



HAL
open science

Peut-on connaître l'histoire en jouant à un jeu vidéo ? Trois problèmes sur la connaissance, la fiction et la vérité

Arianna Beatrice Fabbricatore

► To cite this version:

Arianna Beatrice Fabbricatore. Peut-on connaître l'histoire en jouant à un jeu vidéo ? Trois problèmes sur la connaissance, la fiction et la vérité. Congrès international de l'ASECS (American Society for Eighteenth-Century Studies), Apr 2021, Toronto, Canada. hal-03735958

HAL Id: hal-03735958

<https://hal.science/hal-03735958>

Submitted on 21 Jul 2022

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.

Arianna Fabbricatore, « Peut-on connaître l'histoire en jouant à un jeu vidéo ? Trois problèmes sur la connaissance, la fiction et la vérité. Congrès international de l'ASECS (American Society for Eighteenth-Century Studies), Toronto (Canada), 7 avril 2021.

Abstract : Dans quelle mesure un jeu vidéo peut-il nous offrir une expérience de l'histoire ? En m'appuyant sur le travail mené au sein du projet VESPACE, jeu virtuel qui fait du spectateur un joueur actif, je me propose d'analyser les problèmes théoriques posés par l'approche ludique des jeux vidéo et d'élaborer une réponse à ces questionnements.

Quelle valeur de connaissance peut-on conférer à l'activité insouciante d'un spectateur-joueur virtuel qui vit une expérience de jeu ? Quel fondement l'expérience singulière d'un joueur d'aujourd'hui pourrait avoir dans la connaissance de l'histoire ? Avec quelle pertinence un jeu pourrait-il ambitionner à fournir des connaissances historiques ?

En bousculant les cadres conceptuels traditionnels, la réflexion développée ici propose une réponse argumentée visant à démontrer comment le jeu engage le joueur dans l'oubli fécond de l'action volontaire et lui permet d'expérimenter l'activité de notre « pensée fictionnante », à savoir le mode de connaissance fictionnel qui façonne notre rapport au monde. Ainsi, dans la situation insouciante et détournée du virtuel, le jeu se présente-t-il comme un espace du doute et un exercice de vérité.

Introduction

Le projet VESPACE (Virtual Early-modern Spectacles and Publics, Active and Collaborative Environment¹) nous promet une expérience inédite : voyager dans le temps et nous plonger au XVIII^e siècle lors d'une soirée théâtrale à la Foire Saint-Germain à Paris. Son objectif est d'étudier l'expérience d'un spectateur virtuel et actif placé dans un environnement historique restitué par la technologie de la réalité virtuelle qui puisse recréer les espaces, les couleurs, les

¹ Le site dédié au projet le présente ainsi : « En collaboration entre l'Université de Nantes et la Louisiana State University, VESPACE doit permettre d'explorer l'usage des technologies issues du monde du jeu vidéo pour tester des hypothèses à propos des relations entre la performance théâtrale et les interactions sociales au dix-huitième siècle, mais également re-concevoir la manière dont la recherche sur l'histoire culturelle, la représentation théâtrale et l'étude de la langue peut être entreprise. VESPACE est destiné aux étudiants et chercheurs dans le domaine des humanités et des sciences du numérique ; il est aussi un moyen pédagogique à l'usage des collégiens et lycéens permettant une découverte ludique du théâtre et de l'histoire du XVIII^e siècle. » Cf. <http://vespace.univ-nantes.fr/project> Le projet international est coordonné par Françoise Rubellin, professeur de littérature au l'Amo, université de Nantes, Florent Laroche, maître de conférence au LS2N, Ecole Centrale de Nantes, Jeffrey Leichmann, professeur de littérature française, université de Louisiane – USA. Je profite de cette note pour remercier les porteurs du projet et les autres membres de l'équipe pour le travail extraordinaire que nous avons mené ensemble lors des séances d'élaboration.

bruits dans une expérience immersive multi-sensorielle. Le projet est ambitieux et plusieurs questions émergent.

