



HAL
open science

Expressions de l'éthique du care dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception : analyses de trois jeux vidéo indépendants canadiens par le prisme du care

Florentin Peters

► **To cite this version:**

Florentin Peters. Expressions de l'éthique du care dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception : analyses de trois jeux vidéo indépendants canadiens par le prisme du care. Sciences de l'information et de la communication. 2020. hal-03019492

HAL Id: hal-03019492

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03019492>

Submitted on 23 Nov 2020

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.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



#MasterJeuxMetz



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

UFR Sciences Humaines et Sociales - Metz

Master 1 Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux

Parcours Conception de Dispositifs Ludiques

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo :
récits, performances et éléments de réception.

Analyses de trois jeux vidéo indépendants canadiens par le prisme du care.

Mémoire de recherche présenté par

Florentin Peters

Dirigé par

Emmanuelle Simon

Année universitaire : 2019-2020

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Remerciements

La réalisation de ce mémoire a été accompagnée de nombreux individus. Leur soutien et leurs conseils m'ont permis de le mener jusqu'au bout, et j'aimerais ainsi remercier :

Me. Emmanuelle Simon, encadrante, pour ses recommandations avisées, pour m'avoir guidé tout du long et pour ses relectures,

M. Sébastien Genvo, professeur et chercheur, pour ses conseils et pour avoir interrogé ma vision afin de l'approfondir et l'enrichir,

M. Laurent Di Filippo, professeur, chercheur et directeur de ma promotion pour son guidage notamment dans la méthodologie,

M. Lucas Friche, ami, camarade et colocataire pour son soutien d'autant plus précieux dans les moments difficiles, ses retours d'expérience et ses relectures,

M. Damien Becret et M. Thierry Etlicher, amis et camarades de promotion, pour leur aide, le partage d'informations et le soutien que nous avons partagé durant toute la rédaction du mémoire,

Me. Elodie Peters, sœur et professeur de philosophie pour son éclairage et ses partages au sujet de l'éthique,

L'ensemble des enseignants qui m'ont guidé moi et mes camarades dans la recherche,

Mes camarades de promotion pour leur esprit de partage ainsi que toutes leurs remarques,

Et ma famille pour son soutien sur de nombreuses formes et sans qui je n'aurais jamais pu faire cette année d'étude.

Mais aussi à toutes celles et ceux qui liront ces écrits !

Sommaire

Remerciements.....	2
Sommaire	3
Introduction.....	8
1. L'éthique dans les jeux vidéo	8
2. L'éthique du <i>care</i> et la <i>carewave</i>	12
3. Corpus	14
4. Méthodologie	17
5. Plan.....	18
1. État de l'art et cadre théorique	19
1.1. Définitions et principes du <i>care</i>	19
1.2. Exclusions du <i>care</i>	23
1.3. Introduction aux formes de <i>care</i> abordées.....	24
1.3.1. <i>Care thématique</i>	24
1.3.2. <i>Care giving</i>	25
1.3.3. <i>Care receiving</i>	25
1.3.4. À propos des distinctions entre les trois formes de <i>care</i> étudiées.....	26
2. Méthodologie	27
2.1. Posture	27
2.2. Construction de la méthodologie d'analyse	29
2.2.1. Les thématiques et perspectives de l'analyse.....	29
2.2.2. La grille d'observation	31
2.2.3. La grille de sélection	33
2.2.4. Analyse comparée	34
2.3. Détermination du Corpus	35
3. Thématiques, imaginaires et récits de <i>care</i> dans les jeux vidéo.....	38
Introduction.....	38
3.1. Expressions du <i>care</i> thématique dans les jeux vidéo	38
3.1.1. Le développement de relations de <i>care</i> entre les personnages.....	38
3.1.2. Relations de <i>care</i> en échec : un commentaire du jeu vidéo sur la difficulté du <i>care</i> ... 45	
3.1.3. Contemporanéité et contextes de vulnérabilité	48
3.1.4. La place de l'autonomie relationnelle et de l'interdépendance.....	53
3.2. Intérêts et apports du <i>care</i> thématique dans les jeux vidéo	56
3.2.1. Le rôle du <i>care</i> thématique dans la transmission du <i>care</i>	56
3.2.2. Le <i>care</i> thématique comme outil pour inciter à l'adoption d'une attitude de <i>care giving</i> 57	
3.2.3. L'imaginaire de l'enfance comme vecteur du <i>care receiving</i>	60

Expressions de l'éthique du <i>care</i> dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.	
Conclusion	62
4. Le jeu vidéo comme espace de performance et d'apprentissage du <i>care</i>	63
Introduction.....	63
4.1. Définition du rôle de pourvoyeur.se de <i>care</i> et étapes de la performance de <i>care</i>	63
4.1.1. Le rôle de pourvoyeur.se de <i>care</i>	63
4.1.2. Le caring about.....	64
4.1.3. Le <i>care taking</i>	65
4.1.4. Le <i>care giving</i>	66
4.2. Performances de <i>care</i> par le jeu vidéo.....	66
4.2.1. Qu'est-ce qu'une performance de <i>care</i> dans le jeu vidéo ?	66
4.2.2. Le rôle du framework éthique et de la structure de jeu dans l'incitation au rôle de pourvoyeur.se de <i>care</i>	67
4.2.3. <i>Kind Words</i> : prendre soin des autres joueur.se.s	73
4.2.4. <i>Wandersong</i> : prendre soin des autres personnages	77
4.2.5. <i>Celeste</i> : prendre soin de l'avatar	79
4.3. Apprentissage du <i>care</i> par le jeu vidéo	81
4.3.1. Le <i>care</i> : une compétence qui s'acquiert de manière volontaire.....	81
4.3.2. La nécessité de posture et le travail préalable sur soi	83
4.3.3. La pratique du <i>care</i> , l'apprentissage par essais et erreurs et l'approche constructiviste	84
4.3.4. Projection-identification et imitation d'un avatar adoptant lui-même une attitude de <i>care</i>	88
4.3.5. Sensibilité & mémoire dans le maintien du <i>care</i>	89
4.3.6. Évaluation	91
4.3.7. Paramètres à prendre en compte dans la modélisation d'un apprentissage du <i>care</i> par le jeu vidéo.....	93
Conclusion	96
5. Les jeux vidéo comme espaces de réception du <i>care</i>	97
Introduction.....	97
5.1. La position de bénéficiaire de <i>care</i>	97
5.2. Éléments de design pouvant faciliter le <i>care receiving</i>	98
5.2.1. Accompagnement et Autonomie	99
5.2.2. « Forgiveness »	101
5.2.3. Bienveillance.....	102
5.2.4. Coziness	104
5.2.5. Inclusivité.....	104
5.3. Différenciation avec le <i>care thématique</i> et conditions du <i>care receiving</i>	105
5.4. Le jeu vidéo comme miroir de soi : l'expérience du <i>self-care</i>	106
Conclusion	108

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Conclusion	109
1. Expressions du <i>care</i> dans les jeux vidéo.....	109
2. Limites & Faiblesses.....	111
3. Ouvertures.....	114
Table des illustrations.....	116
Bibliographie.....	119
Corpus	119
Bibliographie Scientifique	119
Ludographie	122
Annexes.....	123
Modèle de grille d'observation	123
Modèle de grille de sélection	124
Grille d'observation de Kind Words	125
Grille de sélection de Kind Words	127
Grille d'observation de Celeste.....	127
Grille de sélection de Celeste.....	129
Grille d'observation de Wandersong.....	130
Grille de sélection de Wandersong.....	132

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Introduction

1. L'éthique dans les jeux vidéo

« L'une des premières choses à comprendre, c'est que le pouvoir n'est pas localisé dans l'appareil d'État et que rien ne sera changé dans la société si les mécanismes de pouvoir qui fonctionnent en-dehors des appareils d'État, au-dessous d'eux, à côté d'eux, à un niveau beaucoup plus infime, quotidien, ne sont pas modifiés. » (Foucault, 1975 : 758).

Selon Foucault, si l'on souhaite changer la société, il faut s'intéresser au niveau micro et quotidien des mécanismes de pouvoir, les mécanismes qui régissent son exercice, car celui-ci n'est pas possédé par une seule entité mais circule entre les individus. Le pouvoir n'est pas homogène et n'est pas seulement régi par les lois ou l'État : il ne suffit pas d'en inventer ou de les supprimer pour que les mécanismes associés disparaissent ou apparaissent. En d'autres termes, le traitement légal d'un problème ne signifie pas nécessairement un traitement de fond sur celui-ci. Dès lors, si l'on souhaite traiter le fond, il est nécessaire de considérer que des mécanismes de pouvoir que l'on pourrait juger comme toxiques ou pervers ne soient pas situés uniquement dans les domaines du droit ou de la politique, mais aussi dans l'éducation, la famille, le travail ou encore le loisir.

Ici, nous souhaitons nous concentrer sur le domaine ludique, souvent rattaché au loisir, et plus précisément sur l'une de ces formes contemporaines, à savoir le jeu vidéo. En effet, les jeux vidéo sont conçus sur la base de règles, de cadres et de systèmes¹ qui en régissent les possibles. Au travers de ceux-ci, des systèmes existants peuvent être reproduits, une ou plusieurs visions qui peuvent être transmises, ce qui nous pousse à considérer les jeux vidéo comme des systèmes d'influences. De plus, Foucault nous invitait à étudier le fonctionnement des mécanismes de pouvoir au quotidien, à l'ère où le jeu vidéo y est de plus en plus présent, n'est-il pas légitime d'envisager sa propension à retranscrire et transmettre des mécanismes de pouvoir ? N'a-t-il pas un rôle dans les changements sociétaux qui peuvent s'opérer, ne serait-ce qu'à l'échelle des individus ?

Considérons, par exemple, la notion de croissance. À première vue, on pourrait la retrouver dans des jeux tels que *Age of Empires* ou *Civilization*, où l'objectif consiste à gagner toujours plus en puissance, étendre son territoire le tout en exploitant les ressources environnantes. Naïvement, on pourrait considérer que parce que ce sont des jeux, les objectifs qu'ils définissent et les attitudes ludiques² qu'ils incitent n'ont pas d'importance. Mais cela reviendrait à admettre que les jeux n'ont pas un effet

¹ Au sens de la définition suivante, tirée du dictionnaire Larousse : « Ensemble d'éléments considérés dans leurs relations à l'intérieur d'un tout fonctionnant de manière unitaire. »

² Rattaché au concept anglophone de *play*, à savoir ce qui caractérise le jeu dans son activité : la posture des joueur.se.s.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
sur la vie réelle de ces joueur.se.s, qu'ils n'ont pas la capacité d'influencer leurs mentalités et leurs manières de penser, de voir le monde. Jouer ne serait pas compatible avec l'idée d'apprendre des concepts, d'assimiler des schémas de pensée ou de mobiliser une réflexion éthique. La reproduction du système de croissance dans *Age of Empires* ne serait qu'anodine et il ne serait pas nécessaire de se poser la question de si celui-ci, à l'échelle des jeux vidéo, pourrait être toxique ou bénéfique pour les individus, les communautés et les sociétés dans lesquelles ils s'inscrivent. Autrement dit, il ne serait pas nécessaire de se demander si les jeux vidéo sont éthiques ou reflètent des éthiques dont nous souhaitons nous départir ou au contraire, encourager.

De nombreux auteurs sont allés à l'encontre de cette vision réductrice du jeu. Ian Bogost considère, via son concept de rhétorique procédurale, qu'un jeu transmet un message par ses procédures, c'est-à-dire ses mécaniques et systèmes, soit ce qui a trait au *game*³: « Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. [...] procedural rhetoric entails persuasion – to change opinion or action. [...] procedural rhetoric entails expression – to convey ideas effectively. »⁴ (Bogost, 2007 : 29). Miguel Sicart, de son côté, expose l'idée que l'éthique d'un jeu est formée par la rencontre entre ce que le jeu en tant qu'objet moral offre, l'expérience produite par cet objet et le.a joueur.se qui y joue. Pour lui, il est essentiel d'intégrer cette dimension à l'étude de l'éthique d'un jeu : « While the content of the game plays a role in the ethics of games, it is not enough to accurately describe them. Only if we take into account that games are designed objects that create experiences for players will we have a starting point for analyzing the ethics of games. Understanding the ethics of any computer game involves researching the interplay between a designed moral object, a moral experience derived from that object, and the moral agent that experiences the game. The relations between these three elements determine the ethics of computer games. »⁵ (Sicart, 2011 : 144). Sicart met notamment beaucoup l'accent sur l'importance des joueur.se.s dans le processus de réflexion éthique, en postulant que le.a joueur.se doit être reconnu comme un.e agent.e éthique actif.ve « players are not to be taken as passive subjects, but as active ethical agents. »⁶ (*ibid.* : 10-

³ Concept anglophone décrivant le jeu en tant qu'objet, par opposition au *play* qui le définit dans son activité.

⁴ « La rhétorique procédurale est un nom générique pour la pratique de création d'arguments par les processus. [...] la rhétorique procédurale implique la persuasion – changer l'opinion et l'action. [...] la rhétorique procédurale implique l'expression – transmettre des idées efficacement. » [notre traduction]

⁵ « Tandis que le contenu d'un jeu joue un rôle dans les éthiques des jeux, il n'est pas suffisant pour les décrire avec précision. C'est seulement si nous prenons en compte que les jeux sont des objets conçus créant des expériences pour les joueur.se.s que nous aurons un point de départ pour analyser les éthiques des jeux. Comprendre les éthiques de n'importe quel jeu vidéo implique la recherche de l'interaction entre un objet moral conçu, une expérience morale dérivée de cet objet, et l'agent moral qui fait l'expérience du jeu. Les relations entre ces trois éléments déterminent les éthiques des jeux vidéo. » [notre traduction]

⁶ « Les joueur.se.s ne doivent pas être envisagé.e.s comme des sujets passifs, mais comme des agent.e.s actif.ve.s. » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

11). Pour caractériser une éthique dans un jeu vidéo, nous pouvons aussi mobiliser les concepts d'éthos ludique de Sébastien Genvo, qui définit la manière dont les structures d'un jeu créent un univers de valeur qui guide les joueur.se.s dans l'activité de jeu : « ethos should also be understood as a notion which conveys “a value system” [...] . The concept of ludic ethos invites us to understand how individuals are guided in their play activity by some “pragmatic markers”, and how structures build a universe of specific values to be accepted as a game »⁷ (Genvo, 2016 : 94-95). La notion de framework éthique développée par Jose Zagal nous aide également à penser la construction de l'éthique dans le jeu, construite cette fois par un alliage entre les systèmes de récompenses et de punition d'un jeu et leur contextualisation narrative : « In videogames, certain behaviors and actions are rewarded while others are not. Those behaviors that are encouraged can be considered desirable or good while the opposite holds for those that are discouraged. By coupling the evaluation of in-game actions with the narrative framework that contextualizes them, a videogame can both represent as well as enact an ethical framework »⁸ (Zagal, 2009 : 2). Ces visions misent ensemble nourrissent ainsi nos réflexions et nos méthodes d'analyses.

De plus, en partant de la notion de contingence telle que Genvo l'utilise - soit pour décrire la jouabilité⁹ des jeux – nous pouvons tirer un lien avec l'éthique. Agata Zielinski, dans son article *L'éthique du care*, rappelle ce lien : « souvenons-nous avec Aristote que le lieu de l'action humaine – de l'éthique – est précisément la contingence. C'est dans l'indétermination que nous avons à nous décider. » (Zielinski, 2010 : §7). Or, cette contingence est un élément clé du jeu, qui sont également emprunts de choix et de décisions à prendre. Comme on pourrait le dire en reprenant les célèbres mots de Sid Meier, « A [good] game is a series of interesting choices » (Morris, Rollings, 2000 : 38). En revanche, si Sid Meier parle de « bon jeu », cela ne nous nous intéresse pas et nous préférons considérer davantage la notion de choix en tant qu'un des éléments constitutifs des jeux, par le biais notamment de la contingence. Nous nous appuyons ainsi sur l'idée, formulée par Genvo au sujet des écrits de Thomas Malaby, que « les règles d'un jeu sont conçues [...] pour générer de la contingence. » (Genvo, 2013 : 70). La structure d'un jeu génère donc de la contingence et ainsi des

⁷ « l'éthos doit aussi être compris comme une notion qui transmet « un système de valeurs » [...]. Le concept d'éthos ludique nous invite à comprendre comment les individus sont guidés dans leur activité de jeu par des « marqueurs pragmatiques », et comment les structures construisent un univers de valeurs spécifiques à comprendre comme un jeu. »

⁸ « Dans les jeux vidéo, certains comportements et actions sont récompensés et d'autres non. Ces comportements qui sont encouragés peuvent être considérés désirables ou bons tandis que le contraire s'applique à ceux qui sont découragés. En couplant l'évaluation d'actions en jeu avec le framework narratif qui les contextualisent, un jeu vidéo peut à la fois représenter et générer un framework éthique ».

⁹ La jouabilité désigne la propension d'un objet ou d'une situation à donner lieu à une attitude ludique, à inviter à jouer avec, à générer du jeu. Cela désigne également la manière dont l'objet ou la situation est appropriée pour jouer avec, et peut être défini dans la manière dont elle cherche à proposer du jeu (notamment au moyen de contingences qui sont développées plus bas).

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
situations éthiques.

Enfin, le concept de jeu expressif nous donne également des indices sur le potentiel éthique des jeux vidéo. Celui-ci est théorisé par Genvo qui le définit tel quel : « un jeu expressif peut se définir, du point de vue de la conception, comme un jeu qui incite à se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels. » Il ajoute aussi que le jeu « va confronter le joueur aux choix de vie et dilemmes que ces problèmes créent. » et conclut qu'il s'agit donc « à la fois d'exprimer une problématique individuelle ou sociale tout en ouvrant en retour la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci. » (Genvo, 2012 : 131-132). Le jeu expressif établit un dialogue entre le jeu et le.a joueur.se sur des problématiques de la vie réelle et confronte son éthique par les choix et dilemmes mentionnés. Les jeux expressifs sont ainsi particulièrement notoires dans leur capacité à effectuer des liens entre les visions des joueur.se.s et celles transmises par les jeux. Cette catégorie de jeu révèle un potentiel du jeu vidéo à s'inscrire dans un terrain d'expression d'éthique.

En partant de là, nous nous intéressons aux éthiques qui sont exprimées par ces jeux. Quels messages, quels discours, quelles visions et modes de pensées véhiculent les jeux vidéo auxquels nous jouons aujourd'hui ? Et si ces jeux transmettent des éthiques, la question de leur réception se pose également : un jeu vidéo qui engage ses joueur.se.s dans une réflexion éthique peut-il changer la vision de ses joueur.se.s ?

À noter également, d'après nos réflexions, l'étude de l'éthique dans le jeu vidéo concerne également sa responsabilité, et, par extension, celle de ses designers au sein de la société. En effet, selon Sicart, la responsabilité dans la construction d'une éthique dans l'expérience d'un jeu vidéo est distribuée entre différents acteur.trice.s, dont les designers font partie : « Any ethical issue concerning computer games may have the design of the game as the source, but it is not independent from the other agents and their presence in the system. »¹⁰ (Sicart, 2011 : 148). En étudiant comment les éthiques sont exprimées dans les jeux vidéo, il s'agit aussi, indirectement, d'apporter des pistes sur ce qu'il est possible de moduler si l'on souhaite exprimer une éthique plus qu'une autre. En revanche, le processus d'expression d'une éthique dans un jeu vidéo étant complexe et le risque étant de basculer sur du behaviorisme, il ne s'agit pas ici de dire que tel ou tel élément précis permet telle ou telle éthique précise. La démarche n'est pas praxéologique et il ne s'agit pas d'évaluer ou juger la manière dont les éthiques sont exprimées. Plutôt, nous décrirons et analyserons, de notre point de vue, la manière dont certains jeux peuvent exprimer une éthique, et notamment celle du *care* en particulier.

¹⁰ « Un souci éthique concernant les jeux vidéo peut trouver leur design à sa source, mais n'est pas indépendant des autres agents et leur présence dans le système. » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

2. L'éthique du *care* et la *carewave*

L'éthique du *care* a fait ses débuts dans les années 70-80, notamment via l'ouvrage *In A Different Voice* (Giligan, 1982) de Carole Giligan. Dans ce livre, elle défend la voix et l'éthique des femmes et cherche à démontrer qu'elle n'est pas moins valide sur le plan moral que celle des hommes. Si Giligan donne à penser que l'éthique du *care* est considérée davantage comme un trait féminin, cette caractéristique sera rapidement écartée pour adopter un caractère plus universel. Selon Pascale Molinier, Sandra Laugier et Patricia Paperman, tout ce qui a trait aux pratiques de l'éthique du *care* ne relève pas du féminin, mais cette dernière « est capable de les formaliser en savoirs que chacun est susceptible de s'approprier dans l'intérêt de tous » (Molinier, Laugier, Paperman, 2009 : 11).

L'éthique du *care* peut être définie par la combinaison de trois notions : l'attention (une manière d'être et de voir le monde), la sollicitude (une manière de se soucier des autres) et le soin (une pratique concrète visant au bien-être des autres) (Garrau, Le Goff, 2010 : 5). Le *care* est à la fois une disposition, une posture et une activité, soit la concrétisation de cette posture (*ibid.* : 5). Il est aussi fondé sur l'idée d'une vulnérabilité commune à tous de laquelle découle une notion d'interdépendance : chacun de nous est vulnérable d'une manière ou d'une autre et ne peut pas vivre en autonomie complète, ce qui signifie que nous sommes dépendants les uns des autres (*ibid.* : 7). Cette idée sert d'appui au *care*, qui défend le relationnel comme un élément essentiel de notre vie ainsi que la nécessité de reconnaître nos vulnérabilités pour mieux nous aider les uns des autres. De plus, le *care* renvoie à une manière d'appréhender des situations particulières conçue sur l'idée de reconnaître les singularités des personnes et des situations. Cela signifie qu'il faut juger, réagir aux situations en prenant en compte leurs particularités et leur contexte : « Le *care* [...] descend de la règle vers les situations, pour proposer [...] de faire remonter les décisions morales des situations concrètes, réelles, vécues – sur le modèle de la jurisprudence, qui donne du crédit à l'expérience. » (Snauwaert, Héту, 2018 : §1).

Apparu initialement dans la psychologie morale via l'ouvrage de Giligan, l'univers médical et les courants féministes, le *care* a gagné d'autres domaines d'études scientifiques pour rejoindre les domaines de la sociologie, du genre, de l'éthique, de la philosophie ou encore de la politique. La notion a également été étudiée au niveau francophone, mais les termes proposés en français ne rendent jamais compte de tous les sens portés par le terme de *care*, et seulement d'une partie : 'Le terme de *care* désigne une attitude envers autrui que l'on peut traduire en français par les termes d' « attention », de « souci », de « sollicitude » ou de « soin ». Chacune de ces traductions renvoie potentiellement à un aspect du *care* [...] Le terme de *care* oscille entre la disposition [...] et l'activité.' (Garrau, Le Goff, 2010 : 5).

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Dans le domaine du jeu en revanche, si l'éthique est un domaine qui a trouvé ses chercheur.se.s depuis une quinzaine d'années comme nous l'avons démontré plus haut, celle du *care* est beaucoup plus rare. Nous pouvons citer l'article *Videogames and the ethics of care*¹¹ de José Zagal et John Murphy, illustrant l'utilisation de l'éthique du *care* dans le panorama des éthiques mobilisées pour étudier les jeux vidéo, ou encore l'article *Walking and Talking with masculinities in Firewatch*¹², de Melissa Kagen, proposant une analyse du jeu vidéo *Firewatch* de laquelle débouche une idée de performance du *care*. Ces deux exemples sont parmi les seuls et l'étude du *care* dans le jeu vidéo reste en marge, comme expliqué par Zagal et Murphy, comparé à d'autres théories morales : « The ethical frameworks of videogames and player's interactions with them are often discussed in terms of traditional moral philosophies. These analyses examine games using utilitarian or Kantian moral philosophy, or some combination thereof »¹³ (Zagal, Murphy, 2011 : 2). Dès lors, il nous apparaît évident que l'étude du *care* dans le jeu vidéo est carencée et mérite davantage d'être poussée. C'est une perspective singulière qui a le potentiel de révéler certains aspects des jeux vidéo laissés dans l'ombre, de la même manière que l'éthique du *care* a pu mettre au goût du jour et au cœur du débat publique des perspectives jusque-là au second plan.

Cette idée est d'autant plus renforcée qu'au niveau artistique, une vague appelé « carewave » a vu le jour en 2017. Revendiquant et promulguant des œuvres artistiques intégrant l'idée de prendre soin de soi et des autres, ce mouvement a la particularité d'être né par les jeux vidéo. Une vague de jeux dits « *caregames* » ont inspiré l'écriture de son manifeste¹⁴ ainsi que son initiative.

Il y'a trois ans, la *carewave* mettait donc en lumière une perspective particulière dans et par le jeu vidéo. Le mouvement amenait l'idée que pour certaines communautés de joueur.se.s, les jeux vidéo peuvent être synonymes de *care*. Afin de décortiquer, penser et cadrer cette perspective, nous souhaitons nous pencher sur la manière dont les jeux vidéo pourraient constituer un moyen d'expression du *care*. Il s'agit donc, dans ce mémoire, de chercher des réponses à la problématique suivante : comment les jeux vidéo peuvent exprimer du *care* ?

Pour y répondre, nous avons formulé trois hypothèses, fondées chacune sur une forme d'expression de *care* différente.

La première repose sur l'idée que les jeux vidéo expriment et mettent en scène du *care*. C'est l'idée

¹¹ <https://my.eng.utah.edu/~zagal/Papers/MurphyZagal-VideogamesandEthicsOfCare.pdf>

¹² <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>

¹³ « Les frameworks éthiques des jeux vidéo et les interactions des joueur.se.s avec eux sont souvent discutés en termes de philosophies morales traditionnelles. Ces analyses examinent les jeux par le prisme de l'utilitarisme de la philosophie morale Kantienne, ou encore une combinaison des deux. » [notre traduction]

¹⁴ <https://carewave.games/manifesto-fr/>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
de *care* thématique, inspirée de la définition littéraire de Hétu et Snauwaert, soit « représenté dans les textes littéraires » sous la forme de « récits, romans ou journaux mettant en scène des relations de soin » (Snauwaert, Hétu, 2018 : §26). Transposé au jeu vidéo, on pourrait le définir comme l'idée que le.a joueur.se ne fait pas l'expérience du *care* directement mais assiste à sa représentation, l'observe. On peut aussi considérer le *care* thématique comme un ensemble de marqueurs pragmatiques incitant à prendre une posture de *care*.

La seconde hypothèse concerne l'idée de *care giving*. Nous postulons que les jeux vidéo peuvent constituer un espace de performance et d'apprentissage du *care*. Cela signifie que les jeux vidéo peuvent être un espace où l'on peut « donner » du *care*, adopter une posture de pourvoyeur. de *care* – ou tout du moins l'apprendre – soit « une attitude de réceptivité entièrement orientée vers autrui » (Garrau, Le Goff, 2010 : 56).

La troisième hypothèse propose d'envisager les jeux vidéo comme des systèmes thérapeutiques, des espaces de soin et de réception du *care*, soit l'idée de faire l'expérience de la position de bénéficiaire de *care* par le jeu vidéo. Nous définissons la posture de bénéficiaire de *care* comme « une forme de gratitude à l'égard du pourvoyeur de *care*, doublée d'une capacité à poursuivre ses projets propres » (Garrau, Le Goff, 2010 : 56) et postulons que celle-ci mérite d'être examinée dans les jeux vidéo.

En revanche, il faut noter que ces deux dernières hypothèses (*care giving et care receiving*) nécessiteraient une étude davantage centrée sur les joueur.se.s et leur expérience, mais nous avons choisi de nous focaliser sur l'aspect « game » et non l'aspect « play », ne pouvant pas réaliser les deux sans dépasser l'ambition d'un mémoire de recherche. Toutefois, les deux sont complémentaires et il serait préférable d'étudier l'éthique des jeux vidéo sur les deux aspects qui les caractérisent (objet et activité) afin de saisir pleinement les procédés de construction d'éthique de *care* dans les jeux.

3. Corpus

Pour étudier nos hypothèses, nous avons constitué un corpus de trois jeux : *Celeste*¹⁵, *Wandersong*¹⁶ et *Kind Words*¹⁷.

¹⁵ <http://www.Celestegame.com>

¹⁶ <https://wanderso.ng>

¹⁷ <http://popcannibal.com/kindwords/>

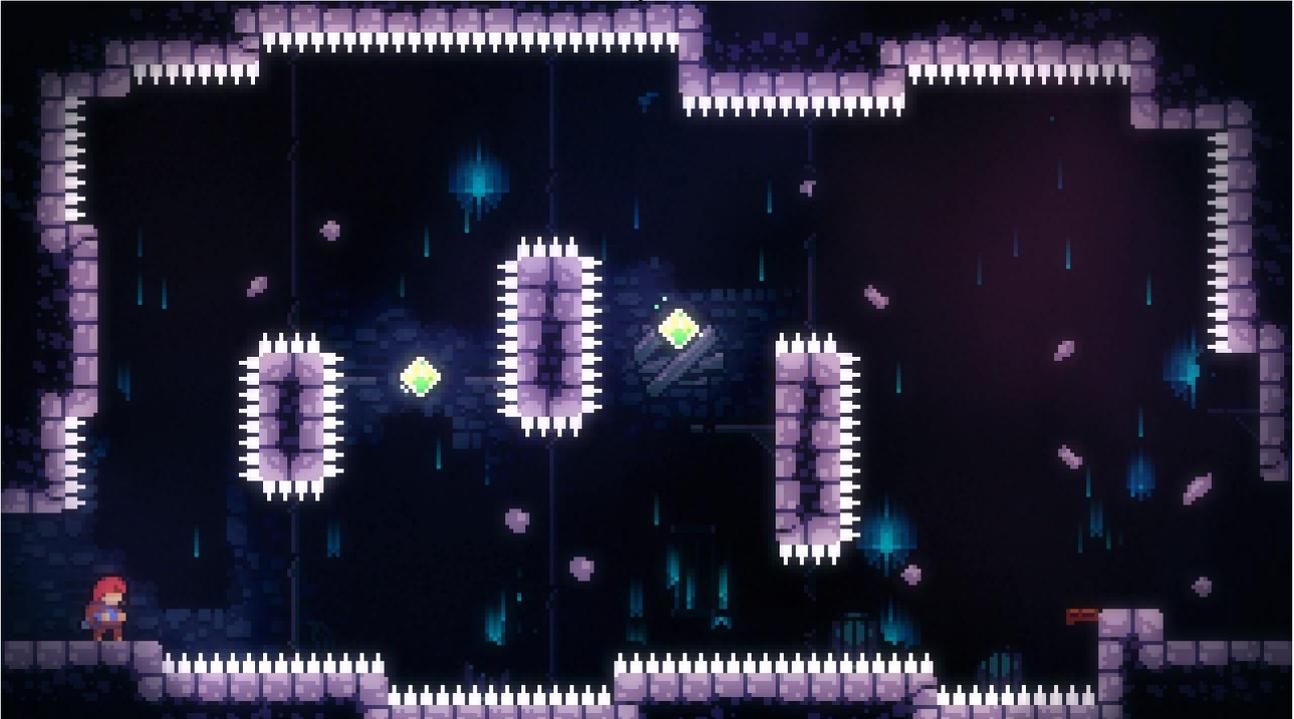


Figure 1 - Exemple de tableau de jeu de *Celeste* (Matt Makes Games, 2018)

Le premier, *Celeste*, est un jeu de plateforme en *sidescrolling-2D* de type *die and retry*. On y traverse des tableaux aux sections de *platforming*¹⁸ réputées exigeantes, dans le sens où chaque challenge est généralement recommencé un grand nombre de fois avant d'être réussi. *Celeste* est aussi un jeu narratif dans lequel on incarne et suit Madeline, une jeune femme souffrant de troubles anxiodépressifs et dont l'objectif est d'escalader le Mont *Celeste*. Des séquences de dialogue et cinématiques illustrant Madeline et d'autres personnages apparaissent régulièrement, délivrant une intrigue autour de la protagoniste et son évolution face à sa maladie mentale. L'ascension du Mont *Celeste* est ainsi une véritable épreuve pour Madeline, mais aussi pour les joueur.se.s qui doivent s'éprouver sur des niveaux exigeants. De plus, c'est une aventure marquée de résilience : aidée par les personnages qu'elle rencontre et au fil des épreuves, Madeline finit par apprendre à vivre avec ses troubles et à ne plus vivre dans le malheur.

¹⁸ La notion de *platforming* fait référence à un type de gameplay caractéristique des jeux dits « platformer » dans lesquels il s'agit de déplacer un personnage de plateforme en plateforme, très souvent au moyen d'un saut.



Figure 2 - Exemple de séquence de jeu de *Wandersong*, la roue de couleurs représentant la mécanique de chant (Greg Lobanov, 2018)

Le second, *Wandersong*, est également un jeu de plateforme en sidescrolling-2D, mais davantage orienté aventure, avec une forte touche musicale. On y incarne un.e barde¹⁹ (nommé.e Bard) qui cherche à sauver un monde en proie à l'apocalypse par le chant. Il s'agit donc généralement de reproduire, créer des morceaux ou chanter d'une manière particulière pour résoudre des situations variées. Malgré le contexte du jeu, l'optimisme et la bienveillance de Bard le.a poussent à interagir avec de nombreux personnages souvent tristes ou désabusés, que iel essaie d'aider. Iel est cependant confronté.e à de nombreuses épreuves qui vont mettre en cause ses ambitions et traverser une phase de dépression dans un des chapitres du jeu. *Wandersong* nous met également dans la peau d'un.e héros.ine qui refuse de résoudre les situations par la violence et recherche toujours une voie alternative, par comparaison à une héroïne plus conventionnelle, Audrey, équipée de l'épée censée sauver le monde.

¹⁹ L'avatar n'est pas généré dans le jeu, d'où l'écriture inclusive pour le.a caractériser.



Figure 3 - Exemple d'écriture de lettres dans *Kind Words* (Popcannibal, 2019)

Le troisième, *Kind Words*, se présente comme un « lo-fi beats to chill and write to »²⁰. C'est un espace où les joueur.se.s peuvent recevoir et envoyer des lettres anonymisées dont l'objectif est de parler de ses problèmes, partager des ressentis, des vécus et s'entraider. Sous fond de morceaux *lo-fi*, les joueur.se.s peuvent gagner des auto-collants et ainsi décorer la chambre du jeu. Le cœur du jeu consiste donc à écrire et lire des « mots gentils » dans une ambiance *cozy*²¹.

Ces trois jeux nous semblent porter des traits relatifs au *care* et disposer du potentiel nécessaire pour justifier une analyse en profondeur.²² Ces traits seront disséqués et détaillés dans les chapitres trois, quatre et cinq.

4. Méthodologie

Dans une démarche qualitative nécessaire pour déterminer les modes d'expression d'éthique du *care* dans le trio de jeu sélectionné, nous les analysons en trois étapes. La première consiste à l'observation de *care* dans les jeux de manière générale, à l'aide d'une grille et selon cinq perspectives : *gameplay*²³, narration, mise en scène, framework éthique et paratexte. Une fois cette étape terminée, les données récoltées par les observations faites sur chaque jeu seront triées, de nouveau à l'aide d'une grille, selon les trois hypothèses de *care* du jeu vidéo émises : thématique, *giving* et *receiving*. Enfin, la

²⁰ « lo-fi beats sur lesquels écrire et se détendre » [notre traduction]

²¹ Le mot anglais « cozy » est utilisé pour parler de quelque chose de confortable qui peut être un objet comme une atmosphère, un décor, une installation.

²² Vous trouverez le détail de leur sélection dans la seconde partie du mémoire sur le cadre méthodologique.

²³ Le *gameplay* désigne la découverte des possibilités offertes par le jeu en jouant au jeu. Il est défini par la manière dont les règles du jeu sont éprouvées, soit comment ce qu'il est possible de faire dans est exécuté. De la sorte, le *gameplay* est souvent évoqué, ce même en français, pour parler de la manière dont on joue à un jeu.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
troisième étape consiste à procéder à une analyse comparée des données observées sur les jeux, par rapport à leur expression du *care*. Cela signifie que pour chacune de nos hypothèses, nous comparerons les manières dont les jeux étudiés les expriment.

5. Plan

Pour répondre à notre problématique, nous avons scindé le sujet en cinq parties. La première sera dédiée à l'état de l'art et notamment au cadre théorique afin de présenter et décrire le *care*. La seconde détaillera la posture et méthodologie employées. La troisième sera dédiée à l'étude du *care* thématique et des récits de *care* dans les jeux vidéo. La quatrième sera focalisée sur l'hypothèse de jeu vidéo en tant qu'espace de performance et d'apprentissage du *care*. La cinquième et dernière partie concernera l'hypothèse de *care receiving* dans le jeu vidéo et la position de joueur.se comme bénéficiaire de *care*. Au terme de ce développement, une conclusion viendra synthétiser ce que nous aurons démontré, exposera les limites auxquelles nous faisons face et les ouvertures qui peuvent élargir nos horizons.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

1. État de l'art et cadre théorique

Dans un premier temps, nous souhaitons développer la notion de *care*, proposer une vision élargie de ses caractéristiques afin de mieux expliciter comment cette éthique peut s'exprimer dans les jeux vidéo, et introduire les différentes formes de *care* que nous aborderons dans ce mémoire.

1.1. Définitions et principes du care

Pour caractériser le *care*, Joan Tronto et Bérénice Fischer donnent une définition orientée sur ses finalités et ce à quoi il s'applique : « activité caractéristique de l'espèce humaine, qui recouvre tout ce que nous faisons dans le but de maintenir, de perpétuer et de réparer notre monde, afin que nous puissions y vivre aussi bien que possible. Ce monde comprend nos corps, nos personnes et notre environnement, tout ce que nous cherchons à relier en un réseau complexe en soutien à la vie. » (Fischer, Tronto, 1991 : 40). À l'image de son ouvrage sémantique « Un Monde Vulnérable » qui paraîtra plus tard, Tronto développe le *care* comme s'appliquant non seulement aux personnes mais aussi à leur environnement et le monde dans lequel nous vivons. Elle reconnaît par cette définition l'influence de l'environnement dans le bien-être des personnes et par conséquent la nécessité du lien que nous y entretenons. Cette définition illustre notamment la notion de réseau et de relations qui sont indispensables au *care*.

La vision de Tronto est en effet celle d'un monde vulnérable dans lequel s'inscrit l'humain et dont il est indissociable, vulnérable lui aussi, comme nous l'avons introduit plus tôt. Ainsi, comme l'écrit Pascale Molinier, « dans la perspective du *care*, la vulnérabilité humaine est générique ». La vulnérabilité s'impose comme un invariant anthropologique et s'applique à tous : elle est universelle. Mais de là découle également la nécessité de repenser la notion d'autonomie. À ce sujet, Molinier écrit que la vulnérabilité humaine implique « une critique du modèle néolibéral de « l'autonomie », toujours partielle et surtout provisoire. » (*ibid.* : 7). En effet, notre vulnérabilité implique, pour la gérer et la vivre, que nous soyons toujours dépendants les uns des autres, d'une manière ou d'une autre, à différents niveaux et moments. Tronto écrit par exemple qu'au « cours de notre vie, chacun de nous passe par des degrés variables de dépendance et d'indépendance, d'autonomie et de vulnérabilité » (Tronto, 2009 : 181-182). L'autonomie autosuffisante de l'idéal néolibéral rejette cette interdépendance et la marque d'un sceau négatif, préfère l'envisager comme exclusive à certaines périodes de la vie et personnes : typiquement l'enfance, la vieillesse, les situations de handicap, etc.

L'éthique du *care*, elle, ne fait pas de distinction de population et ne considère pas que seule une partie soit concernée par cette vulnérabilité et la dépendance qui en ressort. L'éthique du *care* demande de ne pas considérer la vulnérabilité et la dépendance comme des freins, des problèmes à résoudre, mais

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
plutôt des éléments incontestables de nos vies qui ne sont pas nécessairement négatifs, et avec lesquels nous pouvons vivre. Dans l'éthique du *care*, l'interdépendance qui nous relit les uns les autres est ainsi assumée (Garrau, Le Goff, 2010 : 48), et cela va même plus loin, Garrau et Le Goff décrivant le *care*, dans la pensée de Giligan qui s'intéresse à la psychologie morale et au développement des individus, comme nécessaire à celui-ci : « le développement de nos subjectivités de même que leur maintien dépendent d'autres qui prennent soin de nous, de leur présence attentive, des efforts qu'ils déploient pour répondre à nos besoins – de leur *care*. » (Garrau, Le Goff, 2010 : 7).

L'autonomie autosuffisante est donc écartée, au profit d'une forme d'autonomie personnelle ou relationnelle : une autonomie qui prend en compte les relations d'interdépendance entre les individus dans la réalisation de leurs besoin et projets. Celle-ci est décrite par Garrau et Le Goff, qui retranscrivent les travaux d'Iris Young sur le sujet de l'autonomie, proposant d'abord une « autonomie personnelle comprise comme capacité à définir ses buts et projets de vie sans subir la domination d'un tiers. » (*ibid.* : 38), puis « rejoignant de nombreux travaux relatifs au concept d'autonomie et à la possibilité de le concevoir dans les termes d'une autonomie relationnelle », qui « insiste sur le fait qu'une telle autonomie ne s'oppose pas à la dépendance dans la mesure où elle a pour condition le soutien attentif des autres et la possibilité de participer à des projets communs. » (*ibid.* : 38).

Des principes de vulnérabilité et d'interdépendance qui sont au cœur du *care* découlent également une responsabilité, celle de considérer et prendre soin des autres : « l'origine de ma responsabilité n'est pas en moi, mais en autrui – dans le fait de son existence vulnérable. » (Zielinski, 2010, §16). La vulnérabilité d'autrui implique de faire attention à iel et de faire son possible pour prendre soin de sa personne. Dès lors qu'on en a conscience, dès lors qu'on se place dans une posture d'attention, la responsabilité d'autrui et des conséquences que nos actions ont sur iel apparaissent. En revanche, comme l'explique Zielinski, 'Tronto distingue la responsabilité du devoir ou de l'obligation morale (entendue comme obéissance à des principes), pour l'orienter vers une dimension sociale et politique : il s'agit de considérer comment « quelque chose que nous avons fait, ou n'avons pas fait, a contribué à l'apparition de besoins de soin, et nous devons dès lors nous en soucier » (Tronto, 2009 : 177)'. L'existence d'autrui s'intègre dans nos préoccupations par l'extension de ce que nous faisons ou n'avons pas fait, les deux sont intrinsèquement liés. L'interdépendance est ici lisible dans la reconnaissance des actions ou non-actions qui caractérisent la manière dont nous interagissons avec notre environnement et les autres. Il conviendrait alors d'agir en fonction de la responsabilité que l'on a envers soi-même et les autres et d'entretenir des liens humains, ce qui met une fois de plus au centre l'aspect relationnel de la vie humaine.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

En parlant de la vision relationnelle du *care* de Giligan, Garrau et Le Goff évoquent que ' cette manière de voir le monde lui permet de considérer les protagonistes du dilemme non comme des « adversaires qui s'opposent dans un litige de droits », mais comme « les membres d'un réseau de relations, du maintien duquel chacun dépend »' (Garrau, Le Goff, 2010 : 43). Plutôt que d'antagoniser les un.e.s et les autres, l'éthique du *care* préfère considérer que chacun.e est important.e et est responsable de l'entretien du réseau dans lequel iel s'inscrit et qu'il faut préserver. Giligan est ainsi confiante dans « son inclination pour un mode de résolution du conflit qui ne heurte personne, sa confiance dans les pouvoirs de la communication et l'attention qu'elle accorde à la situation de chacun au sein de la configuration relationnelle particulière qui lui est présentée. » (Garrau, Le Goff, 2010 : 43), qui sont ainsi autant de formes de *care* et de sa préservation à envisager. Mais ce relationnel n'est pas uniquement à préserver par le *care*, il est aussi créé et renforcé par celui-ci. Molinier, dans sa tentative de décrire l'un des effets de la pratique du *care*, évoque les attachements, les liens qui se tissent : « Le travail du *care* produit des attachements. Ceux-ci, inévitables et souhaitables, ne sont pas réductibles à l'amour, même si ce mot s'avère être souvent celui qui traduit le mieux, à leurs yeux, les sentiments et l'éthique des travailleuses. » (Molinier, 2019 : §9). On peut ainsi le voir comme un cercle vertueux, dès lors qu'il permet le *care* et est solidifié par celui-ci.

Un autre angle de définition du *care* concerne les concepts de soin et de sollicitude. Si le premier dénote des pratiques qui peuvent caractériser le *care* dans le sens où il définit l'activité de celui-ci, le second illustre davantage la posture qui est nécessaire au *care*. En revanche, si la notion de soin peut nous ramener à ses contours médicaux, il faut la considérer de manière plus large. Comme l'écrit Zielinski, « il ne s'agit donc pas seulement de prendre soin (répondre à un besoin), mais de prendre soin de l'autre (de l'estime de soi et des capacités relationnelles). » (Zielinski, 2010 : §23). Prendre soin signifie dès lors prends soin du corps mais aussi de la personne qui l'habite, en réponse à ses besoins, que l'on identifie en partie par la sollicitude. Celle-ci caractérise en effet la capacité à se soucier d'autrui, reconnaître sa vulnérabilité et de fait la responsabilité qui nous incombe. De là apparaît également un des principes que nous évoquions en introduction, selon lequel l'éthique du *care* vise, à partir de la particularité des situations, à les considérer dans leur contexte, et de là, chercher à prendre soin : « la sollicitude surgit de la relation, chaque fois singulière. » (*ibid.*, 2010 : §28). La sollicitude qui caractérise le *care* concerne ainsi, de nouveau, cet aspect relationnel que nous avons tant souligné : « en nous invitant à parier sur la relation, le *care* nous apprend à en prendre soin. » (*ibid.*, 2010 : §28), comme l'écrivait Zielinski. Mais si nous insistions sur la nécessité de comprendre le *care* sur l'angle de la posture comme de l'activité, c'est aussi parce que l'un engage l'autre. Pour Tronto, la sollicitude suggère « implicitement qu'elle va conduire à entreprendre une action. » (Tronto, 2008 : §1). Il n'est pas possible de déclarer se soucier de quelqu'un si cela ne donne

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

pas une résolution pratique. De même, cette pratique qui caractérise le *care* « implique qu'il est à la fois pensée et action, que l'une et l'autre sont étroitement liées et orientées vers une certaine fin. » (Tronto, 2008 : §15). De là, Tronto rappelle à la fois que le *care* a une finalité (celle de répondre aux besoins des autres) mais aussi que sa pratique est réfléchie. Elle est liée à une manière de penser particulière qui la conduit. Dès lors, une activité de soin ne peut pas être considéré comme *care* si la manière dont elle s'effectue ne correspond pas à ce souci d'autrui, cette sollicitude. L'action et la pensée sont donc toutes deux constitutives du *care*, chacune impliquant l'autre.

