

DISSERTATION

Pour beaucoup, la profondeur est un concept recherché : sonder son existence et creuser le sens de nos aspirations. Ces abysses nous attirent, on espère s'y retrouver, s'affirmer en tant que personne.

« Si chaque test de jeu vidéo aborde bon nombre d'aspects pour rendre compte de la qualité du produit - graphisme, écriture, rejouabilité... -, il est une notion moins souvent abordée : celle de sa profondeur. Qu'est-ce qui fait qu'un titre est profond ? » Canard PC, numéro 404, mars 2020, « How Deep is your game ? Comment évaluer la profondeur d'un jeu ? », p.94-95.

Au sens littéral du terme, la profondeur caractérise une mesure verticale. En philosophie, elle est vue comme un concept. On parle de profondeur de la pensée, contraire de la superficialité, autrement dit ce qui est limité à la surface. Dans le domaine vidéo ludique, tout comme dans d'autres domaines artistiques, c'est un sujet grandement discuté. Que signifie la profondeur dans le jeu vidéo ? Comment la mesurer ? Est-elle mesurable ? Nous allons dans un premier temps distinguer la profondeur des jeux vidéo de la notion de complexité avec laquelle nous pouvons la confondre. Puis, nous traiterons de cas d'exemple avec la compétition et l'esport. Dans un second temps, nous traiterons des notions plus abstraites liées à la profondeur. Nous lierons l'émotion subjective à la sensation de profondeur. Puis nous nous appuierons sur le cas des Walking Simulator pour discuter de la remise en question du jeu vidéo. Pour finir, nous verrons le parallèle entre l'expérience personnelle d'un joueur et la subjectivité de la profondeur. Ainsi, plongeons dans les abîmes de ce médium.

Dans un jeu, vidéo ou non, sa profondeur est souvent confondue avec sa complexité. Ces deux termes entretiennent une relation spéciale, voire paradoxale. Il est important de les distinguer lorsqu'on critique ou design un jeu. Comme décrit dans le livre "The Art of Game Design" de Jesse Schell, le jeu vidéo est avant toute une expérience et sa profondeur est liée à celle-ci. Nous pouvons donner une première définition à la profondeur, que j'appellerais "mécanique". Un nombre de possibilités d'expérimentation émergentes ou de choix significatif au sein d'un système de règle. Un exemple concret d'un jeu plutôt dénué de profondeur mécanique est le jeu du Morpion. Ses règles ne permettent pas une pléthore d'expérimentations différentes pour le joueur. C'est un problème que l'on peut remarquer également dans les premiers jeux de tir à la première personne comme Wolfenstein 3D. Même si effectivement, il peut y avoir des variations de scénarios de jeu elles ne sont pas souvent différentes au niveau de l'expérience qu'on en tire. Des armes et ennemies de différents types y ont été ajoutées au fil de l'histoire du genre et permettent alors plusieurs scénarios de combat possibles à expérimenter de faire des choix significatifs qui nous font ressentir le contrôle. Le récent Doom Eternal en est un exemple flagrant et une véritable quintessence de cette évolution. La profondeur mécanique pourrait venir donc de l'aptitude du joueur à réfléchir et utiliser les options que les règles du jeu présentent, c'est une activité cérébrale. Cependant, une multitude de possibilités ne démontre pas de façon systématique qu'un jeu est profond mécaniquement. En effet, le joueur a à sa disposition une étendue de choix, mais que finalement seulement une seule est viable pour pouvoir jouer correctement, alors cette profondeur est artificielle et le jeu n'en a pas. Imaginons un jeu où le but est de deviner un nombre. Il y a une infinité de choix possibles, mais dirait-on qu'un tel est profond ? Il est sûrement question d'état de jeu. Dans cet exemple, seulement deux états sont possibles, « nombre deviné » et « nombre non deviné ». Il n'y a donc aucun moyen de penser à des choix significatifs et réfléchis.

En d'autres termes, la profondeur mécanique d'un jeu permettra au joueur de pouvoir s'exprimer à travers ses actions résultant de ses choix personnels et sensés. Vient alors la complexité, idée souvent confondue avec la profondeur.

La complexité, c'est le poids mental qui pèse sur le joueur. Le nombre d'informations à traiter, mémoriser, comprendre et tous ces calculs qui mèneront à ses choix. Les règles d'un jeu peuvent être complexes et les apprendre peut prendre du temps avant de pouvoir commencer à jouer réellement.

