



HAL
open science

Le serpent, la spirale et le papillon. Temps et vision tragique dans la première saison de Life is Strange (DontNod, 2015)

Tony Gheeraert

► To cite this version:

Tony Gheeraert. Le serpent, la spirale et le papillon. Temps et vision tragique dans la première saison de Life is Strange (DontNod, 2015). Lusor in Fabula: jeu vidéo et nouvelles frontières du récit, Tony Gheeraert, Laura Goudet, Nov 2019, Mont-Saint-Aignan, France. hal-02380139

HAL Id: hal-02380139

<https://hal.science/hal-02380139>

Submitted on 26 Nov 2019

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.

Melancholia

"Diversité, c'est ma devise"

Le serpent, la spirale et le papillon. Temps et vision tragique dans la première saison de *Life is Strange* (DontNod, 2015)

Publié le [26/11/2019](#)

Le serpent, la spirale et le papillon. Temps et vision tragique dans la première saison de *Life is Strange* (DontNod, 2015). Communication prononcée à Rouen, le 8 novembre 2019, lors du colloque [Lusor in Fabula](#). On pourra se reporter au Diaporama d'accompagnement (renvois [\[entre crochets gras\]](#)): [2019 – 08 – 24 – Life Is Strange Rouen – diaporama](#).

Le texte reproduit ci-dessous représente une version encore provisoire de ce travail, dans l'attente d'une réécriture à l'occasion de la publication des actes.

Résumé

Life is strange met en scène une héroïne capable de bouleverser le cours du temps. Mais à bien y regarder, ce sont plusieurs temporalités que déroule le titre de Dontnod, d'où découlent plusieurs conceptions de l'existence, toutes trois tragiques à leur manière:

- Le temps linéaire et oppressif de la tragédie classique, tendu nécessairement vers la scène du phare et le dilemme final. Ce tragique du fatalisme et de la résignation culmine avec la mort de Chloé acceptant son diestin, suivie de la cinématique des funérailles, à valeur cathartique.
- Le temps cyclique de Chloé : l'ouoboros, serpent qui se mord la queue (de même que l'aigle dans le préquel) symbolise une temporalité circulaire, affirmation d'un éternel retour du même, et expression terrifiante d'une volonté de puissance qui triomphe dans la ruine d'Arcadia Bay. Assumer ses choix pour l'éternité, et comme s'ils devaient toujours recommencer, dussent-ils détruire le monde : telle est l'insoutenable leçon du dénouement "nietzschéen", et le prix à payer pour la survie de Chloé, quoi qu'il en coûte.
- Le temps spiralé de Max, qu'on peut rattacher à la culture amérindienne : le retour en arrière permet à l'héroïne de modifier le cours des événements, et donne au joueur l'illusion d'une contingence, que la scène du phare, inéluctable, démentira par la suite. Au contraire de l'ouoboros, la spirale figure le temps du regret, du remords et du ressentiment, du "si seulement..." (*if only* revient sans cesse dans les propos et les pensées de l'héroïne). La spirale manifeste aussi un parti pris moral antithétique des principes nietzschéens, mais tout aussi douteux ou ambigu : l'affirmation que la valeur morale d'une décision dépendrait de ses conséquences éventuelles. Le jeu use de la mécanique ludique pour introduire un questionnement sur l'utilitarisme moral, en débat dans les départements de philosophie anglo-saxons, pour en dénoncer les principes.

A travers le système du choix à conséquence qui permet partiellement de modifier le cours du jeu, tout en gardant jusqu'à la fin un fil directeur scénaristique unique, les créateurs mettent en scène l'articulation

délicate de la contingence et de la nécessité. Les différentes temporalités renvoient à trois manières d'aborder le monde : l'abandon résigné et fataliste à la destinée ; le ressentiment et le refus d'endosser ses propres décisions; ou au contraire l'affirmation de ses choix, assumés jusqu'à l'insoutenable. Dans tous les cas, quoi qu'on choisisse, on ne sort de l'Arcadie de l'enfance que pour entrer dans l'enceinte invivable du tragique – le monde adulte.

Texte intégral

Parmi les thèmes qui traversent allègrement les frontières prétendues entre genres canoniques et genres populaires, la question du temps figure en bonne place. Les grands poètes n'ont cessé de déplorer la fuite du temps, et l'on sait qu'un des massifs romanesques français les plus remarquables du XXe siècle se présente tout entier comme une quête temporelle. Mais les mystères du temps, loin d'intéresser seulement les auteurs académiques, sont aussi le domaine privilégié de la science-fiction et du fantastique. Voyages, paradoxes et boucles temporels constituent un champ d'investigation inépuisable, exploré inlassablement par les livres, les films, les séries, et aujourd'hui les jeux vidéo. *Life is Strange* occupe une situation particulière dans ce vaste territoire : le jeu est certes redevable à l'héritage d'une culture pop à laquelle ressortissent généralement les créations vidéoludiques aujourd'hui. Toutefois, le traitement particulier du temps dans le titre de *Don't Nod* l'apparente davantage à une expérimentation éthique et philosophique qu'aux trépidantes aventures de Marty MacFly. La faculté de rembobinage temporel dont dispose Max, l'héroïne incarnée par le joueur, tient plus du réalisme magique que de la pseudo-science chère à la culture geek : cet artifice, dont l'origine ne nous sera jamais vraiment expliquée, sert en fait à explorer plus profondément les contradictions du coeur humain, et non à faire valoir les apories d'une pseudo-science fictive. A travers une mécanique ludique originale, c'est dans une perspective avant tout éthique que les créateurs de *Life is Strange* jouent avec le temps. Quels sont les liens qui unissent le temps et la morale ? En quoi nos choix éthiques sont-ils liés à différentes conceptions du temps et de l'existence ?