D'une manière similaire à laquelle la sollicitude décrit la disposition du *care*, l'attention en est un concept clé, et même nécessaire. En effet, « si nous ne sommes pas attentifs aux besoins de l'autre, il nous est impossible d'y répondre » (Tronto, 2009 : §173), signifiant que le *care* ne peut pas se passer de l'attention, là où le soin constitue les tâches qui permettent sa résolution. Pour décrire l'attention plus en détails, nous faisons appel aux termes que Zielinski a choisi pour la caractériser. L'attention mobilise ' cette capacité « involontaire » (Ricœur) qu'est la sensibilité ' (Zielinski, 2010 : §11), peut être considéré comme « le fruit d'une résolution morale : je peux décider de faire attention aux plus vulnérables. » (*ibid.* : §11) mais aussi comme régit par une forme de passivité, « ce qui attire mon attention le fait « malgré moi », sans que j'aie rien cherché » (*ibid.* : §13). Enfin, l'empathie a un lien étroit avec l'attention. Toujours selon Zielinski, par rapport à l'attention, « l'empathie joue également, à partir de la conscience d'un soi vulnérable. Il s'agit, déjà, au niveau de l'attention, d'introduire une dimension de réciprocité dans le *care* : c'est en reconnaissant que j'ai moi-même besoin de soins, besoin que l'on prenne soin de moi, que je deviendrai davantage capable de mettre le *care* au centre de mes préoccupations envers autrui. » (*ibid.* : §12). L'éthique du *care* suppose un lien fort entre soi et autrui que l'empathie nourrit : en se mettant à la place des autres et en connectant avec leurs émotions, nous pouvons, avec plus de facilités, identifier leurs besoins et prendre soin d'eux.

La réciprocité dont parle Zielinski est une caractéristique davantage étudiée par Nel Noddings, dont le travail est décrit par Garrau et Le Goff. La relation de *care* est ainsi « une relation duale unissant un bénéficiaire et un pourvoyeur de *care*. » (Garrau, Le Goff, 2010 : 56). Et si elles précisent également que les frontières ne sont pas forcément nettes entre bénéficiaire et pourvoyeur.se et donc que cette relation est en réalité plus complexe, ces concepts nous aident aussi à comprendre les manières dont le *care* peut être éprouvé. D'un côté, il est possible d'adopter une attitude de pourvoyeur.se, donner du *care*, prendre soin. De l'autre, ce *care* peut être reçu et l'on peut donc en bénéficier. Ces positions nous donnent un point de départ dans l'étude du *care* des jeux vidéo, au côté du *care* thématique. En effet, aux pourvoyeur.se.s de *care* correspond le *care giving*, et aux bénéficiaires de *care* le *care receiving*. Nous reviendrons sur ces concepts dans la troisième section de ce chapitre ainsi que dans les chapitres quatre et cinq.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

1.2. Exclusions du *care*

Mais avant cela, nous souhaitons, pour éviter de potentiels amalgames ou déformations du *care*, aborder quelques points.

Premièrement, l'un des extrêmes que l'on peut envisager dès l'imagination d'une relation de *care* concerne le sacrifice de soi. Celui-ci n'est pas compatible avec le *care*. Comme l'expliquent Garrau et Le Goff : « l'éthique du *care* ne préconise pas le souci de l'autre au détriment du sujet et de son autonomie. » (Garrau, Le Goff, 2010 : 47). La relation de *care* doit être vue comme une relation bénéfique aux deux parties et ne doit mettre en cause ni l'une ni l'autre. Autrement dit, le bien-être des autres, s'il s'atteint sans le bien-être des un.e.s, ne correspond donc pas au *care*. Il est aisé cependant d'imaginer qu'une relation qui s'établit dans le *care* peut tendre dans le sacrifice de soi, mais il est important de considérer que dès qu'elle le fait, elle ne correspond plus au *care* puisque l'un.e des acteur.trice.s de la relation se retrouve dans une position où iel ne prend plus soin de iel mais, au contraire, dégrade son état. Cela révèle cependant qu'il est important de considérer ce qui peut être perdu lorsque l'une ou l'autre des parties adopte le *care*.

Ensuite, dans l'autre extrême mais toujours dans la même idée, la position de pourvoyeur.se de *care* n'est pas à envisager comme une position dominante. Garrau et le Goff proposent les réflexions de Nel Noddings à ce sujet, en expliquant que celle-ci « insiste sur la vulnérabilité propre du pourvoyeur aux réactions de celui dont il s'occupe dès lors qu'il vise à promouvoir son bien-être » (Garrau, Le Goff, 2010 : 58). Ainsi, le.a pourvoyeur.se de *care* met en jeu sa propre vulnérabilité et peut-être considéré comme potentiel.le bénéficiaire de *care* également. Les frontières entre pourvoyeur.se et bénéficiaire de *care* sont floues, les rôles pouvant s'échanger ou co-exister sans que cela ne remette en cause leurs natures.

Enfin, un dernier point que nous souhaitons aborder a trait au caractère prescriptif que l'on peut lire dans l'éthique du *care*. On pourrait l'envisager comme l'idée que chacun doit prendre soin des autres et adopter une posture d'attention en tout temps, appliquer des relations de *care* partout et tout le temps. Cependant, nous voyons cette éthique davantage comme une possibilité qu'il conviendrait d'envisager à chaque situation, sans affirmer qu'elle soit toujours la meilleure possible. Plutôt que la positionner comme la meilleure éthique possible et à adopter, nous souhaitons mettre en avant sa prise en considération aux côtés d'autres éthiques. Comme l'écrit Jose Zagal, en résumant la pensée de Virginia Held, « a complete model of ethical reasoning must include an ethics of care » (Zagal, 2011 : 70).

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

1.3. Introduction aux formes de care abordées

À présent que nous avons cerné l'éthique du *care*, penchons-nous sur les trois formes que nous avons choisi de traiter : *care thématique*, *care giving* et *care receiving*. Celles-ci, correspondant chacune à une hypothèse, ont été mentionnées en introduction, mais il s'agit maintenant de les détailler davantage pour en permettre une meilleure compréhension avant de les confronter aux jeux étudiés. Introduisons-les une par une.

1.3.1. *Care thématique*

La première forme de *care* que nous souhaitons traiter est celle qui est la plus évidente : un *care* qui s'exprime dans les thématiques, les imaginaires et récits construits par les jeux vidéo. Il s'agit, ici, d'examiner ce qui, dans les univers et messages dépeints par les jeux vidéo, raconte du *care*. De manière plus large, c'est ce que nous appelons le *care thématique*. Cette forme de *care* nous est inspirée par le dossier *Poétiques et Imaginaires du care* (Snauwaert, Héту, 2018), dans lequel une introduction explicite différentes formes de *care* dans la littérature. Ce dossier regroupe des articles qui traitent le *care* sous divers angles et vise également à constituer un corpus de littérature *care*. Dans l'étude de celui-ci dans ce domaine particulier, Snauwaert et Héту déterminent cinq formes de *care*, dont le *care thématique*, défini comme un *care* « [...] représenté dans les textes littéraires [...] », ce de deux manières : via des « récits, romans ou journaux mettant en scène des relations de soin, à travers des textes de médecins, de soignants, de malades [...], de mourants » ou via des « fictions de proches aidant.e.s [...] ». (Snauwaert, Héту, 2018 : §26). Il va sans dire que le jeu vidéo a également la capacité à constituer des récits et mettre en scène des réalités comme des fictions, et donc que cette caractéristique puisse y être examiné. La notion est développée également hors du domaine plus médical sur lequel l'emphase est mise ici, pour ajouter qu'il peut 's'agir aussi de la mise en scène de relations de soin multiformes et déconcertantes, non attachées au médical, mais plutôt au tissage de la vie quotidienne, dans des conditions ordinaires ou extraordinaires [...] ou comme dans certains récits récents attentifs au sort des réfugiés ou des « migrants »' (*ibid.* : §26). Il ne faut donc pas se contenter d'envisager le *care thématique* uniquement par le prisme de la médecine, mais aussi dans toutes les formes qu'il peut revêtir. N'oublions pas également que le *care* peut aussi être la mise en lumière, l'attention accordée à la vulnérabilité de chacun comme à celle qui peut toucher certaines populations, comme illustré ici avec les exemples des réfugiés et des migrants. Cela peut alors, notamment, dénoter d'une intention de *care* de la part de.s auteur.e.s, étant donné que ceux-ci ont choisi, en publiant leur œuvre, qu'elle soit littéraire ou vidéoludique, de rendre visible une catégorie de population opprimée.

Ici, nous souhaitons postuler que le *care thématique* est représenté par la mise en scène ou le récit de

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
relations de *care*, de vulnérabilités, d'attention ou encore de sollicitude. Les valeurs du *care* décrites par Le Goff et Garau nous indiquent celles auxquelles nous devons être attentifs pour l'examiner en tant que thématique, citant par exemple « la prévenance, la responsabilité, la compassion ou l'attention aux besoins des autres » (Garrau, Le Goff : 68 - 69).

1.3.2. Care giving

Comme évoqué plus haut, la relation de *care* est régie par une dualité de rôles : le.a pourvoyeur.se de *care*, qui donne le *car*, et effectue donc du *care giving*, et le.a bénéficiaire de *care* qui le reçoit, qui est dans une posture de *care receiving*. Le premier est défini, au même titre que le *care* de manière plus générale, dans une disposition et une pratique. Il s'exerce et constitue une performance en ce qu'il demande d'effectuer des actions en accord avec une situation créant des besoins particuliers. Son exercice est découpé par Joan Tronto en étapes, que nous mobilisons telles que décrites par Agata Zielinski dans son article *L'éthique du care*. Celle-ci résume les travaux de Tronto, présentant « quatre phases du *care* » : *caring about*, *care taking*, *care giving* et *care receiving*, « auxquelles correspondent quatre qualités morales spécifiques. » (Zielinski, 2010 : §5). Le *care giving* dans son entièreté requiert le *caring about* et le *care taking* : le *caring about* correspond à la notion d'être attentif et soucieux des besoins d'autrui, le *care taking* fait référence à la prise en charge de ses besoins et le *care giving* vient conclure cette démarche en constituant l'action effective qui apporte le soin, qui répond au besoin. *Care giving* est synonyme de don de *care*, de soin, et constitue la partie « pratique » du *care*. En quelque sorte, on peut le voir comme sa mise en œuvre. Dans le chapitre quatre, nous détaillerons le rôle de pourvoyeur.se de *care* ainsi que chacune des étapes que nous avons mentionnées, afin d'avoir à l'esprit les conditions et le chemin requis à son exécution.

1.3.3. Care receiving

Le *care receiving* est aux bénéficiaires de *care* ce que le *care giving* est aux pourvoyeur.se.s de *care*. Le *care receiving* fait ainsi référence au processus de réception, de bénéfice du *care*. Il intervient quand une personne ou un être vivant reçoit, en réponse à un de ses besoins, du soin ou une contribution qui lui permet d'aller mieux, de mieux vivre avec sa situation. Si recevoir du *care* peut donner le sentiment d'une position passive, elle implique néanmoins un rôle notamment d'évaluateur du *care* reçu. Le.a bénéficiaire de *care* correspond ainsi également à la personne qui répond au *care giving* : iel atteste de la qualité de son résultat et, par ses réponses et son attitude, permet au pourvoyeur.se de *care* de savoir si ce qu'il a fait est convenable par rapport aux besoins des bénéficiaires de *care* – puisqu'il s'agit toujours de répondre à ses besoins, à sa situation spécifique. Le *care receiving* implique donc un processus d'évaluation et de réponse sans lesquels il n'est pas possible d'identifier du *care* : il faut pouvoir décréter que les tâches réalisées et l'attitude prise par le

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
pourvoyeur.se de *care* apportent du bien-être, aident le.a bénéficiaire à mieux vivre avec sa situation.

1.3.4. À propos des distinctions entre les trois formes de *care* étudiées

Bien que nous proposons des analyses distinctes de chacune des trois formes de *care* qui constituent nos hypothèses, celles-ci peuvent se croiser et certains éléments que nous caractérisons comme de telle ou telle forme peuvent en réalité tenir à plusieurs d'entre elles. Il y'a deux raisons à cela. La première apparaît du fait que le processus de *care* ne peut pas toujours être réduit à une dualité pourvoyeur.se de *care* – bénéficiaire de *care* et ainsi que les rôles peuvent être confondus. Pour le jeu vidéo, cela signifie qu'une action effectuée par un.e joueur.se dans le jeu pourrait théoriquement tenir du *care giving* comme du *care receiving* : cela dépend de sa situation et de ses besoins. La seconde raison concerne davantage le parallèle *care thématique* avec le *care receiving* : l'expérience du *care receiving* reste fondamentalement dépendante des joueur.se.s qui jouent au jeu et de l'expérience qu'ils en ont. De la sorte, il est possible de considérer certains éléments affichés ici comme offrant potentiellement du *care receiving* plutôt que seulement du *care thématique*. Les formes que les trois types de *care* que nous étudions peuvent revêtir dans le jeu vidéo, si nous avons tenté de les identifier de la manière la plus rigoureuse possible, ne sont pas nécessairement fixes et restent discutables, au même titre que la notion de *care* peut évoluer et différer.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

2. Méthodologie

Dans ce chapitre, nous couvrirons les trois pans de notre méthodologie : la posture que nous adoptons et les biais qui peuvent en découler, les éléments constitutifs de notre démarche analytique et la manière dont nous avons œuvré pour déterminer le corpus. Cette méthodologie est empreinte d'une volonté d'analyse qualitative, à l'opposition d'une démarche quantitative : il s'agit d'analyser un nombre de jeux réduits afin de pouvoir les décortiquer en profondeur et en faire ressortir les éthiques.

2.1. Posture

Étudiant un domaine qui n'est encore que triplement peu éprouvé (les *game studies*, l'éthique dans les jeux vidéo et le *care* dans les jeux vidéo), ma posture est particulièrement empreinte de sérendipité. De plus, je ne doute pas que l'expression du *care* puisse être unique à chaque jeu, et que ceux que j'ai choisis n'en dévoileront qu'une partie. Ainsi, pour reprendre les termes de Pierre Parlebas à ce sujet, « le chercheur doit être prêt à accueillir des résultats inattendus, prêt à en explorer l'éventuel bien-fondé. » (Parlebas, 2015 : §23), et c'est de cette manière que j'ai tenté de réaliser ce mémoire. Cela s'applique par exemple à la construction de grilles d'analyse, réalisées autant au fil des lectures qu'au gré des observations, mais également dans la recherche d'hypothèses et de la problématique. Le processus méthodologique décrit plus bas n'est donc pas linéaire mais plutôt itératif : plusieurs alternances entre les observations et l'analyse sont réalisées, l'analyse renvoyant à de nouvelles observations potentielles.

Ensuite, à propos de l'écriture inclusive, celle-ci prend une certaine place dans ce mémoire pour deux raisons : d'abord parce que son principe s'accorde très bien avec celui du *care*, à savoir de rendre visible les populations opprimées ainsi que montrer un souci d'égalité entre les différents genres, et ensuite parce que le jeu vidéo *Wandersong* comporte des personnages aux genres et orientations sexuelles variées. Ainsi, à la manière d'Esteban Giner, « je considère que le corpus de jeux que je mobilise [...] sont une invitation à faire un usage de l'écriture inclusive » (Giner, 2020 : §5).

Concernant l'étude de la partie *game design* des jeux au détriment de l'étude côté joueur.se.s, il s'agit à la fois d'un choix purement personnel ainsi qu'imposé par le cadre du mémoire. En effet, celui-ci ne permet pas d'effectuer une étude du *game* (analyse orientée sur le jeu en tant qu'objet) et du *play* (analyse orientée sur l'expérience de jeu telle que vécue par les joueur.se.s) à la fois sans perdre en représentativité, et j'ai donc suivi les recommandations de Vigour dans son ouvrage sur l'analyse comparée en choisissant celui avec lequel j'ai le plus d'affinités : « d'une part, il importe que [le sujet de recherche] soit un thème qui intéresse celui qui entreprend la recherche. D'autre part, il est nécessaire d'adapter ses ambitions autant que le chercheur peut ou souhaite consacrer à l'enquête. » (Vigour, 2005 : 135).

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Puis, il est à noter que les observations et analyses de jeux sont marquées par mon historique en tant que joueur et *game designer*²⁴. Le premier amène tout particulièrement des difficultés, notamment dans le sens où la recherche demande une approche différente de celle de joueur. Comme l'écrivent Nicolas Dodier et Isabelle Baszanger au sujet de l'étude de terrain du point de vue de l'anthropologue, « tout acte interprétatif est influencé, qu'il en ait ou non conscience, par la tradition à laquelle appartient l'interprète » (Dodier, Baszanger, 1997 : p.43), la tradition correspondant ici à mon bagage culturel ainsi que passif en tant que joueur. Toutefois, pour répondre à ce problème, Dodier et Baszanger proposent « un travail réflexif de l'enquêteur pour rendre compte, sous forme intégrée, de son expérience subjective. » (*ibid.*: p.42), qui passe par « un travail conscient de l'observateur qui doit [...] maîtriser les relations émotionnelles qu'il entretient avec ce qu'il observe » (*ibid.* : p.44). Sachant cela, j'ai effectué travail réflexif et introspectif qui m'a poussé à contextualiser au maximum mon propre vécu, à le confronter au bagage culturel qui est le mien et ainsi, à faire ressortir au possible les éléments qui n'en sont pas ou peu dépendants.

En revanche, il ne s'agit pas non plus de chercher la distanciation totale de l'expérience personnelle entretenu en tant que joueur, mais plutôt de la différencier de l'analyse produite, parce que l'expérience du jeu en tant que joueur est différente de celle en tant que chercheur : « ce qui est pertinent pour le joueur, ce sont les informations qui lui permettent d'accomplir les tâches définies par [les règles du jeu]. La tâche du scientifique est quant à elle différente ; son rôle est de produire de la connaissance selon les règles du système universitaire dans lequel il s'inscrit. » et parce que « les deux dimensions de chercheur et de joueur sont des composantes de l'individu et il est difficile de les dissocier lorsqu'il s'agit de l'acquisition d'informations et de connaissances. » (Di Filippo, 2015 : p.180). Ma position de joueur a ainsi tout particulièrement permis l'acquisition d'un certain nombre d'informations et connaissances sur les jeux, et la distinction de mon expérience avec l'analyse de jeu s'est effectuée, comme Di Filippo l'explique, davantage au moment de la « restitution » et de l'« analyse » (*ibid.* : p.181).

Pour élargir ma vision et éviter au mieux que mon expérience de jeu soit mon seul référent pour analyser les jeux, j'ai également adopté une démarche empathique. Pour donner un exemple, en jouant à *Celeste*, jeu vidéo réputé difficile, j'ai pris soin de tester le jeu de différentes manières, notamment grâce à l'aide d'un mode assisté permettant de modifier la traversée des niveaux, afin d'imaginer différents types d'expériences. Suivant la même démarche, j'ai été attentif à ne pas puiser dans ma seule expérience et à la confronter à celles d'autres telles que j'ai pu les lire ou les observer par moi-

²⁴ Un.e *game designer* correspond à la personne chargée de la configuration du *game design* d'un jeu. Cette personne élabore des mécaniques, règles, systèmes de jeux et définit les possibilités qui seront données aux joueur.se.s pour évoluer dans l'espace de jeu créé.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
même. Cette démarche dite empathique est toujours partielle puisqu'elle ne signifie pas que j'ai adopté des points de vue complètement contraires au mien, mais permet malgré tout de prendre davantage de distance par rapport à mon expérience personnelle en m'imaginant à la place d'autres joueur.se.s. Cela est d'autant plus vrai sur la partie *care receiving*, le sentiment de recevoir du *care* étant conditionné à la situation et aux besoins de chacun.e.

2.2. Construction de la méthodologie d'analyse

Pour analyser le corpus de manière qualitative, nous mettons en place une méthode en deux étapes. La première consiste à analyser individuellement chacun des jeux du corpus pour en faire ressortir ses moyens d'expression du *care*. La seconde consiste à effectuer une analyse comparée entre les jeux pour déterminer les points communs et divergents de leurs expressions du *care*. Cela nous permettra à la fois de les décortiquer et de proposer différentes visions de l'expression du *care* par le jeu vidéo.

2.2.1. **Les thématiques et perspectives de l'analyse**

Pour rappel, notre problématique porte sur le comment des expressions du *care* dans les jeux vidéo. Ainsi, pour étudier l'éthique du *care* dans les jeux vidéo, nous avons pris l'angle de l'analyse de l'éthique des jeux vidéo. Cette-dernière ressort de l'agencement complexe entre différents éléments et dans notre tentative de la décrire au mieux, nous avons construit notre réflexion à l'aide de plusieurs outils : le cercle herméneutique ludique de Sicart, la rhétorique procédurale de Bogost, le framework éthique de Zagal et l'éthos ludique de Genvo, mentionnés en introduction. En décortiquant ces outils, nous avons abouti sur des perspectives que nous aborderons en complémentarité les unes des autres. Passons-les en revue afin de mieux les comprendre, en faire ressortir les apports et préciser notre méthodologie.

Selon le modèle du cercle herméneutique ludique de Miguel Sicart, la première étape de construction de l'éthique d'un jeu s'effectue quand les joueur.se.s commencent le jeu. Dans cette étape, les règles, objets, mécaniques et systèmes du jeu - soit tout ce qui a attiré au jeu en tant qu'objet - déterminent l'état initial des joueur.se.s dans l'expérience du jeu, où l'interprétation morale commence : « [...] the imprint of the game system determines the zero-subject of the player, the zero-subject being the initial condition of the player as subject for that game experience. [...] Once that zero-subject comes into being, the moral interpretation process of the ludic hermeneutic circle starts. »²⁵ (Sicart, 2011 : 118). Ainsi, la première étape de la construction de l'éthique du jeu se fait par la relation entre le *game*

²⁵ « l'empreinte du système de jeu détermine le sujet-zero du joueur, le sujet-zero étant l'état initial du joueur en tant que sujet de l'expérience de jeu. [...] Une fois que le sujet-zero prend forme, le processus d'interprétation morale du cercle herméneutique ludique commence. » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
design et ce que Sicart appelle le *player-subject*, la rencontre initiale avec le jeu par les joueur.se.s. Ici, c'est la partie que nous avons choisi d'analyser, étant donné que celle-ci a trait au *game design* et au *game*, non au *play*, qui lui demande une analyse portée sur les joueur.se.s. Il s'agit donc d'analyser l'empreinte du système de jeu, soit le système en lui-même et ses effets potentiels lorsque le.a joueur.se découvre le jeu.

En lien avec cette idée, une focalisation particulière sera accordée à l'analyse des mécaniques de *gameplay* et systèmes de jeu. En s'inspirant des réflexions de Ian Bogost sur la rhétorique procédurale – c'est-à-dire sur la capacité d'un jeu à véhiculer un message par ses mécaniques de *gameplay* – il s'agira d'émettre une interprétation sur ce qui est transmis par le jeu dans son aspect systémique et mécanique pur. Cela rejoint le point précédent sur les systèmes de jeu, mais nous pousse aussi à décortiquer celui-ci selon la perspective plus micro des mécaniques de jeu.

Pour revenir sur les réflexions de Sicart, l'une d'entre elles mentionne le rôle de l'aspect fictionnel des jeux vidéo dans la construction de leur éthique, sous certaines conditions : « Games are processes, and we have to understand their ethics as such. This is also true when it comes to their fictional layer. Everything that is not a part of the informational exchange between agents, patients, and the system, but which is fictional, is of no interest for the ethics of computer games; but if a fictional element is relevant to the way the game design configures the informational exchange, then that fictional element can be a part of the distributed network of responsibilities in an ethical analysis of the game. »²⁶ (Sicart, 2011 : 140). La fiction entre ainsi en considération dans le cas où elle a un lien avec le *game design* et influence celui-ci.

En revanche, nous souhaitons proposer une vision moins exclusive de l'intérêt de la fiction dans la construction de l'éthique du jeu pour nous tourner vers une acception selon laquelle la fiction n'a pas besoin d'être en lien avec le *game design* pour le faire. En effet, en considérant les concepts d'éthos ludique et de marqueurs pragmatiques de Genvo, nous pouvons voir la fiction comme participant à créer l'univers de valeurs du jeu, notamment par sa mise en scène, les représentations qu'elle met en œuvre et les codes culturels auxquels elle emprunte. De plus, la fiction s'inscrit dans une narration, qui peut également transmettre des discours – de manière explicite ou non. Ainsi, nous observons aussi les discours rapportés ou construits par le jeu dans la mise en scène construite par sa fiction ainsi que par sa dimension narrative.

²⁶ « Les jeux sont des procédures, et nous devons comprendre leurs éthiques tel quel. C'est aussi vrai quand il s'agit de la couche fictionnelle. Tout ce qui ne fait pas partie de l'échange informationnel entre les agents, patients, et le système, mais qui est fictionnel, n'est d'aucun intérêt pour les éthiques des jeux vidéo ; mais si un élément fictionnel est pertinent par rapport à la manière dont le *game design* configure l'échange informationnel, alors cet élément fictionnel peut faire partie du réseau de responsabilités distribué dans une analyse éthique du jeu. » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Ensuite, une focalisation sera accordée aux frameworks éthiques des jeux. Il s'agira d'observer les situations et choix auxquels les joueur.se.s font face ainsi que les conséquences de ceux-ci, la manière dont le jeu y réagit (notamment par le biais de récompenses et/ou de punitions). En tant que système d'évaluation des actions des joueur.se.s, le framework éthique transmet lui aussi une éthique, qu'il convient d'observer.

Enfin, nous pensons que la communication autour d'un jeu vidéo joue un rôle important dans la compréhension des valeurs que celui-ci transmet. Cette communication agit comme un intermédiaire entre la volonté des développeur.se.s du jeu et son public cible. Elle présente le jeu d'une manière particulière, sous un angle précis, et peut ainsi dévoiler une intention ou une lecture de l'éthique du jeu. Dans son article *Differentiating serious, persuasive and expressive games*, la chercheuse Gabrielle Trépanier-Jobin suggère d'utiliser les textes et paratextes du jeu pour en déduire les intentions des développeur.se.s : « I would, for my part, like to suggest that differentiating serious, persuasive and expressive games often involves retracing the developer's intention by decoding the multiple clues that were consciously or unconsciously integrated in the game's text and paratext (rules, booklet, advertisement, credits, etc.) »²⁷ (Trépanier-Jobin, 2016 : 114). Dans son cas, il s'agit de différencier les types de jeux, mais cette idée nous est bénéfique dans le sens où elle nous éclaire sur ce qui peut dévoiler les intentions des développeur.se.s dans le jeu, dont la responsabilité est également mise en cause dans la construction de l'éthique des jeux – tel qu'énoncé en introduction.

Si notre observation consiste d'abord à considérer toutes ces perspectives une par une, nous prenons également soin, lors de l'analyse, de les mettre en tension. En effet, une mécanique et une narration peuvent par exemple être en dissonance et exprimer un message contradictoire, ou au contraire, être en harmonie et ainsi renforcer un propos. Pour cela, nous nous inspirons du modèle MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*), utilisé pour mieux comprendre les relations entre les différentes composantes d'un jeu vidéo.

2.2.2. La grille d'observation

Pour cadrer nos observations, nous avons donc constitué une grille²⁸. Celle-ci reprend les focalisations que nous avons mentionnées plus haut et les organise telles quelles : *gameplay*, narration, mise en scène, framework éthique et paratexte. Chacune de ces focalisations correspond aux perspectives que nous avons décrites plus haut à l'aide des travaux des différents auteurs primordiaux de l'analyse de l'éthique des jeux. Ces focalisations sont également découpées en critères, afin d'observer le jeu selon

²⁷ « J'aimerais, pour ma part, suggérer que différencier jeux sérieux, persuasifs et expressifs implique souvent de retracer l'intention des développeur.se.s en décodant les indices multiples qui ont été intégrés consciemment ou inconsciemment dans le texte et le paratexte du jeu (règles, livret, publicité, crédits, etc.) » [notre traduction]

²⁸ La grille est disponible en annexe.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
différents points de vue de manière méticuleuse et chercher dans chacun ce qui peut avoir trait à l'expression du *care*.

La partie *gameplay* contient les challenges du jeu et les compétences challengées par le jeu, les types de contingences qui le caractérise, la boucle de *gameplay*, les mécaniques de *gameplay*, les objectifs *gameplay* et les conditions de victoire et défaite *définis* par le jeu.

Les challenges, compétences et contingences permettent d'identifier la jouabilité du jeu ainsi que ce qu'il exige ou tolère de la part des joueur.se.s. Ces caractéristiques définissent quel(s) type(s) de savoirs sont mobilisés pour progresser dans le jeu - connaissances comme savoir-faire. Nous distinguons trois types de challenges : physiques (dextérité, balistique, synchronisation, précision...), mentaux (stratégie, projection, calcul...) et émotionnels (empathie, communication, sensibilité...), et quatre types de contingences : stochastique (pour ce qui relève de l'aléatoire), performative (pour ce qui est de l'ordre de la performance dans la maîtrise du système), sociale (à l'origine des relations avec les autres joueurs) et sémiotique (où le résultat peut changer de signification au cours de la partie). Les catégories de challenges que nous utilisons ne sont pas rigoureuses au sens scientifique mais sont davantage utilisés pour identifier des grandes catégories de challenges et décortiquer la jouabilité du jeu. La boucle de *gameplay* caractérise un cercle de jeu canonique et permet d'identifier le cœur du jeu. Nous la définissons selon 4 catégories : les actions (ce que peut faire le joueur), les récompenses (ce qui est offert en progressant dans le jeu), les obstacles (ce qui challenge la progression) et les ressources (ce qui doit être géré tout au long de la progression des joueur.se.s). Les mécaniques de *gameplay* concernent les rouages du système de jeu. Il peut s'agir de déplacer un personnage comme commercer avec des personnages ou encore gérer un écosystème. Enfin, les objectifs *gameplay* concernent ce que le.a joueur.se doit faire dans le jeu pour avancer, et les conditions de victoire et défaite comment iel doit le faire. Par exemple, l'objectif peut être d'abattre un ennemi, la condition de victoire de faire atteindre ses points de vie à zéro et la condition de défaite de voir ses propres points de vie descendre à zéro.

La partie narration contient les critères suivants : personnages, thématiques, objectifs dramatiques, histoire, textes et narration.

Les personnages sont décrits selon leurs caractéristiques, discours, attitudes et positionnements afin de décortiquer les discours qu'ils émettent ou la vision qu'ils dévoilent d'un type de personne ou de personnage particulier (par ex, la vision des genres, de certaines ethnies...). Les thématiques sont celles abordées ou renvoyées par le jeu, nous renseignant sur les messages qu'il donne et ce qu'il met en lumière. Les objectifs dramatiques, à ne pas confondre avec les objectifs *gameplay* qui sont ce que le joueur doit faire, sont les objectifs de l'avatar, ce que le personnage souhaite faire. L'histoire

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
concerne ce qui est raconté par le jeu, la narration comment elle est racontée (par l'environnement, une voix-off, des dialogues ou textes...). Enfin, les textes concernent les contenus textuels du jeu, ceux-ci pouvant transmettre un discours directement.

La catégorie mise en scène elle, est divisée en trois critères : caméra, présentation visuelle / esthétique, musiques et sons. Il s'agit de décrire les angles et le positionnement de la caméra, qui régit ce qui est visible et comment il l'est, la présentation visuelle qui utilise des codes cultures particuliers, dégage une esthétique et créer de l'émotion ainsi que les sons et musiques qui entrent également dans le cadre de la direction artistique. Tous ces éléments participent à l'élaboration d'un discours par sa présentation et son cadrage.

La catégorique framework éthique est caractérisée par les trois éléments constitutifs de celui-ci : les choix éthiques présents dans le jeu, les conséquences de ces choix et leur évaluation par le jeu (sous forme de récompenses et punitions).

Enfin, la catégorie paratexte est constituée d'un critère sur la description du jeu sur les plateformes de distribution et le site officiel du jeu, d'un critère sur les FAQ/Newsletter (selon leur accès) et d'un critère sur les bandes-annonces diffusées. Tous ces éléments sont le résultat d'une stratégie de communication qui nous aident à identifier les joueurs-modèles²⁹ du jeu ainsi que les valeurs et discours qu'il souhaite porter.

2.2.3. La grille de sélection

Une fois la grille d'observation complétée, une grille de sélection³⁰ entre en jeu. Celle-ci reprend les mêmes focalisations que la précédente, sans les critères détaillés, et y ajoute une dimension supplémentaire. En effet, une fois les observations notées, nous souhaitons les trier selon si elles appartiennent à l'une ou plusieurs de nos trois hypothèses de formes de *care* dans le jeu vidéo : *care* thématique, *care giving* et *care receiving*. Ainsi, en ajoutant une colonne pour chacune d'entre elle, nous obtenons une grille croisant nos observations avec nos hypothèses.

Bien-sûr, pour rappel, les critères qui composent ces deux grilles n'ont pas été sélectionnés uniquement en amont, mais aussi au fur et à mesure des observations. En effet, les jeux étudiés ayant des propriétés différentes, il n'est pas aisé de les analyser tous de la même manière, et encore moins avec autant de critères. De ce fait, une partie des critères est apparue au cours des observations, rendant compte de ce que nous avons pu découvrir en les effectuant. De même, l'absence de grille

²⁹ Le joueur-modèle est un concept façonné par Sébastien Genvo permettant de caractériser un joueur qui n'est pas le joueur effectif mais la représentation qui est en construite par le jeu.

³⁰ La grille est disponible en annexe.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
d'analyse d'éthique de jeu ne nous permettant pas d'utiliser un modèle déjà éprouvé, celui-ci doit être considéré comme expérimental et exploratoire.

2.2.4. Analyse comparée

Une fois chaque jeu analysé individuellement, nous les comparons entre eux : décrire ce qu'ils ont de similaire et ce qu'ils ont de différent dans leurs manières d'exprimer ou non l'éthique du *care*.

Selon la méthode proposée par Cécile Vigour, en citant Giovanni Sartori, nous comparerons les jeux selon les focalisations que nous avons déjà établi : « comparer, c'est à la fois assimiler et différencier par rapport à un critère » (Sartori, 1994 : 22). Ainsi, nous comparons les jeux selon leurs *gameplay*, leurs narrations, leurs mises en scènes, leurs frameworks éthiques et leurs paratextes.

Pour ce faire, deux stratégies différentes peuvent être mise en place : la stratégie dite des « systèmes très similaires » qui consiste à l'étude de systèmes proches mais divergeant par rapport au facteur examiné, et à se concentrer ainsi sur leurs différences (Vigour, 2005 : 160), la stratégie dite des « systèmes très différents » qui consiste à mettre en évidence les points communs entre deux systèmes fondamentalement différents (Vigour, 2005 : 161).

Adapté au corpus de jeux décrit, cela pourrait se traduire entre comparer des jeux au *gameplay* similaires dans un premier temps, puis comparer des jeux aux *gameplay* complètement différent dans un second temps.

La méthode de la comparaison, selon Vigour, poursuit quatre objectifs principaux : « prendre de la distance par rapport à ce qui nous est familier, mieux connaître l'autre, classer et généraliser » (Vigour, 2005 : 97). Prendre de la distance par rapport aux jeux joués notamment en tant que joueur permet de se détacher des a priori et de l'expérience personnelle que nous en avons, là où mieux connaître, classer et généraliser permettront de cadrer le phénomène du *care* dans les jeux vidéo. Comme celui-ci est très peu étudié, ce cadrage paraît bienvenu. En effet, étant donné les difficultés exprimées à l'élaboration d'un corpus de jeux *care*, apporter un cadre théorique plus développé semble requis, et la comparaison permet justement cela. En mentionnant la constitution de typologies, Vigour explique aussi ceci : « Ce souci de clarification s'exprime volontiers par la constitution de typologies, conçues pour retracer des faits stylisés, résumer, de manière synthétique, les principales tendances et réduire la complexité du réel en décomposant ce dernier en un nombre réduit de classes » (Vigour, 2005 : 110). Il s'agit donc de « réduire la complexité du réel » afin d'identifier plus facilement le *care* du jeu vidéo et ses expressions. Ainsi, l'analyse comparée nous aide à élaborer nos catégories de *care* du jeu vidéo.

Ensuite, à propos du choix d'étudier trois cas, Vigour écrit qu'« augmenter le nombre de cas permet

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
de renforcer la représentativité de la recherche, tout en élevant le niveau de généralisation, mais réduit de ce fait la précision du propos. » (Vigour, 2005: 184). Comme il s'agit d'étudier l'expression du *care* dans les jeux vidéo au pluriel, et non pas, par exemple, un jeu en particulier, la notion de représentativité a son importance, mais nous souhaitons avant tout conserver une approche qualitative et de ce fait sommes attachés à la précisions du propos. L'étude de trois jeux nous paraît ainsi apporter un équilibre entre la représentativité et la précision, d'autant plus qu'elle permet des comparaisons multiples (entre *Celeste* et *Wandersong*, *Celeste* et *Kind Words* et *Wandersong* et *Kind Words*).

Enfin, en s'appuyant sur différents auteurs, Vigour considère que « la comparaison vise [...] à susciter des questions, à envisager des problèmes nouveaux. » (Vigour, 2005 : 128) ce qui, selon nous, concerne totalement le *care* du jeu vidéo. En tant que nouvelle catégorisation des jeux vidéo, le terme *caregame* induit à la fois que certains jeux n'expriment pas autant l'éthique du *care* que d'autres et qu'il est nécessaire de mettre l'emphase, par cette catégorisation, sur une catégorie de jeu particulière. Tout cela amène son lot de questions et de problématiques que l'analyse comparée aidera à éclairer. En conclusion, la comparaison participera à développer une analyse en profondeur des jeux étudiés, afin de décortiquer au maximum les mécanismes qui façonnent leurs expressions de l'éthique du *care*.

2.3. Détermination du Corpus

Pour étudier nos hypothèses, nous avons donc constitué un corpus de trois jeux : *Celeste*, *Kind Words* et *Wandersong*, que nous avons donc soumis à notre processus d'analyse par grille explicité précédemment. Ces jeux vidéo possèdent tous trois les caractéristiques suivantes :

1. la reconnaissance de traits semblants proches du *care* ou de l'étiquette *caregame* par des membres de communautés de joueur.se.s,
1. une date de sortie récente (respectivement en 2018, 2019 et 2018),
2. la qualité de production indépendante.

Pour ce qui est de la reconnaissance du *care* dans ces jeux, celle-ci reste, en réalité, difficile à estimer. Les notions de *caregame*, *carewave* ou même tout simplement de *care* ne sont encore que peu utilisées dans le jeu vidéo et l'étiquette « *caregame* » n'existe pas au même titre que « action-aventure », « jeu de plateforme » ou encore « jeu narratif ». Ces-dernières décrivent davantage le contenu du jeu, et non pas une potentielle éthique renvoyée par le jeu. Toutefois, *Celeste* et *Kind Words* sont tous deux explicitement considérés comme *caregames*. *La Revue des Jeux Vidéo*, une revue de vulgarisation au

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

format vidéo sur Youtube, désigne explicitement le premier comme tel³¹. Sur son compte Twitter, l'association Game Impact cite *Kind Words* comme un bon exemple de *caregame*³². Plus récemment encore, dans la bande-annonce du jeu vidéo en développement *Spiritfarer*, le terme « *care* » est utilisé pour parler d'un des objectifs du jeu, à savoir prendre soin de personnages particuliers³³. Au même titre que l'étude de l'éthique du *care* dans les jeux vidéo, les exemples sont encore peu nombreux.

En revanche, on peut trouver des termes comme « wholesome »³⁴ pour parler de jeux au ton positif qui permettrait aux joueur.se.s de se sentir bien en y jouant, « cozy »³⁵ pour évoquer des jeux à l'ambiance confortable ou encore « chill »³⁶ pour des jeux apaisants, tranquilles, reposant. Ces termes évoquent, eux, des caractéristiques proches de celles du *care*. Par exemple, on peut retrouver *Celeste*, *Wandersong* et *Kind Words* dans une liste de plus de deux-cents jeux mise en œuvre par le curateur « Wholesome Games » sur la plateforme Steam³⁷. La table-ronde sur le thème du *game design*³⁸ de la gentillesse nous donne également des indices supplémentaires sur des jeux au potentiel de *care* : les chercheur.se.s Esteban Giner et Edwige Lelièvre ainsi que la développeuse indépendante Lola Guillard y évoquent différents jeux dont ils considèrent le design comme gentil ainsi que de nombreux enjeux et problématiques liées à ce design et sa caractérisation³⁹. À cela s'ajoute les retours des joueur.se.s, notamment dans les *reviews* de la plateforme Steam, qui évoquent, dans le cas de *Wandersong*, le sentiment d'avoir joué un jeu qui aurait pris soin d'eux⁴⁰. C'est en croisant ces sources que sont ainsi apparues ces trois exemples.

Toutefois, il faut garder à l'esprit que parce que désigner un jeu comme *care* nécessite d'analyser les éthiques qu'il renvoie et exprime, il n'est pas possible de les sélectionner en pouvant déterminer avec

³¹

<https://www.youtube.com/watch?v=4MQq2IN4rjQ&list=PLFzAsWWqm0xp9wG6CLnRSrWKGnwx30RyV&index=3>

³² <https://twitter.com/g4meimpact/status/1187298357217284096>

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=6mfdampW-EQ> à 0 :33

³⁴ <https://twinfinite.net/2020/01/10-cute-games-2020/> ou <https://nerdist.com/article/9-best-stress-free-video-games-non-violent/> par exemple

³⁵ Pour un panorama de la *coziness* dans les jeux vidéo : <https://www.projecthorseshoe.com/reports/featured/ph17r3.htm>

³⁶ Les *chill games* : <https://www.pcgamesn.com/relaxing-games-chill-games>

³⁷ <https://store.steampowered.com/curator/35411526-Wholesome-Games-%25E2%2599%25A5/>

³⁸ Le *game design* correspond à la définition et la configuration de mécaniques, règles et systèmes de jeux qui se fait, dans un premier temps, en amont de sa production, puis dans un deuxième temps au cours de celle-ci afin d'équilibrer le jeu, assurer qu'il correspond bien à l'expérience souhaitée.

³⁹ Podcast disponible à ce lien : <https://soundcloud.com/ludologies/le-game-design-de-la-gentillesse>

⁴⁰ Cette *review* en est un bon exemple :

https://steamcommunity.com/app/530320/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010 “This game felt like a hug. And not just a well-meaning, but impersonal hug from a stranger, but a warm, comforting hug from someone who understands what you're going through and wants to help you get through it.” Mais de nombreuses autres donnent un avis similaire : <https://steamcommunity.com/app/530320/reviews/>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
exactitude, avant analyse de leur design et leur expérience, si oui ou non ils seront *caregames*. Ainsi, le corpus présenté est davantage exploratoire, dans le sens où pour étudier l'expression du *care* dans le jeu vidéo, il faut des jeux vidéo qui l'expriment. Ce paradoxe rend la sélection d'un corpus difficile et révèle l'absence d'un cadre pour le *care* du jeu vidéo. Il est nécessaire de décrire le phénomène du *carewave* et de le cadrer.

Concernant la date de sortie, la *carewave* étant apparue récemment, il nous a semblé pertinent d'étudier des jeux contemporains. Cela permettrait d'identifier de potentiels *caregames* et ainsi des jeux affiliés à la *carewave*, étant donné que le manifeste n'en cite aucun. De plus, en étudiant des jeux contemporains, il s'agit aussi d'observer comment ceux-ci peuvent parler de problématiques actuelles et d'examiner le potentiel du *care* à y apporter des réponses.

Enfin, ces jeux présentent le point commun d'être tous trois des productions indépendantes nord-américaines. Ce caractère n'est pas intentionnel, mais doit être pris en compte. Un jeu indépendant n'est pas produit de la même façon qu'un AAA, et ne répond pas nécessairement aux mêmes problématiques, besoins ni à la même vision. De même, il est possible que l'Amérique du nord ait été marqué par l'éthique du *care* d'une manière qui aurait influencé les concepteurices⁴¹ des jeux vidéo étudiés.

La raison pour laquelle nous avons choisi trois jeux relève de notre volonté d'analyse qualitative. Plus tôt, nous parlions de l'étude de l'éthique d'un jeu comme un processus complexe : il n'est pas aisé de déterminer les éthiques exprimées par un jeu, ni comment elles le sont. Conformément à ce que nous avons déjà expliqué précédemment, cela signifie qu'un jeu vidéo doit être analysé en profondeur pour pouvoir déterminer, a minima, comment il exprime le *care*. Cette idée nous amène également au concept de saturation selon Laurent Di Filippo, qui considère qu'« il est nécessaire au chercheur de faire et de refaire le jeu plusieurs fois s'il veut atteindre la saturation de manière qualitative » (Di Filippo, 2012 : 4), signifiant que les jeux étudiés doivent être parcourus en long et en large.