Certains jeux de plateau par exemple, demande un temps conséquent d'apprentissage des règles et un groupe de joueur motivé à le comprendre afin de pouvoir jouer. Le jeu de plateau Twilight Imperium ou encore, les jeux de rôle sur table comme Call of Cthulu, Pheonix Command et l'important Donjon & Dragon. Dans le cas du jeu vidéo, il existe un titre qui est souvent considéré comme le jeu le plus complexe qui a été créé, il s'agit de Dwarf Forteress, direct précurseur de Minecraft. Un jeu à l'interface peu accueillante où le but est de faire survivre un groupe de nain. Au lancement du jeu, un monde entier, des histoires, des personnages sont générés aléatoirement et a pour but de réaliser une simulation du monde. C'est un jeu important dans l'histoire du jeu vidéo, autant acclamé que critiqué sur sa profondeur, il est notamment entré au sein du Musée d'Art Contemporain à New York en 2012. Cette complexité entretient donc une relation spéciale, mais aussi paradoxale avec la profondeur mécanique d'un jeu. Les deux sont presque indétachables, mais la complexité restreint la possible profondeur d'un titre. Même si un jeu comme Dwarf Forteress est semble être doté à première vue d'une grande profondeur mécanique, car le joueur dispose d'une infinité de choix significatifs, sa complexité empêche pour beaucoup d'en faire l'expérience. C'est pourquoi certains game designer cherchent à créer des gameplay qui offrent un maximum de profondeur au joueur tout en ayant un minimum de complexité. On parle alors "d'Elegant Design". Des jeux facile à apprendre, mais dur à maîtriser, qui ont besoin d'investissement personnel afin d'en découvrir toutes ses subtiles mécaniques. Une certaine catégorie de jeu vidéo en regorge et nous permet de réfléchir sur une autre couche de profondeur : les jeux compétitifs.

Dans ces jeux compétitifs, la profondeur s'applique à l'application de la compréhension du jeu contre son adversaire. Prenons l'exemple des jeux de combat. Il y a une énorme différence entre un joueur qui a seulement appris à exécuter des combinaisons de touches successives et précises par réflexe et mémoire musculaire comme dans un jeu de rythme tel que SoundVoltex, et celui qui réfléchit à comment réagir à certains scénarios. Anticiper son adversaire, penser à sa position, les bonnes conditions d'attaques, le bon timing, ce sont tous des choix sensés que le joueur devra faire à travers de nombreuses autres décisions viables qui le mènera à la victoire. C'est cette adaptation qui fait la profondeur de jeux comme Super Smash Bros, un titre qui innove dans le genre très codifié du jeu de combat. Une profondeur extérieure au niveau d'apprentissage qui se passe chez le joueur et ses actions immédiates. Celui-ci apprend comment un élément fonctionne en dehors de son contrôle. Une approche presque sémantique du jeu. Une étude des signes et comment on les lit dans un espace incontrôlable. Le joueur devient un observateur. Ces discussions autour de la profondeur sont intéressantes et nous aident à cerner un peu plus ce que veut dire celle-ci en tant que critère d'évaluation orienté sur le gameplay. Cependant, elles omettent un point qui me semble essentiel, celui de la subjectivité de la profondeur. Car un choix significatif pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre.

En se tournant du côté de la recherche concernant la profondeur vidéo ludique, on observe des réflexions nuancées à son sujet, à l'instar d'un terme souvent utilisé de manière assez binaire. Des études qui prennent en compte la subjectivité et la sensibilité émotionnelle du joueur. Une exploration de ce concept abstrait qu'est la profondeur.

Selon l'étude "Depth in Strategic Games" du New York Game Center datant du 10 février 2019, leur définition est la suivante :

" La profondeur fait référence à la capacité d'un jeu à fournir une vie d'étude, d'apprentissage et de progression. Un jeu avec une grande profondeur est celui qui semble se cacher une infinité de problèmes stimulants et répond à de sérieuses réflexions en nous révélant continuellement des choses surprenantes et intéressantes à réfléchir." p.1.

Un jeu vidéo profond serait alors comme une œuvre qui renferme beaucoup plus que ce que nous avons trouvé lors de la première visite. Tous jeux existent alors à travers un spectre de profondeur, des grilles de lecture, telles les différentes strates d'une roche. Un même jeu vidéo peut avoir différents niveaux de profondeur selon les communautés différentes de joueurs où bien au sein d'une même communauté, mais à des époques différentes. Peut-être que la profondeur n'a pas à être un critère normé, comme des codes à appliquer pour qu'un jeu vidéo soit considéré comme profond, mais quelque chose de beaucoup plus intime. Ce que l'on attend de ce médium diffère d'une personne à l'autre et certains titres ont ébranlé et remis en question l'industrie du jeu vidéo. C'est le cas des "Walking Simulator".