Le choix moral comme gameplay

Life is Strange, avant de devenir un jeu à succès sous le label SquareEnix [2], avait dérouté les éditeurs auxquels il fut présenté : d'abord, le titre prend pour protagoniste jouable une jeune étudiante fragile et contemplative, aux antipodes des trop habituels soldats cyborgs en exo-armure auquel l'univers vidéoludique nous avait habitués. Mais surtout, *Life is Strange* se distinguait par l'originalité de son gameplay, qui n'impliquait ni dextérité, ni compétences à acquérir, ni expérience à accumuler. Il n'était fondé que sur deux mécaniques : d'une part sur l'exploration des lieux, selon le principe de la narration environnementale; d'autre part, les choix à conséquences, qui sont en réalité le seul véritable ressort dramatique susceptible de faire avancer l'action. Ces décisions peuvent être anodins [3], d'ordre sentimental [4], ou engager des décisions éthiques très sérieuses : meurtre [5] et euthanasie [6]. Le jeu se situe ainsi d'emblée sur un terrain qu'on appelle en rhétorique le genre délibératif (quelle est la décision la plus opportune dans une situation donnée ?) et en philosophie, la "pratique", qui cherche à répondre à la deuxième des quatre questions de Kant : "Que dois-je faire", c'est-à-dire, selon quels principes et quelles finalités dois-je agir et me comporter. Le coeur du gameplay se trouve ainsi étroitement articulé à des considérations de nature morale, envisagées à partir de cas particuliers qu'il convient de résoudre selon des choix à caractère éthique. Le jeu s'inscrit donc dans cette partie particulière de la philosophie morale qu'on appelle la casuistique, c'est-à-dire la façon d'appliquer à des problèmes précis et concrets les principes généraux d'éthique. Cette casuistique est soumise à un paradoxe : d'une part, "l'exigence morale n'a de sens qu'au sein d'une situation temporelle engendrée par le passé et se développant vers l'avenir", comme l'écrivait Jeanne Hersch. Et en même temps, l'impératif moral a vocation à l'éternité : la décision éthique obéit à un impératif catégorique qui a vocation qui, "en s'arrachant à la relativité temporelle, a vocation à s'ériger dans l'éternité". C'est cette double dimension paradoxale du choix moral dans sa relation avec le temps qu'explore *Life is Strange*, à la faveur d'un scénario et d'une mécanique de jeu

centrés sur le temps. ((Voir Jeanne Hersch, "L'exigence morale aux prises avec le temps", *Revue de Métaphysique et de Morale*, 4, octobre-décembre 1955, p. 413-416)).

L'importance du lien entre temps et morale est d'abord mise en évidence par la mécanique même du choix à conséquences. Les décisions prises par le joueur pour son avatar entraînent en effet des répercussions à court ou long terme. Afin de pousser plus avant l'exploration des principes et des enjeux éthiques, les concepteurs ont également doté Max Caulfield, l'héroïne incarnée par le joueur, du pouvoir de remonter le temps. [7] Elle peut l'arrêter, le rembobiner, ou même retourner dans un instant passé afin de le changer, pour peu qu'elle dispose d'une photo du moment concerné. S'il lui arrive d'abuser de son pouvoir, la plupart du temps, elle ne l'emploie qu'afin de corriger des décisions prises par elle ou par d'autres, et dont les conséquences lui paraissent néfastes. De cette manière, ainsi que nous en prévient un intertitre au démarrage du jeu, les options prises par le joueur peuvent bouleverser non seulement le futur, mais le présent et le passé des personnages. [8]

Max et son amie d'enfance Chloé, à qui elle vient de sauver la vie grâce à son pouvoir, mènent une enquête sur la disparition d'une élève, Rachel Amber. [9] Leurs investigations révéleront la face noire du lycée, et confronteront Max à des situations difficiles : usage des drogues, handicap, relations abusives entre élèves et professeurs, sexualité et homosexualité, euthanasie, autant de sujets rarement abordés dans le jeu vidéos, et traités avec tact et finesse. Au terme de cinq jours, les héroïnes découvrent que la clef des mystères est Mark Jefferson [10], professeur de photographie pervers, aidé de son complice Nathan Prescott, élève instable, héritier d'une lignée de grands bourgeois qui possèdent presque toute la ville [11]. Max comprend *in fine* qu'en modifiant le temps, c'est elle qui a provoqué des dérèglements météorologiques de plus en plus sérieux, jusqu'à déclencher une tornade susceptible de détruire la ville : en vertu du fameux effet papillon, selon lequel le battement d'aile d'un lépidoptère en Europe risque provoquer une tempête au bout du monde, de légères modifications dans le tissu spatio-temporel entraînent des cataclysmes (baleines échouées, éclipses, double lune, et l'ultime tempête). Le choix final, inéluctable quelles que soient les options prises au cours du jeu, contraint l'héroïne à une douloureuse alternative : soit elle remonte une dernière fois dans le temps afin de sauver la ville, mais elle doit alors renoncer à user de ses pouvoirs, et par conséquent laisser périr Chloé ; soit elle décide de sauver Chloé, mais Arcadia Bay se trouve alors détruite sous ses yeux. [12] La communauté des fans a qualifié ce dilemme par un jeu de mots : "Bay or Bae".

L'originalité du titre *Life is Strange* consiste dans la liaison étroite entre la mécanique ludique du choix moral à conséquence, et le thème du temps qui structure à la fois le gameplay et l'ensemble du scénario. Tout système de choix à conséquence n'implique pas nécessairement une perspective morale : dans les livres dont vous êtes le héros des années 1980, les choix étaient guidés par l'intérêt, et visaient à l'efficacité : il s'agissait souvent de s'y prendre au mieux pour sortir de la forêt enchantée, sans s'encombrer de scrupules s'il fallait tuer quelques monstres au passage ((Pour une mise au point théorique de premier ordre sur la narration interactive en général, et la mécanique de *Life is Strange* en particulier, voir Alice Dionnet, *La place et le rôle du lecteur dans les oeuvres interactives. Étude de Life Is Strange et Dofus, Les Vents d'Émeraude*, mémoire soutenu à l'université d'Orléans en 2019, sous la direction de Mme le Professeur Vickermann-Ribémont)). Dans *Life is strange*, les choix sont plus désintéressés voire altruistes. Les principales options auxquelles est confrontée Max l'engagent à se positionner certes parfois en vue de son propre bonheur et de son intérêt (par exemple être ou non suspendue du collège), mais le plus souvent pour ceux de son entourage. Là est d'ailleurs l'une des originalités les plus frappantes du titre : les tests moraux auxquels est confrontée la protagoniste n'influencent que modérément son sort personnel, dans ce jeu où l'on ne peut ni "gagner" ni "perdre". Au fil de la progression, les enjeux éthiques sont de plus en plus lourds et sérieux : garder en vie une plante en pot, dénoncer ou pas à la police un cas de harcèlement, empêcher un suicide, euthanasier une amie condamnée, sauver une ville. Jusqu'au dernier acte, quelle que soit la conduite adoptée par l'héroïne, l'arc transformationnel visible en jeu reste peu impacté par les stratégies du joueur : c'est plutôt la réaction des autres personnages qui se trouve modifiée, ainsi que l'image de la protagoniste aux yeux du joueur.

Le game design et le système des personnages favorisent la superposition de trois temporalités qui correspondent à trois systèmes éthiques : le temps linéaire du déclin, du fatalisme et de la résignation ; le

temps cyclique de la volonté de puissance, lié à la conception nietzschéen de l'éternel retour ; la spirale indienne. Ces trois conceptions de l'histoire et du temps contribuent bien sûr à multiplier les occasions de tension narrative ; mais elles permettent aussi, plus profondément, d'opposer des valeurs morales et des choix d'existence dans ce jeu à caractère initiatique destiné d'abord à la jeunesse. Elles représentent trois manières d'être au monde: le réalisme magique de *Life is Strange* ne donne ainsi au joueur la possibilité de jouer avec le temps que pour faire miroiter ces possibles éthiques qui correspondent à différentes attitudes face à l'existence.