Premier problème : VESPACE fait du spectateur un joueur actif, immergé dans le jeu et agissant dans une action fictive et ludique. On peut questionner ce parti pris : le spectateur est-il nécessairement actif et en quoi consiste cette « action » ? Quelle valeur de connaissance peut-on conférer à l'activité insouciant d'un spectateur-joueur virtuel qui vit une expérience de jeu ?

Deuxième problème : le jeu de VESPACE se fonde sur les expériences multisensorielles et subjectives d'un avatar qui joue un jeu de société. On peut questionner le parti pris de la multisensorialité : cette connaissance sensorielle n'est-elle au détriment des représentations conceptuelles ? Quel fondement une expérience singulière d'un joueur d'aujourd'hui pourrait avoir dans la connaissance de l'histoire ?

Troisième problème : Les objectifs ambitieux de VESPACE semblent contraster avec la forme choisie : un jeu-vidéo. Un jeu, s'opposant par définition à l'activité de travail, consiste en général à proposer des espaces de détente et de divertissement. Avec quelle pertinence ce jeu, dans l'éphémère de son expérience singulière, dans le mensonge de ses fictions, pourrait-il ambitionner à fournir des connaissances historiques ?

On voit bien que ce projet se confronte avec une question centrale d'ordre épistémologique qui est celle de la connaissance. Je vais essayer d'apporter des éléments réponse dans l'économie de cette communication.

I.

Traditionnellement le spectateur, par opposition à l'acteur, est celui qui « contemple » un spectacle, une œuvre ou un événement sans intervenir. Or dans la tradition platonicienne, l'acte de la contemplation indique l'attitude de connaissance suprême à travers la vision directe du divin qui libère l'homme de l'esclavage du sensible et lui donne l'accès à la vérité. De cet idéalisme platonicien on peut rappeler schématiquement trois conséquences : 1) la dévalorisation de l'imagination, première étape de la connaissance dans le monde sensible 2) la supériorité de la vue sur les autres sens puisque la vérité suprême est une vision 3) une dévalorisation du spectacle du sensible : l'art est une illusion et la contemplation de l'art est non seulement passivité coupable, mais ignorance et éloignement néfaste et moralement déplorable de la vérité. C'est sous le poids de ce lourd fardeau que le théâtre s'est donné ainsi « la mission d'inverser ses effets et d'expier ses fautes en rendant aux spectateurs la possession de leur conscience et de leur activité² ». En pratique, pour sortir le spectateur du statut

² Rancière, Jacques. *Le spectateur engagé*. Paris: La fabrique éditions 2008.

négativement platonicien de la passivité on l'a mis en action, d'où une exigence performative qui engage la volonté du sujet en écartant tout soupçon de passivité coupable³. Or en passant du non-agir de la contemplation à l'action de la performance, ne sommes-nous pris dans un piège du « agir vs non-agir » ? En quoi VESPACE échapperait à ce piège ?

Il me semble que ce piège, qui est à la base du conflit conceptuel entre contemplation / action, se fonde sur la notion de volonté telle qu'elle est conçue par notre culture occidentale, à savoir l'exigence éthique d'une intention positive et volontaire (il faut agir en exerçant sa volonté, vouloir c'est pouvoir). Or en faisant du spectateur un joueur, VESPACE permet au sujet de se détourner de l'éthique de la volonté. L'action du spectateur-joueur n'est pas planifiée, elle se façonne dans l'indétermination fluctuante d'un jeu, où l'idée d'une action ludique oscille entre la découverte, le plaisir, le divertissement. Elle n'est pas régie par un commandement moral qui enjoint de faire ou de ne pas faire. Dans le jeu dessiné par VESPACE, le spectateur-joueur remplace l'intention positive, que ce soit regarder d'une certaine façon, apprendre des notions, connaître des éléments d'histoire etc., par une activité insouciante et spontanée telle que le jeu. Le jeu permet tout simplement un oubli de l'action volontaire qui est en plus un oubli de soi car le joueur, placé dans un contexte étranger et éloigné dans le temps, est dans un état de candeur et d'inconnaissance qui offre le renouveau dans sa façon de se rapporter au monde. C'est l'état de l'enfant dont nous parle Nietzsche dans la métamorphose de l'esprit : « l'enfant est innocence et oubli, un renouveau et un jeu, une roue qui roule sur elle-même, un premier mouvement⁴ ». Dans l'innocence du jeu, le joueur comme l'enfant sort de la prison dichotomique du « agir » vs « non-agir ». Dans le récit fictif du jeu, il habite un avatar dans lequel s'opère une sorte de dissolution du moi, un oubli de soi qui permet de saisir, par la voie du détournement la connaissance qu'il vise.

