'inscrit *en rab* dans la scène sous les espèces gougnafières d'un travelling joli. »¹⁸

Ce n'est qu'en tremblant, donc, et dans la crainte d'aboutir à une production à la fois ridicule et abjecte, que la possibilité d'aborder le thème de la catastrophe au moyen du jeu vidéo peut être envisagée. Affirmer, comme nous le faisons, que le jeu vidéo a, du fait de la

16 Ce dernier a lu cet article alors qu'il avait dix-sept ans et ne l'a jamais oublié. Il l'évoque alors qu'il a quarante-huit ans, dans « Le travelling de *Kapo* », revue *Trafic*, Paris, Éditions POL, n°4, automne 1992, p. 5.

17 Les *Cahiers du cinéma*, n°120, juin 1961, p. 5.

18 *Op.cit.*, p. 13. Précisons que ce qu'écrit Daney ici ne signifie pas qu'il juge que le cinéma ne puisse, en aucune manière, aborder le thème des camps de concentration. Il cite ainsi *Nuit et brouillard*, dont il dit que c'est un film « juste », et loue le regard innocent que George Stevens porte sur l'ouverture des camps.

nature du jeu, d'une part, et de la réalité virtuelle, d'autre part, des ressources permettant de surmonter les apories, exposées par Jean-pierre Dupuy, auxquelles se heurte toute tentative d'éviter la catastrophe, ce n'est pas avoir trouvé une solution, mais c'est énoncer un problème : celui de déterminer quelle forme il convient de donner à un jeu vidéo conçu et réalisé en ce sens. Et si l'enjeu est véritablement de permettre d'appréhender la catastrophe à laquelle personne ne peut croire, afin de mettre en oeuvre les mesures drastiques nécessaires pour l'éviter, on comprend que la crainte et le tremblement dont il s'agit ici comportent une dimension d'une autre nature encore que ce dont traitent Rivette et Daney.

Quels sont les éléments à prendre en considération pour donner forme à ce jeu ?

- À un niveau très général, la différence entre le jeu vidéo et les autres formes de jeu. Parmi ceux-ci on distinguera les jeux qui sont portés par la seule imagination des jeux à règles, dans lesquels l'action du joueur se confronte à un système de contraintes. Le jeu vidéo a pour caractéristique de permettre une confrontation de cet ordre tout en reposant sur la représentation d'un monde. Ce monde acquiert, parce qu'il offre une résistance à l'action du joueur une consistance propre. Les règles n'ont pas besoin d'être explicites pour être appliquées, contrairement à ce qui se passe avec un jeu à règles du type des échecs. Enfin ces règles sont susceptibles de changer au fil du jeu.
- Le jeu vidéo ouvre, à travers une expérience sensible, sur un monde. Le joueur le parcourt, s'y oriente, y agit. Le jeu est ainsi susceptible de révéler des conditions d'existence auxquelles réduirait la catastrophe. Bien que la pratique d'un jeu de ce type ne se confonde évidemment pas avec l'épreuve de vivre et d'endurer la catastrophe, elle permettrait d'appréhender, sur un mode distancié, à travers une expérience spécifique, ce que ce serait d'avoir à affronter une situation de ce genre.
- Ce jeu vidéo devrait avoir pour fondement un savoir. Il serait le moyen de donner au savoir une forme qui permet de croire ce que, tout en le sachant, nous ne parvenons pas à croire.
- Le jeu vidéo place le joueur dans une situation déterminée. Cette situation, mais aussi les actions qu'il est possible au joueur de mener, tout ceci étant déterminé par le programme, constituent une mise en perspective de l'environnement dans lequel évolue le joueur. Certaines choses vont constituer pour lui une aide, d'autres un obstacle.
- Cette mise en perspective cependant devrait ouvrir sur un déroulement du jeu qui ne

s'apparente ni au mode de fonctionnement d'un jeu de rôle tel que *Fallout*, ni à la progression d'un scénario à embranchements successifs. Il conviendrait certainement d'exploiter une dimension essentielle de la simulation informatique, à savoir sa capacité à faire surgir du nouveau ; la modélisation d'un système complexe fait apparaître, une fois le programme lancé, des propriétés qu'il n'était pas possible de déduire de la connaissance du modèle lui-même. Cela familiariserait avec la notion de seuil, et l'idée du basculement, au sein d'un système complexe. Appréhender ce type de causalité est en effet décisif dans la mesure où les écosystèmes sont des systèmes complexes.

Bibliographie :

- Bergson, *Oeuvres*, Édition du centenaire, Paris, PUF, 1991.
Berthier, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Paris, l'Harmattan, 2004.
Canguilhem, *La connaissance de la vie*, Paris, Éditions Vrin, 2009.
Dupuy, *Pour un catastrophisme éclairé*, Paris, Éditions du Seuil, 2004.
Golstein, *Structure de l'organisme*, Paris, Éditions Gallimard, 1983.
Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris, Éditions Gallimard, 1997.

Martine Robert

Université d'Aix en Provence

CEPERC-UMR 7304

29 rue Robert Schuman

13621 Aix en Provence Cedex 1