Ligne

La première forme de temporalité est celle d'une linéarité dramatique et tragique. Quelle que soit la liberté conférée au joueur face aux dilemmes qui se succèdent, *Life is Strange* n'est en rien un open-world : l'intrigue se déroule au contraire selon une structure épisodique contraignante, pré-déterminée par les concepteurs. Une telle linéarité, qui progresse inéluctablement vers la scène de la falaise, s'apparente à celle de l'ancienne tragédie, dans un jeu qui réactive des questionnements habituels à ce genre : le libre-arbitre, la responsabilité, et le poids des déterminismes. Sous couleur de décider du destin des héros, le joueur se trouve entraîné lui-même dans l'enceinte tragique, voire transformé en héros de tragédie.

Sur le strict plan de la forme, la tension tragique repose sur la concentration de l'espace et du temps : l'histoire se déroule en un lieu unique, Arcadia Bay, coincé entre l'océan et la forêt, et dont le nom grec évoque non sans ironie le paradis originel mythique chanté par les poètes hellènes. L'intrigue est également resserrée dans le temps, puisque cinq jours suffisent à conduire à son terme le cours des événements. L'action, quoi que décide le joueur, "s'avance par degrés vers sa fin" : la dernière scène du phare se déroule sur fond d'apocalypse, provoquée par la tornade que Max avait vue dès le seuil de l'aventure au cours d'un songe prémonitoire. Max avait senti cette tempête, à laquelle elle avait assisté au cours d'un songe prémonitoire. Le rêve prophétique est fréquent dans la tragédie. Il révèle que le temps est sous contrôle de forces obscures : une sombre fatalité, perverse, tient entre ses mains tous les fils de l'histoire et s'attache à la perte des héros. Le Destin tragique se montre ironique et cruel envers ses victimes ; comme Œdipe, Max est aveuglée : elle se rendra compte trop tard qu'elle-même a précipité le dénouement funeste qu'elle voulait éviter, à force de manipuler le temps dans le but de pourtant louable de réparer les erreurs commises. Les frontières du bien et du mal deviennent poreuses : les intentions de Max, quelque vertueuses qu'elles soient, en particulier lors du suicide de Kate, n'en accélèrent pas moins l'effroyable catastrophe finale puisqu'elle doit user de son pouvoir pour tenter d'empêcher son amie d'attenter à ses jours. [13] L'ombre du surnaturel plane sur la tranquille cité : le Tobanga, ou la biche mystérieuse [14], suggèrent que les événements étranges qui se déroulent sont aux mains de forces inexplicables ; Max pourrait être une shaman, comme le laisse entendre le jardinier Samuel, dont l'esprit simple aux yeux des hommes est en revanche connecté avec les forces de la nature [15]. A cette atmosphère sacrée, marquée par la magie indienne qui remonte au peuple premier fondateur de la ville, s'ajoutent des déterminismes familiaux et sociaux plus tangibles ; ils pèsent en particulier sur la deutéragoniste Chloé, dont la rébellion antisociale date de la mort de son père.

Le temps du jeu correspond à celui d'un moment de désordre. Comme souvent chez Shakespeare, des météores inouïs traversent le ciel, écho céleste des drames contre-nature qui se jouent dans la cité des hommes. Les baleines échouées constituent, au milieu de l'intrigue, un moment de culmination [16] : elles symbolisent l'irruption du chaos, et la perturbation de l'harmonie au sein de ce paradis illusoire – il y a quelque chose de pourri au royaume d'Arcadia Bay. La contemplation de ces monstres marins morts, dans un décor crépusculaire d'une stupéfiante beauté, fascine l'apprentie photographe; mais le joueur ne peut s'empêcher de ressentir aussi un sentiment de révolte face à ce drame morbide et inexplicable, symptôme d'un dérèglement cosmique ; le lendemain, la vision simultanée de deux astres lunaires suscite des angoisses d'apocalypse.

Des forces obscures, représentées par la tornade, mènent le monde à sa perte, quoi que puisse tenter l'héroïne pour éviter l'accomplissement de la malédiction. La figure du destin hante le jeu jusque sur le T-Shirt du D.J. lors de la soirée du Vortex Club : "Fate". [17]. Le destin si souvent évoqué par les personnages est inéluctable, et rien n'arrête la marche vers le cataclysme. Pas même le départ de Max

pour San Francisco : le coup de fil désespéré de Chloé révèle à l'héroïne que sa fuite n'a pas suffi à sauver la ville.

Dans cet univers déchu de toute certitude et de toute évidence morale, les personnages, conformément aux prescriptions d'Aristote, ne sont "ni tout à fait bons, ni tout à fait méchants": Dave, l'ancien policier devenu vigile, antipathique tuteur de Chloé, se livre à un sordide espionnage, mais ses intentions sont bonnes; l'odieux Jefferson en revanche, ravisseur pervers, tortionnaire et assassin, n'en est pas moins le séduisant Mentor dont le talent et la réputation ont attiré Maxine à Blackwell : avant de chercher à la tuer, le professeur de photographie dévoile à son élève les arcanes de son métier, et lui dispense de précieux conseils pour sa future carrière, à commencer par le plus essentiel et le plus ambigu : "always take the shot". Nathan également, blouson doré capricieux et gâté, psychologiquement instable, est une victime autant qu'un bourreau : il inspire à la fois *terreur* et *pitié*, les deux émotions tragiques selon le Stagirite: sans être criminelle, Max "passe du bonheur au malheur à la suite de quelque faute" : celle d'avoir voulu jouer avec le temps, et d'avoir cru que le passé pouvait être réécrit. Tragique aussi la passion véhémente de Chloé, d'abord pour Rachel, puis pour Max : dans cette soif de vivre son désir jusqu'au bout, et jusqu'au risque de la mort, la jeune femme aux cheveux bleus est pleinement une héroïne tragique. En termes de gameplay, l'ombre de la fatalité correspond à la linéarité d'un jeu dont toutes les étapes se déroulent de façon inéluctable et mènent nécessairement au climax entre le phare et la falaise : le jeu est une machine infernale qui, pour parler comme Racine "s'avance par degrés vers sa fin". L'une des spécificités du titre de Dontnod réside dans un pessimisme moral qui débouche sur la réactivation d'une antique conscience tragique, au point de nier le libre-arbitre sous couvert de laisser une pleine liberté au joueur. Fatalité et déterminismes viennent miner les chimères d'émancipation, dans la plus pure tradition grecque et shakespearienne.