Notre capacité à raconter des histoires nous définit en tant qu'humain. Depuis l'art pariétal au creux des cavernes, c'est notre façon de nous exprimer, de donner un sens à l'univers. Les jeux vidéo sont le fruit d'une évolution de la narration et en sont selon moi, son futur. Le terme au départ péjoratif de "Walking Simulator" désigne une branche de jeu vidéo plus axé sur l'atmosphère et la découverte d'un monde avec une interaction réduite, plutôt que sur des challenges de réflexes. Le genre a connu une évolution intéressante pour le domaine vidéo ludique tant il remet en question la définition même d'un jeu vidéo. Considéré par certains comme des non-jeux, de par leur manque de mécaniques de jeu ou profondeur de gameplay, il s'en est suivi une crise existentielle du média. Là où les autres formes d'art ne peuvent pas échouer en tant que telles, apparemment le jeu vidéo pouvait. Dear Esther est le titre pionnier de cette catégorie. Sorti en 2012 avec des avis partagés, ce jeu est plus un roman visuel, un roman interactif, la transcription d'une histoire dans un support plus immersif. L'œuvre du studio The Chinese Room ne suit pas les conventions traditionnelles des jeux vidéo. Il joue sur les métaphores et nous offre une expérience surréaliste. Gone Home en 2013 est le titre qui a popularisé le genre des "Walking Simulator". S'en est suivi alors d'une multitude de jeux qui a participé à la réflexion autour de la définition d'un jeu vidéo et sa potentielle profondeur. Le studio Galactic Cafe a pris cela à la lettre et on crée le satirique "The Stanley Parable". Un jeu vidéo basé entièrement sur le choix avec comme seul moyen de les entreprendre : se déplacer. Il joue sur la relation qu'entretient le joueur et ses attentes avec le jeu, explorant un aspect parfois contradictoire de ce dernier. Firewatch, du studio Campo Santo sorti en 2016, table sur un engagement moral basé sur une narration à choix multiples donnant l'illusion du contrôle et un développement des personnages poussés. Dans ces jeux, le gameplay est tissé avec les méthodes de narration et celui qui en témoigne le plus est What Remains of Edith Finch par Giant Sparrow paru en 2017. Notamment une scène particulière du jeu, celle à la conserverie de poisson.

On contrôle un ouvrier dont le travail est de découper du poisson et le mettre ensuite sur un tapis roulant. Avec stick analogique de droite, on gère la brève découpe du poisson pour ensuite l'envoyer au tapis roulant. En même temps, qu'on entend la narratrice nous raconte les rêves d'aventure et de conquête de ce personnage, avec le stick analogique de gauche, on contrôle sa fantaisie. Le jeu nous apprend à gérer deux choses différentes en même temps et la monotonie du travail qu'ils veulent retranscrire à travers cette phase de jeu est totalement capturée quand on se rend compte que la découpe du poisson se fait maintenant inconsciemment et automatiquement. Les "Walking Simulators" usent d'outils narratifs surprenants et efficaces afin de transmettre leurs intentions et des émotions. C'est selon moi là que se trouve toute la profondeur de ces jeux.

“ Cette notion que les jeux vidéo peuvent s'élever au-dessus d'une trivialité perçue par leurs actuelles manifestations offre une opportunité de jouer avec les attentes d'une forme de jeu, attentes qui ne sont pas encore gravées dans la roche. [...] Peut-être qu'il serait plus approprié de passer un peu moins de temps à s'attarder sur ce que les jeux vidéo sont, et un peu plus sur ce qu'il pourrait être ” Stewart Woods. Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames. Game Studies Vol 4, publié le 1er novembre 2004. Car le jeu vidéo au-delà de sa matérialité peut être un grand voyage introspectif et personnel.

Les jeux vidéo sont différents d'il y a 10 ans. Cette avancée de la narration, on la doit à ces artistes qui émergent et maîtrise le médium afin d'explorer des thèmes, des concepts philosophiques, émotionnelles, ou encore métaphysiques comme The Witness de Jonathan Blow. Celui-ci explique lors d'une conférence à la Game Developers Conference nommée “How to design deep games”, que la profondeur même de son travail pour le jeu l'a changé. On touche là sans doute le fond de cette cavité, dernière couche des profondeurs. Celle qui essaye de communiquer avec nous. Les jeux vidéo essaient de nous parler, de nous transmettre quelque chose. Ils peuvent nous affecter profondément et changer les personnes. Des jeux tels qu'Ico de Fumito Ueda, outre sa profondeur esthétique et son ingénieux concept de design par soustraction, c'est un jeu unique en son genre qui se focalise sur les émotions du joueur. Fort de son succès, il a fait germer dans la tête de futurs artistes une nouvelle vision du jeu vidéo. Cela a donné naissance à d'autres titres aujourd'hui également acclamés et considéré comme profond comme Journey de Jenovah Chen, un jeu contemplatif et onirique inspiré de la théorie du monomythe de Joseph Campbell. Mais aussi Dark Souls dont le créateur Hidetaka Miyazaki a déclaré que c'était Ico qui l'a ouvert aux possibilités du médium. Shadow of the Colossus, suite spirituelle d'Ico offre une narration entièrement suggestive, mais qui n'en sera pas moins immersive. La mort des colosses génère une empathie particulière et subjective. En restant constamment dans la suggestion, il devient d'autant plus riche et se créer ainsi plusieurs niveaux de lecture, incitant le joueur à se questionner. Un questionnement moral ayant pour but l'implication émotionnelle du joueur dans le design du jeu.