Une anecdote chinoise illustre fort bien cette idée : dans le *Liè-tseu (Livre de Maître Liè)*, texte fondateur de la pensée taoïste, on raconte l'histoire d'un homme qui avait l'habitude d'aller sur la plage où il jouait avec les goélands qui s'approchaient librement de lui. Un jour, suivant la demande de son père, cet homme alla à la plage avec l'intention d'en attraper un : pas un seul goéland s'approcha de lui. Vouloir n'est pas pouvoir, voire le contraire car l'intentionnalité rationnelle peut se révéler néfaste. Dans notre cas, on peut traduire : ce n'est pas dans l'intentionnalité explicite de vouloir mieux connaître l'histoire que l'on pourra atteindre notre but. Que faire alors pour attraper les goélands ?

³ Sur ce sujet qui concerne le rôle du spectateur entre passivité contemplative et exigence performative je me permets de renvoyer à mes réflexions sur le statut de ce que j'ai appelé « frueur » in *Fabbricatore*, Arianna. *Considérations sur l'expérience de l'art*. HAL: 2021. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-03183313/document>

⁴ Nietzsche, Friedrich. *Ainsi parlait Zarathoustra*, I, « Des trois transformations ». Paris: Librairie générale française, 1972, trad. fr. Georges-Arthur Goldschmidt, p. 39.

Le jeu, qui dans sa forme détournée et non directement intentionnelle déjoue la dichotomie agir-non-agir, se révèle une stratégie efficace pour éviter qu'un volontarisme gâte notre désir de connaître l'histoire et au même temps pour nous permettre d'atteindre notre but d'acquérir des savoirs. Mais, quels seraient ces savoirs qu'on peut saisir dans le détournement du jeu ? Qu'est-ce que VESPACE espère saisir à partir de l'expérience singulière et subjective d'un joueur ? Certes, le jeu se fonde sur des recherches historiques, mais les informations sont fragmentaires et elles sont remplies par des propositions forcément fictives. La structure même du jeu se place dans une double fiction : le jeu est régi par une fiction de base, le récit procédural, alors qu'un autre récit émerge dans l'expérience du joueur, le récit émergent. Si la fiction semble finalement dominer le jeu, l'idée de vérité historique et de connaissance certaine s'éloigne comme une chimère et on a l'impression de sombrer dans la fiction de la fiction où il ne nous reste que le pur divertissement dans le factice. VESPACE est-il finalement un jeu où tout est mensonge ? Que pouvons-nous connaître en jouant avec les goélands ?

II.

On arrive à notre deuxième question, à savoir peut-on ériger l'expérience à outil cognitif ? La question est vaste et complexe : comment connaissons-nous et à quelle vérité avons-nous accès ? La réponse des rationalistes de Platon à Descartes a puisé dans un innéisme dogmatique pour lequel, s'il existe bien une vérité unique, elle passe nécessairement par la raison, alors que l'expérience trompeuse n'est qu'une étape à dépasser. De l'autre front, les empiristes tels que Locke et Hume ont érigé admirablement l'expérience à seul moyen de connaissance ; toutefois ils se sont finalement retrouvés devant une impasse et ils ont été obligés de se plier à un scepticisme qui semblait faire l'aveu de nos faiblesses cognitives. La tentative de conciliation des deux versants a abouti au XVIII^e siècle dans le système de Kant qui, certes, confère à l'expérience un rôle essentiel, toutefois la place d'honneur reste à la raison critique et reine dont toute la philosophie kantienne interroge les conditions de possibilités de connaissance. Si depuis la synthèse kantienne d'autres théories de la connaissance ont penché d'un côté ou de l'autre, Sartre a contesté l'idée traditionnelle de connaissance selon laquelle « connaître c'est manger⁵ » et où l'esprit serait comme une araignée qui attire les choses dans sa toile et qui les déglutit couvertes de sa bave pour les digérer. En effet, en conférant à la raison le rôle de penser les données dérivées par les sens, le criticisme kantien n'a fait que renforcer la dévalorisation théorique du sensible, qui devait d'ailleurs être doublée par une dépréciation morale dérivée du Christianisme, fondé sur la séparation entre la matière et l'esprit et visant la maîtrise des aspects sensibles (et coupables) de l'homme.