Quel que noir que puisse être l'univers tragique, il est éclairé par sa finalité cathartique. La tragédie, explique Aristote, tend en effet à un retour l'ordre qui soit aussi un retour au calme. Dans *Life is Strange*, c'est le dénouement altruiste qui correspond le mieux aux exigences aristotéliennes de la catharsis. Au déferlement des passions, et au chaos des forces déchaînées de la nature dans le dernier épisode, succède l'apaisement final au moment des funérailles de Chloé. **[18]** L'enterrement solennel de la jeune femme dans le cimetière d'Arcadia Bay satisfait de ce point de vue les attentes d'un dénouement cathartique ; le cercueil est ici entouré d'une communauté en deuil, réconciliée par le sacrifice expiatoire d'une Chloé christique, dont le nom résonne harmonieusement avec le cadre pastoral de la cérémonie funèbre : avatar de Déméter, celle dont le nom renvoie à la nature verdoyante périt pour que vivent sa mère et ses proches. La mort participe de l'harmonie nécessaire d'un monde qui unit les contraires. Le papillon qui volète sur le cercueil change de sens : il n'est plus le symbole du temps chaotique ; il figure désormais l'acceptation de l'éphémère, et, si l'on se réfère au totémisme indien, à la transformation de Max maintenant capable de passer à l'âge adulte. Comme celle d'Œdipe à Colone, la tombe de Chloé vient sceller la paix et promettre la possibilité du bonheur. C'est à l'effet de la catharsis qu'on peut attribuer la sérénité qui éclaire le visage Max à la vue du papillon, dans les toutes dernières images du jeu. La disparition acceptée de Chloé permet la restauration de l'ordre. La vie retrouve son équilibre. La tombe en Arcadie ne représente plus le scandale du trépas au Paradis : monument du souvenir, elle cimenter l'unité de la communauté et garantit sa survie. Dans la fin altruiste, Chloé la marginale trouve enfin, dans la mort, sa place dans cette ville qui l'avait rejetée.

Le joueur est-il invité à souscrire à ce triomphe du fatalisme et de la résignation, qui serait comme la "bonne fin" du jeu ? Rien n'est moins certain. Le finale altruiste est celui d'un insupportable renoncement : en annulant toutes les perturbations temporelles, Max admet que le monde ne peut et ne doit être changé. Il lui faut laisser Chloé périr assassinée dans les toilettes sordides de son lycée, et se soumettre à la loi du Destin, qu'on peut au mieux retarder, mais jamais contrarier. Telle était l'analyse de Chloé sur la falaise : "I think I should accept my fate... our fate [...] Maybe you've just been delaying my real destiny" **[19]**. Si Max accepte ce verdict et consent à la mort de son amie, elle acquiesce au Destin, et entérine du même coup un monde inamendable, où Victoria reste une peste, où Kate continue d'être harcelée, et où les Prescott poursuivront ces manigances immobilières qui finiront par engloutir le paradis arcadien. La fin désastreuse n'aura été que repoussée, et la catharsis n'aura été qu'une pause provisoire dans une marche à l'abîme qui finira malgré tout par la ruine de l'Arcadie.

Cercle

Le dénouement égoïste propose-t-il une autre issue au dilemme tragique ? Constitue-t-il une échappatoire face à la menace de la fatalité ? Chloé, face à la puissance du destin, ne cesse pendant tout le jeu, jusqu'à l'épisode de la falaise, d'affirmer son libre-arbitre et de rejeter les déterminismes. Elle prend l'initiative, elle multiplie les transgressions, elle rêve de quitter la ville avec son amie. Cette revendication de liberté et d'autonomie est représentée par le serpent qui se mord la queue sur son dernier T-shirt [20] : l'Ouroboros, symbole d'origine orientale [21], mais aussi étroitement lié à la pensée de Nietzsche. Associé à l'aigle, il renvoie au mythe de l'éternel retour, central dans la pensée du philosophe allemand :

*Je reviendrai, avec ce soleil et cette terre, avec cet aigle et ce serpent, — non pour une vie nouvelle, ou une meilleure vie, ou une vie ressemblante ; — à jamais je reviendrai pour cette même et identique vie.*¹

[22]

Chloé porte un T-Shirt orné d'un aigle dans le *prequel Before the storm*, confirmant ainsi la pertinence de cette référence nietzschéenne. L'éternel Retour, nous expliquent les commentateurs de Nietzsche, est moins une théorie cosmologique ou ontologique qu'une hypothèse morale : le philosophe nous invite à vivre comme si notre existence était destinée à se répéter indéfiniment à l'identique. [23]

“Et si un jour ou une nuit, un démon se glissait furtivement dans ta plus solitaire solitude et te disait : ” Cette vie, telle que tu la vis et l'a vécue, il te faudra la vivre encore une fois et encore d'innombrables fois; et elle ne comportera rien de nouveau, au contraire, chaque douleur et chaque plaisir et chaque pensée et soupir et tout ce qu'il y a dans ta vie d'indiciblement petit et grand doit pour toi revenir, et tout suivant la même succession et le même enchaînement – et également cette araignée et ce clair de lune entre les arbres, et également cet instant et moi-même. Un éternel sablier de l'existence est sans cesse renversé, et toi avec lui, poussière des poussières !” (*Friedrich Nietzsche, Le Gai Savoir, 1882, frag. 341.*)

L'Éternel Retour est une invitation à méditer sur la portée universelle de nos actes, comme s'ils devaient se reproduire à l'infini, mais il est aussi une affirmation de l'existence, un “grand oui à la vie”, s'il on répond positivement à la question du démon. Ce concept du retour éternel du même met en valeur l'importance du moment présent, celui de la décision et de l'action, puisque il est appelé à se répéter à l'infini. Le serpent peut être interprété comme la renonciation à changer le passé : s'il doit revenir, il se reproduira à l'identique. Vouloir le retour éternel, c'est affirmer l'élan vital, la force du désir et la volonté de puissance, contre le nihilisme mesquin que professent les hommes du ressentiment. L'affirmation joyeuse de l'éternel retour du même est la suprême leçon enseignée par Zarathoustra : si la vie est destinée à recommencer, il convient d'en vivre pleinement chaque instant. Il faut renoncer au regret, aux remords et au ressentiment, pour affirmer un grand oui à la vie, et oser devenir audacieusement ce que l'on est.