Notre méthode d'analyse et la sélection du corpus explicités, nous allons maintenant entrer dans le vif du sujet et confronter nos hypothèses avec nos résultats.

⁴¹ Le terme de concepteurices est utilisé afin de mieux rendre compte de la diversité d'acteurs dans la création de jeux

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

3. Thématiques, imaginaires et récits de *care* dans les jeux vidéo

Introduction

À présent que nous avons défini le cadre de notre recherche, nous allons nous pencher sur l'expression du *care thématique* dans le jeu vidéo. Nous nous concentrons, pour celui-ci, sur le jeu vidéo expérimenté davantage en tant qu'audience qu'en tant que joueur.se. Nous considérons le *care thématique*, dans le jeu vidéo, comme ce à quoi les joueur.se.s assistent, ce dont ielles sont spectateurices et ce que le jeu raconte davantage à leurs dépens que selon leur *input*, leurs actions dans le jeu. Il est question de ce que les personnages du jeu font et disent, ce que l'univers illustre et ce que l'histoire raconte, et non pas de ce que les joueur.se.s font dans et au travers du jeu. Entre autres, nous examinons dans ce chapitre le jeu vidéo comme un objet porteur de récits et de valeurs, comme un univers que nous observons.

3.1. Expressions du *care* thématique dans les jeux vidéo

3.1.1. Le développement de relations de *care* entre les personnages

L'un des premiers aspects que nous avons observé dans les jeux auxquels nous avons joué concerne les relations entre les personnages. Deux d'entre eux, *Celeste* et *Wandersong*, racontent des histoires où un certain nombre de personnages interviennent et interagissent entre eux. Dans les dialogues qui décrivent leurs échanges verbaux comme dans les actions qu'ils effectuent les uns à l'égard des autres, il est possible d'identifier du *care*.

Dans *Celeste*, c'est la relation entre Madeline et Theo qui peut être considérée comme telle, observée à travers la narration (perspective n°2 de la grille d'analyse). Pour rappel, Madeline est une jeune femme souffrant de troubles anxiodépressifs qui tente l'ascension du Mont *Celeste* dans un but qu'elle définit approximativement comme se prouver à elle-même qu'elle est capable de venir à bout d'une épreuve difficile. Du côté de Theo, celui-ci indique qu'après une série de boulots qui ne lui ont pas plu et qu'il a décidé de quitter, il a voulu se perdre quelques temps (pour mieux trouver sa voie). Ce-dernier apprécie également prendre des photographies ainsi qu'explorer des ruines, assez fréquentes sur la montagne. Tous les deux se croisent rapidement dans le jeu, dès le premier chapitre. Toutefois, si Madeline est froide et distante au premier abord, Theo, lui, est plus avenant et montre rapidement de la sollicitude à l'égard de Madeline. L'un des premiers exemples concerne la mise en garde de Theo à Madeline à propos du personnage d'Oshiro. Ce-dernier est rencontré par les deux personnages dans le troisième chapitre du jeu au cours duquel Madeline parcourt un hôtel abandonné. Seul le fantôme du gérant hante celui-ci, n'ayant pas pu quitter ce à quoi il avait dévoué sa vie une fois que l'hôtel a été contraint de fermer.



Figure 4 - Oshiro se parlant à lui-même, une seconde personnalité semblant le faire souffrir (Matt Makes Games, 2018)

Oshiro semble souffrir de différentes troubles qui conduisent Theo à le décrire comme « un taré ». Là où Madeline a tendance à essayer de communiquer et aider Oshiro, Theo cherche à le fuir et insiste à ce que Madeline fasse attention à elle, considérant un potentiel danger. Ce n'est pas le seul exemple de l'attention que Theo accorde à Madeline, lui répétant régulièrement de faire attention à elle, l'encourageant dans les défis auxquels elle fait face et prenant une posture d'écoute attentive face à ses soucis.

Cette sollicitude prend une forme plus concrète par la suite, Madeline et Theo se croisant de nouveau devant une nacelle qu'ils empruntent ensemble, dans le chapitre quatre. Au fur et à mesure du trajet, la jeune femme exprime de plus en plus d'angoisse et de difficultés à respirer. Puis, la nacelle finit par s'arrêter d'un coup en plein milieu du trajet, provoquant chez Madeline une crise de panique.



Figure 5 - Madeline en pleine crise de panique, Theo à ses côtés pour l'aider (Matt Makes Games, 2018)

Theo intervient et apporte une solution concrète à son amie pour l'aider à gérer la situation : la technique de la plume, consistant à imaginer une plume légère qui flotte et à calquer sa respiration sur son mouvement pour reprendre le contrôle de celle-ci. La technique fonctionne et elle parvient à se calmer : Madeline reprend ses esprits et remercie Theo pour son aide. C'est un exemple de *care* qui se trouve à la fois dans l'attention accordée par Theo, dans le soin concret que ce dernier a apporté à Madeline et dans l'adéquation entre le soin et le besoin de Madeline de retrouver son calme ainsi qu'une respiration normale.

Jusqu'ici, nous n'avons parlé que de Theo en tant que pourvoyeur de *care* et Madeline en tant que bénéficiaire, mais cela fonctionne également dans l'autre sens. En effet, dans le chapitre cinq, tous deux explorent le temple miroir : un temple au cœur de la montagne qui reflète le for intérieur de ceux qui le parcourent. Les deux alpinistes se retrouvent séparés dans leur exploration du temple mais finissent par se retrouver de nouveau. À un certain point, Madeline découvre que Theo est emprisonné dans un cristal et ne peut absolument rien faire. Cette-fois, c'est lui qui est dans une position particulièrement vulnérable, et Madeline qui lui vient en aide. Sans pouvoir tout de suite le délivrer de sa prison de verre, elle décide de le porter et de sortir du temple ensemble. Plus que cela, Madeline aide également Theo à faire face à sa peur du regard des autres. En effet, on apprend au cours du jeu que ce-dernier est très attaché à son nombre de « followers » sur les réseaux sociaux et, en métaphore de la pression que cela lui impose (par la mise en scène du jeu, correspondant à la perspective n°3 de la grille d'analyse), de nombreux yeux qui le regardent en permanence apparaissent dans le temple. Ainsi, au terme de leur échappée coopérative – où Theo peut également

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
servir à activer des interrupteurs ou se protéger de monstres – Madeline finit par croiser un œil géant.



Figure 6 - L'œil géant, créant des vagues de distorsions qui pixellent les personnages (Matt Makes Games, 2018)

Celui-ci s'avère difficile à atteindre, projetant des ondes qui repoussent Madeline, déjà ralentie par le fait de devoir porter Theo. Cependant, en persévérant, il est possible de l'atteindre et de le détruire en jetant Theo dessus. Theo est ainsi délivré de sa prison, ayant affronté le regard des autres. Dans ce chapitre, c'est donc cette-fois Madeline qui apporte du soin à Theo, à la fois en l'aidant à s'échapper d'un temple labyrinthique et à affronter sa peur. Dans le chapitre suivant, on constatera que Theo remerciera Madeline pour son aide, en signe que celle-ci lui a apporté un soin efficace au regard de ses propres soucis.

Dans ledit chapitre, intitulé « Réflexion », un passage de dialogues plus long que les précédents survient, Madeline et Theo discutant autour du feu après leurs (més)aventures. Ici, les deux personnages font preuve de *care* l'un envers l'autre, comme si un certain équilibre avait été atteint dans leur relation. En effet, tous deux révèlent leurs problèmes réciproques, exposent leurs vulnérabilités, auxquels ils sont toustes deux attentif.ve.s. Lorsque la jeune femme parle de ses soucis avec son double maléfique Badeline qui apparaît au deuxième chapitre et lui met des bâtons dans les roues à de nombreux reprises, le jeune homme lui propose de l'aide. Madeline précise à Theo que celui-ci est déjà en train de l'aider, rien qu'en discutant avec elle. Dans la discussion, ils s'aident à identifier les besoins que ielles ont respectivement. C'est à ce moment-là que Theo parvient à mettre le doigt sur son besoin de se perdre pour trouver sa voie, et que Madeline réalise qu'elle doit renouer avec sa part d'ombre, Badeline. Toustes deux s'entraident alors en partageant leur expérience ainsi

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

qu'en proposant des solutions concrètes à leurs soucis réciproques. Cela démontre l'intention de chacun d'entre eux d'aider l'autre à se sentir mieux, concrétisée par un dialogue qui se fait dans l'écoute et la bienveillance, cristallisant ainsi une relation de *care* réciproque entre Madeline et Theo.



Figure 7 - Le choix de dialogue permettant de faire demander à Theo ce à quoi ressemble la dépression, l'aidant ainsi à mieux comprendre Madeline pour l'aider (Matt Makes Games, 2018)

Dans *Wandersong*, on retrouve une relation de *care* entre Bard⁴², le.a protagoniste du jeu incarné.e par les joueur.se.s, et Miriam, une sorcière qui l'accompagne dans son aventure. Dès le premier chapitre du jeu, Miriam part à la recherche de Bard afin de lui proposer de collecter les différents morceaux du *Earthsong*⁴³. Envoyée par sa grand-mère, cette-dernière estime que leur monde, en proie à sa fin, peut tout de même être sauvé. Il n'est pas rare, dans les débuts de leur aventure, de constater que Miriam ait du mal à supporter Bard. Celle-ci peste quand iel chante, lui reproche de se morfondre après avoir subi une remise en question douloureuse de son rôle dans le monde, de passer son temps à aider la moindre personne que iel croise plutôt que de s'affairer à l'assemblage du Chant de la Terre... Mais, à plusieurs reprises, lui vient en aide ou montre du souci à son égard.

⁴² Le personnage jouable n'a pas de nom imposé, il est possible de le choisir parmi un certain nombre de prénoms. Nous nous référons à « Bard » qui, en anglais, n'est pas genré, et permet donc de conserver l'intention de ne pas genrer le personnage jouable.

⁴³ « Chant de la terre » [notre traduction], que nous utiliserons par la suite.



Figure 8 - Miriam, agacée par le décalage entre ses priorités et celles de Bard (Greg Lobanov, 2018)

Par exemple, lorsqu'elle le trouve après une longue séparation à la fin du jeu, elle lui dit s'être inquiétée de son sort. Elle vient également à son secours lorsqu'il est sur le point de se faire attaquer par un autre personnage, le prévient de certains dangers, cherche à lui éviter des problèmes et le transporte sur son balais volant. Elle réconforte également Bard lorsque iel se critique en lui faisant des compliments. À la fin, elle remercie même Bard d'être son ami.e et s'ouvre à iel en lui expliquant ce que iel lui a apporté. Si Miriam ne parle que rarement de ce qu'elle ressent, elle prend malgré tout soin de Bard, et, comme le dit sa grand-mère en s'adressant à iel, « She cares about you so much »⁴⁴.

Bien-sûr, cette relation de *care* fonctionne dans la réciprocité, Bard étant aussi très soucieux.se de Miriam, à laquelle iel vient en aide aussi. À la manière dont Miriam portait Bard sur son balais magique, Bard la porte sur un long chemin après qu'elle a été blessée. Iel est également très à l'écoute de ses besoins, la rassurant sur le fait que si elle a besoin de se reposer, ça ne lui pose pas de soucis. Iel prends le temps de la réconforter quand elle ne va pas bien ou s'auto-dévalorise et l'aide à en apprendre plus sur elle-même ou à s'exprimer. Cela arrive notamment quand Miriam découvre la cité des sorcières pour la première fois, ayant vécu à la campagne avec sa grand-mère, éloignée de son peuple. Bard la retrouve dans un club, en train de danser, et discute avec elle. Miriam lui avoue avoir peur des évènements et de leur suite ainsi qu'avoir découvert beaucoup de choses sur elle-même. Sur l'impulsion de Miriam, toustes deux discutent de comment être heureux, de ce que ielles apprécient

⁴⁴ « Elle tient tellement à toi » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

l'un.e chez l'autre, exposant leurs vulnérabilités respectives dans un cadre bienveillant.



Figure 9 - Miriam tentant de réconforter Bard lorsque iel se sent inutile et non à la hauteur (Greg Lobanov, 2018)

Ces deux relations sont donc deux exemples de relations de *care* construites sur la base d'une sollicitude qui semble de prime abord venir uniquement de l'une des deux parties (Theo et Bard) mais qui se développe pour prendre une forme réciproque vertueuse. Au terme de *Celeste* comme de *Wandersong*, les deux parties donnent du *care* à l'autre et en reçoivent de sa part. Ce sont ainsi à la fois des récits de relations de *care* et de développement de celles-ci qui sont racontées par la narration et la mise en scène de ces jeux.

Dans *Kind Words*, il n'est pas possible de développer une relation entre deux joueur.se.s puisque les échanges entre ceux-ci sont anonymisés et qu'il n'est pas possible de les contacter, mais leurs brefs échanges, pris ensemble, peuvent constituer des récits de *care*. L'une des fonctions du jeu permet effectivement de consulter l'historique des requêtes envoyées et des lettres reçues en réponse, dans l'ordre antéchronologique. Chaque requête et sa ou ses réponses constituent un échange épistolaire que l'on peut ainsi voir comme un récit de *care*, à condition que les contenus des deux lettres témoignent d'une attention, d'une sollicitude ou d'un soin (notamment par la proposition de solutions concrètes ou par le choix de certains mots) qui donnerait le sentiment de *care* à l'une, l'autre ou les deux parties.

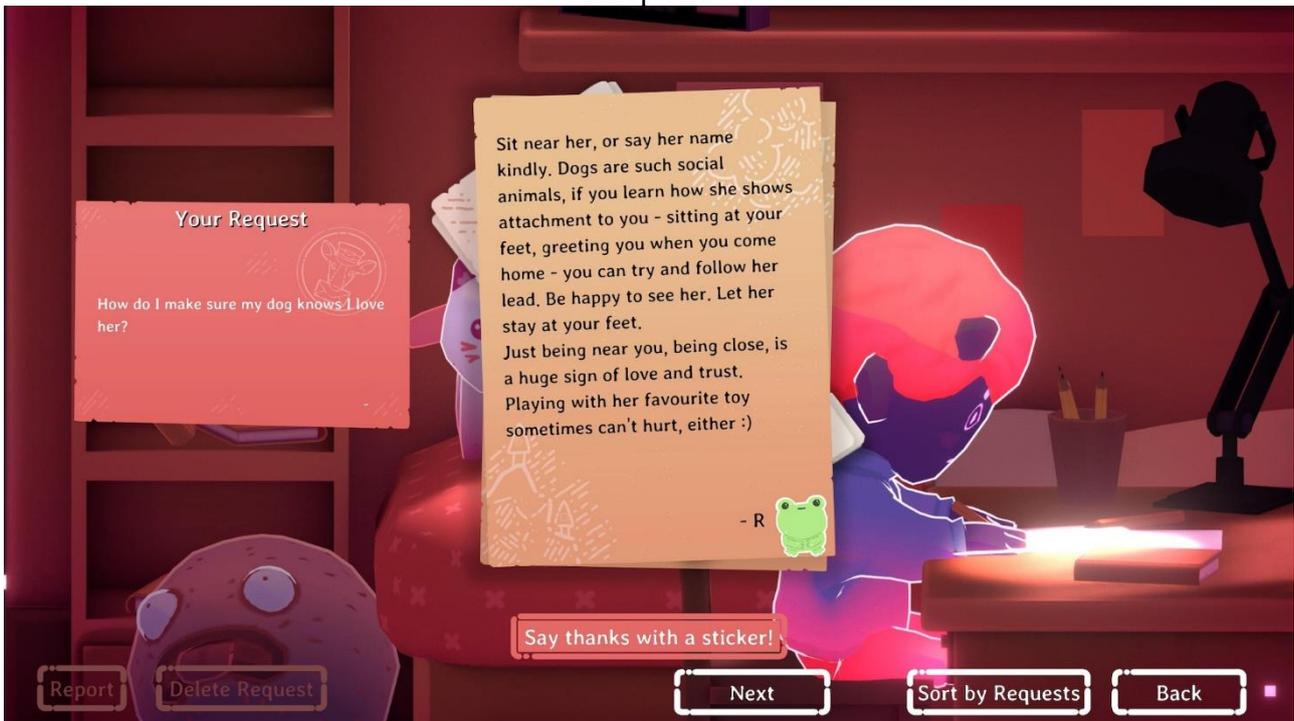


Figure 10 - Exemple d'historique de requêtes et leurs réponses, les autres étant empilées en dessous de celle qui est affichée (Popcannibal, 2019)

3.1.2. Relations de *care* en échec : un commentaire du jeu vidéo sur la difficulté du *care*

Si les relations évoquées plutôt sont de bons exemples de relations de *care* qui fonctionnent, les jeux étudiés témoignent également, dans leurs narrations comme leurs mises en scène, de *care* en échec : un *care* maladroit qui ne donne satisfaction à aucune des parties, un *care* qui a beaucoup de mal à se mettre en place et passe d'abord par de nombreux conflits. Les jeux vidéo étudiés semblent bien conscients des problématiques potentielles qui peuvent survenir dans sa mise en place et ne souhaitent pas dépeindre le tableau d'un idéal facile à atteindre. Plutôt, celle-ci s'apprend, se développe et varie selon les situations.

L'exemple le plus frappant concerne celui du chapitre de la Station *Celeste*, où Madeline rencontre Oshiro. Durant le chapitre trois, Madeline pénètre dans ce qui se révèle rapidement être un hôtel abandonné (un livre d'or consultable permet de s'en rendre compte). En appuyant sur une sonnette de l'accueil, le fantôme de son propriétaire du nom d'Oshiro fait son apparition. Celui-ci propose de faire visiter l'hôtel à Madeline, qui refuse en expliquant qu'elle ne fait que passer. Insistant, il finit par faire céder Madeline, qui accepte pour lui faire plaisir. Au cours de la traversée, Oshiro guide la jeune femme, et celle-ci s'aperçoit que l'hôtel est complètement en désordre. En le faisant remarquer à Oshiro, celui-ci panique et Madeline lui propose finalement son aide. Et c'est à partir de là que l'on peut constater un problème dans la manière dont le *care* s'exécute ici. Les deux personnages ont la volonté de l'effectuer, ils se soucient à leur manière l'un de l'autre : Oshiro essaie de traiter Madeline

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

au mieux en tant que cliente et lui proposer le meilleur confort possible, là où la jeune femme compatit au désordre qui accable l'hôtel et à sa volonté de lui faire découvrir l'hôtel qui n'a pas eu de clients depuis longtemps. Tous deux sont dans une disposition de *care* où ils essaient de faire attention à l'autre et de ne pas le blesser. Seulement, le *care giving*, la manière dont ils donnent du *care* l'un à l'autre ne correspond pas à leurs besoins respectifs. En aidant Oshiro à ranger son hôtel, Madeline entretient en réalité sa culpabilité de ne pas faire au mieux pour ses clients : même si son hôtel s'en retrouve en meilleur état, il vit son aide comme une honte, un poids.



Figure 11 - Oshiro culpabilisant de ne pas faire de Madeline sa priorité absolue en tant que cliente (Matt Makes Games, 2018)

Son besoin a lui réside dans la qualité du service qu'il offre à ses client.e.s. De même, ce service qu'apporte Oshiro à Madeline ne lui correspond pas. Celle-ci n'a aucune envie de rester dans l'hôtel ou de le visiter et le voit comme un contre-temps, étant donné qu'elle est là pour escalader la montagne. De fait, leurs échanges sont marqués de maladroitness qui les blessent l'un et l'autre : ils ne s'apportent pas ce dont ils ont respectivement besoin. Ainsi, leur rencontre se solde sur une apparition de Badeline, qui insulte Oshiro et son hôtel, provoquant la transformation d'Oshiro en un monstre qui tente de dévorer Madeline. Le fantôme finit par reprendre son état normal, mais indique à Madeline de ne plus revenir dans son hôtel. Ce sont autant de signes que le *care* qui a voulu être donné a été mauvais dans les deux sens. La part d'ombre de Madeline a fini par se ressortir, celle-ci ne supportant plus de se démener pour Oshiro alors que celui-ci n'écoute pas réellement ce qu'elle dit, et Oshiro a fini par être blessé au point de l'attaquer. On a donc bien ici une attention, une disposition qui n'est pas complétée d'actes pratiques en accord avec ce que les personnages veulent, exemple d'un *care*

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

qui ne fonctionne pas et de la nécessité d'adaptation d'actes à la situation.

Wandersong dispose également de ses propres exemples, l'un d'entre eux étant dépeint dans la relation que The Baron, possesseur de l'usine qui régit le rythme de la ville de Chismest, explique n'avoir jamais eu que l'intention d'apporter le bonheur aux habitant.e.s en y distribuant partout le jouet Happy Kid. Malheureusement, en mettant en place une usine et une production aussi grosse à la place d'anciens commerces, beaucoup d'habitants en sont devenus dépendants et nombre d'entre eux ont rapidement détesté Happy Kid, qui incarnait davantage un faux bonheur que ielles se voyaient imposé.



Figure 12 - Les travailleurs de la ville de Chismest révélant à The Baron le résultat de l'usine sur leurs vies (Greg Lobanov, 2018)

The Baron met fin à l'usine immédiatement quand il apprend que son intention n'a pas l'effet escompté, les habitants lui révélant que personne n'apprécie le jouet. Par l'indice qui nous est donné d'un barman selon lequel il connaissait The Baron comme quelqu'un de doux et gentil par le passé, et la réaction de The Baron quand il réalise le malheur qu'apporte Happy Kid, on comprend que celui-ci avait l'intention de prendre soin des citoyens mais que sans être à l'écoute de leurs besoins et de leurs envies, cela n'a pas fonctionné. En un sens, *Wandersong* exprime ici (par les dialogues entre les personnages) l'idée que la communication est un élément essentiel du *care*, celle-ci permettant d'exprimer clairement les besoins des un.e.s et des autres et ainsi de mieux faire attention et prendre soin d'eux.



Figure 13 - *The Baron*, prenant conscience du décalage entre ses intentions et la réalité (Greg Lobanov, 2018)

3.1.3. Contemporanéité et contextes de vulnérabilité

Dans leurs observations sur l'étude du *care*, Snauwaert et Héту déclarent que « l'intérêt pour le *care* et pour la vulnérabilité dessine un ethos ou une orientation qui semble avoir pour enjeu de qualifier l'époque contemporaine. » (Snauwaert, Héту, 2018 : §4). Elles parlent d'une tendance à décrire un être humain vulnérable et fragilisé par le monde moderne, ainsi que le sentiment d'une crise multiples (environnementale, économique et politique) qui ne s'arrête jamais. Ces éléments se retrouvent aussi dans les jeux étudiés, qui semblent également attachés à s'inscrire dans des problématiques actuelles et caractéristiques du XXIème siècle.

Particulièrement représentatif de cette idée, l'univers que l'on parcourt dans *Wandersong*, en proie à une fin du monde, est marqué de cynisme, de pessimisme et de désespoir. Le jeu débute par un rêve de Bard, dans lequel une entité non-humaine teste son habilité à manier une épée et lui apprend que son monde va prendre fin. Plus tard dans le jeu, un personnage nous révèle que tous les habitant.e.s du monde ont fait ce rêve mais que beaucoup ont préféré l'oublier : en réalité, il s'agissait d'un test pour déterminer l'élue qui sauverait le monde, bien voué à s'écrouler. Au fur et à mesure du jeu, des signes de plus en plus visibles apparaissent : les fantômes de villageois défunts viennent hanter leurs proches, des géants destructeurs et autres créatures démoniaques ravagent les plaines et prennent la vie de ceux qui les approches, un loup noir désole un village de montagne entier et emprisonne des oiseaux... Sans doute peut-on effectuer un rapprochement entre la crise environnementale en cours et à venir avec ses conséquences déjà visibles. Mais on apprend aussi que la fin du monde est

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

déclenchée en réponse à l'état et l'attitude des êtres humains qui peuplent la planète.



Figure 14 - Un habitant de Delphi, dépité (Greg Lobanov, 2018)

Les habitants de Delphi, ville dans laquelle on voyage au cours du deuxième chapitre, sont déprimés et semblent pris d'une apathie et d'un cynisme profonds. Un villageois, dos courbé, répond « Who ever *cares* ? »⁴⁵ lorsque Bard s'adresse à lui, la gérante de l'hôtel révèle « Nobody here... *cares* about anything, anymore. »⁴⁶ et un homme souhaitant fonder un groupe apprend à Bard que l'esprit des habitants est en train de mourir : « [...] But these people ain't seen something good in a long time. Their spirits are DYIN', y'know ? »⁴⁷. De manière similaire, à Chismest, ville de naissance de Bard, en discutant avec eux, on peut constater que l'ensemble des citoyens semble en dépression. Depuis que The Baron, le père de Bard, a remplacé une grande partie de la production de la ville par une production industrielle de jouets Happy Kid, une grande partie des travailleurs y ont été déplacés. Une usine gigantesque qui recouvre le ciel de nuages opaques est ainsi devenu le centre de toute la ville, orchestrant également le rythme de ses habitants. En l'explorant, on peut apprendre que de nombreux personnages détestent Happy Kid ainsi que leur travail à l'usine. D'autres qui ont préféré ne pas y travailler et être au chômage témoignent de la tristesse face à leur situation, l'un chantant « I play for a city, its heart replaced with machinery... »⁴⁸ sur un air effacé et maussade, l'autre pleurant

⁴⁵ La traduction ne ferait pas de sens, le terme de care étant important ici. On pourrait proposer « qui se soucie encore ? ».

⁴⁶ « Personne ici... ne tient plus à quoi que ce soit. » [notre traduction]

⁴⁷ « Mais ces gens n'ont pas vu un bon truc depuis longtemps. Leurs esprits sont en train de MOURIR, tu vois ? » [notre traduction]

⁴⁸ « Je joue pour une ville, au cœur remplacé par une machinerie... » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

à larmes abondantes. Le cynisme ambiant, le pessimisme de Delphi et la dépression de Chismest peuvent tous deux trouver de nombreux échos dans un siècle traversé de crises.

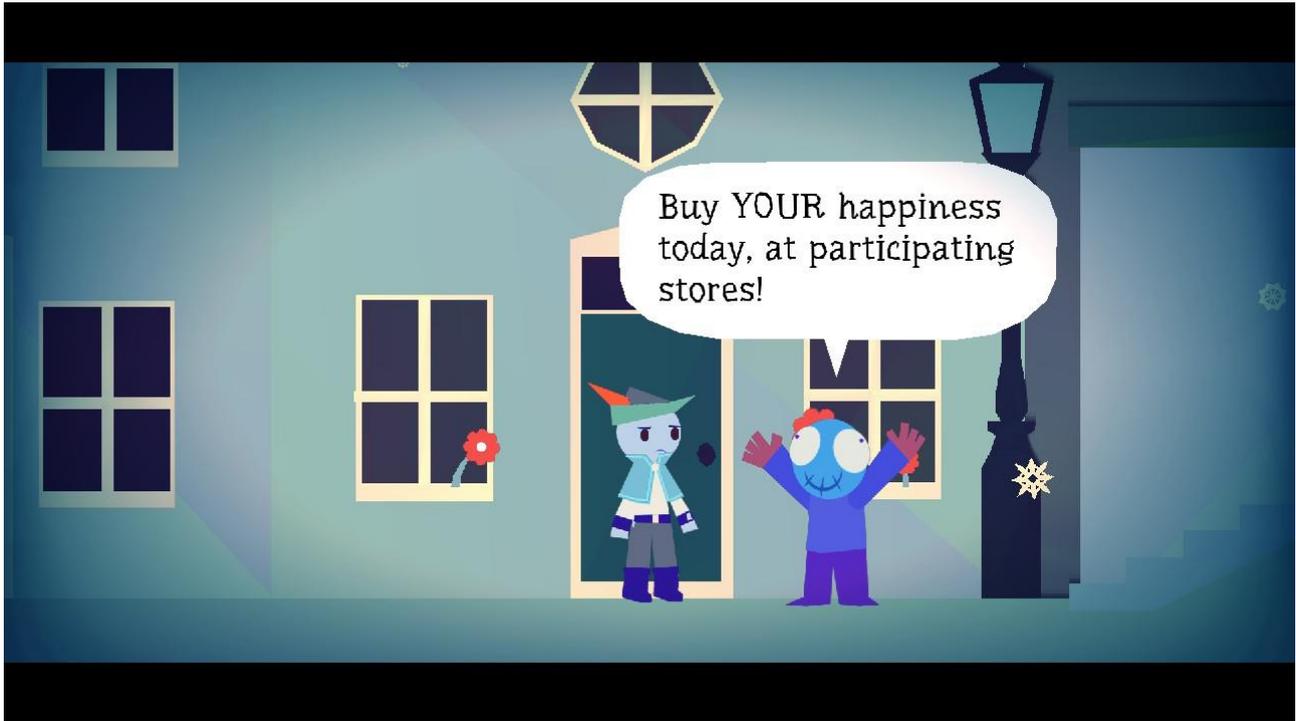


Figure 15 - Un homme en costume, incarnant Happy Kid, payé pour en faire la promotion (Greg Lobanov, 2018)

Cela se retrouve également d'une certaine manière dans *Celeste*. D'une part, c'est Madeline elle-même qui souffre de troubles anxiodépressifs, ce que l'on apprend notamment dans le chapitre « Réflexion ». D'autre part, dans le niveau « La cité abandonnée » Madeline explique à Theo que la cité a été construite par une entreprise multinationale, mais que personne n'a voulu y habiter. En mettant cette information en lien avec l'augmentation du nombre de personnes touchées par des troubles anxieux⁴⁹, provoquée notamment par des conditions de travail où la pression est élevée, il est difficile de ne pas y voir une corrélation avec le monde réel. Sans trop s'étendre sur le sujet, *Celeste* s'inscrit néanmoins dans un cadre contemporain où la dépression et l'anxiété sont d'une part en hausse, et d'autre part plus présentes dans le débat public. De même, la ville de *Chismest* de *Wandersong* fait écho à ces troubles liés aux conditions de travail, ici à l'usine.

Kind Words, de son côté, ne donne pas de contextes similaires et s'inscrit davantage comme un dispositif de *care* pour répondre aux problématiques du monde réel directement. En effet, via le paratexte ainsi que les textes inclus dans le jeu (la section « Help » du jeu notamment), les joueur.se.s y sont invitées à parler ce que ielles ressentent, décrire les comportements que ielles n'apprécient pas

⁴⁹ https://www.lemonde.fr/sante/article/2018/01/16/l-assurance-maladie-confirme-la-hausse-des-affections-psychiques-liees-au-travail_5242253_1651302.html

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

chez eux et demander directement aux autres joueur.se.s si elles ont vécu des expériences similaires. En exposant des problématiques et contextes actuels, ces deux jeux s'inscrivent ainsi dans un cadre contemporain. Mais celui-ci est également propice à la révélation de vulnérabilités et fragilités, qui y sont exhibées et assumées.



Figure 16 - Le Mail Deer, remerciant un.e joueur.se d'avoir pris le temps de penser à un.e étranger.gère (Popcannibal, 2019)

Kind Words en fait l'illustration avec le « Mail Deer », un cerf qui parle aux joueur.se.s, les encourage, les remercie mais ne rechigne pas pour autant à parler de son propre état « I was a bit stressed about some things... »⁵⁰. Madeline et Theo de *Celeste* ainsi que Bard et Miriam de *Wandersong* parlent également couramment de leurs propres vulnérabilités, comme décrit notamment plus haut en parlant du *care* dans leurs relations. Theo avoue se sentir perdu, Madeline souffrir de dépression, Miriam d'avoir beaucoup de difficultés à se sentir heureuse et Bard souffrir de ne pas être l'héroïne. À cet égard, il n'est pas surprenant d'apprendre que *Celeste* et *Wandersong* ont été inspirés du dessin animé *Steven Universe*⁵¹, celui-ci mettant en scène de nombreuses relations de *care* tout en arborant à de nombreuses reprises l'idée de parler de ce que l'on ressent avec les autres.

Cette idée ne concerne pas seulement les protagonistes, puisque l'on peut rencontrer à de nombreuses reprises, dans *Wandersong*, des personnages qui se sentent fragiles et qui le témoignent. Dès le

⁵⁰ « J'étais un peu stressé par certaines choses... » [notre traduction]

⁵¹ Dans une interview avec GamerHub, Matt Thorson, cocréateur de *Celeste*, révèle une forte inspiration de *Steven Universe* : <https://www.youtube.com/watch?v=z1SU6PnwITg>, tout comme Greg Lobanov, cocréateur de *Wandersong*, dans une interview accordée à Polygon : <https://www.polygon.com/videos/2018/1/22/16919238/Wandersong-musical-game-steven-universe>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

premier chapitre, par exemple, il est possible de converser avec un bucheron veuf qui doit élever son fils seul, et exprime ses difficultés par rapport à sa situation : « It's been difficult... Raising the boy with a ghost mother. I hope I did a good job. »⁵² « I still feel lost all the time. »⁵³. Voir ce personnage s'exprimer de la sorte est d'autant plus marquant qu'il met souvent l'emphase sur le fait d'être fort. Lorsqu'il parle de son fils, par exemple, « My boy has grown strong, too. He's surely tougher than its old man. »⁵⁴ mais aussi par rapport à lui-même ou à Bard. D'une certaine manière, le bucheron incarne ainsi une forme de masculinité alternative qui reconnaît ses vulnérabilités et la nécessité de s'ouvrir aux autres, tout particulièrement lorsqu'il réfléchit sur l'idée d'entraîner son cœur plutôt que ses muscles : « Instead of only training my muscles, I should train... my heart. »⁵⁵. Cette déconstruction du genre est également un des critères défendus par Marjolaine Deschênes dans sa définition de la littérature *care*, à savoir, « [celle-ci] critique le patriarcat et déboulonne les codes de genre » (Deschenes, 2015 : 222).



Figure 17 - L'exemple du bucheron veuf, accompagné de son fils (Greg Lobanov, 2018)

Mais en réalité, ce sont tous les personnages de *Wandersong* qui sont vulnérables ou dans le besoin d'une manière ou d'une autre, et la quête des joueur.se.s consiste à venir en aide à nombre d'entre eux, que ce soit en établissant le dialogue entre leurs défunts ancêtres et eux-mêmes, en ravivant leurs

⁵² « Ça a été difficile... Élever le garçon avec une mère fantôme. J'espère que je m'en suis bien sorti. » [notre traduction]

⁵³ « Je me sens toujours perdu tout le temps. » [notre traduction]

⁵⁴ « Mon garçon est devenu fort, lui aussi. Il est sûrement plus robuste que son vieux père. » [notre traduction]

⁵⁵ « Au lieu d'entraîner mes muscles, je devrais entraîner... mon cœur. » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
esprits par un concert endiable, en retrouvant les sirènes qui enchantaient leurs quotidiens, en les délivrant de l'emprise d'une usine qui empoisonne leurs vies ou en mettant fin à une guerre qui les déchire et les effraie tous. Les personnages de *Wandersong* « rendent justice à la vulnérabilité et à la fragilité humaines » (Deschenes, 2015 : 222) et d'une certaine manière, dépeignent ainsi un monde vulnérable.

3.1.4. La place de l'autonomie relationnelle et de l'interdépendance

Face à cela, les trois jeux étudiés positionnent l'éthique du *care* comme une des solutions mises en place, ce qui passe notamment par une reconnaissance de l'interdépendance des individus et de l'importance du relationnel dans la construction et le maintien de leur autonomie. Dans sa description sur la plateforme de distribution *Steam*, *Kind Words* est très clair à ce sujet et déclare « we're all in this together »⁵⁶. Cette phrase sous-entend que tout un chacun peut être dans le besoin et avoir recours aux autres. *Together* signifiant ensemble et le gameplay de *Kind Words* consistant à l'entraide et le soin entre joueur.se.s par lettres, l'interdépendance est même au cœur du jeu. Elle est assumée et en constitue un pilier fondamental du jeu.

Cette interdépendance est aussi présente dans *Celeste* et *Wandersong*, à la fois dans les relations dépeintes par la narration que nous avons décrites plus haut entre Madeline et Theo ainsi qu'entre Bard et Miriam, qui dépendent et évoluent les uns grâce aux autres, mais aussi à d'autres niveaux. Si Madeline est dépendante de Theo dans l'épisode de la cabine où elle fait une crise de panique, et Theo dépendant d'elle dans le temple miroir où il est emprisonné, Madeline a aussi besoin de Badeline, sa part d'ombre⁵⁷, pour avancer. Si Madeline voit cette-dernière comme un obstacle auquel elle reproche tout, au fur et à mesure de l'histoire, elle change d'état d'esprit pour accepter qu'elle ait besoin d'elle pour avancer. Mais, avant d'en arriver là, la jeune femme passe aussi par un stade où elle pense devoir l'abandonner. Après avoir discuté avec Theo dans le cinquième chapitre, Réflexion, elle rencontre de nouveau Badeline et lui explique comprendre ce qu'elle représente. À ce moment-là, Madeline estime qu'elle doit se débarrasser d'elle car elle représente ses poids, ses faiblesses. Mais, rapidement, son sosie exprime le sentiment d'être abandonnée, et s'en prend finalement à Madeline pour la faire chuter de la montagne, jusqu'à se retrouver de nouveau à son pied.

⁵⁶ « Nous sommes tous dans le même bateau » [notre traduction]

⁵⁷ Nous faisons ici référence au concept de Carl Gustav Jung : https://fr.wikipedia.org/wiki/Ombre_%28psychologie_analytique%29



Figure 18 - Badeline, furieuse que Madeline cherche à l'abandonner -Matt Makes Games, 2018)

Ce passage de l'histoire exprime déjà la nécessité de l'interdépendance. En mettant en scène le refus de la coupure du lien entre Madeline et Badeline, *Celeste* exprime l'idée que l'interdépendance qui les relie ne peut pas être cassée. De la même manière que Badeline a besoin de Madeline pour exister, celle-ci doit accepter la réciprocité de ce lien qui l'unit à sa part d'ombre. Par la suite, après une lutte acharnée, la jeune femme finit par discuter de nouveau avec Badeline et à l'accepter : dans son cas, c'est aussi une métaphore d'accepter ses peurs et ses inquiétudes, qui sont représentées à travers ce double « maléfique ». Dès lors, grâce notamment au déblocage d'un second sprint qui permet de se déplacer avec plus de flexibilité et de rapidité, il devient beaucoup plus facile d'escalader la montagne. Tout ce qui avait été grimpé jusque-là l'est bien plus rapidement : ensemble, les deux personnages progressent bien plus efficacement. Ici, on peut ainsi de nouveau constater une interdépendance assumée. Dès lors que ces éléments sont compris dans tout leur potentiel et non comme des charges à subir, la progression est plus rapide et Madeline se sent bien mieux. De plus, par l'acte symbolique du port du sac à dos de Madeline par Theo avant que celle-ci n'atteigne le sommet, *Celeste* illustre l'autonomie relationnelle qui permet l'escalade du Mont *Celeste* : c'est grâce aux discussions et conseils de Theo, aux remarques poignantes mais avisées de la grand-mère qui discute brièvement avec Madeline au cours du jeu et sa réunion avec Badeline que la jeune femme réussit son ascension. Tous ces éléments sont rendus visibles par la narration et les dialogues ainsi que le gameplay, rendant hommage à tout ce qui peut aider une personne à (re)trouver son autonomie et réaliser ses projets dans ses relations avec les autres.

Dans *Wandersong*, cette dimension est d'autant plus évidente qu'elle est introduite dès le prologue

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

du jeu. Lorsque Bard rencontre Eyala, messagère de la déesse Eya qui contrôle le monde, celle-ci lui explique que pour éviter sa fin, il est aussi possible de collecter les différents fragments du Chant de la Terre en rendant visite aux *Overseers*⁵⁸, chacun présent dans une région du monde. On apprend également qu'il faut une harmonie globale pour que le chant fonctionne, et plusieurs personnages nous en parlent : une fée au service de l'un des *overseer* explique que tous les habitants du monde sont connectés d'une manière ou d'une autre, le personnage de Mask parle de liens visibles et invisibles qui relie tout un chacun et de la nécessité de comprendre les plus petits éléments qui constituent le monde pour en appréhender sa globalité. À la fin du jeu, le monde est même sauvé par un chant partagé par tous les habitants du monde, chacun d'entre eux comptant.

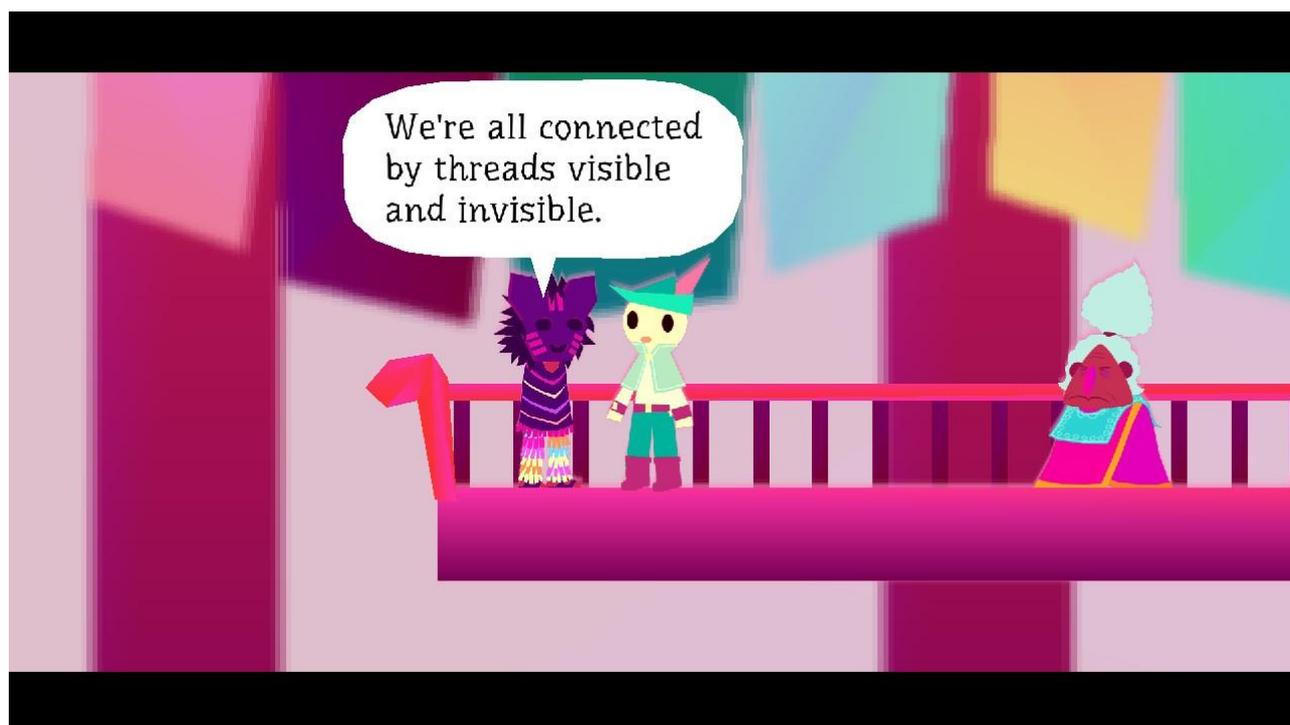


Figure 19 - Mask, un personnage parlant à Bard de l'interconnexion entre chaque élément du monde et de la nécessité de considérer les petits éléments pour en comprendre la totalité (Greg Lobanov, 2018)

L'attitude de Bard y est aussi directement liée, puisque iel a pour caractéristique de faire preuve d'attention et de sollicitude envers toutes les créatures vivantes que iel croise : trolls, oiseaux, humains et même insectes, aucun n'est traité différemment. Le relationnel est un élément primordial de sa progression, et ce tout particulièrement dans l'avant dernier acte au cours duquel iel doit grimper une montagne. Là-bas, oiseaux, troll, créatures électriques et insectes l'aident à progresser. Après avoir délivré les premiers, ceux-ci le transportent en volant. Ils indiquent également à un troll qui refuse l'entrée d'une caverne à Bard de le laisser passer en lui expliquant que celui-ci les a traités avec attention. Les créatures électriques le suivent et le transportent après qu'il les a nourries, et les insectes, d'abord un obstacle, lui viennent en aide après avoir constaté que Bard faisait tout son

⁵⁸ Superviseurs [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
possible pour ne pas les écraser. Ce sont leur contribution à tous, en réponse à son attitude de *care*, qui autorisent son autonomie et démontrent une fois de plus l'importance de l'interdépendance dans le jeu.

Dans les trois jeux observés, on constate ainsi qu'interdépendance et relationnel sont des notions centrales, indiquant, en conjugaison aux vulnérabilités décrites plus haut, un *care* thématique bien présent. La narration, la mise en scène et les émotions des personnages sont un vecteur très important de celui-ci, mais la progression dans le jeu y est aussi très liée, démontrant également les conséquences du *care*.