⁵ Sartre, Paul. *Situations*, I (NRF, 1939). Nouvelle éd. Arlette Elkaïm-Sartre, Paris: Gallimard 2010.

Le problème essentiel se situe, me semble-t-il, toujours dans les cadres conceptuels qui nous piègent. Qu'on confère le sceptre de la connaissance à la raison ou à l'expérience, il n'en reste pas moins qu'on pense l'homme en le coupant plus ou moins en tranches séparées : d'une part la partie sensible, de l'autre l'intelligible. En effet en philosophie, on a abordé la question de la connaissance essentiellement à travers une enquête sur son parcours génétique : on a cherché les origines de la connaissance, soit dans un parcours ascendant (des sens vers l'intellect), soit dans un parcours descendant (de l'abstrait au concret, de la vérité révélée au réel). Mais, que le monde soit atteignable ou pas, que notre connaissance passe par la raison ou par les sens, il n'en reste pas moins qu'une fracture persiste entre le sensible et l'intelligible. Pourquoi sont-ils séparés ? En quoi seraient-ils distincts l'un de l'autre ? Sur quels préjugés se fonde ce cadre et la hiérarchie entre ces deux dimensions ?

On désigne généralement le sensible et l'intelligible comme deux dimensions opposées fondées sur deux instances : d'une part les sens et l'expérience sensible, de l'autre la raison et l'abstraction intelligible et entre les deux, une faculté intermédiaire, l'imagination. Or l'abstraction est une opération de l'esprit qui sépare la réalité de sa contingence pour en réduire la multiplicité en une unité fictive : en un mot, c'est une fiction. En effet on peut considérer que la raison n'est rien d'autre que l'imagination et que « penser » n'est autre chose qu'imaginer. Les concepts ne sont-ils de pures inventions ? Le monde de nos représentations, les lois, les droits, les principes, la morale, tout est une invention de notre imagination. D'ailleurs la science toute entière est une fiction : qu'est-ce une théorie ? N'est-elle pas une histoire qu'on propose pour expliquer des phénomènes ? Si l'abstraction est une opération de l'imagination, n'est pas cette faculté qui fonde notre connaissance ? Je dirais avec Hume que notre pensée toute entière est une « pensée fictionnante⁶ » : elle génère constamment des histoires qui façonnent notre lecture du monde dans une dynamique de narration investie d'une intensité émotionnelle. Si on y réfléchit bien on reconnaîtra que toute connaissance se déploie dans une sorte de narrativité fictionnelle dans laquelle nous sommes les protagonistes et que rien ne reste dans notre esprit qui ne soit pas élaboré par l'imagination et investie émotionnellement. Notre pensée est une pensée fictionnante dans le sens où elle ne peut s'empêcher de penser la réalité au-delà d'un cadre de cette opération de mise-en-fiction. Or, cette opération de « mise-en-fiction » n'est-ce que VESPACE propose justement d'expérimenter ? Dans une dynamique immersive, le joueur expérimente les opérations de notre raison qui est imaginative autrement dit fictionnelle : elle structure nos expériences perceptives en micro-récits dont nous sommes les acteurs principaux. Les récits émergents du jeu figurent ainsi comme une modalité de notre connaissance du monde.