Chloé, révoltée contre le conformisme moral petit-bourgeois, incarnation de l'indépendance et de la rébellion, et au caractère bien trempé, représente à l'état pur cette force de volonté surhumaine, et mérite à coup sûr d'arborer le T-Shirt à l'Ouroboros. Chloé, la rebelle, entraîne son amie dans ses rêves de transgression et d'évasion : pénétrer de nuit dans le lycée, ou partir à Los Angeles vivre avec elle une autre existence. Le système de jeu associe le joueur à cette quête : les nécessités de l'investigation, et la révolte de Chloé, conduisent les deux héroïnes à franchir les limites. Sortir en douce de Blackwell Academy, fouiller le bureau du proviseur ou prendre un bain de minuit dans la piscine, autant de manifestations d'un rêve d'émancipation que Chloé parvient à communiquer à Max. “Thelma et Louise” [24]: c'est ainsi que Franck Bower interpelle le couple dans la décharge, préparant de loin l'un des deux dénouements, et révélant le lien que le tandem de *Life is Strange*, entraîné par Chloé, partage avec le célèbre duo de Ridley Scott la même soif d'évasion.

Chloé et Max survivent, au nom du principe nietzschéen selon lequel ce qui ne vous tue pas vous rend plus fort². Le dénouement égoïste peut être lu non seulement comme une ode à la liberté, mais un hymne à la Volonté de Puissance, dût-elle se bâtir sur une terre brûlée. Toutefois, le triomphe nietzschéen de la jeune femme au serpent et de son amie nous invite-t-il à prendre le parti de Chloé et à suivre la voie du Surhumain, au prix des ruines et des morts?

Le péan au Retour éternel et à la volonté de puissance viennent buter sur une image de mort et la destruction. [25] La fin égoïste laisse un goût d'insatisfaction et d'amertume au joueur, transformé *in fine* en simple spectateur d'une dernière cinématique. L'émancipation des protagonistes est aussi une fuite et un abandon : elles hésitent brièvement après avoir dépassé un cadavre enveloppé d'une couverture. Le van de Chloé s'arrête un instant, mais repart presque aussitôt [26]. Elles décident de laisser les morts enterrer les morts. Comme le salut de Chloé *Price*, la liberté coûte un "prix" exorbitant : celui de l'ingratitude, de la solitude à deux, d'une asocialité qui les fait régresser en-deça même des frontières de l'humanité. Dans ce décor contre-nature, la sauvagerie l'emporte sur la civilisation, les défunts sont abandonnés, la cité dévastée est envahie par les bêtes fauves. La foi nietzschéenne dans l'affirmation de l'existence s'en trouve également ébranlée, si le prix à payer est si lourd.

L'Ouroboros manifeste l'affirmation d'une foi dans l'éternel retour qui est en même temps l'expression terrifiante d'une volonté de puissance : son triomphe implique la ruine d'Arcadia Bay. Assumer ses choix pour l'éternité, et comme s'ils devaient toujours recommencer, dussent-ils détruire le monde : telle est l'insoutenable leçon du dénouement "nietzschéen", et le prix à payer pour la survie de Chloé, quoi qu'il en coûte.

*

Le titre de Dontnod tire sa profondeur de l'oscillation indécidable entre deux pôles contraires : la morne résignation d'un âge adulte assagi et apaisé, mais fataliste, et réduit à accepter la disparition de ses trésors les plus chers ; et l'aspiration adolescente à une liberté sans bornes, dût-elle tout brûler derrière elle. La figuration de l'éternel retour du même prend également des résonances ironiques dans ce contexte de répétition temporelle : Chloé se réclame des valeurs nietzschéennes et du temps cyclique qui se répète à l'identique, alors qu'elle ne doit sa survie qu'aux distorsions spiralées introduites par son amie. A bien y regarder en effet, Chloé ne tire pas toutes les conséquences de l'Ouroboros. Bien au contraire : elle ne cesse de presser Max pour qu'elle use de son pouvoir et modifie le cours du temps, précipitant et aggravant ainsi la survenue du cataclysme. A l'éternel retour du même, elle préfère en réalité les jeux plus hasardeux de la spirale : une histoire qui se répète, mais non sans variations. Nous quittons ici le royaume circulaire de Chloé pour pénétrer dans celui de Max, domaine baroque des spires et des girations. [27]

Spirales

L'idée d'un temps spiralé est certes moins répandue que les conceptions cyclique ou linéaire, mais sans être complètement originale, puisqu'on la trouve dans certaines cultures amérindiennes, si essentielles par ailleurs dans le *lore* de *Life is Strange* [28].³ Selon ces traditions, l'histoire se reproduit non tout à fait à l'identique, mais avec de subtiles variations : c'est ainsi que les Indiens Kiowa se représentent le cycle des saisons, qui se répètent certes, mais qui ne sont chaque fois ni tout à fait une autre, ni tout à fait le même. Ce temps en spirale n'est pas sans lien avec le multivers d'Everett : dans une sorte de rêve, Max rencontre de multiples versions d'elle-même prisonnières de réalités alternatives. Mais dans *Life is Strange* c'est une fois de plus la perspective éthique et non cosmologique qui détermine le choix de cette figure : la spirale illustre la propriété de rembobiner le temps non pour qu'il se reproduise à l'identique, mais au contraire pour en changer le cours et évaluer les répercussions de ces modifications. La faculté magique dont dispose Max fonctionne en réalité comme une métaphore herméneutique des deux grandes éthiques contemporaines de la liberté : l'existentialisme et le conséquentialisme.

Je m'étendrai peu sur l'importance modélisatrice de la philosophie existentialiste dans *Life is Strange* : Luis de Miranda, chercheur à Edimbourg, a déjà proposé de rattacher le système de choix à la philosophie illustrée en France par Jean-Paul Sartre [29] ((Luis de Miranda, "Life Is Strange and "Games Are Made": A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre", *Games and Culture*, vol. 13, 8, 2016, p. 825-842.)) Cette doctrine postule que l'être humain est au départ une page blanche, dont l'identité ne se construit qu'au fil des décisions prises au cours de sa vie. Pour le philosophe français, la liberté, qui nous définit, se résume à nos choix, auxquels nous ne pouvons échapper et dont nous restons en toutes circonstances pleinement responsables. Non seulement nous avons toujours le choix, mais "nous sommes nos choix", estimait l'auteur de *L'Être et le néant*. Chacune de nos décisions est

libre, indépendante de notre passé, de nos résolutions précédentes, de notre situation, de nos déterminismes familiaux ou sociaux. Selon la formule fameuse, "l'existence précède l'essence", et ce n'est qu'à la mort, en définitive, que se fixe pour toujours notre être.