La série de jeu Metal Gear Solid de Hideo Kojima aborde également des sujets profonds, voir politique et a pour intention de transmettre un message sur l'humain et ses sociétés. Allant de la dénucléarisation au transhumanisme, passant par la guerre et la paix, Metal Gear Solid est un manifeste du traumatisme post-nucléaire japonais comme le sont d'autres œuvres telles qu'Akira, Astroboy, Neon Genesis Evangelion ou encore Godzilla. BiTS, une émission de la chaîne Arte approche le jeu vidéo comme un reflet de la société et de nos mœurs. Elle explique les divers parallèles possibles entre ces mondes virtuels et notre environnement. Le jeu vidéo peut être un apprentissage intime à partir d'un spectre d'émotions qui nous a traversés. Puisqu'elle est essentiellement subjective, je vais tenter de partager mon expérience personnelle de cette profondeur abstraite, avec un jeu qui m'a impacté au plus haut point : Outer Wilds.

Outer Wilds, de Alex Beachum et Loan Verneau est un jeu qui touche au fond de soi. Ceux cherchant à se comprendre peuvent y trouver un voyage initiatique.

C'est donc la quête de soi qui nous mène dans cette odyssée, là où nous nous y attendions le moins. Non pas au sein d'une planète de ce système solaire ou à bord d'un vaisseau, ni même dans les écrits d'une civilisation ancienne. Nulle part et partout à la fois. Dans ce vaisseau spatial fait de bois, vous êtes seul. Seul et faible face à l'immensité du cosmos, de l'inconnu. Sans échappatoire, vous êtes voué à votre seule destinée, la fin des vingt-deux minutes de vie que vous octroie le jeu avant d'en recommencer une autre. Attendre était la seule chose à faire. Au fil que votre jauge d'oxygène descend, votre respiration, d'un rythme saccadé, vous torture à l'approche imminente de votre fin. Le jeu vous laisse seul avec vos pensées, votre égo, vos doutes et vos peurs. Seul face à la mort. Lorsqu'on voit le soleil au loin se transformer peu à peu en supernova, il se présente face à votre esprit et le pénètre. Il est absolu.

C'est par le biais de cette confrontation que le jeu vous ramène à votre place. Tout le monde ne serait pas forcément touché de la même façon, mais elle a le pouvoir de changer les personnes tout comme Ico à bouleversé Hidetaka Miyazaki.

Que pouvons-nous en tirer de tout cela ? Il existe une profondeur très « terre-à-terre » qui se trouve au cœur des mécaniques de jeu et de son système de règles. Il entre en confrontation directe avec la complexité qui doit être dosée au risque de rendre le jeu moins accessible. On va vu des exemples de jeux compétitifs qui sont généralement conçus avec cela en tête afin de les rendre abordables par un maximum. Des études tentent une approche beaucoup plus nuancée, laissant place à la subjectivité du joueur. Expliquant que la profondeur ne se mesure pas comme on pourrait mesurer de l'eau. Ce serait un attribut enraciné dans la pensée profonde et basé sur les réflexions que puisse nous procurer un titre. L'exemple du cas des « Walking Simulator » montre bien que dans certains jeux, la profondeur n'est pas peut-être pas où on la cherche. Cependant, tous ces différents aspects de la profondeur vidéo ludique peuvent se combiner et son encore débattu. Bien que la profondeur des intentions et des messages se transmette mieux grâce à un bon sens du game design et de la maîtrise des codes afin de pouvoir les détourner. Quoi que l'on puisse donner comme définition à la profondeur dans un jeu vidéo et dans l'art en général, celle qui importe, c'est la nôtre. Ce que signifie une œuvre pour nous. Ce qu'elle a fait ressurgir, les réponses ou les questions qu'elle a pu laisser en tête. Le jeu vidéo est avant toute une expérience, elle est personnelle, unique. Notre sensibilité en est la clé.