Passons donc au sensible : qu'est-ce que les sens ? Les scientifiques les définissent comme une capacité sensorielle lié à un organe sensoriel. Mais qu'est-ce un organe sensoriel ? Si on consulte un manuel d'anatomie on découvre qu'un organe sensoriel est une structure qui a la

⁶ Sur ce concept, je me permets de renvoyer à Fabbricatore, Arianna. *Considérations sur l'expérience de l'art*. cit.

fonction de détecter un stimulus dérivant de l'environnement. On n'a pas de difficulté à percevoir le paradigme derrière la théorie : cette définition présuppose une relation intérieur/extérieur entre l'homme et son environnement à partir des données sensibles sur un mode unisensoriel. Les dernières découvertes scientifiques permettent d'élaborer de nouvelles théories sur la connaissance sensible fondées non plus sur la séparation de cinq sens indépendants, mais sur l'activité de neurones multisensoriels (les connaissances synesthésiques). Un nouveau classement de sens commence à se frayer un chemin, on dénombre désormais à côté des cinq sens externes, quatre sens internes : la proprioception, l'équilibriception, la thermoception et la nociception (perception de la douleur). Mais là encore on peut se demander pourquoi cette séparation entre sens internes et externes ? Par exemple, en regardant l'image d'une cheminée, on ressent la chaleur de la même façon qu'en imaginant un citron juteux on ressent la salivation. Alors pourquoi la perception de la lumière serait externe et la perception de la chaleur serait interne ? Les carcans des traditions sont des barrières difficiles à dépasser puisqu'ils sont difficiles à décerner. Pourtant de nouvelles hypothèses voient le jour dernièrement comme l'idée qu'il n'existerait qu'un seul sens. On pourrait pousser ces hypothèses encore plus loin : et si ce seul sens n'était tout simplement que l'activité expérientielle de notre pensée fictionnante ?

Il est évident que le potentiel cognitif de l'expérience est à repenser et que VESPACE contribue à ce renouveau par plusieurs raisons. Tout d'abord, dans l'expérience immersive de l'avatar, le joueur est invité à expérimenter une intentionnalité motrice corporelle qui met en discussion la hiérarchie des sens. Ainsi, VESPACE questionne la relation entre la représentation conceptuelle de l'action (le récit qu'on fait et qui devient histoire) et l'action même. Le spectateur est en action, et cette action précède la représentation conceptuelle de l'histoire. L'expérience subjective se fonde sur la base du récit procédural et du récit émergent, les deux sur des modalités qui dépassent le verbal et qui permettent d'expérimenter une connaissance en action. Dans cette nouvelle forme de connaissance, le joueur se retrouve à faire l'expérience du fonctionnement de notre pensée fictionnante. Enfin, le jeu se fonde sur une expérience intersubjective, ce qui permet de déplacer l'objet des observables du contenu singulier des expériences, qui seront toutes subjectives et différentes dans leur caractère unique (pensons par exemple à l'expérience du goût de l'ananas chez Locke), à l'observation des modalités de l'expérience que nous partageons dans le contexte social. Il s'agit de connaître la façon dont nous interagissons dans une situation sociale.

Dans cette dimension intersubjective, on pourrait reprocher à VESPACE de se limiter finalement à proposer une expérimentation sociologique. Si le jeu ne nous garantit pas des connaissances historiques, si l'expérience reste néanmoins l'expérience d'une fiction, en quoi ce jeu est-il pertinent comme outil scientifique ?

III.

Le format de jeu n'est-il pas finalement inadéquat pour former des connaissances historiques ? Il me semble que tout ce qu'on vient d'avancer permet de démontrer le contraire.

Premièrement, dans la situation insouciante et détournée du jeu virtuel, VESPACE arrive à déjouer le piège conceptuel du couple antinomique « agir vs non-agir » et permet au joueur de s'engager dans un oubli fécond : premièrement l'oubli de l'intention (on se souvient des goélands) permettant au joueur de s'investir dans une nouvelle voie de la connaissance qui dépasse l'intentionnalité rationnelle consciente. Il s'agit plus largement d'un oubli de soi : engagé dans le jeu immersif par un avatar, le joueur-spectateur est appelé à changer de corps et à expérimenter de nouveaux ressorts de son rapport à soi et au monde. Dans un contexte étranger, dans un corps étranger, il expérimente l'oubli des paradigmes, des représentations conceptuelles ou verbales et des repères sensoriels dans une dissolution du moi qui permet de saisir une autre voie de la connaissance.