La mécanique de *Life is strange*, envisagée sous cet angle, s'accorde avec les présupposés que sous-tend cette vision du monde et de l'homme : Max n'existe qu'à travers ses prises de décision successives. L'arbre des cheminements narratifs n'est pas autre chose qu'un recensement de tous ses "chemins de la liberté", pour reprendre le titre d'une trilogie romanesque de Sartre. Max, comme les héros sartriens, est torturée par la difficulté des choix. La liberté, en effet, n'est jamais vécue par le joueur comme l'exaltation enivrante d'une toute-puissance ; elle n'est pas griserie de l'illimité, et ne suscite pas ce sentiment de jouissance sans entrave que peut conférer un sandbox en monde ouvert. Le gameplay du choix à conséquence renvoie à une autre conception de la liberté, fermée, et conforme à la définition sartrienne : elle se limite à sélectionner une option possible parmi un ensemble de possibilités correspondant à des valeurs différentes. Les similitudes entre la mécanique de *Life is Strange* et la philosophie sartrienne confondent : dans *L'existentialisme est un humanisme* (Paris, Nagel, 1946), le philosophe prenait l'exemple d'un homme qui, pendant la guerre, se demandait s'il était plus moral de rester soigner sa vieille mère malade ou de s'engager dans la Résistance [30]. Luis de Miranda rappelle que Sartre avait même imaginé [31], dans le roman *Les Jeux sont faits*, le principe du rembobinage temporel : dans ce conte mi-amer mi-plaisant, des défunts pouvaient revenir à la vie et changer certains des choix fondamentaux de leur existence. C'est ce type de liberté limitée et en vérité contraignante que met en scène *Life is Strange*. Le libre-arbitre ainsi entendu implique le poids d'une lourde responsabilité, et non l'ivresse d'un champ des possibles infini ; il suscite l'angoisse, expliquent les existentialistes, du fait des conséquences vertigineuses qu'il entraîne, sans possibilité de rejeter sur un déterminisme ou une fatalité quelconque les désagréments éventuels qui suivraient nos décisions.

Le gameplay du jeu à conséquence permet sinon d'expérimenter tout à fait l'angoisse sartrienne, mais du moins de simuler ce vertige d'une liberté profondément anxiogène parce que bien trop lourde à porter. Cet existentialisme de nature morale n'est certes pas le propre de *Life is Strange* : les créations de TelleTale ou de Quantic Dreams nous confrontent aussi à des situations délicates et comportant une dimension éthique, mais *Life is Strange* les place dans un univers réaliste, sans zombies, ni androïdes, ni créatures venues d'un autre monde : des jeunes filles d'aujourd'hui, en train de devenir des jeunes femmes, doivent prendre position sur les grandes questions morales de leur époque, du harcèlement au suicide assisté [32]. Cette décision, située dans un univers alternatif au milieu du jeu, préfigure le choix final : dans la dernière scène, comme le héros de la conférence de Sartre, Max doit choisir entre sauver une personne qui lui est chère, ou la sacrifier pour le bien de la communauté. La scène finale illustre la liberté existentialiste absolue : les orientations pour lesquelles Max a opté pendant le jeu ne viennent pas conditionner le choix final, qui reste indépendant des actions précédentes : le cours du jeu importe peu, Max pourra, *in fine*, librement choisir de sacrifier Chloé ou la ville, décision ultime qui la figera pour toujours dans le souvenir du joueur. Celui-ci doit cliquer : il n'y a pas d'échappatoire. Max ne peut s'abriter derrière aucune "mauvaise foi" (autre concept cher à Sartre) pour sortir de cette alternative. "Nous sommes embarqués", disait le Pascal du pari. "Nous sommes condamnés à être libres", renchérit Sartre aussi abruptement [33] : Max a le choix, mais elle n'a pas celui de refuser de choisir, sans quoi le jeu s'arrête, puisque, dans ce premier opus, les créateurs avaient obstinément refusé la facilité du *quick time event* pour forcer l'intrigue à progresser ; le joueur, comme Max, a le temps, et peut longuement mûrir et changer ses décisions en rembobinant l'action. Rien ne vient distraire le joueur de ce face-à-face avec lui-même sur lequel repose tout le gameplay⁴

*

Plus encore peut-être que les contradictions d'un humanisme existentialiste qui reste très français et quelque peu daté, ce sont les questions ouvertes par l'utilitarisme et la philosophie analytique anglo-saxonne que met en scène *Life is Strange*. La phrase récurrente qui ponctue le déroulement du jeu est à ce titre éloquent : "*This action will have consequences*". [34] Ce terme dernier renvoie à un système très représenté dans les départements de philosophie outre-Manche et outre-Atlantique, appelé utilitarisme, mais parfois désigné également sous le nom de "conséquentialisme". Cette éthique

téléologique affirme qu'un acte doit être jugé selon ses suites et non selon ses intentions, ni selon les qualités de l'acte lui-même. Pour les conséquentialistes, qui s'opposent à la vision déontologique kantienne, la valeur morale d'un acte ne découle que des avantages collectifs qu'elle est susceptible de produire, et non de sa conformité à un bien ou une vertu préalablement identifiés et valables universellement. Le conséquentialisme, héritier des thèses de Bentham [35], rencontre aujourd'hui un vif succès et influence nombre de comités d'éthiques et de décisions législatives. L'un de ses principaux promoteurs actuels est Peter Singer : il n'est pas indifférent que plusieurs des problèmes abordés par ce penseur américain soient précisément traités dans *Life is Strange*, en particulier celui l'euthanasie volontaire. La situation dans laquelle se trouve Max, face à Chloé qui lui demande de mettre fin à ses jours, remplit très précisément les conditions exigées par Singer pour que se pose la question d'une légitimité éventuelle de l'euthanasie:

“Voluntary euthanasia occurs only when, to the best of medical knowledge, a person is suffering from an incurable and painful or extremely distressing condition. In these circumstances one cannot say that to choose to die quickly is obviously irrational.” ((Peter Singer, *Practical Ethics*, 2nd edition, Cambridge, 1993, p. 175-217))

Si le déontologisme traditionnel interdit le suicide assisté au nom d'un impératif catégorique de prohibition du meurtre (“tu ne tueras point”), les penseurs utilitaristes tiennent compte de la volonté du malade, et de la souffrance inutile que provoque une survie acquise par l'acharnement thérapeutique, du coût des traitements pour la société et pour la famille. Le choix insoutenable devant lequel se trouve placée Max, dans la réalité alternative où Chloé est une tétraplégique condamnée, propose au joueur de choisir entre un déontologisme strict et un conséquentialisme qui peut autoriser de donner la mort, dans ce cas précis d'un malade incurable et réclamant l'arrêt de ses souffrances. Le jeu, qui ne cesse de nous placer devant des dilemmes difficiles à trancher, relève ainsi de cette partie de l'éthique qu'on appelle la casuistique ; cette science consiste en l'étude des cas de conscience où l'application des principes moraux généraux ne suffit pas à dégager une conduite. Le pouvoir dont Max a été doté ne se résume pas seulement à intégrer à la narration une mécanique ludique éprouvée qui consiste à reprendre une progression au dernier check-point enregistré ; il ne met pas non plus au centre du titre une quelconque interrogation sur le temps de type métaphysique ; il n'introduit pas même, dans ce jeu pourtant teinté de nostalgie, une méditation sur la fuite du temps : la capacité rétrotemporelle de Max n'est en réalité que prétexte à l'approfondissement systématique de cas moraux et de leurs implications, dans une perspective philosophique conséquentialiste, puisque le joueur est sans cesse invité à se déterminer en fonction des suites prévisibles de ses décisions plus que de leur nature propre.