3.2. Intérêts et apports du *care* thématique dans les jeux vidéo

3.2.1. **Le rôle du *care* thématique dans la transmission du *care***

Au travers des exemples précédents, nous avons démontré comment les piliers du *care* sont présents dans *Celeste*, *Wandersong* et *Kind Words*. Par l'association de ces piliers, tous les trois construisent des récits de *care* à différentes échelles, commentent ses problématiques et s'inscrivent dans des contextes contemporains où cette éthique est particulièrement importante. Sans doute peut-on considérer que la *carewave* apparue il y a quelques années caractérise l'apparition et la focalisation de jeux vidéo sur des récits de *care*, alors au centre de ceux-ci, là où ils pouvaient être plus subtils auparavant. En l'exprimant dans leurs thématiques, ces jeux donnent de la visibilité à l'éthique du *care*. Mais plus que l'expression du *care*, ceux-ci permettent aussi sa transmission de manière efficace. Pour Pascale Molinier, « le récit est le médium privilégié de la formalisation du travail et de l'éthique du *care* » d'abord parce qu'il « [permet] de ne pas détacher les mots de leur contexte et d'accéder aux savoirs du *care* » (Molinier, 2019 : §10). C'est une véritable clé, et les jeux vidéo donnent à la fois des situations bien précises dans lesquelles les personnages s'inscrivent et y répondent, chacune ayant ses propres particularités et problématiques, autorisant à la fois l'observation de bons et mauvais *care* et ainsi la relativisation de l'utilisation de l'éthique. De plus, en s'inscrivant par les jeux vidéo dans des contextes contemporains et des problématiques du monde réel (par métaphore ou non), les récits de *care* qui y sont contés participent à sa transmission : « l'éthique du *care* devient transmissible à travers les récits de ce qui compte pour les gens, a de la valeur à leurs yeux » (*ibid.* : §10). Mais à cela s'ajoute également une problématique sociale et éducative, face à laquelle Molinier est très critique. Cette-dernière précise que « la place centrale qu'il convient d'attribuer aux récits du *care* transforme les conceptions de la formation et de l'évaluation. L'éthique n'est plus pensée comme un savoir des élites éthiciennes qui devraient éduquer moralement les pourvoyeurs et pourvoyeuses du *care*. » (*ibid.* : §10). On peut alors considérer les jeux vidéo qui intègrent l'éthique du *care* comme participant à l'éducation de celle-ci de par leurs récits, auxquels n'importe quel.le joueur.se de jeu

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

vidéo a dès lors l'accès. On peut également y ajouter les différentes lectures possibles de ces récits, notamment au format vidéo, par streaming ou même textuels de ceux-ci, mis à disposition sur internet par différentes plateformes, créateur.trice.s et contributeur.trice.s. L'accès de l'éthique du *care* est donc d'autant plus facilité par les jeux vidéo, mais Molinier met en garde sur un autre phénomène, considérant que la transmission de ses récits est possible « pour peu que le mépris social ne disqualifie pas leurs mots. » (*ibid.* : §10). Cela constitue un obstacle à passer auquel le jeu vidéo ne fait pas exception, les récits contés dans les jeux pouvant être victimes eux aussi de ce mépris social. Le phénomène du *gamergate*⁵⁹ en est un bon exemple, parangon de ce dont une partie de la communauté des joueur.se.s est capable dès lors qu'un jeu vidéo témoigne de certaines thématiques ou présentent certaines caractéristiques. De même, l'image des jeux vidéo n'est pas uniforme et peut-être vu comme un loisir enfantin ou un seul divertissement, ce qui peut freiner la reconnaissance sociale des récits qu'il véhicule. Quoiqu'il en soit, les récits qu'ils transmettent restent des récits, et comme nous l'avons démontré, ceux-ci peuvent être particulièrement attachés à l'éthique du *care*, qu'ils peuvent ainsi transmettre.

3.2.2. Le *care* thématique comme outil pour inciter à l'adoption d'une attitude de *care giving*

En plus de jouer un rôle dans la transmission du *care*, nous souhaitons émettre l'hypothèse que le *care* thématique participe à la mise en place d'une attitude de *care giving*. Nous estimons que le *care* thématique peut inciter une attitude de *care* notamment parce que celui-ci met en place des marqueurs pragmatiques, au sens de Genvo, qui guident l'activité ludique. Pour cela, nous allons nous focaliser sur *Kind Words*, qui met tout particulièrement en place de nombreuses stratégies à cet égard. Nous établirons à la fois en quoi *Kind Words* poursuit l'objectif de créer un cadre favorable au *care*, ainsi que les marqueurs qu'il utilise pour y parvenir.

Dans sa description sur les plateformes de distribution, *Kind Words* donne déjà le ton en donnant les grandes lignes et objectifs du jeu. Les deux premiers sont les suivants : « Write Nice Letters to People and Get Stickers »⁶⁰ et « Receive Comforting Letters »⁶¹. Les lettres étant écrites par les joueur.se.s, le jeu effectue une double-promesse qu'il ne contrôle pas directement : les autres nous écriront des lettres réconfortantes et nous leur en enverrons des gentilles. En écrivant cela, les développeur.se.s du jeu, Popcannibal, transmettent le but visé par la plateforme, détaillé dans le deuxième objectif, « receive comforting letters » : « *Kind Words* is a positive context; a warm, cozy mood. A place to feel centered and focused on the opportunity presented: Use your words to lift others and be lifted in

⁵⁹ https://fr.wikipedia.org/wiki/Controverse_du_Gamergate

⁶⁰ « Écrivez de gentilles lettres aux autres et recevez des auto-collants » [notre traduction]

⁶¹ « Recevez des lettres réconfortantes » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

return. »⁶². Il s'agit donc d'en faire un espace confortable où les joueur.se.s prennent soin les uns des autres, s'entraident et se valorisent, de sorte que tout le monde en ressorte grandi. Il est important de préciser qu'une modération existe dans le jeu, notamment par un système de signalement permettant à chacun de signaler une lettre reçue ou une requête selon différents arguments, et que Popcannibal est très attachée à faire de *Kind Words* un espace rebutant pour les « predators » et trolls.

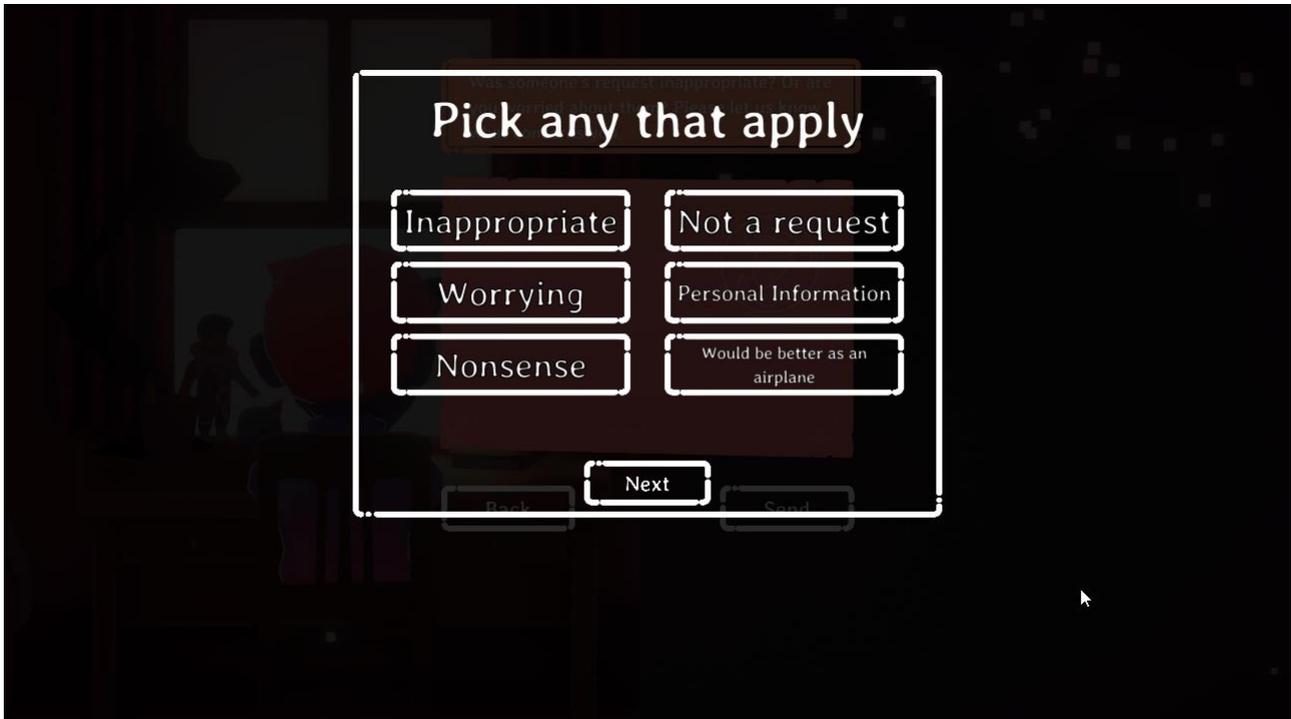


Figure 20 - En cliquant sur un bouton "Report" lors de la consultation de requêtes, il est possible de choisir un motif de signalement que l'on pourra accompagner ensuite d'un commentaire (Popcannibal, 2019)

En effet, ceci est explicité à de nombreuses reprises dans la FAQ dédiée au jeu⁶³, notamment dans la réponse à la question concernant l'impossibilité dans le jeu de continuer une conversation entre deux joueur.se.s – puisque le jeu anonymise tout le monde et ne permet pas de répondre à une lettre reçue. Popcannibal termine sa réponse sur les mots suivants, « Until we are confident that we can make *Kind Words* a very unappealing place for predators, we won't be allowing on-going conversations between strangers. »⁶⁴. Il est donc clair que *Kind Words* est conçu dans le but d'en faire un espace de *care* ou d'autres attitudes sont découragées ou non permises, un signalement pouvant notamment donner lieu à un avertissement voir à un ban définitif du jeu selon les proportions évaluées par l'auteur.e du signalement et Popcannibal.

⁶² « *Kind Words* est un contexte positif ; un état d'esprit réconfortant et confortable. Un lieu pour se recentrer et se concentrer sur l'opportunité présentée : utilisez vos mots pour élever les autres et vous élever vous-même. » [notre traduction]

⁶³ <https://www.popcannibal.com/wp/?p=423>

⁶⁴ « Tant que nous ne serons pas sûrs de pouvoir faire de *Kind Words* un lieu rebutant pour les prédateurs, nous ne permettrons pas la poursuite de conversations entre inconnus »

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

La vision de Popcannibal pour mettre en place le contexte positif évoqué passe par différents canaux. Le premier se trouve dans la présentation visuelle. La palette de couleur du jeu est composée de couleurs chaleureuses, chaudes et de tons globalement doux, le rose et ses déclinaisons étant également très présent. Ces couleurs ont probablement été choisies pour leurs symboliques de chaleur reconfortante et d'amour. Le second canal est celui de la musique (voir <https://www.youtube.com/watch?v=5WhZlBmRMB8> pour un exemple) : une playlist⁶⁵ composée de morceaux reprenant les codes du genre *lo-fi*, culturellement réputé pour être relaxant et aider à la concentration⁶⁶. Le jeu y fait également écho en présentant son genre comme un « lo fi chill beats to write to »⁶⁷, qui donne par la même un autre indice sur l'objectif de détente du dispositif et connecte l'effet de la musique avec l'activité de jeu. Le troisième canal concerne la manière dont le jeu traite ses joueur.se.s. Par l'intermédiaire du Mail Deer, il les encourage, les remercie (« thank you for being kind ! »⁶⁸), les complimente et les rassure (« I knew you'd keep writing people. I'm sure they'll love this ! »⁶⁹, « Thank you for taking the time to think about a stranger »⁷⁰), et leur donne aussi des exemples en parlant de ses problèmes et des solutions qu'il y'a trouvé. Le Mail Deer participe ainsi à créer une ambiance de *care* tout en incarnant un exemple d'attitude que Popcannibal souhaite faire adopter aux joueur.se.s.



Figure 21 - Exemple de séquence de jeu, illustrant la présentation visuelle de *Kind Words* (Popcannibal, 2019)

⁶⁵ Accessible ici à l'achat : https://store.steampowered.com/app/1155430/Kind_Words_Soundtrack/

⁶⁶ Voir par exemple le *stream* qui se tient régulièrement sur le nom de « lo-fi chills beats to relax/study to »

⁶⁷ « lo-fi beats sur lesquels écrire et se détendre » [notre traduction]

⁶⁸ « merci pour ta gentillesse ! » [notre traduction]

⁶⁹ « Je savais que tu continuerais à écrire aux gens. Je suis sûr qu'ils adoreront ! » [notre traduction]

⁷⁰ « Merci d'avoir pris le temps de penser à un.e inconnu.e » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Ces trois canaux participent à influencer l'attitude adoptée par les joueur.se.s en construisant un univers qui, par son orchestration entre visuel, sonore et textuel, induit un climat de *care* et incite à adopter une attitude de *care giver*. Bien-sûr, cela est également influencé par le framework éthique, guidant les attitudes des joueur.se.s par les récompenses et punitions apportées. Il s'agit simplement d'un facteur d'influence potentiel.

3.2.3. L'imaginaire de l'enfance comme vecteur du *care receiving*

L'autre face de l'utilisation du *care* thématique dont nous avons déjà implicitement suscité l'existence réside dans son potentiel à alimenter le *care receiving*. Pour cela, il nous semble que l'utilisation de l'imaginaire de l'enfance joue un rôle important. Sans pour autant l'associer à un élément nécessaire au *care* thématique, nous souhaitons postuler que l'univers de l'enfance puisse être une caractéristique du *care* thématique utilisé dans le but d'alimenter la réception de *care*. En effet, comme c'est une période où nous sommes considéré.e.s comme étant plus vulnérables et tout particulièrement dépendant.e.s, nous y sommes ainsi d'autant plus propices à adopter la position de bénéficiaire de *care*, soit à recevoir du *care*. De plus, dans son ouvrage *In a different voice*, Carole Giligan envisage l'exemple de la relation entre une mère et son enfant comme un parangon de *care*, et, si cela a été fortement critiqué et remis en cause, il semblerait toute fois que les trois jeux étudiés fassent appel à de nombreux référents que l'on peut associer à l'univers de l'enfance. Cela mérite, à notre sens, d'y prêter attention. Nous pensons qu'en faisant appel aux souvenirs et aux émotions ressenties lors de cette période par les imaginaires qui y sont connectés, les jeux étudiés pourraient faciliter le sentiment de ressentir du *care*. Ceci reste une hypothèse qu'il conviendrait d'étudier en interrogeant des joueur.se.s à ce sujet, mais sur laquelle nous souhaitons nous pencher malgré tout.



Figure 22 - Illustration des personnages et du style des boîtes de dialogue (Matt Makes Games, 2018)

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Dans *Celeste*, cette idée se traduit par la représentations visuelle de personnages (hors illustrations) sous une forme très proche du *chibi*⁷¹, soit une version « enfant » des personnages, caractérisée par leur petitesse et leurs proportions non-réalistes qui sont communément reconnues comme « mignonnes », ressemblant notamment aux poupées. À cela s'ajoute une esthétique rappelant la bande-dessinée dans la manière dont les avatars des personnages apparaissant pendant les conversations ou sur les illustrations du jeu. Sans pour autant être un loisir réservé à l'enfance, la bande-dessinée peut aussi être perçue comme une activité particulièrement propice à cette période de la vie. À cela, on peut ajouter un troisième marqueur, celui du pixel-art, caractéristique des premiers pas du jeu vidéo, pouvant évoquer par là une certaine nostalgie, et l'enfance des joueur.se.s qui auraient connu cette ère du jeu vidéo.



Figure 23 - Un château de l'univers de *Wandersong* (Greg Lobanov, 2018)

Dans le cas de *Wandersong*, ce sont l'avatar de Bard, notamment dans son visage aux caractéristiques simples qui rappelle les bonhommes en bâton, mais aussi un univers emprunts de codes typiques de la fable qui peuvent le rattacher à l'enfance. Les châteaux, les fées, les animaux et créatures magiques, les sorcières et leurs pouvoirs sont des éléments qui apparaissent fréquemment dans le jeu. L'esthétique de papier découpé du jeu vient également complimenter cet aspect, et, également très colorée, renforcer l'idée d'un univers construit et imaginable par des enfants. À cela s'ajoute la mention récurrente d'innocence ou de naïveté chez Bard, considéré comme impulsif et trop attaché à

⁷¹ Selon Wikipédia : « Chibi (ちび/チビ) est un mot japonais qui définit une petite personne, un bébé ou un enfant. [...] En Occident, un chibi est un enfant ou un bébé ou la version « jeune » d'un personnage d'anime de manga. [...] Les chibis sont connus pour parler avec une voix de très petit enfant, pour avoir de grands yeux et pour être mignons et caricaturaux. »

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

aider le premier venu par Miriam en particulier, que l'on pourrait voir comme une caractéristique enfantine

72

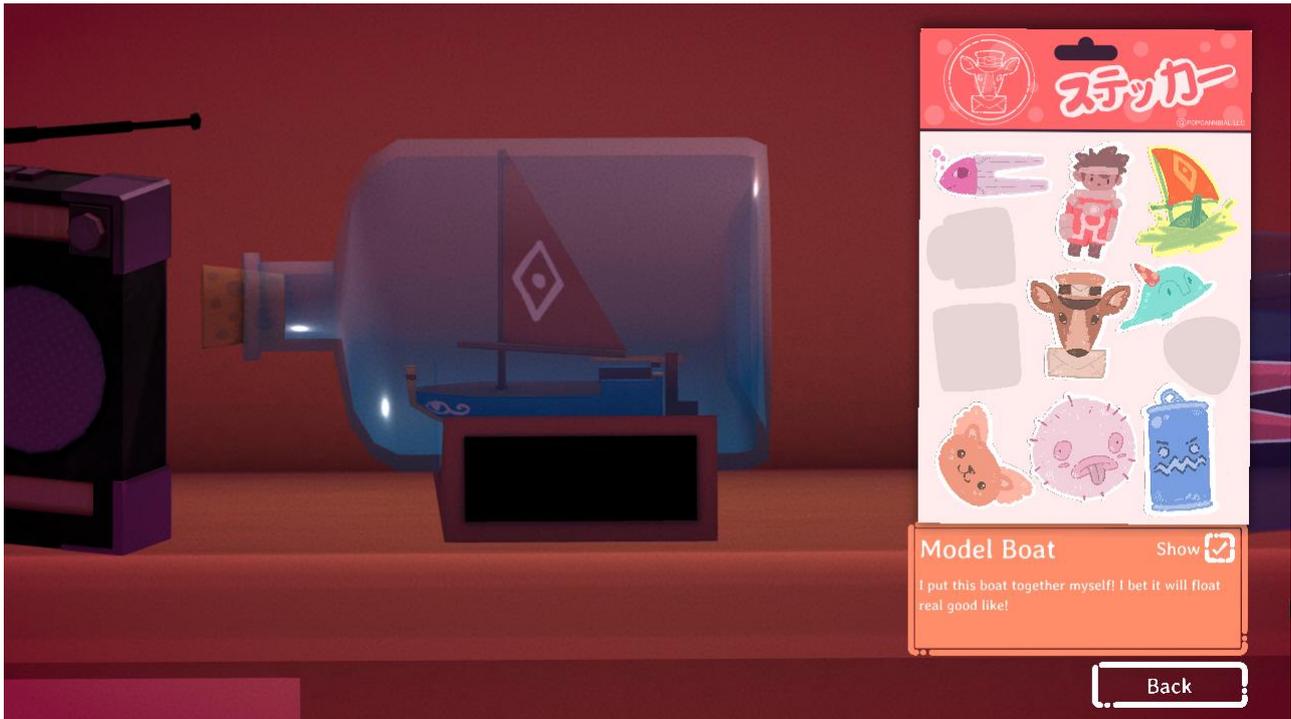


Figure 24 - Vue de près d'un bateau en bouteille installé dans la chambre du jeu (Popcannibal, 2019)

Pour ce qui est de *Kind Words*, on retrouve l'aspect *chibi* dans l'avatar du jeu, mais aussi les avions en papier, de nouveau une activité qui peut être caractéristique de l'enfance. Il est à noter également que le jeu prend place dans une chambre dans laquelle on peut faire apparaître les stickers collectés dans le jeu sous la forme d'objets. Parmi ceux-ci, des peluches, des figurines, une canette de soda ou encore un bateau miniature dans une bouteille. C'est de nouveau un jeu emprunté de références à l'enfance, au même titre que les deux précédents.

Conclusion

En plus de transmettre des récits de *care* comportant les valeurs primordiales de l'éthique, il est donc possible de considérer le *care* thématique dans le jeu vidéo comme un tremplin pour le *care giving* et le *care receiving*. Celui-ci facilite une première transmissions du *care*, qui peut ensuite être performé ou ressenti dans les étapes suivantes. La prochaine partie sera ainsi dédiée à l'une d'entre elle, le *care giving*.

⁷² Mais il ne s'agit pas d'effectuer un jugement de valeur sur cette attitude. Le terme « enfantine » n'est utilisé que dans son sens littéral, c'est-à-dire relatif à l'enfance.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

4. Le jeu vidéo comme espace de performance et d'apprentissage du *care*

Introduction

Parce que le jeu vidéo exige lui aussi une forme d'exercice et dans certains cas peut être mu d'une dimension performative – rappelons que la jouabilité d'un jeu peut être définie par exemple par une contingence performative – et de manière plus générale présenter différentes formes de challenges, nous souhaitons maintenant considérer la perspective du jeu vidéo en tant qu'objet d'une performance de *care*. Il est à noter également que les jeux vidéo ne constituent pas uniquement des récits mais aussi des espaces actualisés par les actions des joueur.se.s, dans lesquels ceux-ci évoluent. De plus, notre hypothèse concernant la performance nous amène également à envisager la possibilité d'un apprentissage du *care giving* par le jeu vidéo : la pratique de celle-ci et les dispositions éducatives du jeu cristallisées notamment par les concepts de jeux éducatifs ou de *serious games* nous poussent à considérer sa pratique d'un point de vue pédagogique.

Pour étudier ces hypothèses, nous disséquons d'abord les étapes du *care giving* telles qu'introduites dans le premier chapitre, procéderons ensuite à l'analyse des moyens et outils que le jeu vidéo met en place pour construire sa performance, et terminerons sur le travail du *care* et le potentiel du jeu vidéo à cet égard. Ce découpage nous permettra de mieux cerner la construction et les éléments nécessaires à la mise en place du *care giving* et ainsi d'élaborer des parallèles plus clairs avec le jeu vidéo. Dans cette section, nous couvrirons ainsi les trois premières, toutes nécessaires au *care giving*.

4.1. Définition du rôle de pourvoyeur.se de *care* et étapes de la performance de *care*

4.1.1. Le rôle de pourvoyeur.se de *care*

Avant de décrire les étapes nécessaires au *care giving*, il convient de définir avec plus de précisions en quoi consiste le rôle de pourvoyeur.se de *care*. D'abord, il faut rappeler que celui ou celle qui l'adopte n'est pas exempt d'être également bénéficiaire de *care* et d'être ainsi la cible d'un.e autre pourvoyeur.se de *care*. Les deux ne sont pas exclusifs. Ensuite, l'attitude est pour beaucoup responsable dans le rôle de pourvoyeur.se de *care*. La définition de Giligan à ce sujet, retranscrit par Garrau et Le Goff, la positionne comme « une attitude de réceptivité entièrement orientée vers autrui et qui se définit par un double mouvement » (Garrau, Le Goff, 2010 : p.56-57). Cela fait écho à l'attention, la sollicitude et l'empathie caractéristiques du *care*, notamment dans le premier mouvement : « un premier mouvement empathique, [...] rendu possible par une ouverture à l'autre et une passivité premières, et consist[ant] à accueillir l'autre en soi, à se laisser envahir

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

par lui ». Le second va plus loin et se concentre sur les motivations et objectifs de l'individu : « [...] un second mouvement consiste dans un déplacement de la motivation de soi vers l'autre, par où le pourvoyeur de *care* adopte le point de vue de l'autre en considérant son existence comme une possibilité pour lui-même. » (*ibid.* : p. 56-57). Cette considération rejoint davantage la perspective de l'interdépendance, qui doit ainsi être reconnue, l'autre affectant soi. En revanche, il ne s'agit pas de s'en servir, de le manipuler pour arriver à ses propres fins, mais davantage de considérer son importance au même titre que soi. Garrau et le Goff nous renseignent à ce sujet à partir des propos de Nel Noddings, rappelant les difficultés et les implications qui incombent le pourvoyeur.se de *care* : « Noddings insiste sur la vulnérabilité propre du pourvoyeur aux réactions de celui dont il s'occupe dès lors qu'il vise à promouvoir son bien-être. Ce faisant, elle rend compte du « poids » psychologique et moral que peut constituer le travail de *care*, des conflits et tensions dont peut souffrir le pourvoyeur de *care*, et de la responsabilité parfois écrasante qui incombe à celui qui reconnaît la valeur éthique du *care* et choisit de vivre conformément à l'idéal qu'il prescrit » (Garrau, Le Goff, 20xx : p. 58). Dans le troisième chapitre où nous évoquons des relations de *care* en échec, cet élément était particulièrement visible. Le *care* implique des responsabilités, une charge mentale et émotionnelle, et « l'autonomie et la vulnérabilité sont en jeu pour chacun des protagonistes de la relation » (Zielinski, 2010 : §21). Tout particulièrement, « celui qui donne le soin est aussi en situation de vulnérabilité dans la relation elle-même : il s'expose à mal comprendre ou mal évaluer le besoin, à l'erreur ou à la maladresse. » (*ibid.* : §21), ce que nous avons démontré par exemple dans la relation entre Madeline et Oshiro. Un.e pourvoyeur.se de *care* est donc dans une posture de don de soi qui a pour but le bien-être de l'autre et se concrétise dans celui-ci, l'exposant à son tour à différentes vulnérabilités.

4.1.2. Le caring about

Le premier prérequis du *care giving* réside dans la posture de *caring about*, auquel « correspond la disposition de l'attention » (Zielinski, 2010 : §6), au souci, à la sollicitude ; tout ce qui concerne la dimension de « posture » du *care* sans considérer sa concrétisation. C'est un effort premier et nécessaire qui doit apparaître avant la mise en pratique du *care* par des actions : « il s'agit de constater l'existence d'un besoin, de reconnaître la nécessité d'y répondre, et d'évaluer la possibilité d'y apporter une réponse. ». (*ibid.* : §6). Le *caring about* demande donc trois efforts : un effort d'observation, un effort de conscientisation de la responsabilité qui nous incombe et un effort d'évaluation de la réponse appropriée, qui sont tous dépendants des situations. Autrement dit, il « implique ici à la fois l'engagement de la perception (constater) et de l'intelligence pratique (évaluer) ». Transposé au jeu vidéo, il pourrait s'agir d'un gameplay à deux niveaux : pour chaque situation donnée dans le jeu, il serait d'abord nécessaire de constater les besoins de personnages, animaux, ou autres entités (on peut prendre l'exemple des jeux de *gardening* dans lesquels il faut

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
prendre soin de plantes et les faire grandir) et d'évaluer les choix et actions à réaliser en fonction. Les deux premières étapes nécessitent cependant aussi une faculté d'identification, voire d'empathie, comme le précise Zielinski ' le constat du besoin implique la capacité de « s'identifier » à autrui. ' (*ibid.* : §6). Sans celle-ci, il paraît difficile à la fois d'avoir conscience des besoins d'autrui ainsi que d'évaluer correctement la solution qui devrait y être apportée.

En revanche, la notion de nécessité à laquelle nous avons associé l'idée de responsabilité peut porter à confusion, il y'a « une nuance entre nécessité morale et possibilité pratique » (*ibid.* : §6). En effet, il faut considérer le *care* comme une possibilité qui « doit être passée au crible de la réalité » (*ibid.* : §6), il ne s'agit pas de l'appliquer à toute situation mais, à cette étape de l'évaluation, de la considérer comme une option parmi d'autres. La nécessité intervient davantage dans le sens où il faut la prendre en compte dans toute situation mais pas nécessairement l'appliquer à chacune d'entre elle. Comme le dit Zielinski, ' quelque chose s'impose – une nécessité « intérieure » – qui n'est pas de l'ordre de l'obligation par devoir '. Le *care* n'est jamais qu'une option, qu'il peut être nécessaire de ne pas choisir par moment. Dans *Wandersong*, Bard est confronté.e à cela lorsqu'il rencontre une créature gigantesque à l'apparence de loup avec laquelle il essaie de communiquer et chanter, en vain. Iel s'associe alors avec Audrey, l'héroïne, elle n'ayant pas de scrupules à utiliser la violence face à la créature, pour l'affaiblir en l'attaquant afin de pouvoir l'atteindre par sa voix par la suite.

4.1.3. Le *care taking*

L'étape suivante correspond au *taking care of* soit « prendre en charge » en français (*ibid.* : §7). Celle-ci vient dans la prolongation du *caring about*, requis pour la mettre en œuvre, il est question d'« assumer une responsabilité par rapport à ce qui a été constaté, c'est-à-dire agir en vue de répondre au besoin identifié. » (*ibid.* : §7). C'est donc une extension de la responsabilité et de la nécessité évoquées plus haut : une fois celle-ci conscientes, il s'agit de les mettre en œuvre, puisqu'un *care* qui ne prend pas de forme concrète ne peut pas être complet, auquel cas il s'agira uniquement d'une attention ou d'un souci. Cette prise en charge peut prendre différentes formes, celles-ci n'ayant pas d'importance à partir du moment où elles existent en réponse à la situation et aux besoins identifiés. Elles sont le résultat de l'évaluation et peuvent demander différentes ressources. Dans le cas du jeu vidéo, cette prise en charge sera nécessairement cadrée puisque définie dans ses moyens par la jouabilité du jeu, les possibles qu'il offrira. Les joueur.se.s devront choisir, parmi ce qu'il leur ait possible de réaliser, ce qui conviendra le mieux à la situation ; c'est un élément pris en compte dans l'évaluation. Il faut aussi noter que la lisibilité des choix qui seront effectués par les joueur.se.s ainsi est très importante ici, Zielinski précisant que « le *taking care of* est un ensemble de moyens que l'on ne déploiera que si l'on est assuré de la fin. » (*ibid.* : §7). Selon cette perspective, la prise en charge d'un besoin ne relève pas du *care* si le *care giver* le fait sans en connaître les résultats. En conséquence,

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
une prise en charge qui ne donne rien ou qui empire l'état du *receiver* est un mauvais *care*. L'intention de l'individu est alors à la fois importante et insignifiante. D'une part, une prise en charge qui serait effectuée dans le désintéret de sa fin, soit le bien-être du *receiver*, pose problème car elle ne relève pas du *care* et a des conséquences sur sa potentielle réalisation, d'autre part, peut-être l'individu a-t-il fait preuve de *caring about* mais son évaluation de la réponse aux besoins qu'il aurait identifiés n'y correspond pas. Il est donc important de la considérer mais elle n'est pas maître de l'évaluation du *care taking*.

4.1.4. Le *care giving*

Enfin, si au *care taking* correspondait l'idée d'assumer une responsabilité, le *care giving*, soit « prendre soin » (*ibid.* : §8), vient compléter le procédé en apportant la dernière étape nécessaire pour concrétiser le *care* : « la rencontre directe d'autrui à travers son besoin, l'activité dans sa dimension de contact avec les personnes. » (*ibid.* : §8). Le *care giving* est ici défini par la rencontre entre deux individus, ce qui rappelle l'aspect relationnel au cœur du *care*, jugé ici comme nécessaire dans sa dernière étape. En revanche, il ne s'agit pas de n'importe quel contact. Comme le rappelle Zielinski, « il ne suffit pas d'entrer en relation avec autrui, il est nécessaire de lui procurer efficacement ce qui pourvoit à ses besoins. » (*ibid.* : §8). Encore une fois, l'adéquation entre les besoins et ce qui permet d'y pourvoir est primordial, mais cela met en lumière l'idée qu'au « *care giving* correspond la qualité morale de la compétence » (*ibid.* : §8) : le *care giving* nécessite un apprentissage, un entraînement, et peut se développer. Cela peut mener ainsi à une professionnalisation, et nous rappelle l'importance de considérer que le *care* comme un travail. Il y'a un réel challenge dans la recherche de cette adéquation, et il va sans dire que cela puisse être transposé dans un jeu : il peut y avoir une forme d'incertitude, de contingence dans le *care giving*. De la même façon que constater et évaluer puissent constituer des challenges, prendre en charge et pourvoir à des besoins peuvent en faire l'objet.

4.2. Performances de *care* par le jeu vidéo

4.2.1. Qu'est-ce qu'une performance de *care* dans le jeu vidéo ?

À partir des parallèles que nous avons élaboré plus haut, on peut commencer par définir la performance vidéoludique de *care* comme l'exercice d'une jouabilité de *care giving* marquée par les quatre étapes définies à travers le tryptique *caring about*, *care taking* et *care giving* : constater, évaluer, prendre en charge et pourvoir. Ces étapes doivent être exécutées les unes à la suite des autres dans l'ordre défini et s'exercer dans le respect de l'intention qu'elles définissent, à savoir une fin résidant dans le bien-être, le soin du bénéficiaire de *care*. Il est à noter que la notion de performance intervient ici pour véhiculer l'idée que le *care* constitue un travail et que son résultat importe : il doit être efficace et permettre au bénéficiaire de *care* de retrouver une certaine autonomie ou permettre son

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
bien-être. Toutefois, il faut noter qu'à la différence d'une performance sportive individuelle, ce n'est pas le résultat pour soit qui compte (le sentiment pour le.a pourvoyeur.se de *care* d'avoir apporté du *care* au bénéficiaire) mais le résultat pour autrui. Le résultat du *care* ne peut s'évaluer que de cette façon.

Les trois jeux étudiés nous invitent chacun à une performance de *care* différente, qui s'élabore notamment sur trois échelles : le *care giving* d'autres joueur.se.s, le *care giving* de personnages non jouables et le *care giving* de l'avatar incarné. Nous les examinerons une par une et montrerons comment elles sont construites. Avant cela, nous souhaitons toutefois nous pencher sur la question du rôle de la structure du jeu (perspective n°1 de la grille d'analyse) et du framework éthique (perspective n°4 de la grille d'analyse) dans la construction de ces performances de *care*.

4.2.2. Le rôle du framework éthique et de la structure de jeu dans l'incitation au rôle de pourvoyeur.se de *care*

La mise en place de la performance de *care* est évidemment contrainte par la structure du jeu, celle-ci pouvant l'empêcher ou la permettre. Par exemple, si elle ne donne aucune possibilité de rendre compte du résultat du *care* (aucun feedback en réaction aux actions et choix effectués), ne permet pas de prendre soin de personnages ou entités dont les joueur.se.s aimeraient prendre soin de (jouabilité) ou ne permet pas de constater des besoins (absence de signes indicatifs), c'est l'une des étapes qui n'est pas rendue possible. La structure du jeu définit les règles qui vont cadrer la performance du *care*, c'est-à-dire ce qui va être possible de faire, dans quelle conditions, et quelles conséquences cela aura sur l'état du jeu. Nous observerons alors la structure du jeu sous trois de ses éléments : les objectifs, les résultats, l'évaluation et les choix proposés.

Les objectifs donnés par le jeu ont une incidence dans la mesure où ils vont, au moins en partie, constituer une motivation qui peut influencer l'attitude des joueur.se.s. Dans *Wandersong*, lorsque l'on joue Bard, les objectifs sont généralement donnés via le personnage de Miriam. Celle-ci nous guide en indiquant les personnes qu'il faut trouver, des lieux où se rendre... Mais il faut aussi prendre en compte la possibilité de déclencher de nouveaux objectifs en discutant avec les personnages non joueurs (PNJ) du jeu. Dans la ville de Delphi, alors que Miriam nous indique de chercher le chant de l'*overseer* de la région, on peut rapidement décider de constituer un groupe de musique en recrutant des musicien.ne.s. En réalité, malgré le fait que Miriam considère que cela ne répond pas à l'objectif qu'elle nous donne, c'est de cette manière que l'on finit par débloquent le chant de l'*overseer*. Cette structure se répète tout au long du jeu, Miriam répétant à Bard que iel n'a pas le temps de résoudre les problèmes de tout-un-chacun, sans savoir que c'est précisément ce qui permettra de sauver le monde. Ainsi, la progression dans le jeu est constamment dictée par le fait de répondre aux besoins des personnages que l'on rencontre. C'est donc à cet objectif que l'on répond, à petite échelle et

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
situation par situation : il n'est pas possible d'avancer dans le jeu autrement. Dans ce cas-là, l'objectif contraint donc à une performance de *care* à laquelle les joueur.se.s consentent dès lors qu'ils souhaitent progresser dans le jeu.



Figure 25 - Miriam répétant à Bard, qui a voulu aider une personne âgée à nettoyer son jardin, que cela ne sert à rien, ignorant que c'est ce type d'actions qui conduiront à la restauration du monde de Wandersong (Greg Lobanov, 2018)

Prenons un autre exemple d'objectif contraignant mais qui, cette-fois, ne répond pas à un objectif de *care*. Dans le jeu vidéo *Fire Emblem : Awakening*, l'objectif est défini très clairement en début de partie (« Décimer l'ennemi », « Vaincre le boss »...), et il n'est pas possible de passer à la phase de jeu suivante sans le remplir. Dans le dixième chapitre du jeu, la bataille oppose un général d'une armée ennemie à la troupe qui est incarnée. Le général ennemi, Mustafa, propose à celle-ci de se rendre pour éviter que le sang ne coule, en invoquant le souhait d'une figure importante connue des deux parties, Emmeryn : « Emmeryn would not have wished for this to come to bloodshed »⁷³. Celle-ci constitue cependant un proche très important pour l'un des protagonistes, et, s'étant sacrifiée au chapitre précédent, provoque sa colère. Malgré cela, Mustafa reconnaît la légitimité de sa souffrance mais souhaite honorer le sens du sacrifice d'Emmeryn : éviter la guerre. Le général va même plus loin et propose à ses opposants de faire de son mieux pour les protéger à condition qu'ils abandonnent leurs armes.

⁷³ « Emmeryn n'aurait pas voulu que la situation ne tourne au carnage » [notre traduction]

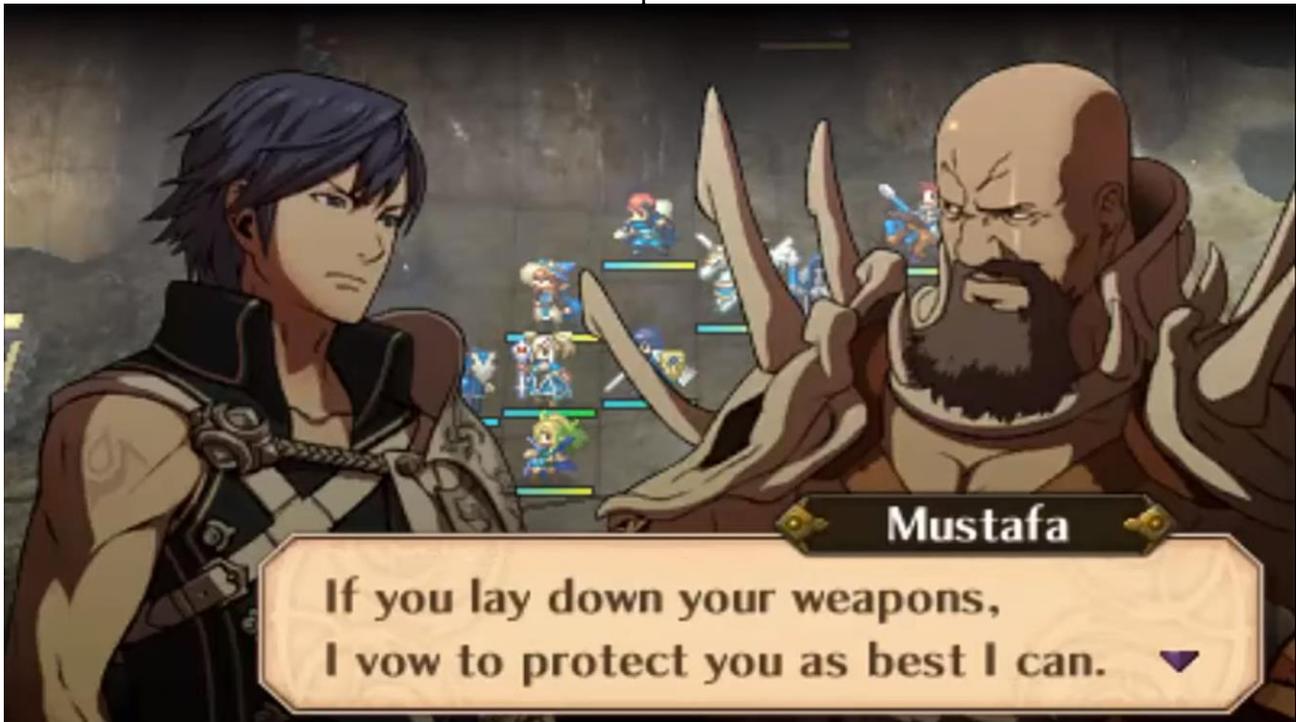


Figure 26 - Le général Mustafa offrant à Chrom, commandant ennemi contrôlé par le.a joueur.se, la possibilité d'éviter le combat (Nintendo, 2013)

Cette proposition est toutefois refusée par les personnages que l'on joue et il n'est pas possible de revenir dessus. Ainsi, malgré la possibilité de résoudre le conflit sans heurts, les joueur.se.s sont forcé.e.s, si tenté qu'il souhaite progresser dans le jeu, de tuer le général ennemi. Dans cette section, *Fire Emblem : Awakening* contraint à un objectif qui ne permet pas le *care*, ce même si les joueur.se.s souhaitaient adopter une autre attitude face à la situation qui leur est présentée.

Les objectifs du jeu et la progression qu'ils permettent en étant suivi sont aussi un indicateur de la valeur accordée à l'éthique du *care*, selon si celle-ci est indiquée comme nécessaire pour progresser ou non, qu'elle est visible ou qu'elle constitue un choix secondaire... De fait, si elle est proposée mais que son utilisation ne permet pas de progresser dans le jeu, c'est que ce-dernier ne la considère pas comme valide dans les contextes qu'il propose, ce qui peut tout aussi bien mettre en lumière ses défauts comme révéler une déconsidération de l'éthique. De même, si elle est toujours présentée comme un choix moins bon ou secondaire par rapport à d'autres, cela peut démontrer une volonté de la considérer comme inférieure, de la même manière que ce que Giligan considérait initialement par l'éthique du *care* comme la voix des femmes pouvait être décrié, notamment au profit de l'éthique de la justice. En revanche, dans les trois jeux étudiés, en particulier dans *Wandersong* et *Kind Words* où elle est clairement donnée en objectif, elle fait toujours l'objet de la solution à privilégier. Ses limites sont également visibles, certaines situations ne permettant pas son exécution, dans *Wandersong*, ou le système de signalement dans *Kind Words* attestant de la nécessité d'expulser certain.e.s joueur.se.s pour protéger les autres.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Ensuite, ce sont les résultats des actions et choix menés qui ont une incidence importante sur la permissivité d'une performance de *care*. Ceux-ci peuvent influencer une attitude de *care*, notamment en proposant différents résultats selon l'attitude adoptée. Cela fait intervenir le framework éthique, s'agissant de la réponse du jeu aux choix éthiques qu'il propose. Un bon exemple se situe dans *Wandersong*, lorsque le duo de protagoniste doit récupérer une fleur bien particulière qui se trouve dans la cour d'une dame âgée du royaume de Rulle. Là-bas, en discutant avec elle, celle-ci révèle que la fleur a une valeur sentimentale élevée pour elle mais qu'elle est prête à la céder si Bard et Miriam débarrassent la cour des feuilles mortes qui y traînent. Ceux-ci acceptent, mais une fois dans la cour, il est possible de choisir entre voler la fleur et partir sans nettoyer le jardin. Si l'on choisit de nettoyer la cour, ce qui peut prendre plusieurs minutes, la dame nous remercie, offre la fleur et propose des cookies à Bard et Miriam. En revanche, si l'on vole la fleur, la caméra se déplace ensuite dans la demeure de la dame, observant la situation depuis sa fenêtre, sortant les cookies du four et versant une larme sous un fond de musique aux connotations tristes (jouée dans un mode mineur) et mettant l'emphase sur la larme (voir https://youtu.be/O_5bopZu-MA?t=76 de 1 :16 à 1 :34). Les deux choix sont valides pour progresser dans l'histoire, mais le premier donne lieu à une mise en scène plus positive (dans le sens où chaque personnage obtient satisfaction de la situation) tandis que le second insiste sur la blessure infligée à la propriétaire de la fleur. Les deux choix ne sont pas traités de la même manière et en choisissant de montrer les tristes conséquences du second, le jeu émet un discours qui révèle une préférence pour la première solution : celle du *care* par la prise en charge d'une tâche difficile pour la personne âgée. Par un traitement différent entre différents choix, *Wandersong* incite ainsi à certains choix plutôt qu'à d'autres.

Dans le jeu vidéo *Undertale*, publié en 2015 par Toby Fox, ce type de dichotomie de traitement est particulièrement exacerbé. Il y est possible de rencontrer des créatures face auxquelles nous avons deux choix : les tuer ou interagir avec elles d'une autre manière qui résulte soit en leur fuite, soit en la création d'un lien ou d'une discussion. La première option, appelée « route génocide » si appliquée à tout le jeu, permet de gagner des points d'expérience, eux-mêmes résultants en un gain de puissance progressif et permettant alors de tuer les prochaines créatures avec plus d'aisance. La seconde option, dénommée « route pacifiste » si appliquée à tout le jeu également, donne lieu à de nombreuses séquences narratives et gameplay qui ne sont pas accessibles autrement. Le ton du jeu varie également selon l'option choisie, le second étant généralement plus lumineux et coloré (autant dans les dialogues que dans la mise en scène), là où le premier est plus sombre et malsain. Il est possible d'expérimenter les deux voies, mais celle du génocide est particulièrement punitive et met l'accent sur ses conséquences glauques. De cette manière, les joueur.se.s peuvent confronter différentes éthiques et leurs résultats et rendre compte par eux-mêmes de celle qui semble la plus appropriée.