Ensuite, dans la dynamique de cette expérience active et immersive, le joueur expérimente un mode de connaissance intersensoriel qui dépasse le clivage hiérarchique entre la raison et les sens. Par le croisement entre récits procéduraux et récits émergents, le joueur fait l'expérience de notre pensée fictionnante à l'œuvre dans notre rapport au monde. C'est une expérience de notre mode de connaissance par la raison qui est à la fois imaginative et sensitive qui investit inévitablement nos actions dans une dimension émotionnelle. C'est une occasion pour contribuer à refonder notre connaissance non plus sur le dictat du logos, du concept, du langage, ou sur l'intelligence spéculative, mais sur l'expérience et l'intelligence sensible, motrice, émotive et incarnée.

Enfin, je dirais que cette expérience, dans l'approximation de ses fictions historiques, nous apprend à douter et non pas de nos sens, mais de notre connaissance. Nous avons douté pendant des siècles de nos expériences sensorielles, ce jeu nous apprend à douter de l'histoire telle qu'elle a été façonnée par les fictions multiples des historiens. Bien sûr, dans le jeu les décors sont inventés et ce qu'on voit n'est pas forcément ce qu'il existait à l'époque : c'est un fait, le passé est passé, nous ne pouvons pas le récupérer. Mais l'histoire, celle avec un grand H, n'est qu'un récit, un morceau choisi parmi les événements que l'historien a sélectionné et modélisé selon ses sources par le filtre de ses connaissances et de sa culture. Alors l'expérience de ce jeu nous apprend à douter de la vérité : c'est ainsi que le format jeu me semble encore plus pertinente. Le jeu, tel qu'il est proposé par VESPACE, pourrait être considéré comme une métaphore de la connaissance. Issue d'un processus qui nous engage avec notre corps dans des expériences où le sensoriel et l'intellectif ne sont pas distincts, la connaissance est comme un jeu dont le résultat est toujours nouveau.

En jouant « avec les goélands » nous faisons l'expérience de la vérité, à savoir qu'on ne peut pas l'attraper. Cela pour une simple raison : la vérité est toujours en mouvement et lorsqu'on tente de la figer elle devient un dogme et elle disparaît. Faut-il donc renoncer à la vérité ? Je dirais que si on ne peut pas la posséder, on peut jouer avec elle comme l'homme avec les goélands. En effet, l'essence de la vérité n'est-elle le fait même d'être insaisissable ? La vérité est par nature dynamique, vivante toujours en mouvement.

C'est en cela que ce jeu se présente comme un exercice de vérité : il met en pratique une tension entre un cadre, des règles, quelque chose de fixe, de donné, de rassurant, et l'inconnu, l'imprévu, y compris la possibilité de faire des nouvelles règles. On retrouve alors dans le mot le sens originare de danse tel que nous le rappelle Gadamer : le jeu est un mouvement qui est « un va et vient⁷ » incessant, le mouvement de ce qui est « en jeu ».

Arianna Fabbricatore, Paris, 30 juillet 2021.

Can we experience History by playing a video game? Three problems on Knowledge, Fiction and Truth.

Abstract: To what extent can a video game offer us an experience of history? Based on the work carried out within the VESPACE project, a virtual game that makes the spectator an active player, I propose to analyze the theoretical problems posed by the playful approach to video games and to develop an answer to these questions.

What knowledge value can be attributed to the carefree activity of a virtual spectator-player who lives a gaming experience? What basis could the singular experience of a player today have in the knowledge of history? How relevant could a game aim to provide historical knowledge?

By shaking up the traditional conceptual frameworks, the reflection developed here proposes a reasoned response aimed at demonstrating how the game engages the player in the fruitful oblivion of voluntary action and allows him to experience the activity of our "fictional thought", namely the fictional way of knowing that shapes our relationship to the world. Thus, in the carefree and diverted situation of the virtual, the game presents itself as a space of doubt and an exercise in truth.

⁷ Gadamer, Hans-Georg. *Vérité et méthode* [1960]. Paris : Seuil, 1996, p. 121.