Pour autant, il n'est pas sûr que, à travers le jeu des spirales, du temps qu'on rembobine pour changer nos actes en fonction de leurs conséquences *Life is Strange*, nous propose une apologie d'une morale conséquentialiste. Bien au contraire, le jeu, à travers sa mécanique ludique particulière, constitue une mise en cause des principes de l'éthique utilitariste.

Le déroulement de l'intrigue révèle en effet les limites et les incohérences d'une attitude qui consisterait à agir en fonction des conséquences prévisibles de ses actions. Tout le jeu fonctionne comme une mise en garde destinée à nous alerter contre les dangers que représente ce système éthique : Max, en voulant corriger les conséquences de ses actes, ne parvient qu'à les aggraver, et à provoquer par surcroît une catastrophe météorologique entraînée par l'effet papillon que suscite ces voyages temporels. Le jeu pointe ainsi l'une des contradictions du système défendu par Peter Singer et ses émules : l'impossibilité de prévoir ce plus grand bonheur pour le plus grand nombre au nom duquel on prétend agir.

Certains détails nous invitent à quelque circonspection. En particulier la présence du papillon dessiné à côté de la phrase récurrente : l'animal symbolise dans le jeu la théorie du chaos et “l'effet papillon”, autrement dit l'imprévisibilité des conséquences entraînées par nos actions en raison ce que les scientifiques appellent la sensibilité aux conditions initiales : nous ne pouvons maîtriser ni contrôler les suites de nos actes, qui peuvent être hors de proportion avec les faits qui les ont provoquées. Tout le jeu fonctionne en réalité comme une mise en garde destinée à nous alerter contre les dangers que représente l'utilitarisme : Max, en voulant corriger les conséquences de ses actes, ne parvient qu'à les aggraver, et à

provoquer par surcroît une catastrophe météorologique entraînée par l'effet papillon que suscite ses perturbations temporelles. L'éthique conséquentialiste, quelque séduisante et pragmatique qu'elle paraisse, ne saurait donc constituer un système valide pour conduire nos prises de décision.

Life is Strange met en évidence l'imprévisibilité et la difficulté à calculer le ratio bénéfice/inconvénient sur lequel est fondé un tel système éthique. La mécanique du jeu à conséquence et la thématique de l'effet papillon convergent pour dénoncer la limite fondamentale du conséquentialisme : la théorie du chaos rend toute anticipation impossible, et ruine ainsi le fondement de cette philosophie utilitariste qui suppose la possibilité de calculer précisément et rationnellement les répercussions de nos actions. Nul ne peut se déterminer selon les conséquences de ses actes car nul ne peut se flatter de les connaître, de les anticiper, encore moins de les contrôler. C'est dans cette mise en garde à caractère éthique que se rejoignent ainsi les différents aspects du jeu, et que gameplay et narration trouvent leur indissoluble cohérence.

C'est en particulier lors du choix final que le calcul des utilités perd toute forme de validité, et alors même que la plus aucun doute ne subsiste sur les conséquences prédictibles de la décision. Le choix ultime a été préparé pendant tout le cours du jeu comme un piège inextricable, aux multiples facettes. Il peut être envisagé comme une variante extrêmement retorse d'un problème éthique classique en philosophie analytique anglo-saxonne, bien connu de tous les étudiants de philosophie outre-manche [36] : celui du tramway, formalisé en 1967 par Philippa Foot⁵. Dans sa formulation classique, il représente un tramway fou menaçant de tuer cinq hommes s'il poursuit sa route. La seule manière d'éviter ce drame consiste à actionner l'aiguillage, mais sur l'autre voie se trouve un individu qui périra alors nécessairement. Faut-il toucher au levier d'aiguillage, pour tuer avec certitude un homme, mais en sauver cinq autres ? Le problème a reçu beaucoup de variantes, et celle que nous propose *Life is Strange* est particulièrement redoutable. Dans la présente version, Max est à la fois le conducteur du train (puisqu'elle responsable de la tempête) et l'agent d'aiguillage (puisqu'elle peut, en sacrifiant Chloé, sauver des milliers d'habitants).

La solution déontologique consisterait pour Max à refuser d'user une fois de plus d'un pouvoir dont elle connaît maintenant la perversité ; le conséquentialisme au contraire, qui évalue un acte au regard du profit et du bonheur pour le plus grand nombre, lui recommande au contraire, d'agir, de remonter le temps, et de sacrifier Chloé en usant encore, une dernière fois, de la faculté rétrotemporelle : mais comment se résoudre à la cruauté de faire périr délibérément son amie la plus chère ? Le calcul purement proportionnel, mathématique et abstrait, achoppe en raison de l'affection qui unit les héroïnes, et qui rend oiseux tout calcul rationnel. Dans *Life is Strange*, le problème du tramway a été spécialement construit de manière à n'admettre aucune solution, ni conséquentialiste, ni déontologique, et ainsi à faire basculer le joueur d'un cadre éthique normatif (quelle est la meilleure action possible ?) à une vision tragique impliquant le choix entre deux systèmes de valeurs à la fois valides et incompatibles. Il ne s'agit plus d'évaluer froidement quel est le moindre mal (sauver une âme ou en sauver dix mille), mais de choisir entre des systèmes de valeurs contradictoires, et chacun légitime : l'amitié (ou l'amour) contre l'intérêt collectif, mais aussi les relations et les attachements moins décisifs. L'intensité émotionnelle tend à rendre impossible une évaluation normative distanciée, au profit d'un basculement dans le tragique. C'est une chose de décider la mort d'un bonhomme sur un dessin, c'en est une autre de provoquer activement celle de son amie de cœur.

Le jeu rejoint ici les intentions de Philippa Foot, qui n'inventa le paradoxe du tramway que pour montrer la vanité de ces calculs d'apothicaire en matière de morale. Selon la philosophe, l'éthique des conséquences doit céder le pas à la vertu, et l'intuition morale doit l'emporter sur l'arithmétique. Entre déontologie et conséquentialisme, il existe une troisième voie, celle de l'éthique des vertus, selon laquelle c'est la qualité de la volonté qui détermine celle de l'acte.