Figure 27 - La voie "génocide" conduit à de nombreuses rencontres avec le personnage de Flowey, pointant le caractère monstrueux et inhumain de l'avatar et des joueur.se.s, au même titre que de nombreux autres personnages du jeu, mais auquel Flowey s'identifie, associant le.s joueur.se.s à des monstres inhumains (Toby Fox, 2015)

La notion de résultat peut également être vue sous un autre angle, notamment celui du score. Comme nous l'avons défini, le seul résultat qui permet d'évaluer le *care* est celui du bien-être, de la satisfaction de son bénéficiaire : mais le jeu vidéo est également marquée d'une histoire de *scoring*⁷⁴, très présent à l'époque des jeux d'arcade notamment. Le score peut constituer une fin en soi, hiérarchiser des comportements en leur attribuant différentes valeurs et influencer le comportement des joueur.se.s qui y sont sensibles. Imaginons une situation de jeu dans laquelle deux choix nous sont donnés : d'un côté, celui de l'éthique du *care* et de l'autre, celui de l'éthique de la justice. Considérons un système de points autorisant à différentes actions comme débloquent du contenu de jeu, personnaliser l'expérience de jeu ou avoir accès à de nouvelles capacités. Si le jeu donne un score de mille points dans le cas où l'on choisit le *care* en comparaison à un gain de dix-mille points dans le cas où l'on choisit la justice, le second choix pourra paraître plus attrayant dans le cadre du jeu. De même, si le jeu attribue un score de type rang qui n'a aucune autre vocation que son obtention et que celui-ci varie selon l'éthique employée, il pourra inciter à privilégier la performance de certaines à d'autres. Enfin, si le jeu attribue un score pour qualifier une performance de *care*, celui-ci peut devenir un nouveau moteur de motivation qui, poussé à l'extrême, peut venir remplacer celui du seul bien-être du bénéficiaire de *care*. Ce travers est décrié par Pierre Parlebas dans le domaine du sport - qui comporte bien des points communs avec le jeu - et son usage dans l'éducation face auquel il met en

⁷⁴ Le *scoring* caractérise un gameplay dont l'objectif est d'obtenir le meilleur score possible.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

garde : « Il n'est pas étonnant que le sport, moyen d'affirmation et de reconnaissance de soi, connaisse un incontestable engouement dans le domaine de l'éducation. Mais [...] Qu'on le veuille ou non, la logique institutionnelle du sport est de type comptable et valorise le marché des résultats et des performances ; elle établit des hiérarchies et accroît la pesée des dominations. » (Parlebas, 2015 : §36). En valorisant les résultats et les performances, le jeu prend le risque d'éloigner la motivation du *care* et, même dans le cas d'une performance de *care*, d'éloigner son intérêt primaire et irremplaçable. Il prend le risque de dévaloriser les méthodes employées qui, rappelons-le, comptent également dans le *care giving*, celui-ci impliquant un *care* du début à la fin de son procédé et non uniquement dans son résultat. Parlebas va plus loin et reproche une sous-considération de l'intérêt pour autrui au profit de l'intérêt pour soi, plus proche de l'idéal de l'autonomie individualiste de l'économie néo-libérale que de l'autonomie relationnel du *care* : « l'intérêt pour autrui [...] est un point crucial qui pose problème : il est souvent relégué au bout du banc par les partisans acharnés des « résultats », de la performance et de la victoire. Le repli vers le plaisir égoïste de l'auto-réussite et de la gloriole méconnaît l'élan vers autrui qui est au fondement de l'échange. » (*ibid.* : §26). Il faut donc accorder un soucis particulier à cette problématique, la focalisation sur les résultats et la performance du *care giver* pour lui-même risquant d'altérer ses motivations.

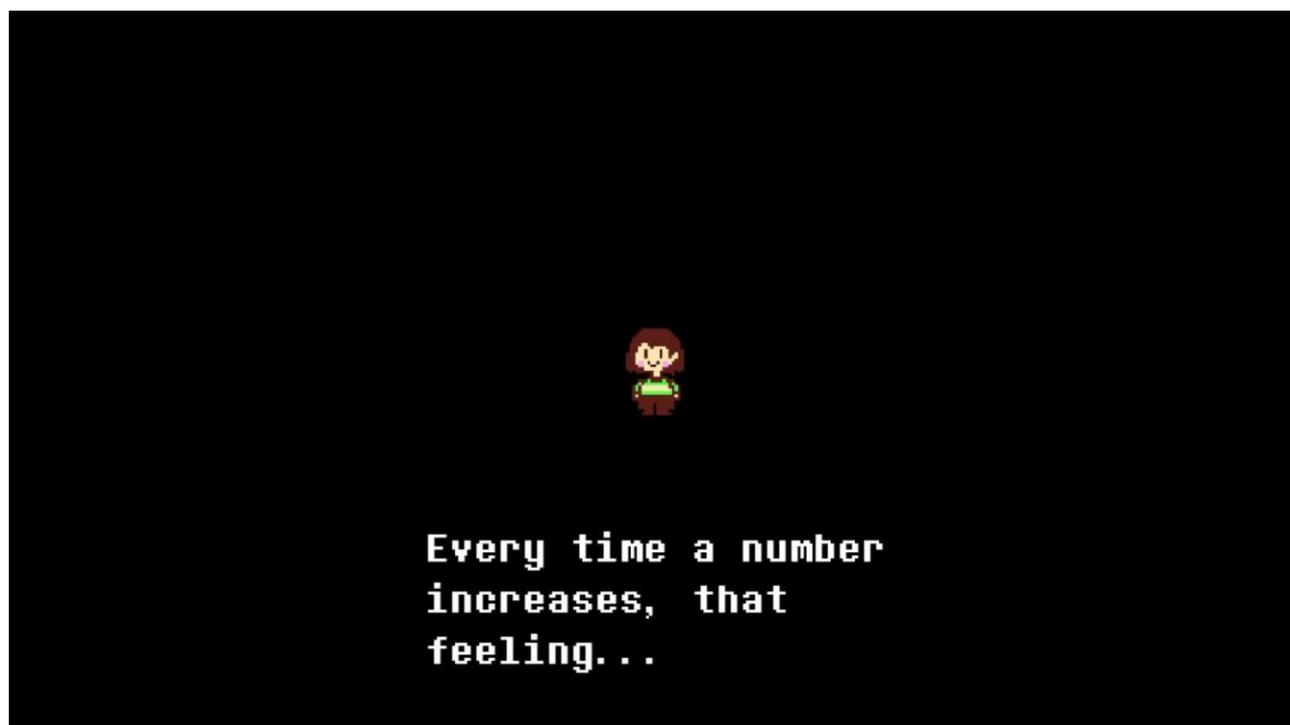


Figure 28 - La route génocide d'Undertale illustre cela, se focalisant sur l'augmentation de niveau, d'expérience, l'acquisition d'argent... lesquelles sont reliées dans le jeu à une motivation de pouvoir impliquant une attitude destructrice (Toby Fox, 2015)

Face à cela, Parlebas préconise de « veiller à ce que l'esprit de générosité réciproque du don/contre-

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
don soit préservé » ainsi que de donner une « place important [...] aux jeux qui [...] accordent une valeur appuyée à la solidarité et à l'obtention d'une réussite partagée. » soit une « compétition partageante » (*ibid.* : §36). Les valeurs qu'il décrit sont sans doute commune à celle de l'éthique du *care* où elles y ont toute leur place, notamment par ce que celle-ci mise beaucoup sur l'attention au bien-être de chacun, la relation à autrui et que le don et le contre-don peuvent tout à fait trouver leurs équivalents dans le *care giving* et le *care receiving*. Plus encore, comme l'écrit Agata Zielinski, « prendre soin ne se résume pas à donner, mais cherche à solliciter la participation, le choix, et finalement l'action d'autrui. » (Zielinski, 2010 : §26), insistant ainsi sur la réciprocité de la relation de *care* et sa compatibilité avec le don/contre-don.

Cela étant dit, on peut aussi imaginer une coexistence entre la valorisation des résultats et la performance de *care*, le score pouvant constituer une motivation extrinsèque là où le bien-être serait une motivation plus intrinsèque. De même, celui-ci peut n'avoir absolument aucune influence sur la performance de *care*, n'étant pas le seul vecteur d'influence de l'attitude ludique employée par les joueur.se.s. Cela est d'ailleurs applicable à tout ce qui concerne la structure de jeu : celle-ci a une influence notable car elle cadre la performance de jeu et peut comporter un framework éthique qui régit les conséquences des éthiques choisies, privilégiant dès lors certaines à d'autres par le biais de récompenses ou punitions, mais ne doit pas être vue comme seul régente de l'attitude ludique et donc de la performance de *care*. En prenant de nouveau l'exemple des jeux sous la forme de sports compétitifs, Parlebas met aussi l'accent sur « la gratuité du jeu » qui est, selon lui, « dans ses ouvertures et ses loyautés, dans ses excès et ses extravagances, à la racine des conduites ludiques » (Parlebas, 2015 : §27), appelant ainsi à considérer également les aspects plus intrinsèques de l'intérêt du jeu, soit en dehors des récompenses et punitions qu'ils peuvent apporter. Autrement dit, considérer le voyage ludique plus que sa destination. Il évoque également la notion de lien et l'intérêt pour autrui, dans lesquels on peut aussi lire la valeur importante accordée au relationnel dans le *care* ainsi que l'un des mouvements du *caring about* : « Le plaisir du jeu est aussi le plaisir du lien social. [...] Au-delà de la valeur de la performance, sera mise en jeu, selon la belle expression de Jacques Godbout et Alain Caillé, la « valeur de lien » comme un supplément d'âme. » (*ibid.* : §27). Une performance de *care* peut ainsi se concentrer sur ce lien qui est également au cœur du jeu, et la structure du jeu peut l'exacerber.

4.2.3. *Kind Words* : prendre soin des autres joueur.se.s

Kind Words est construit sur le principe d'interactions entre ses joueur.se.s qu'il met en réseau. Sans doute peut-on le comparer au *Carnet 37* (Leroux-Hugon, 2014) dont l'objectif consistait à une expérience thérapeutique collaborative dans laquelle chaque collaborateurice écrivait sur sa propre

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Le dispositif reposait sur un principe de partage, une ambiance bienveillante et, somme toute, caractéristique du *care*. Nous l'avons vu, dans sa FAQ comme dans la section « Help » intégrée dans le menu du jeu, *Kind Words* invite au partage de ressentis et d'expérience. Dans ce jeu, le *care giving* est envisageable par deux mécaniques de gameplay différentes : la réponse aux requêtes et l'envoi de messages sous la forme d'avions en papier.

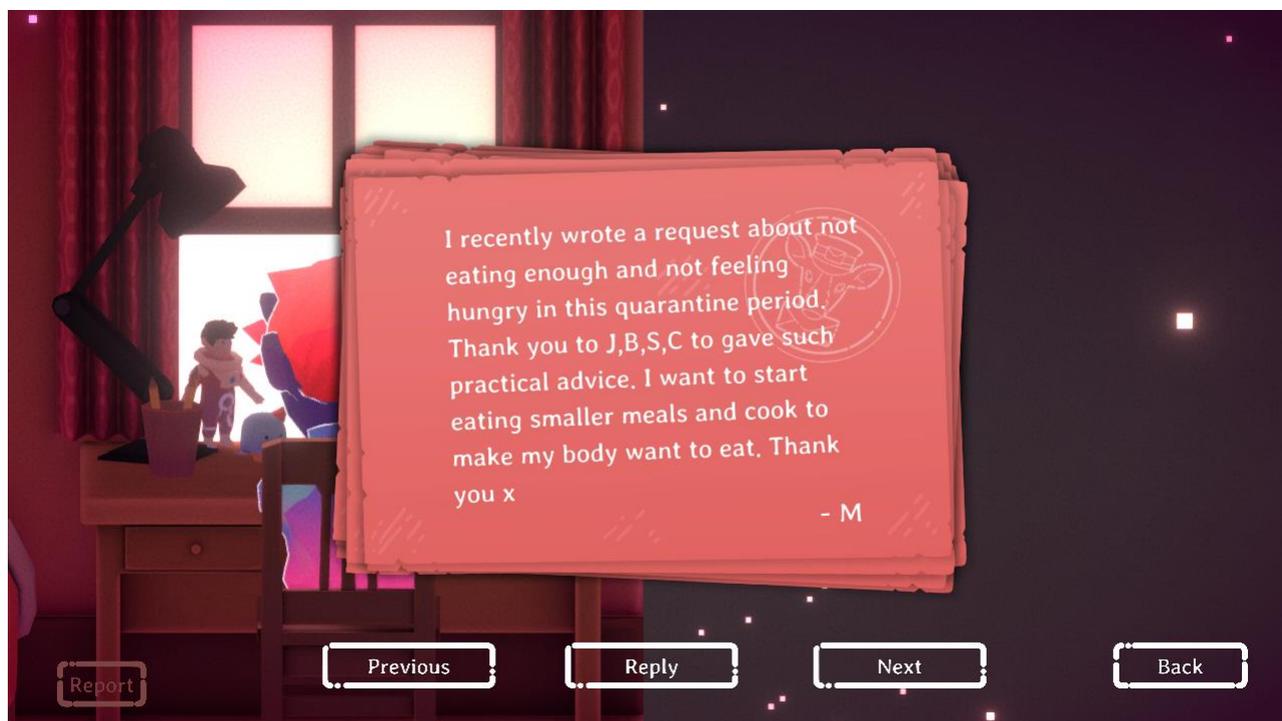


Figure 29 - L'écran de consultation des requêtes (*Popcannibal*, 2019)

Lorsque l'on démarre le jeu, il est possible d'accéder à un certain nombre de requêtes que l'on peut consulter à volonté et auxquelles on peut choisir de répondre. Les requêtes concernent la plupart du temps soit l'expression d'émotions et sentiments, soit l'expression d'un problème, soit la demande de partage d'expérience par rapport à un cadre particulier. Les requêtes incluent aussi parfois une demande d'aide explicite ou la formulation de difficultés à gérer la situation ou les émotions évoquées. En parcourant les requêtes qui nous sont montrées, on peut ainsi éprouver la première étape du *care giving*, constater les besoins d'autres joueur.se.s : la difficulté à gérer une relation, le besoin de trouver une solution face à un évènement, de se sentir écouté, etc. Cette phase de parcours pouvant durer autant de temps que nécessaire, sans non plus forcer les joueur.se.s à répondre aux requêtes (qui se fait uniquement selon leur gré), ainsi que la possibilité de quitter le jeu et revenir plus tard, permettent de laisser un certain temps de constat mais aussi d'évaluation des réponses que l'on peut y apporter. En revanche, il faut noter que les requêtes sont triées de sorte que celles qui reçoivent le moins de réponse et sont là depuis le plus de temps sans avoir eu de réponse apparaissent en priorité. Lorsque l'on accède au menu des requêtes, celles que l'on voit ne change pas, mais si on quitte celui-ci pour un certain temps, il est possible de ne plus tomber sur les mêmes requêtes, signifiant qu'il y'a malgré

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
tout un temps limité pour répondre à une requête.⁷⁵ Le jeu donne ainsi la priorité aux requêtes qui sont le moins favorisées, donnant une chance à chacune de faire l'objet d'un *care giving* – ou au moins des réponses. Quoiqu'il en soit, une dizaine de requêtes étant affichées, il est possible pour les joueur.se.s d'évaluer celle à laquelle ielles préféreront répondre.

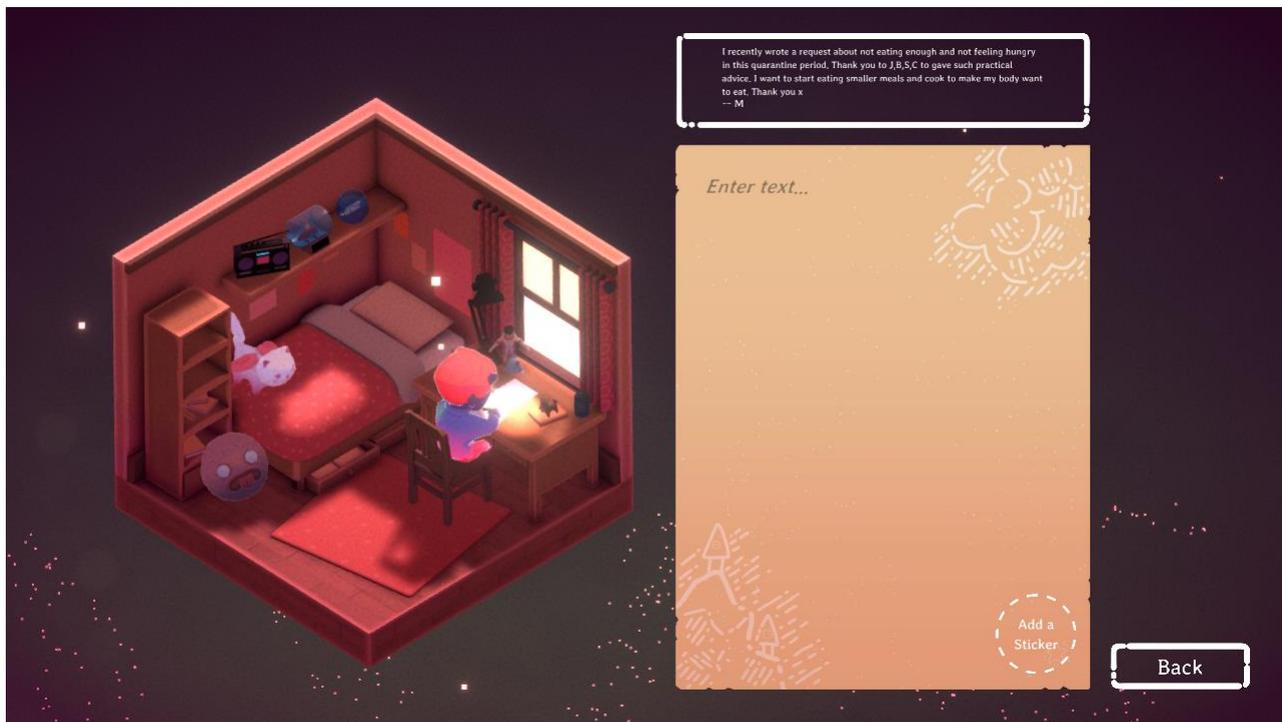


Figure 30 - L'écriture d'une réponse à une requête (Popcannibal, 2019)

Une fois une requête choisie, une lettre dans laquelle on peut s'écrire s'affiche, aux côtés de la requête. Il est possible de changer de requête en retournant en arrière : un.e joueur.se qui choisit une requête n'a jamais l'obligation de la prendre en charge : cela s'effectue au moment où iel choisit d'envoyer sa réponse. Lors de l'écriture de la lettre de réponse, les joueur.se.s ont toujours la possibilité de réévaluer leur réponse et de revoir leur interprétation du besoin formulé dans la requête. Ielles disposent également de tout le temps souhaité pour cela. L'écriture de la lettre, à condition qu'elle aboutisse, consiste en du *care taking*. Les joueur.se.s prennent la décision de prendre en charge le besoin identifié et concrétisent leur *caring about*. De plus, l'écriture de la lettre en soit consiste en du *care giving* puisqu'il s'agit, par les mots, de prendre soin de l'individu ayant écrit la requête en lui donnant des conseils, en partageant sa propre expérience ou en lui donnant le sentiment d'être écouté et de faire l'objet d'attention et de sollicitude. Une lettre qui ne répond pas à la requête originelle ou donne le sentiment à son récepteur de ne pas bénéficier de *care* pourra être signalée et aboutir à l'avertissement ou le bannissement du jeu, incitant d'autant plus à essayer au maximum de pourvoir du *care*. En revanche, si la lettre n'est pas envoyée, le *care* ne sera pas complet puisqu'il ne trouvera

⁷⁵ D'après la FAQ, une requête reçoit en moyenne entre six et sept réponses avant de ne plus apparaître.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

jamais de bénéficiaire. La notion de performance de *care* peut être ambiguë ici, donnant l'illusion de son exercice, mais peut être réfutée dans le sens où le *care giving* n'est pas pourvu et donc que son auteur ne prend soin de personne d'autre. Selon les mots choisis, l'adéquation entre le besoin exprimé par la requête et la réponse envoyée, l'écriture d'une requête peut ainsi faire l'objet d'un *care giving*.

La seconde option, l'avion en papier, permet d'envoyer un message cette-fois plus court, à hauteur de sept lignes maximum. On peut considérer qu'un message envoyé de la sorte puisse faire l'objet de *care* dans la mesure où il peut pourvoir du soin à l'un.e de ses récepteurices. En effet, ces messages peuvent à la fois, de manière aléatoire, répondre à de réels besoins, mais peuvent aussi répondre à des besoins imaginés par leurs écrivain.e.s à partir de leurs propres constats dans le monde réel. Dans cette mesure, ceux-ci peuvent adopter une posture de *caring about* et, lors de l'écriture de leur message, témoigner d'une intention de *care giving* envers ceux qui recevront l'avion. Toutefois, comme le message est envoyé de manière aléatoire à d'autres joueur.se.s et ne répond pas au constat d'un besoin identifié précis, il est difficile de parler de prise en charge et le *care* qui en résulte peut relever davantage de la chance. Cela n'en fait donc pas un espace idéal de *care giving* contrairement à la réponse aux requêtes, mais fait aussi l'objet de potentiels signalement, indiquant la volonté d'y maintenir une posture bienveillante et attentionnée.

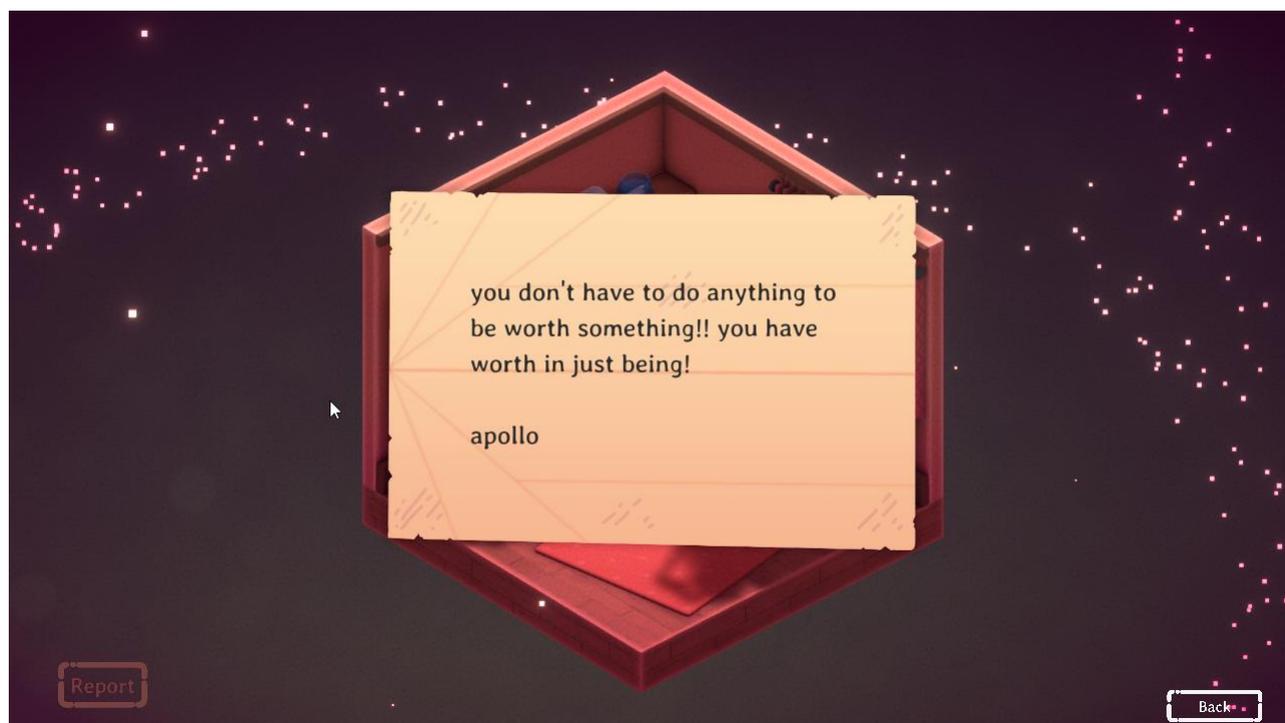


Figure 31 - Un exemple d'avion en papier consulté, le bouton "Report" présent en bas à gauche de l'écran (Popcannibal, 2019)

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

4.2.4. ***Wandersong* : prendre soin des autres personnages**

En tant que jeu exclusivement monojoueur, il n'est pas possible de parler de *care* entre individus par l'usage de *Wandersong*. La performance de *care* est ici ailleurs, c'est-à-dire de le.a joueur.se envers les personnages non joueurs du jeu. En effet, comme nous l'avons détaillé, l'objectif dramatique de *Wandersong* consiste à sauver le monde en rétablissant une forme d'harmonie dans celui-ci. Comme on l'apprend à la fin du jeu, cela signifie en réalité redonner de l'autonomie et de l'espoir à chaque individu. Panser leurs blessures, les aider à guérir ou les guérir directement. Autrement dit, il s'agit de prendre soin d'eux. Si le gameplay du jeu consiste essentiellement à chanter sur la forme d'un jeu musical et comporte également une dimension de *platforming*, tout cela s'inscrit toujours dans l'objectif, direct ou indirect, de *care giving*. Examinons les quatre étapes de celui-ci.

Le constat de besoins se fait en parlant avec les personnages du jeu, ceux-ci les évoquant soit directement, comme un troll dont le partenaire est paralysé et qui cherche à le rétablir, ou comme un personnage de la ville de Chismest parlant de sa tristesse de ne pas avoir d'ami, ou plus indirectement comme une grande partie des habitants de Delphi ou de Chismest, désespérés pour les premiers et tristes pour les seconds. Ces-derniers ne parlent pas nécessairement directement de leurs besoins mais peuvent en témoigner. Par exemple, lorsque la ville de Chismest est libérée de l'usine de production de jouets Happy Kid, la personne qui s'occupait d'en faire la promotion révèle être véritablement soulagée de ne plus devoir le faire. Celle-ci exprimait déjà sa haine pour son travail plus tôt dans le jeu, mais ne parlait pas de le quitter. Quant à l'évaluation de la réponse à ceux-ci, celle-ci est en partie guidée par les dialogues du jeu, Bard proposant ses propres réponses : il s'agit davantage de suivre le *care* au travers de la perspective de Bard, toujours préoccupé.e et soucieu.x.se de prendre soin de ceux que iel rencontre. La solution qui correspond aux besoins constatés est très souvent unique mais il revient malgré tout aux joueur.se.s de la trouver. Ceux-ci effectuent ainsi une évaluation en cherchant la solution au problème donné : en explorant les lieux qui leur sont ouverts, ils doivent trouver la méthode qui leur permettra de venir en aide aux autres personnages. Ainsi, le personnage qui se plaint de ne pas avoir d'amis peut être aidé en donnant à manger au chien abandonné qui arpente les rues de Chismest, en sa présence, conduisant à la création d'un lien entre le chien et lui.



Figure 32 - L'expression de la tristesse d'un personnage de *Chismest*, racontant ce qui cause la souffrance des habitant.e.s de la ville (Greg Lobanov, 2018)

Pour ce qui est du *care taking*, celui-ci apparaît par l'intermédiaire de Bard : c'est iel qui décide de prendre en charge les problèmes des autres et de leur venir en aide. Cela fait partie du jeu et en est une étape obligatoire. La progression du jeu est entièrement régie par ce mouvement. Ce faisant, les joueur.se.s doivent ainsi assumer cette prise en charge à leur tour et trouver les moyens à mettre en œuvre pour la mener à terme. La finalité est toujours celle du bien-être des personnages : guérir le partenaire du troll, aider le capitaine d'un navire à réaliser son rêve de rencontre des sirènes, sortir les habitants de Rulle et Chandeesh de la guerre, etc. En réalisant toutes ces tâches, les joueur.se.s prennent soin des personnages du jeu et performant ainsi du *care giving*, que ce soit à l'échelle d'un personnage ou du monde du jeu – soit dans les objectifs court termes comme long termes qui régissent la progression du jeu. De plus, il est à noter que ce *care* passe beaucoup par un effort de communication, un de ses piliers essentiels, qui est métaphorisé par la mécanique du chant. Cela est visible dès le premier chapitre, où, en chantant, Bard devient capable de transmettre les messages de spectres incompréhensibles pour les autres personnages du jeu. Ici, Bard fait office de médiateur.trice entre les habitants de Langtree et les spectres venus hanter le village, leur permettant de mieux se comprendre et ainsi de se traiter avec bienveillance – les fantômes étant en réalité les ancêtres des habitants venus leur rendre visite avant la fin du monde. Cela se répète à plusieurs reprises, le chant de Bard permettant d'exprimer la voix d'une défunte princesse de Chandeesh cherchant à rétablir la paix ou encore celle des habitants des deux royaumes qui s'opposent dans ce conflit. Le chant devient alors un outil de communication, en plus de guérir de nombreux maux, et permet d'atteindre de

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
nombreux individus à l'origine hostiles, et régler de nombreux conflits. En chantant, les joueur.se.s de *Wandersong* soignent les plaies des personnages du jeu et rétablissent un climat de communication saine entre eux, permettant une meilleure compréhension des besoins de chacun d'entre eux et les poussant à adopter une attitude de *care*.



Figure 33 - En donnant un plateau-repas au chien en présence de Winston, triste de ne pas réussir à gagner la compagnie du chien, tous les deux se rapprochent et Winston va mieux (Greg Lobanov, 2018)

Il y'a donc ainsi une performance du *care* à la fois tangible par les objectifs et actions réalisés sur le plan narratif, mais aussi concrétisée par les pouvoirs du chant dans le jeu.

4.2.5. *Celeste* : prendre soin de l'avatar

L'exemple de *Celeste* mobilise une perspective différente de celle employée pour les deux autres jeux. C'est aussi un jeu monojoueur, mais la performance de *care giving* par rapport aux autres personnages est bien plus anecdotique que dans *Wandersong*. Nous l'avons vu, la relation entre Madeline et Oshiro est un *care* en échec, une tentative de *care giving* à double sens qui ne fonctionne pas, et pour ce qui est de Theo, seule la section où il s'agit de le porter sur les épaules de Madeline pour sortir du temple consiste au *care* du jeune homme. La très grande partie du jeu consiste à s'occuper de Madeline et suivre son histoire à elle face à son anxiété et sa dépression, en l'incarnant. Ici, nous allons davantage nous concentrer sur la relation entre les joueur.se.s et l'avatar pour tenter d'expliquer en quoi celle-ci peut avoir une nature propice au *care*.

Le *caring about* du personnage peut apparaître par le biais d'une projection-identification des joueur.se.s vers l'avatar. En l'incarnant, en prenant son contrôle, ceux-ci s'y projettent et s'y identifient. L'avatar devient une extension de son identité, une part de lui le temps de la partie de jeu. À l'empathie qui peut être manifestée face à tout personnage de récit vient ici s'ajouter une proximité supplémentaire. Ici, les joueur.se.s sont responsables de chacun des mouvements de Madeline et ainsi

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

de ses échecs comme de sa progression. Par extension, elles sont également responsables de sa résilience⁷⁶ : la progression de Madeline dans l'ascension de la montagne est aussi sa progression face à ses troubles anxiodépressifs. Celle-ci finit par sortir du malheur qui l'accable en renouant avec sa part d'ombre et en parvenant à se dépasser par l'atteinte du sommet du Mont *Celeste*. Ce sont les joueur.se.s qui mènent Madeline dans sa quête consistant à prendre soin d'elle, ce processus est du fait de leur responsabilité puisque c'est elleux qui progressent dans le jeu.



Figure 34 - Scène de la nacelle dans laquelle il faut contrôler le mouvement de la plume de sorte à calmer la respiration de Madeline (Matt Makes Games, 2018)

Cette responsabilité est tout particulièrement palpable lors de la scène de la nacelle dans laquelle Theo apprend la méthode de la plume à Madeline pour l'aider à reprendre sa respiration. À ce moment-là, une plume apparaît à l'écran et, par le maintien et le relâchement d'un bouton ou d'une touche, on peut la déplacer sur l'écran. Lorsque la plume est dans le cadre qui bouge à l'écran, Madeline se calme progressivement. Lorsque la plume est en dehors du cadre, la panique l'emporte. Par le contrôle de la respiration de la jeune femme (alliage entre gameplay et mise en scène), les joueur.se.s se voient ici donner le contrôle de l'état de Madeline ainsi que l'objectif de retour à son bien-être. Cette séquence de jeu s'agit ici de la concrétisation du soin offert par Theo à ce moment-là : celui-ci donne le conseil, la méthode à suivre, et les joueur.se.s l'exécutent. De cette manière, ils sont ainsi les *care taker* et les *care giver* de Madeline, prenant en charge ses soucis et problèmes en atteignant ses objectifs. En revanche, cela ne fonctionne que parce que la couche narrative du jeu donne le sens de

⁷⁶ https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9silience_%28psychologie%29

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
la progression de Madeline comme celle d'une progression face à sa maladie, qui elle est une forme de soin. Il ne suffit pas de mener n'importe quel personnage à ses objectifs pour considérer que ce que les joueur.se. font tient du *care giving* : c'est le sens qui est donné à cela qui la caractérise comme une performance de *care* ou non. Ainsi, en transmettant la responsabilité de l'évolution de l'état de l'avatar aux joueur.se.s et à leur performance, *Celeste* leur demande d'exercer le *care giving* de Madeline.

4.3. Apprentissage du *care* par le jeu vidéo

Dans la section précédente, nous avons identifié trois performances de *care* qui fonctionnent sur les quatre mêmes étapes établies mais dont la cible de *care giving* varie. Cependant, d'autres critères peuvent aussi les différencier, notamment celui du guidage dans les différentes étapes du *care giving* et ce tout particulièrement dans celles de constat et d'évaluation de besoins. *Kind Words* ne donne que peu d'indications à ce niveau-là, confiant aux joueur.se.s la responsabilité de trouver les réponses aux requêtes qu'ils rencontrent, là où *Wandersong* ne propose qu'une solution à chaque situation, qu'il faut rechercher pour avancer. *Celeste* et *Wandersong* guident tous deux leurs joueur.se.s à travers leur narration, invitant ainsi à une performance tout particulièrement cadrée et linéaire, tandis que *Kind Words* invite à une performance laissant plus de place à la liberté – sans pour autant se défaire de tout cadre. Quoiqu'il en soit, tous les trois mettent en œuvre un cadre d'exercice et de pratique du *care*, dont nous souhaitons à présent explorer le potentiel d'apprentissage.

4.3.1. **Le *care* : une compétence qui s'acquiert de manière volontaire**

Un premier point à aborder avant de parler de l'apprentissage du *care* de manière générale concerne l'importance de le considérer comme une compétence qui s'apprend et n'est pas innée. De nouveau, Zielinski est très éclairante à ce sujet, faisant également appel aux réflexions d'Aristote concernant l'éthique de la vertu : ' assigné à la prédisposition, le *care* risquerait d'apparaître comme une aptitude naturelle dont certains seraient dotés et d'autres non, de façon aléatoire. Il s'agit plutôt de se demander comment avoir les bonnes dispositions pour bien agir – interrogation déjà présente chez Aristote. « Ce n'est ni par nature ni contrairement à la nature que naissent en nous les vertus morales, mais la nature nous a donné la capacité de les recevoir, et cette capacité est amenée à maturité par l'habitude. ' (Zielinski, 2010 : §4). Plutôt que de considérer le *care* comme un élément que certain.e.s posséderaient et pas d'autres, il est bien plus pertinent de l'envisager comme accessible à tous mais nécessitant un travail volontaire. Cela vient aussi à l'encontre de ce que pouvait dire Giligan, considérant que le *care* était une aptitude féminine : tout un chacun peut l'apprendre, peu importe le genre. À noter également que si l'on parle de travail, il ne s'agit pas uniquement d'un travail sur soi qui n'impliquerait que de changer son état d'esprit face à son environnement, ses intentions et son

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

rapport à celui-ci. Nous l'avons vu, la sollicitude et l'attention sont absolument nécessaires au *care*, mais « l'intention de se soucier de l'autre ne suffit pas à définir un comportement moral. » (*ibid.* : §17). Comme nous l'avons illustré dans la relation entre Madeline et Oshiro ou encore entre The Baron et les habitants de Chismest, « la sollicitude peut s'avérer inadéquate, le soin peut mal répondre ou ne pas répondre au besoin. » (*ibid.* : §17). Il y'a une difficulté, un challenge à l'exercer et comme toute performance, le *care* nécessite de l'entraînement. Dès lors, « la compétence est donc requise pour manifester à autrui la réalité, et pas seulement l'intention, de la sollicitude. » (*ibid.* : §17).

Qu'entend-on par compétence ? « La compétence place le *care* directement sur le terrain de l'habileté, de ce qui s'acquiert par perfectionnement volontaire – et par là sur le terrain de la professionnalisation. » (*ibid.* : §17). Sans doute peut-on imaginer que Zielinski pense aux travailleur.se.s du domaine de la santé, dont l'exercice du *care* constitue la profession, lorsqu'elle parle de terrain de la professionnalisation, mais rappelons que celui-ci peut comporter de nombreuses formes. Notamment, les *serious games* et jeux de simulation peuvent faire partie intégrante de programmes de formation pour les professionnel.le.s : les jeux peuvent donc tout à fait constituer un terrain de professionnalisation. Notons également que les notions de compétence peuvent être omniprésentes dans le jeu, celui-ci demandant, par l'intermédiaire de différents challenges et contingences, l'exercice de compétences particulières. Celles-ci peuvent être de l'ordre physique, mental, empathique, etc. et font très souvent l'objet d'un apprentissage. Pour donner un exemple, la mécanique du saut en longueur dans *Super Mario 64*, permettant à Mario de couvrir une grande distance horizontale sans toucher le sol, s'acquiert par le perfectionnement volontaire des joueur.se.s, en répétant les actions nécessaires jusqu'à sa réussite.



Figure 35 - Saut en longueur tel qu'illustré dans le manuel de jeu de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996)

Nombreux sont les éléments de jeux qui peuvent faire l'objet d'un perfectionnement, ceux-ci étant souvent construits sur les principes de proposer des challenges face auxquels une certaine maîtrise sera nécessaire pour en venir à bout. Nous pouvons donc déjà considérer que sur cet aspect, les jeux vidéo puissent permettre un apprentissage du *care* : ils sont capables de mettre en place un cadre d'acquisition de compétence reposant sur le perfectionnement volontaire de leurs joueur.se.s.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

4.3.2. La nécessité de posture et le travail préalable sur soi

Comme nous l'avons montré, l'adoption d'une disposition ne suffit pas pour caractériser une attitude morale et exercer le *care*. En revanche, cela peut aussi faire l'objet d'un travail particulier, mais qui s'effectue cette-fois sur soi sans demander nécessairement une pratique du *care giving* dans toutes ses étapes. À ce sujet, Pascale Molinier écrit que « le travail du *care* implique de développer la capacité de reconnaître en soi sa propre vulnérabilité et de la tolérer chez les autres. » (Molinier, 2019 : §8). Il s'agit encore de développer une capacité, soit d'un travail qui n'est pas inné, portant cette-fois sur la reconnaissance de principes élémentaires du *care*. Molinier parle ici de vulnérabilité mais ce n'en est que le premier maillon, cela impliquant aussi la reconnaissance des notions d'interdépendance, de responsabilité et de relationnel.

Les trois jeux analysés comportent tous des personnages qui parlent de leurs vulnérabilités. Que ce soit Madeline et Theo lorsqu'ils échangent entre eux, Bard et Miriam dans les derniers chapitres de *Wandersong* où cette-dernière s'ouvre de plus en plus ou le Mail Deer de *Kind Words*, les exemples et représentations de personnages assumant leurs vulnérabilités sont nombreux. Cela peut constituer un premier point d'entrée dans l'assomption de la vulnérabilité de soi. Un deuxième point pourrait résider dans l'incarnation de personnages vulnérables et ainsi l'exercice de leur vulnérabilité. En prenant directement leur place, par le *gameplay*, on peut faire l'épreuve d'une vulnérabilité qui peut s'approcher de la leur. L'exemple de la scène de la nacelle où Madeline fait une crise d'angoisse en est un bon exemple, s'agissant de rétablir sa respiration pour pouvoir continuer. De même, si Madeline peut se déplacer rapidement dans l'espace du jeu, celui-ci a un niveau d'exigence élevé typique du *die'n'retry* et demandera de nombreux échecs avant d'en parvenir à bout. Cela rend compte de la difficulté pour Madeline à atteindre ses objectifs, l'énergie et la détermination qu'elle doit mettre en œuvre pour le faire. De même, lorsque Bard est blessé, il devient bien plus difficile de se déplacer, chaque distance à couvrir demandant un effort supplémentaire par rapport au déplacement original. Cela permet de rendre compte de la condition du personnage. De plus, sa vulnérabilité est mise en exergue par la comparaison avec le personnage du héros, Audrey, qui est jouée lors d'une courte intermission au cours du jeu.



Figure 36 - Phase de jeu durant laquelle on incarne Audrey, le héros (Greg Lobanov, 2018)

Dans celle-ci, les joueur.se.s manient l'épée du héros et peuvent projeter des éclairs sur les ennemis qui se dressent sur leur chemin. Cette séquence, par le gameplay, insiste sur une idée de puissance qui s'inscrit dans un héritage plus traditionnel du jeu vidéo : la progression se fait en abattant des ennemis, des points de vie sont affichés en haut à gauche de l'écran, un boss avec une jauge de vie apparaît à la fin de la séquence... Audrey incarne le héros de jeu vidéo traditionnel qui arrive à ses fins par la force, là où Bard utilise le chant et l'éthique du *care*. L'incarnation d'Audrey participe à créer une image de personnage fort et ainsi insister davantage sur la faiblesse comparative de Bard. En incarnant les avatars de *Celeste* et *Wandersong*, il s'agit donc aussi de faire une expérience en partie empreinte de leurs vulnérabilités.

4.3.3. La pratique du *care*, l'apprentissage par essais et erreurs et l'approche constructiviste

Pour revenir sur le travail du *care* dans sa pratique, celui-ci est beaucoup vu comme un ensemble de capacités qu'il s'agit d'affiner, d'aiguiser, de perfectionner, le tout par la pratique. Cela est perçu par les théoricien.ne.s du *care* comme nécessaire afin d'apporter un bon *care*, soit un *care* efficace et qui apporte le soin adéquat à son bénéficiaire. Zielinski parle « [d']affiner sa disposition de réception et sa capacité de compréhension » (Zielinski, 2010 : §20), « [d']aiguiser une perception morale » (*ibid.* : §14) et, en invoquant une recommandation de Merleau-Ponty, « [d']apprendre à voir » (*ibid.* : §14). Tout cela met en œuvre un ensemble de capacités de l'ordre du constat, de l'interprétation et de la posture. La disposition de réception et de compréhension demande un travail d'empathie et un effort d'écoute attentive de l'autre. La perception morale et l'idée de voir renvoient à la capacité à constater

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

les besoins d'autrui. Si elles ne rendent pas compte des tâches concrètes de soin, ces compétences relèvent bien d'une pratique qui en fait partie comme nous l'avons montré plus tôt. Dans tous les cas, Zielinski met en valeur, comme nombre d'auteur.e.s sur le sujet, la nécessité de ne pas travailler que l'aspect théorique : « [...] le *care* ne se réduit pas à la morale, et [...] la morale dont il est question s'expérimente dans une pratique plutôt qu'elle ne se donne à connaître dans des grands principes. » (*ibid.* : §5).

Au sein de la notion de pratique, c'est aussi celle de répétition qui émerge et s'impose comme une nécessité. Le Goff et Garrau, en reprenant les travaux de Nel Noddings, différencient à partir de là l'affection, jugée comme davantage naturelle et ne nécessitant pas un travail particulier, de l'éthique du *care* : « ce n'est qu'à partir du moment où à l'impulsion naturelle succède un effort de la volonté relayé par une pratique répétée visant à reproduire cette attitude de réceptivité face à l'autre que l'attitude du pourvoyeur de *care* peut être qualifiée d'éthique » (Garrau, Le Goff, 2010 : p.57). Cela fait écho à l'importance de l'habitude qu'évoque Aristote dans la cultivation des vertus, idée reprise directement par Garrau et Le Goff en expliquant l'un des fondements de l'éthique du *care*, « l'attitude éthique s'enracinerait dans une disposition naturelle mais elle devrait être cultivée quotidiennement, à la manière d'une vertu » (Garrau, Le Goff, 2010 : p.57).

Cette répétition n'est pas étrangère aux jeux vidéo. D'abord, on peut l'envisager par le prisme de la notion de boucle de gameplay. Celle-ci peut être définie de différentes façons, mais nous la définissons ici comme un cycle gameplay par lequel les joueur.se.s passent de manière répétée, caractéristique du gameplay du jeu et construit sur la triangularité entre des actions, des obstacles et des récompenses, lesquels peuvent également engager des ressources à gérer. Les actions permettent de passer au travers des obstacles et ainsi d'atteindre des récompenses. On peut également utiliser cette perspective pour définir les challenges d'un jeu, le challenge consistant en l'articulation d'une stratégie utilisant les actions disponibles et prévoyant la gestion des ressources à manipuler pour venir à bout des obstacles présentés. La boucle de gameplay, ou boucle de gameplay canonique pour qualifier celle qui est le plus souvent mise en œuvre, caractérise ainsi une structure répétée au sein du jeu. Elle peut être organisée sous forme de niveaux, d'écran (ou tableau), de séquences...

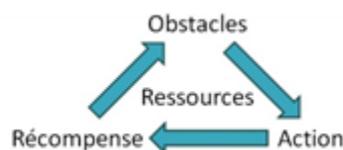


Figure 37 – Représentation schématique de la boucle de gameplay

Pour illustrer cela, prenons l'exemple de *Celeste*. Les niveaux de jeux y sont organisés sous la forme de tableaux présentant chaque fois une situation à résoudre en utilisant le saut, le sprint et la capacité

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

à grimper de Madeline. Ces situations sont construites sur un apprentissage par l'échec où il faut observer chaque situation, évaluer la démarche à exécuter et tenter jusqu'à soit réussir à la performer, soit la juger comme non adéquate et ainsi chercher une autre solution. Dans la mise en œuvre de ces solutions, il n'y a pas de soin, et il ne s'agit pas de prendre soin de Madeline directement, plutôt de la faire progresser en escaladant la montagne, mais, en revanche, le schéma est bien là : observer et constater un problème, évaluer la solution à mettre en œuvre et la réaliser, tout cela dans une boucle de tentatives et d'échec jusqu'à parvenir à la solution qui fonctionne. Cela met en œuvre à la fois un effort mental et un effort pratique, dans le sens où il faut imaginer une stratégie et l'exécuter. Il n'y a pas non plus ici la notion d'attention ou de sollicitude, mais chaque tableau de jeu demande un moment d'observation et d'adaptation. Chaque situation comporte ses particularités et peut varier du tout au tout par rapport à la précédente : certains tableaux sont très spacieux et comportent de nombreuses zones de sécurité où l'on peut reprendre son souffle et réfléchir à la suite du parcours tandis que d'autres sont bien plus étroits et demandent d'être traversés d'une seule traite. Ainsi peut-on suggérer que l'appréhension des niveaux de *Celeste* demande un effort mental et une posture d'adaptation similaires à celle de l'éthique du *care*, et proposer à partir de là un modèle à étudier dans l'apprentissage du *care* par le jeu vidéo.

De plus, cette construction fait écho à un modèle d'apprentissage beaucoup utilisé notamment dans l'utilisation du jeu vidéo au service de l'apprentissage à l'école : le modèle behavioriste par essais et erreurs. Ce modèle est conçu sur l'idée selon laquelle on fait répéter une situation jusqu'à ce que l'apprenant.e (et donc le.a joueur.se) trouve la solution jugée désirable vis-à-vis des objectifs pédagogiques choisis. Dans ce modèle, c'est le fait d'expérimenter des solutions qui échouent jusqu'à trouver celle qui permet le succès qui conditionnent l'apprenant.e à l'adoption de comportements jugés désirables. Dans leur ouvrage au sujet de l'apprentissage par l'utilisation de *serious games*, une catégorie de jeux (notamment vidéo mais pas uniquement) destinée à d'autres usages que le divertissement tel que la formation et à l'apprentissage, Alvarez, Djaouti et Rampnoux estiment que l'un de leurs avantages réside dans « la mise à disposition de l'apprenant d'un espace d'expérimentation dans lequel il est invité à exercer ses capacités à réfléchir » (Alvarez, Djaouti, Rampnoux, 2016 : p.45). À la base de cette idée de possibilités d'expérimentation apparaît ainsi le « mode d'apprentissage par essais et erreurs » dans lequel 'l'apprenant construit mentalement une « hypothèse », avant de la tester dans le jeu' (*ibid.* : p.45). C'est ce que nous expliquions en prenant le modèle de *Celeste*, où la découverte d'un tableau génère généralement une approche analytique où le.a joueur.se imagine son parcours avant de tenter son exécution et de corriger tout autant son hypothèse de parcours que sa performance. L'intérêt de ce modèle repose dans « la possibilité de laisser l'apprenant commettre des erreurs non seulement pour se rendre compte des conséquences qui

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
en découlent, mais aussi pour lui permettre d'adapter sa stratégie d'apprentissage en fonction de situations différentes. » (*ibid.* : p.45) et fait donc appel aux récompenses et punitions qui peuvent notamment être mobilisées par le framework éthique des jeux pour exhiber ce qui est éthiquement souhaitable et ce qui ne l'est pas.

C'est ce que fait *Kind Words* en proposant la possibilité de signaler comme de remercier un.e joueur.se (ce qui s'inscrit dans son framework éthique) : le premier permet de punir les messages au contenu non souhaitables, le second d'encourager les messages qui ont permis à leurs récepteur.trice.s de se sentir mieux ou de mieux vivre avec leurs situations. En revanche, comme *Kind Words* met en jeu l'interactions entre des personnes réelles, si l'on peut toujours parler d'apprentissage par erreurs et essais étant donné que le remerciement ou le signalement peuvent donner un retour qui permettrait de sélectionner les comportements les plus désirables, c'est l'état réel des personnes qui est en jeu. Il ne s'agit pas ici de s'entraîner face à des intelligences artificielles et personnages non-joueurs et les conséquences des messages écrits sont réelles et non uniquement réservées à l'expérience de jeu de le.a joueur.se qui y joue. De fait, là où le jeu vidéo est souvent présenté comme un medium permettant l'expérimentation et l'apprentissage sans confrontation à des conséquences dans le monde réel, ce n'est pas le cas de *Kind Words*.

Du côté de *Wandersong*, il est difficile de parler d'essais et d'erreurs étant donné qu'il n'y a généralement qu'une option permise pour traiter un problème et qu'il s'agit davantage de la trouver que d'en expérimenter plusieurs jusqu'à rencontrer celle qui fonctionne. En revanche, le jeu reste construit sur l'objectif de prendre soin de ses personnages, et, en se basant sur la théorie behavioriste, on pourrait effectuer la proposition suivante : en combinant l'apprentissage par essais et erreurs de *Celeste* avec les objectifs et situations de *care* de personnages non-joueurs de *Wandersong* ainsi que le gameplay d'écriture de lettres bienveillantes de *Kind Words*, imaginer un jeu vidéo construit comme un terrain d'expérimentation pour apprendre l'éthique du *care*

Cependant, la théorie behavioriste est remise en cause par une approche, elle, plus constructiviste. En effet, là où le behaviorisme part du principe que l'apprentissage par essais et erreurs constitue « un mécanisme psychologique où un lien s'établit entre un stimulus et une réponse comportementale. » (*ibid.* : p.75), la théorie de la Gestalt psychologie « a montré qu'un même stimulus n'engendre pas les mêmes réponses chez un individu. » et que « les réponses sont conditionnées par les représentations mentales des individus [ainsi que] l'interprétation que l'individu fait du stimulus. » (*ibid.* : p.76). L'apprentissage par le jeu vidéo nécessite alors de prendre en compte la perception de le.a joueur.se et démontre une nécessité de proposer une certaine adaptation du jeu aux joueur.se.s afin de leur permettre de confronter leurs connaissances acquises avant d'entrer dans le jeu afin qu'ils

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

puissent se l'approprier. Face à une même requête envoyée sur *Kind Words*, des réponses complètement différentes peuvent être reçues, étant donné que chacun va interpréter la situation différemment. De même, les discours et réactions des personnages de *Wandersong* ou de *Celeste* peuvent être perçus de manières variables et ne vont pas nécessairement encourager les mêmes comportements ou réactions chez les joueur.se.s qui les explore. Cette théorie qui voit les apprenant.e.s comme des agent.e.s actif.ve.s de l'apprentissage et non comme des agent.e.s passif.ve.s qui ne font que répondre à des stimulus, se marie très bien avec la vision de Sicart selon laquelle les joueur.se.s sont des agent.e.s actif.ve.s de la construction de l'éthique des jeux. Ielles mobilisent leur propre éthique, leur bagage culturel et, dans l'interaction avec le jeu, crée une nouvelle interprétation de son éthique. Ainsi, l'optique de l'apprentissage par essais et erreurs observée plus tôt n'est pas suffisante pour proposer un apprentissage de l'éthique du *care* par le jeu vidéo et il est crucial de prendre en compte l'appropriation des jeux par les joueur.se.s dans la manière dont un potentiel apprentissage pourrait se dérouler.

4.3.4. Projection-identification et imitation d'un avatar adoptant lui-même une attitude de *care*

Un autre pilier d'apprentissage du *care* et plus précisément de l'attention, selon Zielinski, se trouve dans son acquisition comme d'une habitude apprise par mimesis et éducation. L'attention serait « le résultat d'une transformation progressive » qui « [s'enracine] dans le sujet comme une tendance acquise. » par deux manières, ' Par imitation [...] ou par réponse à une invitation, à qui aura dit : « Regarde ». ' (Zielinski, 2010 : §11). L'influence d'une tierce personne pour montrer la voie serait ainsi un facteur important de son apprentissage. Dès lors, la perspective de guidage que nous évoquions plus tôt dans la performance de *care* prend d'autant plus de sens. D'abord parce que le dispositif de jeu peut donner à regarder dans ses choix de mise en scène, par ses personnages ou par des instructions données sans personnification, et ensuite parce que l'imitation peut venir de l'incarnation d'un avatar qui sert de figure modèle. Dans *Wandersong*, par projection-identification, les joueur.se.s prennent la place de Bard et peuvent, par son intermédiaire, faire une expérience du *care giving*, mais le personnage est également un guide. Iel montre la voie à suivre dans le jeu par son attitude et ses choix propres (donc dans la narration) et le jeu consiste à la fois en son incarnation qu'au suivi de sa démarche, à son imitation. Le jeu demande de prendre un rôle qu'il s'agit d'imiter et assumer pour en venir à bout, à la manière d'une pièce de théâtre, ce qui, en quelque sorte, consiste en une invitation à suivre les pas d'un personnage dont l'éthique est tout particulièrement marquée de *care*. En cela ainsi qu'en accord avec la vision de Zielinski, on peut envisager que *Wandersong* propose un

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

apprentissage du *care* via son avatar.



Figure 38 - L'éthos de Bard (Greg Lobanov, 2018)

4.3.5. Sensibilité & mémoire dans le maintien du *care*

Le dernier point que nous souhaitons aborder dans ce que nos recherches sur l'apprentissage du *care* a révélé est mentionné par Garrau et Le Goff en traduisant la pensée de Nel Noddings. Lorsqu'elles évoquent l'idée de l'éthique du *care* comme une vertu à cultiver, elles ajoutent également qu'elle se « nourrie selon Noddings des souvenirs que chacun possède des relations de *care* dans lesquelles il s'est trouvé. » (Garrau, Le Goff, p. 57-58). Ainsi et dans l'extension de l'idée du *care* comme une habitude à installer, pour « maintenir cette modalité singulière de la relation à l'autre » dans laquelle « chacun puisse être tour à tour bénéficiaire et pourvoyeur de *care* », ce sont « la sensibilité et la mémoire » qui comptent. Dans cette vision, chaque relation de *care*, peu importe le rôle adopté, participent à en créer de nouvelles et à appliquer l'éthique du *care*. La mémoire de relations passées créerait alors un cercle vertueux de *care*.

Dans le cas de *Kind Words*, on peut envisager ce concept dans l'accumulation de relations épistolaires qui peut apparaître. À chaque nouvel échange, que ce soit sous la forme de la réception d'une lettre ou de son écriture, c'est une relation de *care*, même brève, qui est créée. Chacune peut alors constituer un exemple ou un souvenir pour la suite, et cela est même alimenté par le jeu en permettant aux joueur.se.s de consulter l'historique des lettres reçues : de la sorte, il leur est possible de se remémorer le *care* qu'ielles ont pu recevoir dans les réponses à leurs requêtes et s'en servir comme ressource pour la suite. Cet historique peut même être exporté au format d'une page web afin d'être conservé

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

et consulté en dehors du jeu, confirmant l'importance accordée à la mémoire des relations de *care*.

Du côté de *Celeste*, il est difficile de mesurer la présence de la mémoire dans les relations de *care*, étant donné que très peu de choses sont évoquées sur ce qui se passe avant le début du jeu. Les seules relations que l'on voit se développer concerne les personnages présents dans le jeu. La mère de Madeline apparaît lors d'un coup de fil avec la jeune femme mais le jeu révèle très peu de leur relation et de l'impact que celle-ci a sur Madeline. Theo mentionne toutefois son grand-père comme une grande influence pour lui : peut-être sa relation avec lui a-t-elle joué un rôle important dans l'attitude de Theo, *care giving* notoire du jeu ? Pour ce qui est de *Wandersong*, la mère de Bard est rencontrée dans le chapitre quatre où l'on peut constater qu'elle fait preuve d'attention envers son enfant. Cette dernière, à la toute fin du jeu, révèle aussi penser que l'absence du père de Bard dans son enfance et son éducation soit responsable de sa personnalité et de son attitude, sans donner plus de précisions. Du point de vue narratif, c'est un élément très flou.



Figure 39 - La mère de Madeline répondant au téléphone, son soutien semblant mitigé (Matt Makes Games, 2018)

En revanche, si l'on revient sur l'idée du *care thématique* comme outil pour alimenter le *care giving*, l'imaginaire de l'enfance peut aussi être mobilisé. Celui-ci peut être connecté à une période où le *care* est particulièrement présent, les enfants étant une catégorie de population y étant particulièrement sujette. En faisant appel au souvenir de cette période, les jeux vidéo pourraient alors rappeler les relations de *care* vécues et ainsi aider à l'alimentation du cercle vertueux de relations de *care*. À noter également que la mémoire est un élément qui peut être tout particulièrement sollicité dans les jeux et constituer un challenge : dans *Wandersong*, reproduire une séquence de notes après l'avoir observée, dans *Celeste*, se souvenir des obstacles repérés grâce à une longue-vue présente dans certains tableaux particulièrement longs. Il est ainsi envisageable de faire appel aux relations de *care* mises en place

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
plus tôt dans un jeu en les remémorant aux joueur.se.s pour les inciter à les reproduire dans d'autres situations.

4.3.6. Évaluation

Le dernier pilier d'apprentissage du *care* repose sur l'évaluation. C'est un principe que nous avons déjà abordé à de nombreuses reprises, expliquant notamment sa nécessité de la part du *care receiver* pour permettre au *care giver* de connaître les résultats de son *care giving*. Pour reprendre cette idée tout en corroborant avec celle de l'habitude et de la pratique répétée, nous pouvons citer à nouveau Agata Zielinski : « le *care* s'acquiert et s'affine au contact de ceux dont la situation le réclame. C'est à force d'erreurs ou d'inadéquations corrigées, de mots ou de gestes maladroits que l'on nous aura fait remarquer... que la réponse s'affine. C'est bien celui qui reçoit le *care* qui guide, évalue, reste le maître du soin donné. » (Zielinski, 2010 : §22). Le *care receiver* est jury et c'est donc en pointant les échecs de son *care giver* que iel lui permet de s'améliorer. Cela va également à l'encontre de l'idée qui aurait pu apparaître par la notion de compétence, c'est-à-dire qu'une personne compétente dans le *care giving* puisse se dispenser de l'évaluation des *care receiver* et se reposer ainsi sur son habileté. Zielinski nous explique, par l'intermédiaire de Tronto, la nécessité de la sollicitude dans le guidage de l'utilisation de cette compétence acquise et cultivée : « [Tronto] met en garde contre la réduction de l'éthique à un code déontologique dont il suffirait de cocher les cases pour se déclarer moralement compétent ! La compétence devrait donc se laisser guider par la sollicitude, qui elle ne se commande pas. » (Zielinski, 2010 : §18). Cela reste le moteur principal de la démarche de *care* et rappelle la nécessité de toujours prendre en compte l'évaluation du *care receiver*.

Cela peut laisser à penser que seul le résultat incombe, dans la mesure où, peu importe les moyens, tant que le bien-être ou l'autonomie du *care receiver* est supérieur, l'éthique du *care* est appliquée. Toutefois, Zielinski ajoute un paramètre supplémentaire qui nuance cela et définit la compétence non pas seulement pas ses résultats : ' la dimension morale de la compétence se mesure [...] à son résultat, mais ne se réduit pas à celui-ci. L'attitude, la manière dont sont vécus les actes du « prendre soin » contribuent à faire du *care* une activité morale. ' (Zielinski, 2010 : §19). C'est de nouveau une preuve de la nécessité de combinaison entre pratique et posture qui précise également l'évaluation : celle-ci doit se faire au niveau des résultats comme des moyens pour y arriver. Plus précisément, ' la visée du *care* est au-delà de la stricte adéquation de la réponse à un besoin. Le *care* doit offrir à l'autre les conditions d'éprouver sa dignité – le restituer à ce que Ricoeur appelle « l'estime de soi ». ' (*ibid.* : §19). Si la finalité du *care* se fait dans la blessure de la dignité d'autrui, il est alors légitime de le questionner.



Figure 40 - Un des membres de l'équipage dont Bard a fait partie le remercie et précise que iel leur a apporté quelque chose de bon, constituant un retour sur son attitude et ses actions (Greg Lobanov, 2018)

L'évaluation des performances de *care* dans les jeux étudiés se fait de deux manières : par les réactions des personnages du jeu dans *Celeste* et *Wandersong* ainsi que par les réactions des joueur.se.s dans *Kind Words*. Dans ce dernier, la réception d'une lettre suite à une requête peut faire l'objet soit d'un remerciement accompagné d'un sticker (qui permet à son.sa récepteur.trice, si iel ne le possédait pas déjà, de le gagner), soit d'un signalement, soit d'aucune réaction (auquel cas le *care giving* est absent de toute évaluation et ne peut pas être considéré comme tel). Le remerciement est possible en cliquant sur un bouton nommé « Say thank you with a sticker »⁷⁷, utilisant ainsi la récompense par sticker en guise d'évaluation positive. Le signalement, lui, correspond à son homologue négatif, mais peut ne pas aboutir. Un.e joueur.se qui aurait ainsi prodigué un mauvais *care* pourrait ne pas le savoir, de même que si celui-ci avait été bon, pour peu que son récepteur décide de ne rien faire, ne consulte jamais la réponse ou que son signalement n'aboutisse pas. En revanche, *Kind Words* met en garde sur cela dans la section « Writing Letters » de sa catégorie « Help », conçue pour guider et conseiller : « people might not even be asking for answers, they just want to vent and be heard. That's ok! »⁷⁸. Forcer les joueur.se.s à répondre au *care* qui leur est accordé pouvant aller à l'encontre de leurs besoins et leur imposer une pression, cette démarche paraît sensée par rapport aux objectifs du jeu. Cela nous rappelle que le *care giving* se fait en réponse à autrui et uniquement pour iel, et donc que ce sont ses besoins qui priment. Tout *care giving* ne fait donc pas l'objet d'une réponse, mais celle-ci est

⁷⁷ « Dites merci avec un sticker » [notre traduction]

⁷⁸ « les gens n'attendent peut-être même pas de réponses, ils veulent juste évacuer et être écoutés. C'est OK ! » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

nécessaire pour s'assurer qu'il s'agissait bien d'un *care giving*. À noter, toutefois, que le Mail Deer remercie toujours les joueur.se.s quand ceux-ci écrivent une lettre, remercient d'autres joueur.se.s ou même effectuent un signalement, témoignant d'une reconnaissance de chacune de ces contributions, permettant théoriquement un meilleur bien-être de chacun ainsi qu'un retour minimal sur un *care giving* qui n'aurait pas d'évaluation de la part de son ou sa récepteur.trice.



Figure 41 - Illustration de l'écran de consultation des réponses, le bouton "say thanks with a sticker" étant mis en avant (Popcannibal, 2019)

La visibilité de l'évaluation du *care* est différente dans *Wandersong* et *Celeste*. Elle est très souvent affichée, la communication entre les personnages étant un élément essentiel : il est fréquent que les personnages expriment leurs ressentis face aux actions de Bard en le remerciant ou en parlant de ce que iel leur a apporté, que Madeline remercie Theo pour son aide... De même, le résultat de l'évolution de Madeline, étant au cœur de l'histoire, est mis au centre. Madeline semble bien plus heureuse et confiante à la fin de son aventure et non plus torturée par ses propres démons. Dans le cas de *Wandersong*, le jeu ne proposant aucune autre récompense que sa progression ainsi que le déblocage de danses exécutables à n'importe quel moment du jeu, le feedback narratif des réactions des personnages prend d'autant plus d'importance : leur venir en aide est l'un des seuls motifs du jeu et leurs retours en sont au cœur. Cela démontre une fois de plus la centralité du *care* dans *Wandersong*.

4.3.7. Paramètres à prendre en compte dans la modélisation d'un apprentissage du *care* par le jeu vidéo

À présent que nous avons passé en revue les potentialités que nous avons constaté dans l'apprentissage du *care* par le jeu vidéo, abordons les éléments qui nous paraissent manquants pour un apprentissage effectif de cela. En effet, l'utilisation des jeux vidéo comme outil d'apprentissage ne date pas d'aujourd'hui et les utilisations et recherches à son sujet sont de plus en plus nombreuses. En les étudiant, Alvarez et al. ont mis en place un modèle appelé CEPAJe ayant pour but d'analyser les jeux dans leur propension à servir d'outil d'apprentissage :

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

CRITÈRES ÉVALUATIFS/ DIMENSIONS	CULTURE DU JEU	COMPÉTENCE À JOUER	INTRODUCTION DE L'ACTIVITÉ	DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	DÉBRIEFING DE L'ACTIVITÉ
CONTEXTE (Context)	--	--	Temps et lieu d'apprentissage : affectent-ils l'activité ?...	Temps et lieu où se déroule cette phase de l'activité, équipement de l'établissement : affectent-ils l'activité ?...	Lieu où se déroule cette phase de l'activité, est-ce que le lieu affecte l'activité ?...
ENSEIGNANT (Nouvelle dimension)	Vocabulaire, marché, histoire, ressources...	Dextérité à jouer (<i>skillplay</i>), reconnaissance et compréhension des règles mises en présence (<i>patterns</i>)...	Habilité de l'enseignant à engager les apprenants dans le jeu.	Habilité à animer le jeu et à accompagner les apprenants durant l'activité de jeu (aide à la lecture et à l'utilisation du jeu...).	Habilité à débriefier la partie jouée.
PÉDAGOGIE (Pedagogic considerations)	--	--	Le jeu s'inscrit de manière cohérente et équilibrée dans le scénario pédagogique. Attendus pédagogiques ?	Le scénario d'utilisation tient compte des contraintes et limites du jeu.	Le scénario pédagogique prévoit de passer du plaisir de jouer au plaisir d'avoir compris / appris.
APPRENANT (Learner specification)	Vocabulaire, marché, histoire, ressources...	Dextérité à jouer (<i>skillplay</i>), reconnaissance et compréhension des règles mises en présence (<i>patterns</i>)...	Envie de s'engager dans le jeu proposé.	Habilité à utiliser et lire le jeu proposé.	Habilité à prendre du recul sur l'activité de jeu.
JEU (Mode of representation)	--	--	Comparatif entre le type de jeu, ses modes de représentation et les objectifs pédagogiques ou habilités visés (ESAR et briques de <i>gameplay</i>).	Le jeu propose des systèmes d'aide, des tutoriaux, des moyens de débloquent le joueur, prévoit l'accessibilité...	Un bilan est fourni au joueur : le jeu propose des métriques et des moyens explicites de les lire et les utiliser.

Figure 1- Modèle CEPAJe (Alvarez et al., 2016 : p.70)

Ce modèle, pour être compris, demande d'abord de considérer l'apprentissage comme inclus dans un schéma pédagogique faisant intervenir un.e enseignant.e, soit une aide extérieure ayant pour but de guider et faciliter l'activité (« the instructor would provide general instructions, guidelines, and assistance when needed. »⁷⁹ (Nino, Evans, 2015 : p.147)) ainsi qu'une introduction à l'activité qui se déroule avant la partie de jeu et un débriefing de l'activité qui se déroule après. La partie de jeu, dans cette perspective, est donc encadrée. Cette vision correspond à nombre de procédés éducatifs utilisant le jeu vidéo, la présence d'un.e enseignant.e étant essentielle à l'apprentissage : « la plupart des études sur l'utilisation efficace d'un serious game en classe démontrent le rôle central de l'enseignant dans la réussite de l'activité. » (Alvarez et al., 2016 : p.50).

En dehors du jeu qui est celui que nous avons le plus abordé jusqu'à maintenant, et de l'apprenant.e (le.a joueur.se donc) dont nous avons évoqué l'importance dans sa perception, ses schémas et sa

⁷⁹ « l'instructeur apporterait des consignes générales, des lignes directrices, et de l'assistance au besoin » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

culture, ce modèle met donc en relief différents paramètres. On trouve tout d'abord le contexte, influent à tout moment de l'activité, signifiant que pour un.e même apprenant.e, un même jeu et un.e même enseignant.e, l'apprentissage n'est pas nécessairement garanti si le contexte n'y est pas favorable. Selon la même logique, la culture de jeu, les compétences ainsi que l'habileté de l'enseignant.e à engager les apprenant.e.s dans le jeu, à l'animer la session de jeu et effectuer un débrief de la partie vont influencer l'apprentissage, de même que la pédagogie dans lequel tout cela s'inscrit. Les retours et l'aide apportées par le jeu en lui-même jouent également un rôle importants, et c'est là que l'on peut réfléchir à ceux qui sont mis en place : *Celeste*, par son mode assisté, permet de régler l'accessibilité du jeu en terme de difficulté, *Wandersong* donne des feedbacks sous forme de mise en scène et de narration par rapport aux personnages avec lesquels les joueur.se.s interagissent et *Kind Words* apporte autant une aide en jeu par sa catégorie « Help » que des feedbacks par l'intermédiaire des autres joueur.se.s (signalement ou remerciement).

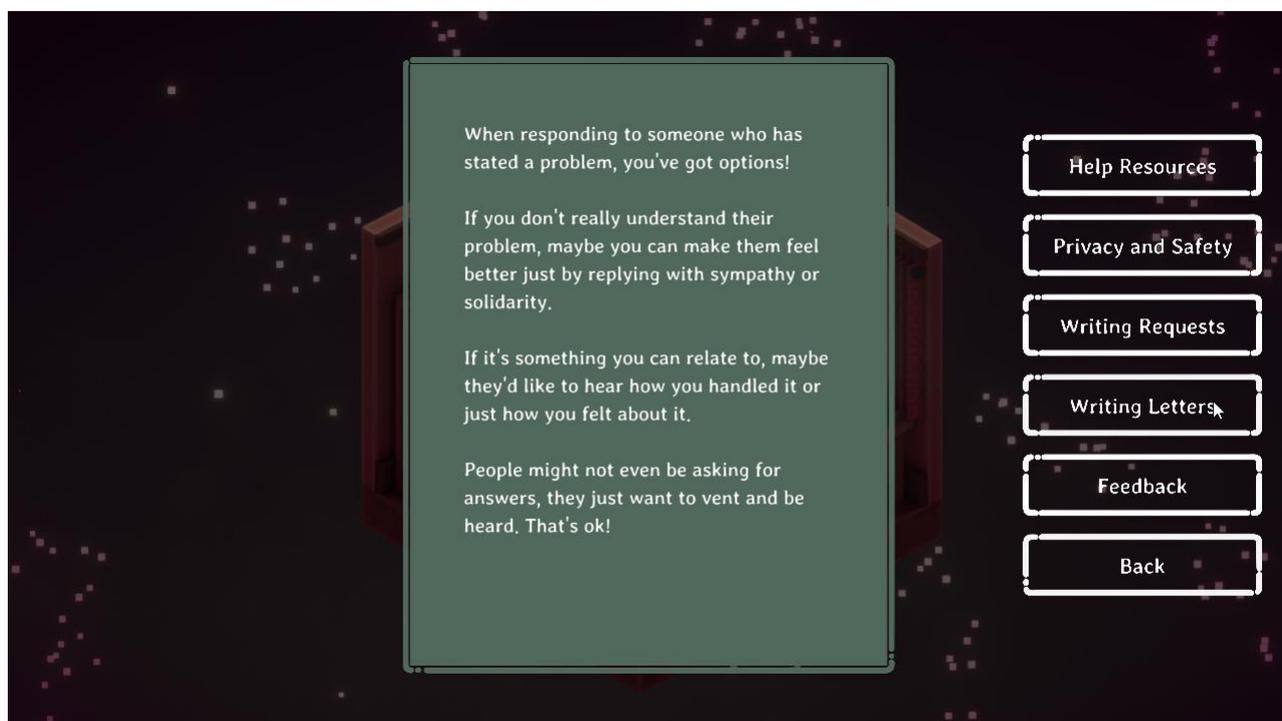


Figure 42 - Les conseils apportés par *Kind Words* dans la catégorie "Writing Letters" de l'aide (Popcannibal, 2019)

Grâce à ce modèle, on comprend donc que l'apprentissage du *care*, au même titre que n'importe quel apprentissage par le jeu vidéo, nécessite un alliage complexe entre contexte, pédagogie, aide extérieure, bagage culturel et vidéoludique des joueur.se.s et différentes qualités de la part des jeux vidéo pour être véritablement réalisé. De fait, il serait nécessaire de mettre en place des sessions pédagogiques complètes pour évaluer la réelle capacité de ces jeux à constituer un apprentissage.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Conclusion

Au cours de ce chapitre, nous avons passé en revue trois exemples de performances de *care* qui ne sont probablement qu'un échantillon des possibilités du jeu vidéo. De même, l'apprentissage de l'éthique du *care* par le jeu vidéo à la manière dont certains jeux peuvent être utilisés dans l'éducation ou la formation n'a été qu'à peine balayé ici. Sans doute une intervention extérieure peut-être par exemple apporter un guide dans la manipulation de l'éthique du *care*. De même, l'apprentissage, pour être valide, doit trouver ses conséquences et son utilisation dans la vie réelle, sans quoi le jeu vidéo ne serait qu'un outil pour l'exercer dans son propre cadre, ce qui n'aurait pas d'intérêt. Cela mérite à notre sens une étude plus poussée, de même que l'influence de l'exercice de différentes éthiques dans les jeux vidéo.

5. Les jeux vidéo comme espaces de réception du *care*

Introduction

Tout au long des chapitres précédents, nous avons mentionné le *care receiving*. Maintenant que le *care giving*, son complémentaire, a été exploré, nous allons pouvoir définir le *care receiving* plus en détail. Dans ce chapitre, il s'agira donc d'aborder notre hypothèse de ressenti de *care* par et dans le jeu vidéo : l'expérience du *care receiving* par le jeu vidéo. En revanche, comme nous l'avons mentionné, puisque cette hypothèse met tout particulièrement en jeu l'expérience des joueur.se.s, il ne nous sera pas possible de creuser le sujet en profondeur, cela nécessitant une étude spécialisée auprès des joueur.se.s. Plutôt, nous aborderons la potentialité de *care receiving* à travers des principes de design observés, dont nous pensons pouvoir attribuer un rôle. Bien-sûr, cette section en ressort tout particulièrement théorique, mais, parce que le jeu en tant qu'objet transmet des valeurs et crée de l'émotion dans son expérience, nous pensons que son design ne doit pas être ignoré dans l'effet qu'il a sur les joueur.se.s. Il faut aussi ajouter que le *care* est toujours mû d'une relation à deux niveaux, l'un pourvoyant et l'autre recevant. Il aurait ainsi été étrange de ne pas étudier ce second élément du *care* dans le jeu vidéo. Enfin, nous souhaitons préciser que les éléments de design évoqués en dessous peuvent ne tenir que du *care thématique*, la transition entre ce dernier et le *care receiving* dépendant de chaque joueur.se.

5.1. La position de bénéficiaire de *care*

L'importance de l'étude de la position de *care receiver* se dessine aussi par la réalisation que, parce qu'il a un rôle essentiel dans l'évaluation du *care*, sa réponse à celui-ci en est centrale. Comme ' c'est au destinataire, ultimement, d'évaluer si le soin reçu correspond au besoin éprouvé [...] il ne peut donc être simplement « objet » de soin, il en est en même temps le sujet.' (Zielinski, 2010 : §20). C'est un acteur au même titre que le.a pourvoyeur.se, qui ne doit pas être « conçu comme un être passif, défini par ses incapacités, ou comme un simple receveur de soin » (Garrau, Le Goff, 2010 : p.59). Cela est d'autant plus vrai que iel peut aussi prendre la place de pourvoyeur.se à tout moment, selon la situation. En tant que sujet, « ce n'est [donc] pas seulement sa vulnérabilité qui est en jeu, mais aussi son autonomie » (Zielinski, 2010 : §20). Cet élément est crucial et doit être inclus dans la compréhension des besoins des individus, au même titre que le bien-être, l'autonomie doit constituer un objectif du *care* : « la reconnaissance de [la singularité du bénéficiaire de *care*] apparaît comme la raison d'être de la réceptivité du pourvoyeur de *care*, et son autonomie, acquise ou retrouvée, constitue en quelque sorte la vérification empirique que le *care* effectué est un bon *care*.» (Garrau, Le Goff, 2010 : p.59).

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Bien-sûr, il ne s'agit pas de l'autonomie individualiste décrite par l'éthique du *care* elle-même, mais bien d'une autonomie dans le sens où l'individu peut vivre dignement et poursuivre des objectifs personnels sans pour autant être coupé de tout lien relationnel. Il est toujours question de l'autonomie relationnelle définie dans le premier chapitre. Ainsi Garrau et le Goff retranscrivent-elles la pensée de Noddings à ce sujet, qui différencie l'autonomie de l'indépendance : « dans le cadre de l'ontologie relationnelle développée par Noddings, cette autonomie n'apparaît pas dans l'indépendance du bénéficiaire par rapport au pourvoyeur de *care* » (Garrau, Le Goff, 2010 : 59). Elle définit plutôt celle-ci comme s'inscrivant « dans l'instauration d'une relation équilibrée, faite de reconnaissance mutuelle entre chacun des membres de la relation de *care* » (*ibid.* : 59). Dans cette perspective, il est aussi important de ne pas considérer la position de pourvoyeur.se de *care* comme dominante. Iel expose également ses vulnérabilités puisque comme nous l'avons vu le *care giving* nécessite la reconnaissance de sa propre vulnérabilité, et effectue un travail dont le poids peut s'avérer lourd. La reconnaissance de l'autre apparaît par la « réceptivité propre du bénéficiaire de *care*, sa *responsiveness* » (*ibid.* : 59). Celle-ci est un indicateur de l'équilibre de la relation, et par extension, de la valeur du *care*.

Un équivalent, si l'on peut dire, à la compétence de pourvoyeur.se de *care*, se situerait donc dans la « capacité à répondre » des bénéficiaires. Celle-ci étant responsable de la relation de *care* et pouvant influencer sur l'attitude des pourvoyeur.se.s (ielles peuvent se sentir valorisé.e.s, encouragé.e.s dans leur *care*, ou non...), il est naturel d'envisager son potentiel d'apprentissage également. Comme l'écrit Zielinski, « à cette phase de réception du soin correspond la capacité à répondre. » (Zielinski, 2010 : §9). À ce sujet, rappelons que le *care receiver* a aussi la responsabilité de l'évaluation du *care*⁸⁰, mais aussi qu'il faut être attentif à la manière de le mesurer. Comme l'écrit Pascale Molinier, « on peut mesurer le nombre de chemises repassées par une aide à domicile mais pas l'importance pour la personne âgée d'offrir et partager un café. » (Molinier, 2019 : §8). Encore une fois, le *care receiving* est subjectif et dépend des particularités de chaque situation et de chacun. De ce fait, « le travail du *care* échappe ainsi aux techniques gestionnaires d'évaluation, tout comme aux préconisations des guides de bonnes pratiques. » (*ibid.* : §8). Dès lors, il faut se méfier des rationalisations du bien-être qui auraient pour objectif de mesurer l'effet du *care*. Celui-ci doit être impérativement mesuré à l'échelle de l'individu.

5.2. Éléments de design pouvant faciliter le *care receiving*

En confrontant nos analyses de *Kind Words*, *Wandersong* et *Celeste* avec nos recherches sur le *care*

⁸⁰ « la capacité de réponse engage à la réceptivité, à la compréhension. C'est au destinataire, ultimement, d'évaluer si le soin reçu correspond au besoin éprouvé. » (Zielinski, 2010 : §20)

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
dans les jeux vidéo, nous avons identifié cinq éléments de design présents dans au moins deux des trois jeux et que nous pensons comme tout particulièrement aptes à apporter du *care* aux joueur.se.s lorsque ielles jouent. Tout du moins, ces éléments semblent avoir été pensés pour apporter du *care* aux joueur.se.s et, s'il n'est pas possible d'affirmer avec nos recherches que ces éléments donnent nécessairement du *care receiving*, peuvent constituer des pistes de recherches à ce sujet. Il s'agit donc ici d'un *care* du jeu vidéo vers ses utilisatrice.s qui peut être le résultat de la conception et la volonté des conceptrice.s du jeu.

5.2.1. Accompagnement et Autonomie

Le premier élément observé concerne une double perspective d'accompagnement et d'autonomie. Il s'agit à la fois de ne pas laisser les joueur.se.s livré.e.s à ielles-mêmes sans pour autant faire les choses à leur place.

Dans *Kind Words*, l'idée d'accompagnement se traduit par la présence d'une section d'aide intégrée au jeu ainsi que par les conseils donnés par le Mail Deer dans la gestion des requêtes. En dehors du jeu, la FAQ joue également ce rôle en donnant diverses recommandations sur le contenu des lettres et de leurs réponses. Au niveau autonomie, le jeu en laisse beaucoup dans l'écriture des requêtes et des réponses : c'est aux joueur.se.s de trouver les mots qui permettront de témoigner du *care*.

Du côté de *Celeste*, celui dispose d'un mode assisté permettant de modifier la jouabilité du jeu (et donc le gameplay) selon quatre options différentes (vitesse de jeu, endurance illimitée, sprints en l'air et invincibilité) et ainsi le rendre plus accessible au besoin. L'activation de ce mode et la manipulation de ses paramètres est entièrement sous contrôle des joueur.se.s : *Celeste* ne fait rien à leur place, ce sont elleux qui choisissent les options que ielles vont paramétrer. De plus, même s'il est possible de rendre Madeline invincible, modifiant la traversée des niveaux, son contrôle reste toujours aux mains des joueur.se.s. Pour comparer, nous pouvons prendre l'exemple de *Mario Kart 8 Deluxe* qui propose une option d'assistance dont l'effet consiste à exécuter automatiquement des virages pour rediriger le véhicule quand son conducteur est trop proche d'un vide. Une partie du contrôle est altéré par le jeu, ce que ne fait pas *Celeste*. Cette idée transparait dans les explications du mode assisté qui sont donnés lorsque l'on souhaite l'activer : « *Celeste* a été conçu pour être difficile tout en restant accessible. Nous pensons que cette difficulté est essentielle dans cette expérience. ». Ainsi, le mode assisté a été conçu dans le but d'accompagner les joueur.se.s dans leur ascension du Mont *Celeste* sans sacrifier l'expérience du chemin parcouru pour autant. En d'autres mots, le jeu soutient mais n'impose pas. Il cherche à conserver l'autonomie des joueur.se.s au maximum, ce qui est, nous l'avons vu, une finalité du *care* : en attribuant l'ascension du Mont *Celeste* à leurs efforts, les joueur.se.s peuvent s'approprier son succès, en faire une épreuve dont ils sont venus à bout par eux-mêmes.

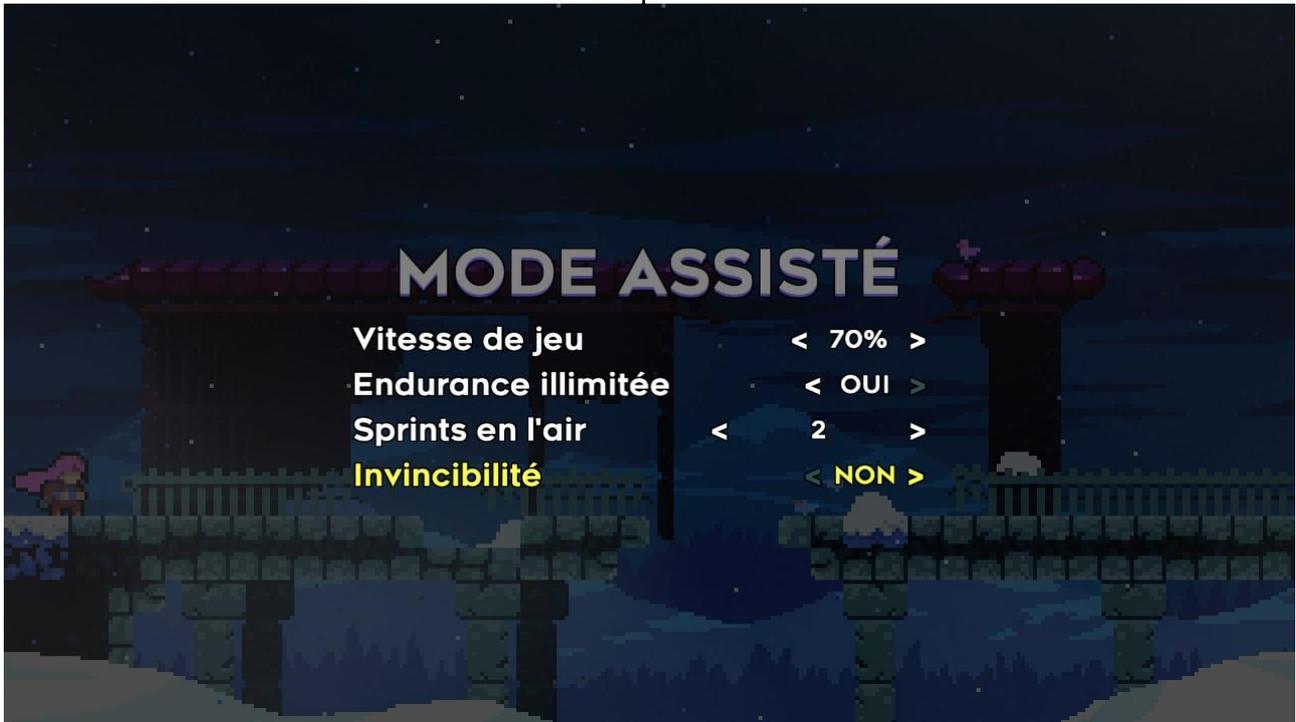


Figure 43 - Options du mode assisté de *Celeste* (Matt Makes Games, 2018)

Wandersong ne met pas de mode assisté à disposition ; sans doute parce que la contingence performative du jeu est moins présente. En revanche, on peut y voir un accompagnement dans la manière dont il donne toujours des indices sur ce qui doit être fait dans la suite du jeu, ainsi que la possibilité de les réécouter, mais ne donne jamais la solution directement. Par exemple, lorsque Bard fomente une révolte contre l'usine de Chismest, Miriam lui indique de chercher des personnes au chômage mais ne lui dit pas directement de qui il s'agit. En revanche, cela est un principe courant de *game design* qu'il est difficile de rattacher à une volonté particulière de *care*. De même, dans des séquences de chant s'apparentant à un jeu de rythme, en plus de l'indicateur des notes qui arrivent (qui vont devoir être jouées quand elles atteindront un certain point à la manière de *Guitar Hero*), un indicateur dynamique apparaît sur les positions à adopter tout au cours de la séquence. Cela apporte une aide par rapport au challenge demandé qui ne réalise pas la séquence à la place des joueur.se.s mais lui apporte plutôt une visibilité supplémentaire sur la performance à exécuter. Cela relève davantage d'éléments mis en place afin d'assurer la compréhension du challenge que d'une volonté de prendre soin des joueur.se.s. Quoiqu'il en soit, *Wandersong* accorde malgré tout une certaine place à l'autonomie, notamment en permettant à plusieurs reprises dans le jeu d'imaginer des séquences de chant qui seront rejouées par d'autres personnages ou transformées en musique passant dans certaines zones. Il est également possible de chanter à tout moment ainsi que de modifier le ton de la voix de Bard en se baissant dans le jeu. *Wandersong* permet ainsi à ses joueur.se.s une certaine part d'expression et d'appropriation de l'expérience de jeu.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

5.2.2. « Forgiveness »

Le concept de *forgiveness* est tout particulièrement utilisé dans l'univers du jeu vidéo pour caractériser une propriété de design. Cela consiste à « pardonner » les erreurs des joueur.se.s et leur accorder de la marge sur celle-ci pour se rattraper ou ne pas être puni.e.s. On peut le voir comme une forme d'attention qui chercherait à limiter la frustration ou le sentiment d'échec, valorisant ainsi davantage, par contraste, les victoires des joueur.se.s.

Dans *Celeste*, cette *forgiveness* est présente dans les contrôles de Madeline (influant sa jouabilité et son gameplay), ceux-ci donnant des marges d'erreurs larges afin que, même si les joueur.se.s ont aient un peu trop tôt ou trop tard, ielles réussissent leur action malgré tout. Cela est présent par exemple lors des sauts depuis une plateforme : les joueur.se.s disposent de quelques *frames*⁸¹ après avoir quitté une plateforme pour sauter malgré tout. À cela s'ajoute la présence de « zones de sécurité » dans certains tableaux, à savoir des moments où il est possible de s'arrêter et ne pas devoir recommencer tout le tableau si l'on échoue.