Comme l'explique R. Maggiori, pour l'auteur de *The Problem of abortion*, "le point essentiel de la réflexion morale est de savoir quel genre de personne on est, et non quelles règles d'actions moralement correctes (d'utilité, de justice...) on doit suivre" ((Robert Maggiori, *En Vertus en voilà, Libération*, 5 mars 2014). Ainsi s'expliqueraient les opinions rassurantes données par Warren et Chloé à l'approche de la tempête : quelle que soit la décision de Max au moment crucial, elle sera la bonne, car elle aura été le produit d'une

conscience pure et d'une intention droite. D'une âme vertueuse ne peuvent naître que des actes vertueux, quels qu'ils soient. L'ultime choix révèle ainsi la nature de la volonté qui a pris cette décision. C'est précisément sur cette révélation qui dépasse les frontières exiguës de la ratiocination casuistique que se termine *Life is Strange* : le jeu ne consiste pas en un exercice de pensée, ni en une suite de tests logiques ; il s'attache à construire une relation trop riche entre les personnages et le joueur pour que la raison puisse à elle seule servir de critère du bien et du mal. "Bay or bae" ? Sur la falaise, Max ne dispose plus que de son intuition. Par delà le bien et le mal (Warren et Chloé l'avaient prévenu qu'il n'y avait pas de mauvais choix), ne subsiste qu'une éthique du sentiment, une morale du cœur qui a ses raisons, mais que la raison ne peut connaître. Le jeu, comme la tragédie selon Aristote, culmine ainsi sur une *anagnorisis*, une reconnaissance qui est aussi une révélation : en choisissant de sacrifier son amie Chloé ou la ville d'Arcadia Bay, le joueur découvre, avec Max, sa propre identité. A travers l'expérience vécue en jeu par Max, c'est le joueur lui-même qui lève un coin du voile dissimulant ses aspirations, ses engagements, les valeurs qui le font vivre. Là où achoppent les ratiocinations des philosophes, là où la raison se trouve contrainte à l'abdication, là où les principes de l'éthique universitaire cessent d'être d'aucune aide, triomphe une conception de la vertu fondée sur la conviction du for intérieur et de l'intimité de la conscience.

*

Si *Life is Strange* a été vécu avec tant d'intensité par le public depuis sa sortie, c'est parce que le joueur n'y est pas simple spectateur du désarroi tragique des héros : grâce à la vertu d'une mécanique ludique propre à faire tomber le quatrième mur, il est rendu en quelque manière responsable du choix final et de ses répercussions. Il devient lui aussi héros tragique : il est *embarqué*. C'est par delà le bien et le mal, dans l'horizon du tragique, que Max est amenée à se déterminer, et c'est aussi dans cet espace de ténèbres morales que le joueur est invité à la rejoindre. Si les décisions n'ont finalement guère de prise sur le cours général d'une intrigue épisodique et linéaire, c'est sur le joueur qu'elles exercent leur influence ; c'est lui qui se retrouve mis en cause, entraîné dans ce monde aux contours flous et aux principes incertains, emporté dans un tourbillon d'inquiétude et de flottement, et pour finir amené à remettre en question ses propres choix en termes de morale et d'identité.

Life is Strange, s'il est tout entier construit sur des questions éthiques, ne saurait se réduire à un manuel de cas à étudier et résoudre. Au contraire : la théorie du chaos vient réfuter tout moralisme facile et dogmatique, fondé sur des critères objectivables et calculables du vice et de la vertu. En authentique tragédie, le jeu se garde de délivrer une leçon. Il nous laisse méditer sur un tragique qui est au fond celui de la condition humaine, celui d'une vie au bord de la falaise. *Life Is Strange* rompt ainsi délibérément, et avec beaucoup de soin, avec une tradition vidéoludique bien ancrée selon laquelle le terme de l'expérience devrait pouvoir se solder par un sentiment de victoire et de gratification symbolique à travers une "bonne" fin. *Life is Strange* n'est certes pas la première oeuvre à suggérer la faillite des morales de la liberté et du calcul des conséquences : le thème est récurrent, tant dans les œuvres canoniques que dans la culture populaire, de Sartre à *Harry Potter et l'enfant maudit*, en passant par le film intitulé *L'Effet papillon* auquel le jeu renvoie explicitement. Dans l'univers du jeu vidéo, le problème du tramway avait déjà été traité dans *Fable III*. Mais le gameplay du choix à conséquence, en brisant le quatrième mur, donne une dimension nouvelle à ce traitement esthétique des questions éthiques, en imposant au joueur une responsabilité, voire une culpabilité, épargnées au spectateur de cinéma ou au lecteur de roman. Ceux-ci contemplaient, certes avec effroi et pitié, mais de loin, les passions véhémentes dans lesquelles se débattaient les protagonistes d'une tragédie. Désormais, le jeu vidéo permet au joueur d'entrer partiellement dans sa déstabilisante enceinte. De plus, dans *Life is Strange*, la profondeur psychologique et l'empathie des joueurs à l'égard non seulement de la protagoniste, mais de la plupart des habitants d'Arcadia Bay, transforme en drame humain le problème d'éthique formel abstrait et désincarné posé par le dilemme du tramway. Chloé, Max, mais aussi Joyce ou Warren acquièrent, au fil des épisodes une épaisseur au moins comparable à celle d'un héros de fiction issu d'un autre support médiatique. C'est ce sentiment d'existence qui rend plus insurmontable le dilemme du phare : nous ne sommes plus confrontés à un puzzle de logique formelle comme dans le *trolley problem*, mais à des êtres vivants face à des cas de conscience insolubles par l'application de critères objectifs. Face à l'impossibilité de prédire les conséquences de nos actes, et de dégager une conduite fondée en raison, ne reste que le sentiment,

l'émotion, et surtout cette intime conviction, aussi indémontrable qu'irréfutable, d'avoir pris la bonne décision. Une morale du cœur, qui a ses raisons, mais que la raison ne connaît point.

1. Friedrich Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*, 1885, troisième partie. [↔]
2. *Crépuscule des idoles*, 1888 [↔]
3. "in a continuous spiral, beginning in the lower right-hand corner near the center" (James Mooney, *Calendar History of the Kiowa Indians*, Seventeenth Annual Report of the Bureau of American Ethnology to the Secretary of the Smithsonian Institution, 1895-96, Government Printing Office, Washington, 1898, p. 43). Voir aussi Cheryl Wells, *Suns, Moons, Clocks, and Bells: Native Americans and Time*, Department of History, University of Wyoming, 2008 [↔]
4. <https://gamergen.com/actualites/life-is-strange-dontnod-entertainment-square-enix-projet-feu-vert-260526-1> [↔]
5. Philippa Foot, « The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect », *Virtues and Vices*, Oxford, Basil Blackwell, 1978 ; première édition : Oxford Review, numéro 5, 1967 [↔]



Ce contenu a été publié dans [Conférences et séminaires](#) par [Tony Gheeraert](#). Mettez-le en favori avec son [permalien \[https://melancolie.hypotheses.org/1399\]](https://melancolie.hypotheses.org/1399) .