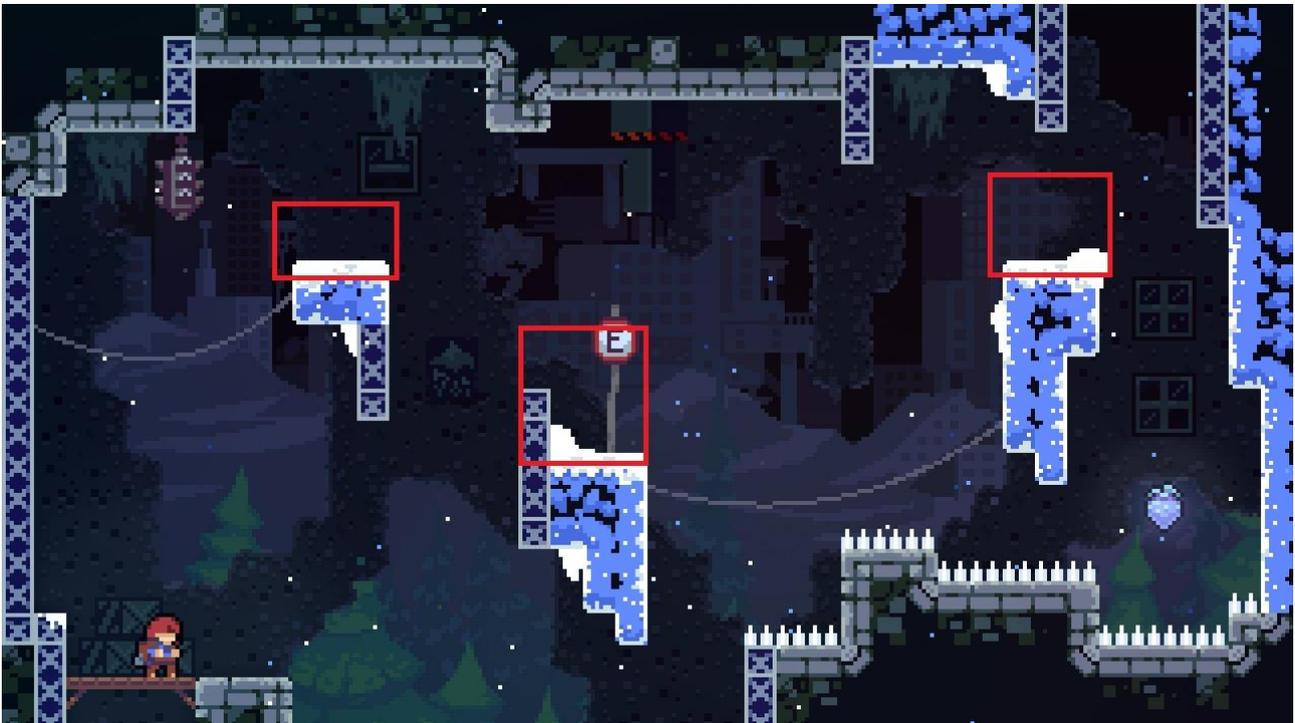


Figure 44 - Mise en évidence des zones de repos dans un tableau de jeu de Celeste (rectangles rouges) (Matt Makes Games, 2018)

Wandersong dispose de mécanismes similaires, mais a la particularité d'être particulièrement tolérant dans l'exécution des séquences de chant où il faut réaliser un input particulier à un moment donné.

⁸¹ Selon Wikipédia, une frame est « une étape d'animation du jeu. Parler en frames permet de décortiquer et de donner un ordre de temps à une séquence particulière de jeu ; par exemple le stand HK (high kick) de Ryu dans street fighter 4 se décompose en 33 frames dont 9 startup frames, 4 active frames et 20 recovers frames. Il faut préciser que le nombre de frames par seconde dépend des jeux, c'est le plus souvent 60 frames/seconde (FPS) pour les plus récents. » (https://fr.wikipedia.org/wiki/Lexique_du_jeu_de_combat)

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Là où *Celeste* exige beaucoup de précision dans son exécution, la moindre erreur pouvant résulter en l'échec et le recommencement d'un tableau, *Wandersong* continue la séquence même si une erreur intervient et détermine le succès de celle-ci même si un certain nombre d'erreurs sont apparues.

Kind Words, lui, ne comporte pas vraiment d'éléments de design *forgiving*, le concept d'erreur n'étant pas véritablement présent dans ce jeu. Celui-ci réside davantage dans le traitement des signalements par les conceptrices du jeu, qu'il faudrait évaluer pour le déterminer.

5.2.3. Bienveillance

La bienveillance peut parfois se confondre avec la *forgiveness*, mais nous l'employons ici pour caractériser des éléments de jeux qui témoignent d'une forme de bienveillance envers les joueur.se.s qui n'est pas liée directement au traitement de l'échec ou de l'erreur. Pour illustrer cela, prenons un exemple dans chacun des jeux de notre corpus. *Celeste* met en place cela via des messages s'affichant entre les niveaux au début du jeu. Ceux-ci apparaissent sous la forme de lettres envoyées depuis le Canada, lieu de résidence d'une grande partie des conceptrices du jeu, et expriment des messages réconfortants ou encourageants par rapport au jeu. Le plus représentatif de cette idée est celui qui parle du compteur de morts, apparaissant à chaque fin de niveau pour indiquer aux joueur.se.s combien de fois ils sont morts dans le niveau afin d'arriver à sa fin : « Sois fier de ton Compteur de morts ! Plus tu meurs, plus tu apprends. N'abandonne pas ! ».



Figure 45 - Exemple de lettre reçue par les joueur.se.s entre les niveaux (Matt Makes Games, 2018)

La présentation de la lettre donne l'indice de venir directement des conceptrices, comme un accompagnement face au jeu et à ses challenges. C'est une manière de témoigner de l'attention et de la sollicitude envers les joueur.se.s mais aussi de prendre partiellement en charge la manière dont ils gèrent les difficultés de *Celeste*, constituant ainsi du *care giving*. D'une manière similaire, le Mail

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Deer, seul personnage non-joueur de *Kind Words*, encourage, conseille et remercie régulièrement les joueur.se.s. Il communique ainsi de l'attention. *Wandersong* n'a pas d'équivalent à proprement parler, mais diffuse de nombreux discours pouvant résulter en du *care receiving*, selon la situation des joueur.se.s. Nous pouvons prendre l'exemple du chapitre quatre dont nous avons beaucoup parlé jusqu'à présent. Dans celui-ci, Bard se retire chez sa mère à Chismest, déprimé à l'idée de ne pas être le héros et d'être impuissant. Malgré le fait qu'il se sente mal dans cette période, au même titre que de nombreux habitants de la ville, le jeu met régulièrement en avant l'idée de ne pas se forcer à être heureux quand « ça ne va pas », notamment via Happy Kid. Le jouet illustre l'idéal du personnage toujours heureux et qui rend les autres heureux, ce peu importe la situation. Avatar d'une erreur de compréhension du besoin des autres illustrée à la fin du chapitre comme nous l'avons expliqué, Happy Kid est déjà déconstruit à ce moment-là, mais pas seulement. Dès que Bard sort de sa maison au début du chapitre, il croise un homme déguisé en Happy Kid, payé pour en faire la promotion. En revanche, cette même personne peut être croisée en dehors de ses heures de travail, durant lesquelles elle révèle détester son travail. Jouer Happy Kid signifiant se forcer à montrer une image heureuse en permanence est épuisant pour cette personne et lui cause du mal. Ainsi *Wandersong* déconstruit-il l'idée que se forcer à être heureux en permanence permette d'être effectivement heureux.



Figure 46 - Exemple de discours véhiculé par Bard (Greg Lobanov, 2018)

Certain.e.s joueur.se.s peuvent se retrouver en cela et recevoir ainsi un message positif qui puisse les aider à faire face à certaines émotions et situations. Par l'intermédiaire de Bard notamment, nombre de messages similaires peuvent apparaître, iel insistant par exemple sur l'idée qu'il est acceptable de faire des erreurs, de ne pas réussir à exprimer une idée ou de ne pas se sentir heureux. Ceux-ci peuvent apporter un réconfort aux joueur.se.s et leur donner des clés pour les aider à vivre au jour le jour.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

5.2.4. Coziness

À présent, abordons un concept dont nous avons parlé en introduction : la *coziness* ou *cozy design*⁸². Sans rentrer dans les détails, le principe consiste à créer un espace confortable où le stress est réduit au maximum. Il s'agirait d'un élément visant au bien-être des joueur.se.s, d'où le rapprochement avec le *care*. Celui-ci est tout particulièrement présent dans *Kind Words*, que ce soit dans l'esthétique *lo-fi* de la musique que dans le visuel : une petite chambre, des peluches, une palette de couleurs douce... Tous des éléments caractéristiques de l'esprit *cozy*, dont l'équivalent français pour être « confortable » (le terme étant à l'origine essentiellement utilisé pour parler d'agencement d'intérieur comme un salon, par exemple). On peut aussi le retrouver dans *Celeste* dans les sections où Madeline discute avec Theo autour d'un feu de camp. Dans celles-ci, la musique, jouée à la guitare acoustique, reprenant le code de la guitare de feu de camps, est plus discrète qu'à l'accoutumée (à écouter sur ce lien : <https://www.youtube.com/watch?v=oZ-LYZ8pU>). Dans ces moments-là, il semble que le jeu cherche à créer une atmosphère relaxante et réconfortante, à l'image du personnage de Theo.

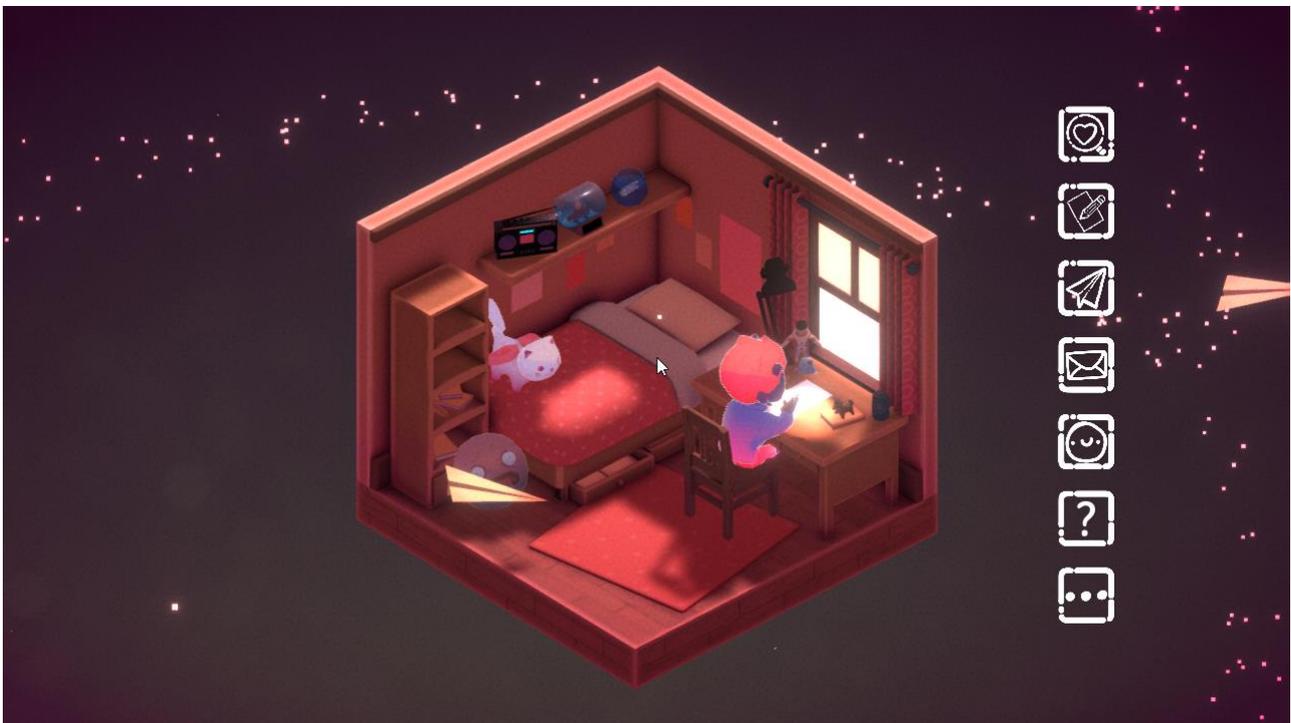


Figure 47 - Design de la chambre dans laquelle se passe la quasi-totalité du jeu (Popcannibal, 2019)

5.2.5. Inclusivité

Enfin, le dernier point caractéristique dont nous souhaitons parler fait écho à la définition de littérature *care* selon Marjolaine Deschênes, à savoir une littérature où un « souci d'égalité entre les sexes ou les différentes identités [...] est présent » (Deschênes, 2015 : 222). Il s'agit donc de l'inclusivité, très

⁸² Voir par exemple l'analyse du jeu vidéo *Animal Crossing New Horizons* de la chaîne youtube *Ludology* : https://www.youtube.com/watch?v=xlqKNO_kuIU

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
présente dans *Wandersong*. On y observe des personnages de toutes couleurs de peaux, des personnages non-binaires comme Bard ou encore Ash, dont les autres parlent avec le pronom « they » ayant la particularité de ne pas déterminer le genre de la personne évoquée ou mentionnés avec des pronoms masculins comme féminins, y sont aussi présentés des personnages homosexuels comme les trolls de la caverne du début du jeu (cela étant déduit par le fait que tous deux se font appeler par des pronoms masculins). De même, dans *Celeste* comme *Wandersong*, nombre de personnages importants – soit jouant un rôle important dans l'histoire ou ayant des positions particulièrement élevées dans la société du jeu - sont des femmes : Madeline, Miriam, la reine du royaume de Chandeesh, la maire du village de Langtree, l'héroïne Audrey, etc. Ces deux jeux et tout particulièrement *Wandersong*, l'univers de ce-dernier comportant de nombreux personnages, montrent ainsi un souci de représentations diversifiées et d'inclusivité. Si cela est intégré au *care*, c'est aussi parce que le sentiment d'être représenté et rendu visible apporté en jouant au jeu peut être une clé de bien-être pour les personnes concernées. Par la création de personnages qui en font l'écho, les conceptrices peuvent ainsi témoigner du souci des populations représentées, leur proposer du *care*.

5.3. Différenciation avec le *care thématique* et conditions du *care receiving*

Nous parlions de l'inclusivité comme moteur potentiel de *care receiving* juste avant, et, bien évidemment, la manière dont cela est fait importe et il ne suffit pas que des représentations diversifiées soient présentes pour aboutir au sentiment de *care*, leur traitement ayant un impact également. Cela constitue notamment le potentiel point de rupture entre l'inclusivité et la diversité de représentations en guise de *care receiving* et leur considération sous la forme de *care thématique*. En effet, on ne peut considérer cet élément comme du *care receiving* que si la manière dont il est mis en œuvre permet aux populations concernées de sentir un bien-être par rapport à cette problématique, de se sentir représentée et que cela les aide à vivre. Sans cela, il s'agit davantage d'un *care thématique* qui témoigne du souci de représentation de ces populations. À l'inverse, la manière dont sont éprouvés les récits et thématiques évoquées dans le chapitre trois peuvent résulter en du *care receiving* selon la sensibilité et le vécu des joueur.se.s. Dans tous les cas, le *care receiving* reste conditionné par l'expérience des joueur.se.s et si notre analyse a fait ressortir des points communs entre les jeux étudiés qui pourraient expliquer leur rattachement à la notion de *caregame*, il est important de rappeler que cela reste le résultat de notre analyse et qu'elle n'a pas vocation à décrire universellement ce qui dans un jeu vidéo peut aboutir en un sentiment de *care* chez ses joueur.se.s. Cela reste dépendant du contexte d'un.e joueur.se, soit, de manière non-exhaustive, sa situation personnelle, sa culture, son environnement de jeu... Qui sont autant de paramètres qu'il conviendrait d'étudier afin de mieux définir des conditions de *care receiving* par le jeu vidéo. Par exemple, il est tout à fait imaginable que

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
pour un même jeu et un environnement de jeu similaire, l'état émotionnel et mental de celui ou celle qui joue autorise à sa première partie un ressenti de *care* sans que cela apparaisse nécessairement sur la seconde partie. De fait, il est important de rester critique de ce qui pourrait être identifié comme permettant le *care receiving*.

5.4. Le jeu vidéo comme miroir de soi : l'expérience du *self-care*

À présent que nous avons passé en revue divers composantes possibles du *care receiving* par les jeux vidéo, il y'a une dernière perspective que nous souhaitons aborder. Celle-ci concerne un *care receiving* qui serait reçu par les joueur.se.s en réponse à leur propre *care giving*, à leur expérience de *care* d'une autre entité dans le jeu. Il s'agirait ici d'aborder le concept de *self-care*, soit prendre soin de soi-même. Dans cette optique, le.a pourvoyeur.se et le.a bénéficiaire de *care* sont la même personne.

Pour approfondir cette idée, revenons sur le concept du temple miroir de *Celeste*. Celui-ci exacerbe le concept du mont *Celeste* : il révèle ce qu'il y'a à l'intérieur de ceux qui le traversent. Theo le mentionne en exprimant son intuition à Madeline, lorsque celle-ci le croise pour la première fois emprisonné : « As-tu l'impression que cet endroit te connaît mieux que tu ne te connais toi-même ? ». Le temple agit comme un miroir au sens métaphorique en matérialisant différentes réflexions de Madeline : son double maléfique Badeline et ses démons intérieurs mais aussi une image confiante et plus forte d'elle. Ainsi, de la même manière que Madeline surmonte ses difficultés et parvient à l'ascension du Mont *Celeste* en interagissant avec les différentes personnifications de parties d'elle, les joueur.se.s ne pourraient-ils pas prendre soin d'eux-mêmes par le contrôle de Madeline ? Celle-ci agit comme un avatar, une extension de l'identité des joueur.se.s. C'est un intermédiaire qui peut constituer une image miroir d'elleux par projection-identification. En la menant au terme de son aventure, en faisant preuve d'empathie à son égard et somme toute par l'expérience du *care* de Madeline, les joueur.se.s pourraient également faire l'expérience du *care receiving*. À l'image du mont *Celeste*, le lieu de cure de Madeline, le jeu vidéo constituerait un lieu de cure pour les joueur.se.s.



Figure 48 - Une facette de Madeline lui parlant à travers un miroir, plus confiante et assurée (Matt Makes Games, 2018)

Ainsi, le jeu vidéo fonctionnerait à l'image d'un miroir : par l'incarnation d'un personnage souffrant mais parvenant à sa guérison, il donnerait des éléments dans lesquels les joueur.se.s pourraient se retrouver et effectuer un chemin similaire. Le parcours de Madeline serait ainsi également le leur, idée amplifiée notamment par l'interprétation de la difficulté du jeu comme la difficulté de Madeline à surmonter sa maladie : en éprouvant cette difficulté, les joueur.se.s éprouvent un sentiment similaire à celui de Madeline. *Celeste* met également en place d'autres stratagèmes pour communiquer et donner à faire l'expérience des émotions et ressentis de Madeline : les dialogues et la mise en scène lui permettent de s'exprimer directement mais le *level design* et les capacités acquises jouent également un rôle. En effet, le *level design* varie au rythme des émotions de Madeline : étroit et labyrinthique dans les passages où Madeline est plus anxieuse, bien plus ouvert et spacieux quand elle se sent en bonne voie⁸³. De même pour les capacités qui lui sont données, la plume étant la plus emblématique : après sa discussion avec Theo dans l'avant dernier chapitre « Réflexion » où elle témoigne d'une grande avancée dans sa résilience, des plumes qui lui permettent de voler librement dans les niveaux pendant un certain temps apparaissent – témoignant de sa légèreté nouvellement acquise. Tout cela participe à rapprocher l'expérience des joueur.se.s à celle que pourrait vivre Madeline et donc faire de son aventure celle des joueur.se.s en leur donnant le maximum de clés pour la vivre. C'est en cela qu'une performance de *self-care* peut avoir lieu, et sans doute peut-on faire un parallèle similaire avec *Wandersong*. L'expérience de l'incarnation d'un personnage qui n'est pas le héros de son monde mais le devient en interagissant avec lui à sa manière pouvant certainement apporter à certain.e.s joueur.se.s un sentiment de *care receiving* dès lors que cela fait écho à leur propre existence et leur permet d'y

⁸³ Cette idée est tout particulièrement détaillée dans la vidéo suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=hYGqiHl5YrA>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

trouver des éléments pour mieux vivre avec.

Conclusion

Dans cette section, après avoir précisé la définition du *care receiving*, nous avons élaboré différentes interprétations des formes qu'il peut prendre dans l'expérience de jeu. Cette troisième perspective de *care* est venue compléter la précédente en donnant cette-fois le point de vue de bénéficiaire de *care*. En prenant le contre-pied du chapitre précédent, nous avons donc amené une focalisation davantage centrée sur l'expérience des joueur.se.s, primordiale dans la construction d'éthique d'un jeu vidéo. De la sorte, nous avons pu identifier divers éléments qui semblent transmettre un *care* à leur destination. Ce chapitre clôt l'analyse des moyens d'expression du *care* par un alliage spécifique entre le *care giving* et le *care receiving*. Ce faisant, nous avons donc étudié les dernières relations entre les joueur.se.s et le jeu permises par celui-ci : du jeu vers les joueur.se.s et des joueur.se.s vers elleux-mêmes.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Conclusion

Afin de donner un point final à notre étude du *care* dans les jeux vidéo, nous procéderons en trois temps. La première partie sera dédiée à un passage en revue des expressions du *care* observées, afin de synthétiser les réponses à notre problématique tout en apportant un éclairage supplémentaire à chacune. La seconde partie sera consacrée aux limites et faiblesses de ce mémoire, afin d'en mettre en lumière les défauts et donner matière à relativiser son contenu. Enfin, la troisième partie ouvrira le sujet aux horizons que nous lui voyons, notamment dans le but de donner des pistes de poursuite à l'étude de l'éthique (du *care*) vidéoludique.

1. Expressions du *care* dans les jeux vidéo

Nous avons observé des jeux vidéo qui mettent en récit, qui racontent du *care*. Par le biais de la narration, des relations entre les personnages, de l'univers qui est dépeint, ils le mettent en scène et en font peu ou prou leur thématique centrale. Ceux qui y jouent peuvent alors absorber ce récit, s'y plonger, le raconter et le partager. Elles peuvent témoigner de la vulnérabilité des personnages, de l'interdépendance qui les relie, des liens et du relationnel omniprésent qui régit leurs interactions, de la difficulté à maintenir une posture de *care* comme à aller au bout de ses convictions. En éprouvant ces histoires ou en les créant elleux-mêmes par le biais d'échanges épistolaires bienveillants, ils font vivre l'éthique du *care*. Les jeux vidéo donnent ainsi de la visibilité à cette éthique, ce qui peut être un apport bénéfique à la société contemporaine : « plus le *care* aura une place visible, institutionnalisée ou reconnue dans la société, plus l'attention de tous aux besoins les uns des autres sera favorisée, comme par un cercle vertueux. » (Zielinski, 2010 : §11). Dans leur capacité à véhiculer des récits et valeurs, les jeux vidéo peuvent ainsi jouer un rôle de transmission du *care*. Même, Zielinski, en suggérant une synthèse de la pensée de Tronto, conclut que « la reconnaissance sociale du *care* devrait en ce sens jouer un rôle éducatif. » (*ibid.* : §11), révélant dès lors dans notre cas le pouvoir du jeu vidéo en tant que média culturel dans l'apprentissage du *care* au niveau théorique. Cette expression plus thématique du *care* a donc un potentiel dans l'acquisition de savoirs et de connaissances en lien.

Ensuite, il n'y a pas que l'exhibition de l'éthique du *care* qui régisse son rapport au jeu vidéo, celui-ci se l'appropriant à sa manière, soit notamment par l'interactivité. Dans le jeu vidéo, l'éthique du *care* se traduit aussi par la création d'imaginaires ainsi que la conception d'une expérience esthétique à travers le *gameplay*, la narration et la mise en scène. Jouer à un *caregame* pourrait ainsi signifier faire une expérience esthétique de cette éthique. Dans l'objectif de créer une atmosphère particulière qui ait un potentiel d'incitation à l'adoption d'une attitude de *care* ou de son ressenti, les jeux vidéo peuvent requérir à différents marqueurs pragmatiques, différents signes culturels. Ceux-ci influence-

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
ront la perception des joueur.se.s, leur état, leur posture, leurs émotions, et tout cela crée une esthétique. Si celle-ci est variable à différents niveaux dans le trio de jeux observés, nous avons malgré tout constaté la propension à invoquer l'univers de l'enfance dans les trois, qui peut peut-être se retrouver dans les catégories de jeux dits *cozy*⁸⁴ ou encore *wholesome*⁸⁵. Les univers colorés et « mignons » y sont légions, probablement parce que cela est culturellement perçu comme relaxant, innocent ou gentil. Quoiqu'il en soit, cette esthétique retranscrit une vision du *care* sous d'autres dimensions : visuelles, sonores, interactives... qui en façonnent une image.

Plus que créer de l'atmosphère, nous avons aussi théorisé des performances de *care* que l'on peut voir comme proposées ou incitées dans les trois jeux étudiés. Celles-ci mettent en œuvre différents types de relations : entre les joueur.se.s eux-mêmes, des joueur.se.s vers les personnages du jeu et des joueur.se.s vers l'avatar qui fait le lien entre eux et le jeu. Chacun des trois jeux exhibe l'une d'entre elles, ce qui nous semble donner un panorama complet des relations de pourvoyeur.se de *care* que le jeu vidéo doit pouvoir mettre en place. En proposant ces performances, et notamment plutôt que d'autres plus hégémoniques et traditionnelles reposant notamment davantage sur une performance guerrière, ces jeux donnent une alternative qui a potentiellement un rôle à jouer dans la propagation de la pratique du *care* ainsi que de son apprentissage. Tout du moins, cela peut témoigner d'envies différentes de la part de joueur.se.s ou de conceptrices, qui aimeraient que les jeux vidéo proposent des expériences plus axées sur des moyens de pensées et d'actions différentes. Entre autres, inscrire le jeu vidéo comme un loisir et un art qui se soucie lui aussi de l'éthique du *care* et par extension, du monde, des autres et de son impact sur ses joueur.se.s.

Vis-à-vis de ce soucis, nous avons aussi observé une variété d'indices que nous croyons résulter d'une volonté de faire ressentir le *care* aux joueur.se.s dans leur expérience du jeu. Cette perspective met en lumière un potentiel thérapeutique du jeu vidéo, une capacité à réparer ou aider à guérir par sa pratique. Sans doute cela traduit-il une intention, une vision des développeur.se.s qui souhaiteraient utiliser le médium pour mettre en œuvre leur vision de l'éthique du *care*. Ceux-ci utilisent donc le jeu vidéo comme intermédiaire pour prendre soin d'autres personnes, donnant des clés pour aider à vivre dans les dialogues, textes et paratextes de leurs jeux ou encore par l'expérience de l'histoire de personnages eux-mêmes en thérapie, en guérison face à leurs difficultés. Bien-sûr, ce que les joueur.se.s ressentent ne peut pas totalement être prévu. Malgré tout, le design des jeux influence leur expérience, et il semblerait que chacun des jeux étudié démontre des possibilités qui ouvre la porte

⁸⁴ Pour rappel, *cozy* est le terme utilisé pour des jeux dont l'expérience est jugée confortable.

⁸⁵ Pour rappel, cela correspond globalement à des jeux au ton positif qui permettrait aux joueur.se.s de se sentir bien en y jouant.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
au bénéfice de *care* dans les jeux vidéo.

Dans le cas de *Kind Words*, on pourrait même parler de l'ambition de création d'un *safe space*, soit un espace sécurisé et confortable dans lequel tout un chacun peut s'ouvrir, parler de ses blessures et se voir proposer de l'aide et du soutien sous différentes formes. Et si l'on pourrait reprocher une vision édulcorée et naïve à l'éthique du *care*, nous constatons en revanche qu'il n'en est rien puisque chacun des trois jeux a la capacité de parler de dépression, d'anxiété, de travers lugubres ou difficiles de l'humanité qu'il n'a jamais été question de rejeter, mais plutôt de chercher à réparer ou guérir.

2. Limites & Faiblesses

En revanche, nos démonstrations ne sont bien évidemment pas exemptes de failles, ce dont nous avons parfaitement conscience. Le premier défaut de celles-ci consiste à l'absence d'une étude côté joueur, axé sur la réception de l'éthique du *care* et ses effets dans le jeu vidéo. Les joueur.se.s font-ils réellement une expérience du *care* ? Cela amène-t-il à des changements dans leurs comportements de la vie de tous les jours ? Se sentent-ils réellement bénéficiaires de *care* ? Et plus généralement, même si nous avons partiellement observé les retours d'une partie des joueur.se.s sur notre corpus, c'est l'observation de leur interaction avec le jeu, la rencontre entre elleux en tant qu'agent.e.s éthiques avec l'objet moral qu'est le jeu qui est manquante. Sans ce chaînon, il ne sera pas possible d'affirmer le réel potentiel de transmission d'éthique du *care* dans le jeu vidéo, ce pourquoi nous avons préféré parler d'expression, à la manière dont on pourrait lire une interprétation dans une œuvre. Bien-sûr, cette étude de réception permettrait également d'identifier avec plus de précision et de détails les mécanismes qui peuvent jouer dans ces expressions du *care*. En croisant leurs retours avec l'analyse du design des jeux, on obtiendrait une vision plus complète de ce qui entre en jeu dans le *care* du jeu vidéo.

Dans la même optique, c'est la collecte du point de vue des développeur.se.s des jeux respectifs que nous jugeons manquante ici. Sans les considérer comme paroles évangéliques attestant de l'effet produit sur les joueur.se.s, leur interrogation permettrait de mieux comprendre leurs intentions de design, enrichir les interprétations. Croisé avec l'expérience des joueur.se.s, on obtiendrait un panorama des différents acteurs de l'éthique des jeux vidéo tel que défini par Sicart – seule la communauté serait manquante, mais celle-ci pourrait être étudiée en parallèle de la réception des jeux. Ainsi, nous appelons à une recherche scientifique qui s'attèlerait à mettre en tension des observations centrées sur la réception avec nos observations davantage centrées sur la transmission. De même, une étude orientée sur le *play design* plutôt que le *game design* permettrait de compléter notre démarche partielle.

Toutefois, cette vision présente à notre sens un danger issu d'une potentielle contradiction. Parlebas

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

parlait de la gratuité du jeu comme d'un élément constitutif de celui-ci, ce qui peut nous amener à réfléchir sur le sens de la volonté de faire du jeu vidéo un instrument nécessaire utile à la société. S'ils peuvent l'être sans le vouloir ou malgré eux, leur potentiel d'apprentissage se situe peut-être également dans la particularité du jeu, dans l'attitude ludique qu'il incite. Des trois jeux étudiés, il ne paraît pas évident que ceux-ci cherchent à éduquer, mais plutôt à proposer des espaces d'expérimentation ou des expériences du *care* dans lesquelles les joueur.se.s peuvent évoluer. S'il est certain que le *care* s'acquiert et que les jeux vidéo peuvent déclencher une attitude ludique, le lien entre celle-ci et l'attitude de *care* reste encore flou et semé d'embûches.

Dans l'optique de compléter la recherche du *care* dans les jeux vidéo, il est aussi envisageable d'étudier d'autres jeux : des jeux d'époques différentes, des jeux de genres, d'origines de productions différents, etc. Cela permettrait d'une part de dresser une évolution de la représentation de l'éthique du *care* et observer ainsi l'apparition ou non d'un phénomène d'expansion de l'éthique du *care* dans les jeux vidéo, et d'autre part d'observer d'autres manières d'exprimer du *care* par le jeu vidéo. Le media a probablement toujours exprimé du *care* d'une manière ou d'une autre, mais peut-être ne l'a-t-il jamais autant fait qu'aujourd'hui. On peut constater, par exemple, une critique de la violence des héros vidéoludiques dans *Paper Mario : La Porte Millénaire*, sorti en 2004, via un garde du quartier Est de la ville principale, en réponse à sa défaite si les joueur.se.s choisissent de le combattre pour passer en force dans le quartier. Celui-ci se plaint de la propension des héros de jeu vidéo à toujours utiliser la violence pour arriver à leurs fins, élément que l'on peut aisément exclure de l'éthique du *care*, à quelques exceptions près. Pour autant, et malgré la bienveillance que lui accordent un certain nombre de personnages, l'histoire de Mario dans ce jeu est marquée de combats face à des ennemis en tout genre. Cette remarque traduisait peut-être déjà une volonté de remettre en cause les schémas traditionnels du jeu vidéo, sans pour autant en sortir complètement. La mise en lumière du *care* dans les jeux vidéo pourrait ainsi traduire une forme de rencontre entre une libération créative et la volonté du public de jouer à des jeux s'y inscrivant.

Revenons à présent sur ce que nous évoquions, dans le cas de *Celeste* notamment, au sujet du caractère expressif de ce jeu. Nous parlions d'un potentiel de celui-ci de rapprocher l'expérience du personnage joué à celle des joueur.se.s d'une manière unique aux jeux vidéo. En revanche, il faut se méfier à ce sujet de la rhétorique de l'empathie qui apparaît autour du jeu vidéo ces dernières années. Déconstruite, critiquée en long et en large par Bonnie Ruberg, celle-ci pointe le doigt sur le fait que jouer à un jeu vidéo ne suffit pas pour se mettre à la place de quelqu'un. La performance, l'incarnation proposée n'est qu'un fragment de la réalité et son exercice ne suffit pas pour justifier la compréhension totale des problématiques qui y sont liées. Il ne suffit pas de jouer un personnage trans pour comprendre ce que ressentent les personnes trans : un jeu vidéo n'en délivre qu'une image et

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

une expérience partielle, aussi bien dans son contenu que dans sa pratique. De plus, la promesse du jeu vidéo comme d'une pseudo « machine à empathie » tend à valoriser davantage les joueur.se.s que les personnes qui devraient être la cible de cette empathie : « such an invitation gives players the sense, too-easily-won, that they have proven themselves to be allies to those who are marginalized without putting their privilege to use toward any actual social change. In this sense, though it presents itself as invested in the “feelings of others,” the rhetoric of empathy acts in the service of players rather than those with whom those players might empathize. »⁸⁶ (Ruberg, 2020 : 64). De la même manière que l'on pourrait faire l'erreur de donner la part belle aux pourvoyeur.se.s de *care* en leur donnant l'autosatisfaction du sentiment d'avoir agi pour le bien-être d'autres par la mesure de leur performance pour eux-mêmes, la rhétorique de l'empathie appliqué au *care* risqué de donner lieu au sentiment d'avoir pris soin d'autres, d'en être capable. Exactement comme le *care* doit être accompagné d'actions, de la concrétisation d'une prise en charge pour se qualifier tel quel, l'exercice de l'éthique du *care* qui est fait par le jeu vidéo doit s'accompagner de son application dans le monde réel si tenté que l'on revendique l'adoption de l'éthique du *care*.

De là ressort l'idée de questionner la partialité des performances de *care* que nous avons proposées. Écrire une lettre pour venir en aide à quelqu'un n'est probablement pas du même acabit qu'aller à la rencontre de la personne qui écrit une requête dans *Kind Words*. Venir en aide aux personnages de l'univers de *Wandersong* afin d'en sauver le monde ne suffit pas que l'on sache prendre soin de tout un chacun, et mener Madeline à son terme ne signifie pas non plus que l'on est capable d'aider une personne souffrant de troubles anxiodépressifs à mieux vivre avec. Malgré tout, ces jeux peuvent néanmoins apporter des connaissances et expériences supplémentaires à leurs joueur.se.s au sujet du *care*. Les éléments appris par le jeu peuvent leur donner de nouvelles perspectives pour appréhender le monde réel, à la manière des jeux expressifs, et l'éthique du *care* dans les jeux vidéo peut présenter un autre intérêt : “more valuable than a video game that allows players to identify with someone else is a game that requires players to respect the people with whom they cannot identify. The rhetoric of empathy promises that video games can help us understand one another. Yet it is equally important, if not *more* important, for video games to show us we can value those we do not understand.”⁸⁷ (Ruberg, 2020 : 68). *Celeste* et *Wandersong* exhibent tous deux cela, par les intermédiaires de Badeline et Audrey

⁸⁶ « une telle invitation donne aux joueurs le sentiment, trop facilement acquis, qu'ils se sont prouvés comme alliés de ceux qui sont marginalisés sans utiliser leur privilège envers un véritable changement social. En ce sens, si elle se présente comme investie dans les « ressenti des autres », la rhétorique de l'empathie agit au service des joueurs plutôt qu'en faveur de ceux envers qui les joueurs pourraient s'identifier. » [notre traduction]

⁸⁷ « plus important qu'un jeu vidéo qui permet aux joueurs de s'identifier à quelqu'un d'autre est un jeu qui requiert des joueurs qu'ils respectent les personnes à qui ils ne peuvent pas s'identifier. La rhétorique de l'empathie promet que les jeux vidéo puissent nous aider à nous comprendre les uns les autres. Et pourtant c'est tout autant important, sinon plus important, que les jeux vidéo nous montrent que nous pouvons respecter ceux que nous ne comprenons pas. » [notre traduction]

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
notamment. Malgré le fait que Madeline déteste sa part d'ombre au début du jeu, elle finit par reconnaître sa valeur et chercher à la comprendre. De même, si Bard hait Audrey pour ses moyens d'actions violents et *careless*, il finit malgré tout par se retrouver bloqué avec elle et discuter pour essayer de la comprendre. C'est cette posture de *care* qui permet cette compréhension et qui peut être nourrie au-delà de la volonté de donner à s'identifier aux personnages, même si cela présente également un intérêt.

Enfin, le dernier point que nous souhaiterions aborder concernant les limites de ce mémoire concerne l'instabilité de la notion de *care*. Celle-ci continue d'évoluer et ses contours ne sont pas totalement définis, ce qui peut rendre sa manipulation bancal. En revanche, les jeux vidéo, en tant que médias culturels, peuvent en donner des visions et participer à sa construction, voir sa réinterprétation au goût de leur interactivité propre. Leur étude peut ainsi contribuer à sa (re)définition ainsi qu'à l'observation de son usage.

3. Ouvertures

Les failles dont nous avons parlé sont aussi autant d'occasion d'approfondir le sujet. Par exemple, on pourrait chercher à mieux comprendre ce qui crée le sentiment de *care* dans le jeu, ce que l'interaction avec peut créer ou imiter d'une expérience profondément humaine. Ce qui, de l'humain derrière la conception du jeu, peut ressortir dans l'objet final et être transmis de sorte à en faire un vecteur de *care* indirect. Si la propension du jeu vidéo à exprimer du *care* est tout à fait sujette à question, les ressentis des joueur.se.s, eux, peuvent demeurer : malgré l'absence d'humain dans l'interaction avec le jeu, il est peut-être toujours possible d'adopter la position de bénéficiaire de *care*. Cela questionnerait également le fondement relationnel du *care* : le.a pourvoyeur.se de *care* n'aurait pas nécessairement besoin d'être un être humain. Et si c'est le cas, on pourrait envisager de déléguer le *care* aux jeux vidéo, par exemple, ce qui amènerait son lot de problématiques. Cela ouvre notamment à la question de la place de l'humain dans l'apprentissage du *care* : qu'aurait-il d'absolument nécessaire ? Peut-on envisager un apprentissage exclusif par le jeu vidéo ?

Ces questionnements nous amènent également aux conditions qui permettent le bénéfice ou la performance de *care* par le jeu vidéo. Notre analyse n'en reste que partielle à ce sujet, et sans doute y'a-t-il des facteurs hors du jeu vidéo qui jouent dans l'expérience potentielle du *care* par le jeu vidéo. Quid des conditions dans lesquelles la partie de jeu est menée ? Quid du support ? Quid de l'influence de la communauté dans l'expérience du jeu ? Pour mieux comprendre ces conditions, il faudrait étudier différents paramètres.

Nous aurions aussi pu parler du traitement des violences et traumatismes dans les jeux vidéo, à travers le notion d'*aftercare* notamment, soit l'idée de *care* après une expérience particulièrement intense ou difficile. En effet, si comme nous l'avons dit une vision de l'éthique du *care* qui exclurait tout récit

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
de violence, de souffrance ou de sa démonstration ne ferait qu'occulter une réalité immuable, il faut aussi penser à la manière dont cela est traité. Peut-être y-a-t-il également du *care* dans la manière dont un jeu peut créer des moments de réflexion et de repos après les moments plus violents ou traumatiques qu'il expose. Il ne s'agit pas d'exclure la violence, mais plutôt de donner à réfléchir sur celle-ci ou encore de montrer ce qu'on peut faire pour la traiter dans une optique de *care*. Cela renvoie à la notion d'accompagnement notamment, qui mérite d'être décortiquée dans ce qu'elle peut avoir de *care* comme de pédagogique.

Enfin, l'éthique du *care* n'est probablement qu'une perspective parmi d'autres pour étudier ce que les jeux vidéo de la dernière décennie cherchent à apporter de nouveau en comparaison avec leurs prédécesseurs. On notera l'apparition, par exemple, du terme « ambient games »⁸⁸ pour parler de jeux relaxants et, à l'image du genre de musique éponyme, exigeant une attention plus réduite et laissant plus de place à la pensée, créant une dynamique nouvelle. De même, les apparitions de nouveaux genres de jeux ne sont pas indépendantes de l'environnement dans lequel elles se font. Les jeux vidéo peuvent aussi naître en réponse à des problématiques du monde réel. Il n'est pas surprenant à nos yeux que l'éthique du *care* semble y apparaître de plus en plus, dans un contexte où les vulnérabilités humaines semblent particulièrement apparentes, où l'on en aurait particulièrement besoin.

Ce mémoire a été motivé notamment par l'idée que les jeux vidéo puissent participer à accompagner nos vies dans les situations que nous traversons, nous donner à réfléchir et à expérimenter pour mieux comprendre le monde réel, mieux l'appréhender et peut-être faire preuve de plus d'attention, de sollicitude et de soin les uns envers les autres. Nous ne doutons pas que cela soit partagé par d'autres, et nous espérons ainsi que nos recherches à ce sujet puissent inspirer d'autres à étudier l'impact sociétal du jeu vidéo, au même titre que nous avons été inspirés par d'autres études sur le même fond.

⁸⁸ <https://theoutline.com/post/4181/ambient-video-game-legend-of-zelda?zd=1&zi=nr3bal7q>

Table des illustrations

Figure 1 - Exemple de tableau de jeu de Celeste (Matt Makes Games, 2018)	14
Figure 2 - Exemple de séquence de jeu de Wandersong, la roue de couleurs représentant la mécanique de chant (Greg Lobanov, 2018)	15
Figure 3 - Exemple d'écriture de lettres dans Kind Words (Popcannibal, 2019)	16
Figure 4 - Oshiro se parlant à lui-même, une seconde personnalité semblant le faire souffrir (Matt Makes Games, 2018)	38
Figure 5 - Madeline en pleine crise de panique, Theo à ses côtés pour l'aider (Matt Makes Games, 2018)	39
Figure 6 - L'œil géant, créant des vagues de distorsions qui pixellent les personnages (Matt Makes Games, 2018)	40
Figure 7 - Le choix de dialogue permettant de faire demander à Theo ce à quoi ressemble la dépression, l'aidant ainsi à mieux comprendre Madeline pour l'aider (Matt Makes Games, 2018)	41
Figure 8 - Miriam, agacée par le décalage entre ses priorités et celles de Bard (Greg Lobanov, 2018)	42
Figure 9 - Miriam tentant de reconforter Bard lorsque iel se sent inutile et non à la hauteur (Greg Lobanov, 2018)	43
Figure 10 - Exemple d'historique de requêtes et leurs réponses, les autres étant empilées en dessous de celle qui est affichée (Popcannibal, 2019)	44
Figure 11 - Oshiro culpabilisant de ne pas faire de Madeline sa priorité absolue en tant que cliente (Matt Makes Games, 2018)	45
Figure 12 - Les travailleurs de la ville de Chismest révélant à The Baron le résultat de l'usine sur leurs vies (Greg Lobanov, 2018)	46
Figure 13 - The Baron, prenant conscience du décalage entre ses intentions et la réalité (Greg Lobanov, 2018)	47
Figure 14 - Un habitant de Delphi, dépité (Greg Lobanov, 2018)	48
Figure 15 - Un homme en costume, incarnant Happy Kid, payé pour en faire la promotion (Greg Lobanov, 2018)	49
Figure 16 - Le Mail Deer, remerciant un.e joueur.se d'avoir pris le temps de penser à un.e étranger.gère (Popcannibal, 2019)	50
Figure 17 - L'exemple du bucheron veuf, accompagné de son fils (Greg Lobanov, 2018)	51
Figure 18 - Badeline, furieuse que Madeline cherche à l'abandonner -Matt Makes Games, 2018) ..	53
Figure 19 - Mask, un personnage parlant à Bard de l'interconnexion entre chaque élément du monde et de la nécessité de considérer les petits éléments pour en comprendre la totalité (Greg Lobanov, 2018)	54
Figure 20 - En cliquant sur un bouton "Report" lors de la consultation de requêtes, il est possible de choisir un motif de signalement que l'on pourra accompagner ensuite d'un commentaire (Popcannibal, 2019)	57
Figure 21 - Exemple de séquence de jeu, illustrant la présentation visuelle de Kind Words (Popcannibal, 2019)	58
Figure 22 - Illustration des personnages et du style des boîtes de dialogue (Matt Makes Games, 2018)	

Expressions de l'éthique du <i>care</i> dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.	59
.....	59
Figure 23 - Un château de l'univers de Wandersong (Greg Lobanov, 2018)	60
Figure 24 - Vue de près d'un bateau en bouteille installé dans la chambre du jeu (Popcannibal, 2019)	61
.....	61
Figure 25 - Miriam répétant à Bard, qui a voulu aider une personne âgée à nettoyer son jardin, que cela ne sert à rien, ignorant que c'est ce type d'actions qui conduiront à la restauration du monde de Wandersong (Greg Lobanov, 2018)	67
Figure 26 - Le général Mustafa offrant à Chrom, commandant ennemi contrôlé par le.a joueur.se, la possibilité d'éviter le combat (Nintendo, 2013)	68
Figure 27 - La voie "génocide" conduit à de nombreuses rencontres avec le personnage de Flowey, pointant le caractère monstrueux de l'avatar et des joueur.se.s, au même titre que de nombreux autres personnages du jeu (Toby Fox, 2015)	70
Figure 28 - La route génocide d'Undertale illustre cela, se focalisant sur l'augmentation de niveau, d'expérience, l'acquisition d'argent... lesquelles sont reliées dans le jeu à une motivation de pouvoir impliquant une attitude destructrice (Toby Fox, 2015)	71
Figure 29 - L'écran de consultation des requêtes (Popcannibal, 2019)	73
Figure 30 - L'écriture d'une réponse à une requête (Popcannibal, 2019)	74
Figure 31 - Un exemple d'avion en papier consulté, le bouton "Report" présent en bas à gauche de l'écran (Popcannibal, 2019)	75
Figure 32 - L'expression de la tristesse d'un personnage de Chismest, racontant ce qui cause la souffrance des habitant.e.s de la ville (Greg Lobanov, 2018)	76
Figure 33 - En donnant un plateau-repas au chien en présence de Winston, triste de ne pas réussir à gagner la compagnie du chien, tous les deux se rapprochent et Winston va mieux (Greg Lobanov, 2018)	77
Figure 34 - Scène de la nacelle dans laquelle il faut contrôler le mouvement de la plume de sorte à calmer la respiration de Madeline (Matt Makes Games, 2018)	79
Figure 35 - Saut en longueur tel qu'illustré dans le manuel de jeu de Super Mario 64 (Nintendo, 1996)	81
.....	81
Figure 36 - Phase de jeu durant laquelle on incarne Audrey, le héros (Greg Lobanov, 2018)	82
Figure 37 - Représentation schématique de la boucle de gameplay	84
Figure 38 - L'éthos de Bard (Greg Lobanov, 2018)	87
Figure 39 - La mère de Madeline répondant au téléphone, son soutien semblant mitigé (Matt Makes Games, 2018)	89
Figure 40 - Un des membres de l'équipage dont Bard a fait partie le.a remercie et précise que iel leur a apporté quelque chose de bon, constituant un retour sur son attitude et ses actions (Greg Lobanov, 2018)	90
Figure 41 - Illustration de l'écran de consultation des réponses, le bouton "say thanks with a sticker" étant mis en avant (Popcannibal, 2019)	91
Figure 42 - Les conseils apportés par Kind Words dans la catégorie "Writing Letters" de l'aide (Popcannibal, 2019)	94
Figure 43 - Options du mode assisté de Celeste (Matt Makes Games, 2018)	99
Figure 44 - Mise en évidence des zones de repos dans un tableau de jeu de Celeste (rectangles rouges)	

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

(Matt Makes Games, 2018)	100
Figure 45 - Exemple de lettre reçue par les joueur.se.s entre les niveaux (Matt Makes Games, 2018)	101
Figure 46 - Exemple de discours véhiculé par Bard (Greg Lobanov, 2018)	102
Figure 47 - Design de la chambre dans laquelle se passe la quasi-totalité du jeu (Popcannibal, 2019)	103
Figure 48 - Une facette de Madeline lui parlant à travers un miroir, plus confiante et assurée (Matt Makes Games, 2018)	105

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Bibliographie

Corpus

Celeste, Matt Makes Games (2018)

Kind Words, Popcannibal (2019)

Wandersong, Greg Lobanov, (2018)

Bibliographie Scientifique

Alvarez, J., Djaouti, D., Rampnoux, O. (2016). *Apprendre avec les serious game ?* France, Édition Canopé

Bogost, I. (2007). *Persuasive games : The expressive power of videogames*, Cambridge, États-Unis d'Amérique : the MIT press

Deschênes, M. (2015). Éthiques et philosophies politiques du *care*, du soin et de la sollicitude. Perspectives ricœurniennes et féministes : introduction , Dans *Les ateliers de l'éthique/The Ethics Forum*, 10(3), p. 4-12. Repéré à <https://www.erudit.org/fr/revues/ateliers/2015-v10-n3-ateliers02685/1037648ar.pdf>

Di Filippo, L. (2012). La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites. Dans *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, p. 171-192, Presses universitaires de Nancy

Dodier, N., Baszanger, I. (1997). Totalisation et altérité dans l'enquête ethnographique. Dans *Revue française de sociologie*, 38-1. p. 37-66

Foucault, M. (1975). Pouvoir et corps, Quel corps. Dans *Dits et écrits*, t.2, texte n°157, Paris, France : Gallimard

Garrau, M., Le Goff, A. (2010). *Introduction aux Théories du Care*, Paris, France : Presses Universitaires de France

Genvo, S. (2012). Comprendre et développer le potentiel expressif, *Hermès*, La Revue, 2012/1 (n° 62), p. 127-133. Repéré à : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-127.htm>

Genvo, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. (Thèse, Université de Lorraine, Metz) Repéré à <http://crem.univ-lorraine.fr/penser-la-formation-et-les-evolutions-du-jeu-sur-support-numerique>

Genvo, S. (2016). Defining and Designing Expressive games : the Case of Keys of a Gamespace. Dans *Exploring the Frontiers of Digital Gaming : Traditional Games, Expressive Games, Pervasive*

- Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
Games, Kinephanos, Special Issue, April 2016 / Numéro spécial, Avril 2016. Repéré à <https://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/>
- Giner, E., (2020). L'écriture inclusive et son usage dans mes travaux de thèse. Dans *Les Chroniques Vidéoludiques*. Repéré à <https://www.chroniquesvideoludiques.com/lecriture-inclusive-et-son-usage-dans-mes-travaux-de-these/>
- Hunicke, R., Leblanc, M., Zubek, R. (2004). MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research, Dans *Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference*, Sans Jose 2001-2004. Repéré à https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research
- Kagen, M. (2018). Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch. *Game Studies*. Dans *International journal of computer game research*, 18(2). Repéré à <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>
- Molinier, P. (2019). Care. Dans *Vocabulaire des histoires de vie et de la recherche biographique*, p. 201-204. Repéré à <https://www.cairn.info/vocabulaire-des-histoires-de-vie-et-de-la-recherche-9782749265018-page-201.htm>
- Murphy, J., Zagal, J. (2011). Videogames and the Ethics of *care*, Dans *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 3(3), p. 69-81. Repéré à <https://doi.org/10.4018/jgcms.2011070105>
- Nino, M., Evans, M. (2015). Fostering 21st-Century Skills in Constructivist Engineering Classrooms With Digital Game-Based Learning. Dans *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 10(3).
- Parlebas, P. (2015). Mauss et les principes de Serendip. Dans *Revue du MAUSS*, 2015/1 (n°45), p. 214-230. Accès : <https://www.cairn.info/revue-du-mauss-2015-1-page-214.htm#>
- Rollings, A., Morris, D. (2000). *Game Architecture and Design*. Scottsdale, États-Unis : Coriolis
- Ruberg, B. (2020). Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy”. Dans *Video Games, Communication, Culture and Critique*, 13(1), p. 54–71. Repéré à <https://doi.org/10.1093/ccc/tcz044>
- Sartori, G. (1994). Bien comparer, mal comparer. Dans *Revue internationale de politique comparée*, vol. 1 (n°1), p. 19-36, Louvain-la-Neuve, France : De Boeck Supérieur
- Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games*, Cambridge, Royaume-Uni : the MIT press.

- Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.
- Snauwaert, M. & Héту, D. (2018). Poétiques et imaginaires du care. Dans *Temps zéro*, n° 12. Repéré à <http://tempszero.contemporain.info/document1650>
- Trépanier-Jobin, G. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. Dans *Exploring the Frontiers of Digital Gaming : Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games*, Kinephanos, Special Issue, April 2016 / Numéro spécial, avril 2016. Repéré à <https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/>
- Tronto, J., Fisher, B. (1990). Toward a Feminist Theory of Caring. Dans *Circles of Care : Work and Identity in Women's Lives*, p. 36-54, Albany, États-Unis, SUNY Press
- Tronto, J. (2008). Du care. Dans *Revue du Mauss*, 2008/2 (n°32), p. 243-265. Repéré à : <https://www.cairn.info/revue-du-mauss-2008-2-page-243.htm>
- Tronto, J. (2009). *Un Monde vulnérable. Pour une politique du care*. Paris, France : La Découverte
- Vigour, C. (2005). *La comparaison dans les sciences sociales*. Paris, France : La Découverte. Repéré à <https://www.cairn.info/la-comparaison-dans-les-sciences-sociales--9782707143044.htm>
- Zagal, J. P. (2009). Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay, Dans *Proceedings of the Digital Interactive Games Research Association Conference*, Londres, Royaume-Uni.
- Zielinski, A. (2010). L'éthique du care. Une nouvelle façon de prendre soin. Dans *Études*, 2010/12 (Tome 413), p. 631-641. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-etudes-2010-12-page-631.htm>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Ludographie

Ci-dessous, vous trouverez la liste de tous les jeux vidéo mentionnés, répertoriant leurs développeur.se.s ainsi que leur(s) année(s) de sortie (si applicable) :

Série *Age of Empires*, Ensemble Studios (1997-2019)

Animal Crossing New Horizons, Nintendo (2020)

Celeste, Matt Makes Games (2018)

Série *Civilization*, Firaxis Games (1991-2019)

Fire Emblem : Awakening, Nintendo (2013)

Firewatch, Campo Santo (2016)

Guitar Hero, Harmonix (2005)

Kind Words, Popcannibal (2019)

Mario Kart 8 Deluxe, Nintendo (2017)

Paper Mario : La Porte Millénaire, Nintendo (2004)

Spiritfarer, Thunder Lotus Games (en cours de production)

Super Mario 64, Nintendo (1996)

Undertale, Toby Fox (2015)

Wandersong, Greg Lobanov (2018)

Annexes

Modèle de grille d'observation

	DESCRIPTION
Gameplay	
Challenges du jeu et compétences challengées par le jeu	
Types de contingences présentes (stochastique, performative, sociale, sémiotique)	
Boucle de gameplay (Actions, obstacles, récompenses, ressources)	
Mécaniques de gameplay	
Objectifs gameplay	
Conditions de victoire et défaite	
Narration	
Personnages (caractéristiques, discours, attitudes, positionnements)	
Thématiques abordées par le jeu	
Objectifs dramatiques (les objectifs des personnages incarnés dans leur univers)	
Histoire (ce qui est raconté par le jeu)	
Textes (contenu, langage, accès)	
Narration (comment c'est raconté)	
Mise en scène	
Caméra (angles, position)	
Scènes particulières	
Présentation visuelle / Esthétique	
Musiques & Sons	
Framework éthique	
Choix éthiques présents dans le jeu	
Conséquences des choix	
Évaluation des choix par le jeu (récompenses et punitions)	
Paratexte	
Description du jeu sur les plateformes de distribution / le site officiel	
FAQ, Newsletters, Interview...	
Bandes-annonces	

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Modèle de grille de sélection

	CARE THÉMATIQUE	CARE GIVING	CARE RECEIVING
Gameplay			
Narration			
Mise en scène			
Framework éthique			
Paratexte			

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Vous trouverez ci-dessous un lien donnant l'accès aux modèles de grilles ainsi que les versions complétées pour chacun des trois jeux. Ces grilles sont disponibles au format .ods (tableur). Des copies d'écran sont également présentes ci-dessous, à votre convenance.

Lien drive :

https://drive.google.com/file/d/1CtyaJ6HBA6PQi2oMLS_f34kKT8e89Mmb/view?usp=sharing

Grille d'observation de Kind Words

	DESCRIPTION
Gameplay	
Challenges du jeu et compétences challengées par le jeu	<p><u>Types de challenges présents :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * empathiques : répondre au message d'une personne * mentales : mettre en forme ce que l'on ressent, ce que l'on souhaite dire <p><u>Notes à propos des challenges :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Aucun challenge n'est imposé par le jeu * Il est possible de ne rien faire, de prendre autant de temps que nécessaire pour réaliser les tâches proposées par le jeu
Types de contingences présentes (stochastique, performative, sociale, sémiotique)	<p>* <u>Contingence sociale</u> : il s'agit d'apporter une réponse à des individus dont on ne connaît que ce qu'ils nous écrivent, la contingence vient de la relation avec les autres joueurs</p> <p><u>Actions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * écrire une requête * consulter des requêtes * répondre à une requête * activer/désactiver des décors dans la chambre * contrôler le volume de la musique et des effets sonores * ajouter un sticker à la réponse à une requête * écrire un mot dans un avion en papier qui pourra être envoyé à n'importe quel joueur * attrapper un avion en papier et consulter son contenu * signaler une requête ou une réponse * remercier une réponse avec un sticker * agiter légèrement un décor de la chambre * tourner légèrement l'angle de la caméra * consulter différentes ressources d'aide
Boucle de gameplay (Actions, obstacles, récompenses, ressources)	<p><u>Obstacles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * trouver les "bons mots" à écrire ? <p><u>Récompenses :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * stickers (donnés par les autres joueurs en guise de remerciement pour une réponse) * nouvelles musiques à écouter (reçues au bout d'un certain nombre de réponses/requêtes écrites) <p><u>Ressources :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Aucune ressource à gérer * Requêtes * Collection de Stickers * Avions en papier * Jukebox * Décoration de la chambre * Signalement
Mécaniques de gameplay	<p>La structure du jeu crée des objectifs potentiels :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Obtenir tous les stickers disponibles * Répondre à toutes les requêtes disponibles <p>Mais aucun texte dans le jeu ne les donne explicitement ni ne les encourage. Il n'y a pas de pénalité à les remplir et ils n'apportent rien de plus que ce que leur remplissage engage (répondre à toutes les requêtes ne donne aucune récompense, par exemple).</p>
Conditions de victoire et défaite	<p>Le jeu ne donne aucune indication quant à une possible victoire ou défaite.</p>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Narration	<p>Personnages (caractéristiques, discours, attitudes, positionnements)</p> <ul style="list-style-type: none"> * L'avatar : humanoïde aux traits de renards avec un style plutôt chibi (miniature d'humain aux proportions plus proches de l'enfant ou du bébé dont la tête est particulièrement grosse). L'avatar commence le jeu sur son lit, se lève, s'assoit au bureau et attrape un crayon. Il reflète le joueur en train d'écrire des lettres mais le joueur n'a pas de contrôle sur lui. C'est un "personnage coquille" : il ne s'exprime jamais. Il n'est cependant pas personnalisable et son apparence est prédéfinie. * "Mail Deer" : c'est l'intermédiaire entre le joueur et d'autres joueurs (il envoie ses lettres et lui apporte), l'encourage, le remercie ("thank you for being kind !"), le complimente et le rassure ("I knew you'd keep writing people. I'm sure they'll love this !", "Thank you for taking the time to think about a stranger"). Ce personnage fait également preuve de vulnérabilité en parlant de son état ("I was a bit stressed about some things...") et parle des solutions à ce problème ("but I put this on a loop and washed all of that away."), ce qui a pour vocation, en exposant sa situation, de suggérer des pistes à ceux qui auraient des soucis similaires. <p>Thématiques abordées par le jeu</p> <p>Self-care, parler de ses soucis et de ses émotions, cozziness, solitude, solidarité</p> <p>Objectifs dramatiques (les objectifs des personnages incarnés dans leur univers)</p> <p>Pas d'objectif dramatique explicité ou discernable.</p> <p>Histoire (ce qui est raconté par le jeu)</p> <p>Le jeu ne présente pas vraiment d'histoire mais plutôt un contexte dans lequel un cerf magique transporte notre courrier et nous en apporte. L'histoire est davantage construite par ce que le joueur fait : écrire et recevoir des lettres dans un espace cozy.</p> <p>Textes (contenu, langage, accès)</p> <p>Une catégorie "Help" est accessible dans le jeu. Elle est découpée en 5 sujets différents : "help resources", "privacy and safety", "writing requests", "writing letters" et "feedback". Le ton des textes est toujours sur celui de la suggestion et cherche également à rassurer les joueurs. Les catégories "writing" suggèrent des postures à adopter lors de l'écriture à d'autres joueurs. Elles conseillent la compassion ou la solidarité ("replying with sympathy or solidarity"), parler de son ressenti et de la manière dont on a géré une situation dans laquelle on se retrouve ("how you handled it or just how you felt about it"), être simplement là pour écouter ("people might not even be asking for answers, they just want to vent and be heard. That's ok!").</p> <p>Narration (comment c'est raconté)</p> <p>La narration est constituée, à la plus basse échelle, d'une lettre écrite et d'une réponse, soit un échange épistolaire. À plus grande échelle, c'est l'historique de toutes les lettres écrites et reçues qui constitue une narration propre à chaque joueur. C'est donc une narration émergente, elle est générée par le vécu du joueur (ses actions et ce qui lui arrive). Il est possible de retrouver celles-ci, de les consulter dans l'ordre chronologique où elles ont été écrites et reçues.</p> <p>Schéma narratif de l'histoire</p> <p>Une histoire étant propre à chaque individu, il n'est pas possible de déterminer un potentiel schéma narratif représentatif sans en analyser une grande quantité.</p>
Mise en scène	<p>Caméra (angles, position)</p> <p>La caméra est positionnée à la manière d'un jeu en 2D isométrique. L'avatar est assis à un bureau et visible de dos. Il est possible de tourner légèrement la vue. La vision de la caméra permet de voir la chambre entière et tous les décors installés.</p> <p>Présentation visuelle / Esthétique</p> <p>La palette de couleur du jeu est composée de couleurs chaleureuses, chaudes et de tons globalement doux. Le rose et ses déclinaisons est également très présent, ce qui peut faire écho à son symbole d'amour. Ce choix est probablement dû à une volonté de créer un espace rassurant et cozy, inciter, en utilisant les signes culturels de l'amour (en occident en tout cas), à adopter une posture en lien.</p> <p>Musiques & Sons</p> <p>La musique reprend les codes du genre "lo-fi", culturellement réputé pour être relaxant et aider à la concentration (voir par exemple "lo-fi chills beats to relax/study to"). Le jeu y fait également écho en se présentant comme un "lo fi chill beats to write to". On peut y voir l'objectif de créer une ambiance relaxante et confortable.</p>
Framework éthique	<p>Choix éthiques présents dans le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> * La posture à adopter et la manière de répondre aux requêtes constitue un choix éthique. Une lettre envoyée est forcément reçue par l'expéditeur de la requête. Cela signifie que la réponse a une grande chance d'être lue par l'écrivain de la requête. Ainsi, ce dernier va potentiellement être affecté par la réponse, ce qui crée un enjeu éthique. La manière dont on écrit va potentiellement impacter l'état mental et émotionnel de l'autre personne, et certaines manières de le faire pourront être jugées négativement (contenu inapproprié, insultant, blessant etc.). Le choix éthique repose sur le fait de choisir de répondre aux requêtes d'une manière plutôt que d'une autre. * Il est possible de signaler une réponse reçue. Le signalement s'effectue en deux étapes : le choix d'une raison parmi 6 ("inappropriate", "mean", "gibberish", "off-topic", "worrying", "personal information") puis l'éventuelle écriture d'une réponse pour compléter la raison donnée. * Il est possible de signaler une requête. Le signalement s'effectue en deux étapes : le choix d'une raison parmi 6 ("inappropriate", "worrying", "nonsense", "not a request", "personal information", "would be better as an airplane") <p>Conséquences des choix</p> <ul style="list-style-type: none"> * Le jeu encourage les joueurs à remercier les réponses qu'ils reçoivent en envoyant un sticker à l'expéditeur. Si la réponse envoyée à l'expéditeur d'une requête le satisfait, il est donc possible d'obtenir une récompense. * Côté développeurs, quand ceux-ci reçoivent un signalement, ils choisissent parmi les actions suivantes : ne rien faire, cacher la réponse ou la requête signalée, envoyer un message à l'expéditeur ou encore le bannir. Cela signifie qu'effectuer un signalement peut avoir des conséquences pour le joueur signalé qui peut aller jusqu'à l'interdire de jouer au jeu, lui empêcher l'accès au jeu. <p>Évaluation des choix par le jeu (récompenses et punitions)</p> <ul style="list-style-type: none"> * Le jeu n'évalue les lettres écrites et envoyées que par l'intermédiaire des joueurs. Ces derniers peuvent envoyer un sticker pour remercier une réponse (récompense) et signaler un lettre (punition potentielle). Ce n'est que dans ce second cas que le jeu intervient et évalue le contenu signalé. * Le jeu remercie les joueurs quand ceux-ci effectuent un signalement. De même, quand les joueurs écrivent une requête ou une réponse, ils sont remerciés par l'intermédiaire du Mail Deer.
Paratexte	<p>Steam/itch.io/site officiel :</p> <p>"Write Nice Letters to People and Get Stickers Has something got you down? Stressed you out? Scared you? That's pretty normal. It might help you to talk about it. In Kind Words, players anonymously write out their concerns and sorrows by making short requests for letters." "Receive Comforting Letters Everyone can respond to requests with letters of comfort, sympathy or gentle advice. Kind Words is a positive context; a warm, cozy mood. A place to feel centered and focused on the opportunity presented: Use your words to lift others and be lifted in return." "Oh, and There's Stickers! You start the game with a couple random stickers in their inventory. Stickers can be placed on letters written to others or sent as an appreciative response to a letter that has been received. Once you get a new sticker, you can make copies of that sticker to send out to other players. Each sticker also comes with a 3D toy that you can put on display in your room. Swap letters to build up your collection of stickers and room decorations!" * La description du jeu sur steam, le site officiel et itch.io donne des objectifs gameplay particuliers : écrire des "mots gentils" aux autres, obtenir des stickers, recevoir des lettres réconfortantes, personnaliser la chambre... Mini-description de jeu steam : "A game about writing nice letters to real people. Write and receive encouraging letters in a cozy room. Trade stickers and listen to chill music. We're all in this together. Sometimes all you need are a few kind words." * La description supplémentaire exclusive à steam donne un contexte d'interdépendance ("we're all in this together") et présente une solution ("kind words", la gentillesse) à un potentiel besoin ("this").</p>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

FAQ, Newsletter	<p>words", la gentillesse) a un potentiel desoin ("this").</p> <p>* Sur la FAQ, les développeurs du jeu conseillent des sujets particuliers pour les requêtes ("Relationship problems", "Health concerns", "General stress", "Anxiety", "Family drama", "Financial woes") et précisent ce qu'une requête ne devrait pas être ("Directed at one individual", "Asking people to tell you their secrets", "Asking people to vent to you", "A quote, poem or other non-question").</p> <p>* Sur la FAQ, il est expliqué que les requêtes sont triées 1) de sorte à ce que celles qui reçoivent le moins de réponse apparaissent davantage et 2) de la plus vieille à la plus récente. Cela signifie que plus une requête reste sans réponse, plus elle va apparaître. De plus, du fait de ce système, une requête à tendance à ne plus apparaître au bout de 6/7 réponses. Les raisons de l'anonymat et de l'impossibilité de continuer un échange avec une personne sont également expliquées (le partage d'informations personnelles expose les joueurs à de potentiels trolls et prédateurs, considérés comme indésirables sur le jeu).</p>
Bandes-annonces	La bande-annonce du jeu met en scène un avatar recevant une lettre qui lui apporte du soutien et du réconfort, qu'il apprécie (une bulle contenant un cœur apparaît au dessus de sa tête).

Grille de sélection de Kind Words

	CARE THÉMATIQUE	CARE GIVING	CARE RECEIVING
Gameplay		Témoigner de la sollicitude et prendre soin des autres en répondant à leurs lettres, en écrivant des messages sous forme d'avion en papier.	Recevoir des lettres qui répondent à nos requêtes, à nos besoins et nous permettent ainsi d'aller mieux ou de mieux vivre avec notre situation.
Narration	Les parcours des joueurs sont de potentiels récits de care, personnalisés en fonction de leurs besoins et des messages qu'ils ont envoyé aux autres.		
Mise en scène	Création d'une ambiance voulue "chill" et "cozy" : <ul style="list-style-type: none"> * Musique lo-fi chill * Palette de couleurs douce * Cerf au visage attendrissant * Seule exception : personnage ressemblant un peu à un diable, mais style chibi * Chambre petite et chaleureuse 		
Framework éthique		Le signalement peut être vu comme une forme de protection en ce qu'il permet potentiellement d'éviter que des joueurs soient blessés.	Le jeu prend toujours une posture d'attention en répondant aux choix du joueur. Il le remercie et ne le juge pas.
Paratexte	"We're all in this together" suggère l'idée d'interdépendance et la nécessité de prendre soin les uns des autres		

Grille d'observation de Celeste

	DESCRIPTION
Gameplay	
Challenges du jeu et compétences challengées par le jeu	<p><u>Types de challenges :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * physiques : platforming hardcore à base d'exécutions de suite d'actions de plus en plus complexes et aux rythmes variant entre chaque tableau * mentaux : anticiper le chemin à parcourir et la stratégie à employer pour le faire ainsi que gérer plusieurs éléments en mouvements <p><u>Notes à propos des challenges :</u></p> <p>Les challenges sont très exigeants notamment en impliquant physique et mental à la fois, mais il existe un accompagnement dans cette difficulté, un aspect "forgiving" : les tutoriels proposent un espace safe dans lequel on peut s'entraîner sans être pénalisé (grimper sans tomber, avoir autant de temps nécessaire pour exécuter un dash), un mode assisté permet de gérer la manière dont le jeu est traversé et moduler ainsi la difficulté, les joueurs disposent de marges de manoeuvre pour exécuter différentes actions comme le saut en quittant une plateforme (malgré le fait que le joueur soit déjà dans le vide, il dispose d'un temps très court pour exécuter un saut malgré tout, par exemple)...</p>
Types de contingences présentes (stochastique, performative, sociale, sémiotique)	<ul style="list-style-type: none"> * <u>Contingence performative</u> : très forte, la performance demandée demande une maîtrise des mouvements de Madeline de plus en plus précise et une erreur peut très facilement conduire à recommencer le tableau en cours. * <u>Contingence stochastique</u> : mineure, mais présente face aux monstres qui apparaissent dans le chapitre du temple miroir et visent Madeline : ceux-ci bougent de manière moins contrôlé que les autres éléments du jeu, ce qui rend leur appréhension plus situationnelle. Cela instaure, dans le parcours des niveaux, une nécessité supplémentaire d'adaptation à des situations non fixées.

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

<p>Boucle de gameplay (Actions, obstacles, récompenses, ressources)</p>	<p>Actions : * Déplacer Madeline (mouvements, saut, dash, escalade) * Parler à un personnage * Choisir un choix de dialogue (sujet à aborder par un personnage, fin d'un dialogue...)</p> <p>Obstacles : * Vide * Pics, monstres et créatures ennemies, murs...</p> <p>Récompenses : * Obtention de nouvelles possibilités de déplacements (dash, second dash...) * Progression dans les niveaux de jeu * Contenu narratif (dialogues, cinématiques)</p> <p>Ressources : * Respiration de Madeline * Dash (un seul tant que Madeline n'est pas retombée au sol) * "Jauge d'escalade" (capacité de Madeline à grimper avant de glisser et retomber) * Saut (un seul tant que Madeline n'est pas retombée au sol)</p> <p>Notes sur la boucle de gameplay : * Le gameplay de Celeste repose essentiellement sur le mouvement et sa gestion</p>
<p>Mécaniques de gameplay</p> <p>Objectifs gameplay</p> <p>Conditions de victoire et défaite</p> <p>Narration</p> <p>Personnages (caractéristiques, discours, attitudes, positionnements)</p> <p>Thématiques abordées par le jeu</p>	<p>En dehors des mécaniques de mouvement ou de choix de dialogue, on peut noter quelques éléments exploitables au regard du <i>care</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> * un personnage rendu très vulnérable, l'apprentissage par l'essai et l'erreur à répétition, l'impossibilité de faire du mal aux autres personnages (seul Badeline peut être "attaquée", ce qui a pour effet de la pousser). <p>Atteindre la fin d'un tableau pour arriver au suivant ou terminer un niveau.</p> <p>La victoire est régie par l'arrivée à la fin d'un niveau, soit l'ascension.</p> <p>La défaite survient au contact du vide ou d'un obstacle blessant Madeline, conditionnant la traversée des tableaux.</p> <p>* Madeline : atteinte de troubles anxio-dépressifs, elle se rend au Mont Celeste pour tenter de surmonter cela. Madeline est très vive mais a aussi beaucoup de mal à accepter ses peurs et à cultiver une image positive d'elle-même. * Théo : originaire de Seattle, se présente comme un personnage venu de loin, venu étudier les ruines. Parle de la montagne comme un lieu d'introspection, dit avoir l'impression de se regarder dans un miroir. Encourage Madeline et l'incite à se voir plus positivement "ne sois pas si dure avec toi-même !", "fais attention à toi", "c'est gentil de ta part mais très dangereux". Théo a une présence rassurante et confiante, contrairement à Madeline. * Oshiro : se présente comme le gardien de l'hôtel, demande à madeline ce qu'il peut faire pour l'aider. Cherche à imposer ce qu'il veut à Madeline et la faire rester (vous y serez très confortable) * La grand-mère : se moque de Madeline au début. la met en garde, dit être content qu'elle soit en vie quand elle la croise * La mère de Madeline : intervient à deux reprises par téléphone : la première fois dans le rêve de Madeline où elle ne se montre pas du tout de soutien, la seconde fois dans la réalité où elle dit à Madeline être là pour elle. Ce n'est a priori pas un pilier de soutien important pour Madeline. * Badeline : double maléfique de Madeline représentant sa part d'ombre nourrie par la peur et l'appréhension. Elle vient constamment lui mettre des bâtons dans les roues mais finit par être acceptée par Madeline, résultant dans une coopération entre les deux.</p> <p>Note à propos des personnages : On constate une forte interdépendance entre les personnages ainsi qu'une relation de <i>care réciproque</i> entre Théo et Madeline.</p> <p>Introspection, résilience, estime de soi, anxiété, dépression, entraide, accepter sa part d'ombre...</p>
<p>Objectifs dramatiques (les objectifs des personnages incarnés dans leur univers)</p> <p>Histoire (ce qui est raconté par le jeu)</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Gravier la montagne et atteindre son sommet * Renouer avec sa part d'ombre * Aider Oshiro à remettre son hotel en état (potentiel <i>care giving</i> ?) * Aider Theo à sortir du temple ainsi que de sa prison de verre (<i>care giving</i>) <p>Chapitre 0 - Prologue : début de l'aventure pour Madeline, découverte de son anxiété, mise en garde de la grand-mère et moqueries de sa part.</p> <p>Chapitre 1 - La cité abandonnée : traversée d'une ville en construction désaffectée, fin sur feu de camp près de la tombe d'aventuriers ayant péri dans l'ascension de la montagne et madeline doutant de sa propre ascension ("ça devait être une erreur").</p> <p>Chapitre 2 - Le site ancien : la fuite dans le rêve déclenchant la libération de Badeline qui, dénigrée par Madeline dans sa tentative de mettre fin à son ascension, se met à la pourchasser. Après lui avoir échappée, Madeline tombe sur un téléphone et, en décrochant, se retrouve à discuter avec sa mère. Celle-ci la rejette et on constate un potentiel manque de support de sa part ("inutile d'inventer des histoires ridicules pour attirer mon attention.", "je ne t'ai pas parlé depuis des mois. Pourquoi commencerais-je maintenant ?"). Madeline apparaît alors en plein doute d'elle-même ("pourquoi gravir cette stupide montagne !") et la cabine téléphonique se transforme en monstre dévorant Madeline, provoquant par la même son réveil. Ce chapitre est aussi le lieu de la première rencontre avec Théo, où l'on observe que Madeline est réticente à la discussion. Madeline appelle sa mère, qui se dit "là" en étant au téléphone et estime, sans lui demander, qu'elle fait une crise de panique. Madeline parle d'un ton discret et le chapitre s'arrête sans réponse de sa part au "que se passe-t-il ?" de sa mère. Cela pourrait témoigner d'une position inconfortable ainsi que du manque de soutien de sa mère.</p> <p>Chapitre 3 - La station Celeste : le spectre d'Oshiro se matérialise et apparaît quand Madeline appuie sur la sonnette. Oshiro fait visiter l'hôtel, complètement en désordre et envahi par des créatures dangereuses. Madeline finit par proposer son aide à Oshiro pour ranger l'hôtel, mais ce dernier fait semblant de dramatiser pour qu'elle le fasse (réaction exagérée, ouvre l'oeil de temps en temps pour vérifier que son attitude donne l'effet escomté). Madeline témoigne de la sollicitude pour Oshiro ("vous allez bien ?") et lui vient en aide. Elle essaie aussi de le rassurer ("il est normal que le désordre vous inquiète"), mais celui-ci prend cela pour de la pitié (inadéquation entre les soucis d'oshiro et ce que madeline fait pour l'aider : elle fait son travail à sa place et cela le met dans une position inconfortable). Madeline finit par s'agacer ("vous avez besoin d'aide ou pas !"), mais s'excuse en voyant qu'il s'auto-dévalorise et essaie de lui faire plaisir. Cela ne fonctionne pas et Oshiro devient apathique. Madeline croise Théo, qui cherche à s'enfuir et parle d'Oshiro comme d'un "taré". Malgré cela, Madeline dit vouloir l'aider. Théo la met en garde sur la dangerosité de la situation (s'expose à un sacrifice d'elle-même ?). Madeline pense pouvoir parler avec Oshiro et fait confiance en sa capacité à communiquer de manière non-violente pour aider Oshiro et résoudre la situation. Après avoir tout rangé, Madeline recherche la reconnaissance du travail qu'elle a fait pour Oshiro ("c'était dur, mais je me suis occupé de tout pour vous"). Oshiro la remercie mais insiste sur l'idée qu'il allait s'en occuper, ce qui met madeline de mauvaise humeur. Oshiro vit la situation comme une humiliation. Madeline accepte à contre-cœur d'aller de le suivre et résume la situation : "je l'ai aidé à nettoyer, mais il a fait son pauvre type avec moi". On</p>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

	pour vous"). Oshiro la remercie mais insiste sur l'idée qu'il allait s'en occuper, ce qui met madeline de mauvais humeur. Oshiro vit la situation comme une humiliation. Madeline accepte à contre-cœur d'aller de le suivre et résume la situation : "je l'ai aidé à nettoyer, mais il a fait son pauvre type avec moi". On constate ainsi une incompréhension majeure entre Madeline et Oshiro, pas du tout en accord. Malgré tout, Madeline se soucie d'Oshiro ("Si je disparaiss maintenant, M. Oshiro risque de s'effondrer"), mais sa motivation est aussi teintée d'un manque de considération d'elle-même ("alors que je pourrais faire quelque chose de bien. Pour une fois."). Theo la met en garde de nouveau ("tu dois penser à ta sécurité.") mais Madeline ne l'écoute pas. Oshiro panique et fait apparaître de nouveaux ennemis (une forme de crasse qui représente le désordre de son esprit, son incapacité à quitter les lieux). Finalement, Madeline insulte l'hotel d'Oshiro et celui-ci est perturbé entre excuser Madeline, dire qu'il a fait de son mieux et reconnaître que l'hotel est en. Quelques textes permettent de donner des éléments de l'histoire afin de mieux la comprendre :
Textes (contenu, langage, accès)	<ul style="list-style-type: none"> * Au tout début, au lancement d'une partie : "ça y'est madeline", "respire bien", "pourquoi es-tu si nerveuse ?" * Dans le chapitre 1 : "ce monument est dédié à ceux qui ont péri dans l'ascension" insiste sur l'épreuve et la difficulté de l'ascension * Dans le chapitre 3 : un livre d'or de l'hotel aux commentaires élogieux ("je n'ai jamais été si en paix") ainsi que le journal d'oshiro et un document officiel attestant de la fermeture de l'hotel permettent de comprendre la situation d'Oshiro : il confesse ne pas pouvoir le lâcher, il n'arrive pas à faire ses adieux à l'hotel. <p>En revanche, le jeu comporte aussi des messages des développeurs sous forme de lettres :</p> <ul style="list-style-type: none"> * "les fraises impressionneront tes amis, mais c'est tout. Ne les ramasse que si tu y tiens vraiment !" * "sois fier de ton compteur de morts ! Plus tu meurs, plus tu apprends. N'abandonne pas !" * Un conseil pour mieux grimper dans le jeu * Un message rappelant de faire attention à la fatigue et de prendre des pauses * "Le savais-tu ? Il est impossible d'aller plus vite que son reflet." <p>Ces messages semblent avoir vocation à expliquer et rassurer, accompagner les joueurs dans leur traversée de Celeste.</p>
Narration (comment c'est raconté)	Dialogues, narration environnementale, level design faisant écho à ce que Madeline ressent

Mise en scène	
Caméra (angles, position)	Vue de côté, éloignée la plupart du temps, zoom pendant les conversations
Scènes particulières	* Première rencontre avec théo : feu de camp à l'ambiance "cozy" construite par les étoiles qui brillent et la musique en guitare acoustique. Ce moment semble avoir vocation à proposer une véritable pose dans une ambiance chaleureuse contrastant avec le froid et la de la Montagne
Présentation visuelle / Esthétique	<ul style="list-style-type: none"> * Personnages aux allures chibi, dessin type bande-dessinée * La montagne : un lieu froid et solitaire * Changements d'ambiance radicaux selon les situations (moments plus lumineux et aéré aux couleurs vives contrastant avec des passages plus anxiogènes aux couleurs sombres)
Musiques & Sons	<ul style="list-style-type: none"> * Changement de musique avec théo : guitares plus chaleureuses et tranquilles que le piano plus froid, triste et tendu. * La Musique évolue selon le contexte. * Les personnages parlent avec une voix sous forme de yaourt qui reprennent les intonations humaines. * La musique diminue de volume pendant les conversations afin de mieux pouvoir les entendre et mettre l'accent sur celles-ci.
Framework éthique	
Choix éthiques présents dans le jeu	Il est possible de discuter plusieurs fois avec certains personnages (par exemple, aller discuter avec Théo après qu'il se soit introduit à Madeline, où celle-ci s'excuse de ne pas avoir répondu), comme de ne pas le faire ou au strict minimum selon les situations.
Conséquences des choix	* Obtenir davantage de conversations, mais aucun impact sur l'histoire autrement * Selon les fraises ramassées, Madeline réalise une tarte à la fin. Les autres personnages jugent Madeline sur sa tarte (ce qui peut être étonnamment blessant, et un peu contradictoire avec le message qui explique que les fraises ne servent qu'à impressionner les autres).
Évaluation des choix par le jeu (récompenses et punitions)	Parler davantage aux personnages apportent des informations supplémentaires sur l'histoire et des dialogues supplémentaires. Parler avec les autres personnages est ainsi encouragé, mais ne pas le faire ne résulte en aucune punition.

Paratexte	
Description du jeu sur les plateformes de distribution / le site officiel	<ul style="list-style-type: none"> * "Help Madeline survive her inner demons on her journey to the top of Celeste Mountain" : aider Madeline à aller mieux et survivre à ses troubles * "A narrative-driven, single-player adventure like mom used to make, with a charming cast of characters and a touching story of self-discovery" : une potentielle explication à la présentation graphique qui peut faire écho à l'enfance notamment par le pixel art et bande-dessinée ?
FAQ, Newsletters, Interview...	<p>Matt Thorson, game designer de Celeste, pense que le design du jeu fait preuve de compassion à l'égard des joueurs et le présente comme un jeu "avec lui" : « Celeste is a very difficult game, which draws comparisons to retro games and modern games aping the retro style. But I think that Celeste's design is compassionate to the player where most retro games are not, which results in a lot less frustration compared to other games of similar difficulty. It's a hard game, but it wants you to win and it's on your side » (https://chargedshot.com/blog/2018/11/16/celeste-interview)</p> <p>Matt Thorson estime, pour ceux qui considéreraient que Celeste les a aidé à faire face à leur maladie mentale, que cet accomplissement leur revient : « If Celeste has helped you to come to terms with mental illness, I just want to say that you deserve credit for that, that change came from inside of you and you're capable of a lot more. » (https://www.youtube.com/watch?v=K1plyc8Jfbk)</p>
Bandes-annonces	(présentation similaire au contenu des descriptions)

Grille de sélection de Celeste

	CARE THÉMATIQUE	CARE GIVING	CARE RECEIVING
Gameplay		<ul style="list-style-type: none"> * Aider Madeline à respirer dans la scène de la plume pour lui permettre de reprendre son calme. * Le gameplay est construit sur un apprentissage par l'échec où il faut observer chaque situation et chercher la solution. Dans la mise en oeuvre de ces solutions, il n'y a pas de soin, et il ne s'agit pas de prendre soin de Madeline directement, plutôt de la faire progresser en escaladant la montagne. En revanche, le schéma est bien là : réfléchir à comment trouver une solution à chaque situation et s'y adapter. Peut-être peut-on y voir un effort mental comparable à celui du <i>care</i> ? Une posture comparable à celle requise par le <i>care</i> ? 	<ul style="list-style-type: none"> * L'accompagnement et l'autonomie sont encouragés par le gameplay et ses possibilités (mode assisté, customisation de l'expérience et de la jouabilité), le design est d'une certaine manière "forgiving" (zones de sécurité, marges d'erreur au début, frames supplémentaires de saut...) ce qui peut constituer une forme de care du jeu vers les joueurs ?

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

<p>Narration</p>	<p>Des récits de care multiples :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Relation Madeline - Theo : Theo est une figure de pourvoyeur de care qui aide Madeline, mais celle-ci lui vient également en aide plus tard * Relation Oshiro - Madeline : avec les conflits dus à l'incompréhension des besoins réciproques de chacun, le caring about est présent, mais le care giving ne se fait pas de la bonne manière. Ce passage place le care dans un contexte complexe et pose la question des conditions du care et de sa difficulté. * Relation Madeline - Badeline : celle-ci se fait d'abord dans le rejet et le conflit de l'une et l'autre, mais Madeline réalise qu'elle a besoin de Badeline et les deux finissent par s'unir. Madeline change d'attitude progressivement pour prendre soin de Badeline, et on apprend sur la fin qu'en réalité, Badeline se soucie de Madeline. Le parcours de Madeline est aussi une image de la recherche de ses besoins, ce qu'elle a besoin de trouver pour elle et se sentir bien. D'abord elle rejette et fuit badeline, puis elle l'abandonne, et finit par la confronter et l'accepter. Elle apprend à ne plus avoir peur d'échouer et à accepter d'avoir peur. 	<p>Faire parvenir Madeline au terme de son parcours de résilience qui lui permet de ne plus vivre dans le malheur est une manière de prendre soin d'elle ?</p>	<p>Le jeu comme métaphore du miroir : la montagne révèle ce qu'il y'a à l'intérieur de Madeline et en prenant soin d'elle, on prend soin d'une image miroir de nous. Par projection-identification, on prend ainsi aussi soin de nous-même ? Peut-on ainsi envisager le Mont Celeste comme lieu de cure pour les joueurs aussi ?</p>
	<p>* Le Mont Celeste comme lieu de cure : un lieu d'introspection qui confronte les individus qui le parcourent à leurs problèmes.</p>		
<p>Mise en scène</p>	<p>* Moments de repos * Mise en avant des conversations et interactions entre les personnages (zoom de la caméra, adaptation de la musique)</p>		
<p>Framework éthique</p>	<p>Entretien et développement du relationnel par les conversations en choisissant de les approfondir.</p>		<p>Aucun jugement sur les choix des joueurs.</p>
<p>Paratexte</p>	<p>Aider Madeline à survivre à ses démons intérieurs.</p>		<p>Lettres et messages explicatifs du mode assisté.</p>

Grille d'observation de Wandersong

	DESCRIPTION
<p>Gameplay</p>	
<p>Challenges du jeu et compétences challengées par le jeu</p>	<p>Types de challenges :</p> <ul style="list-style-type: none"> * challenges orienté sur la mémoire (se souvenir d'un schéma et le reproduire) * capacité à reproduire des schémas (ordre de notes par exemple) * physiques : exécuter des sauts aux bons moments... <p>Notes à propos des challenges :</p> <p>La très grande majorité du temps dans les sections de chant, il n'est pas possible de perdre : le challenge continue jusqu'à ce qu'on réussisse et il n'y a pas de conséquences négatives à l'échec.</p> <p>Le jeu semble particulièrement "forgiving" dans son design : la plupart du temps, on recommence une petite section du jeu si on échoue, et la marge d'erreur laissée dans les chants est assez large.</p>
<p>Types de contingences présentes (stochastique, performative, sociale, sémiotique)</p>	<p>Contingence performative : exécuter une section de chant, sauter sur des plateformes...</p>
<p>Boucle de gameplay (Actions, obstacles, récompenses, ressources)</p>	<p>Sous le contrôle de Bard, il est possible de sauter, chanter et danser. Les obstacles sont généralement typiques du platforming : un vide, un mur, un objet dangereux ou un monstre à éviter. Les récompenses sont essentiellement de l'ordre narratif : avancer dans l'histoire, et il n'y a pas de ressources à gérer mis à part le saut (un seul tant qu'on ne touche pas le sol).</p> <p>En revanche, la section où l'on joue Audrey est beaucoup plus classique du jeu vidéo et fait appel à des marqueurs pragmatiques qui en font écho : les points de vie sont affichés sous forme de coeurs en haut à gauche, on dispose d'une épée et de faculté de combats permettant de venir à bout de monstres... Le gameplay s'apparente davantage à un jeu de type zelda-like (venant de la série The Legend of Zelda, majeure dans le jeu vidéo depuis plusieurs dizaines d'années).</p>
<p>Mécaniques de gameplay</p>	<p>Le chant : celui-ci transforme les gens et éléments de l'univers sans jamais les détruire ou les blesser.</p>
<p>Objectifs gameplay</p>	<p>Choix de dialogues : il est possible de développer plus ou moins les conversations avec les personnages.</p> <p>L'objectif consiste généralement à accéder à une zone suivante ou à résoudre une situation.</p>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Conditions de victoire et défaite	La victoire survient lorsqu'un performance de chant est réussie ou qu'une situation est résolue (passer un obstacle, aider un personnage). La défaite survient lorsque Bard tombe dans un vide ou touche un élément dangereux dans les sections de platforming mais n'est pas présente autrement.
Narration	
Personnages (caractéristiques, discours, attitudes, positionnements)	<p>* Bard : iel se soucie du monde et de chaque personne ("won't that hurt it ?" en parlant du troll de la caverne par exemple), ne voit pas les autres comme des antagonistes, promet le fait que les humains et les monstres ne devraient pas s'attaquer entre eux, essaye d'aider chaque personne. Au début, la motivation de Bard est aussi de prouver sa valeur aux autres. Personne ne lui fait confiance, mais Bard s'avère être une source de lumière pour les autres : iel leur redonne le sourire, du courage, l'envie de croire, de l'espoir, les aide à s'améliorer. On pourrait définir sa devise comme "Caring about others goes a long way !", soit "prendre soin des autres nous amène loin !". D'une certaine manière, iel incarne le care.</p> <p>* Miriam : cynique et pessimiste, la sorcière préfère résoudre les problèmes par la puissance de ses pouvoirs magiques. Elle semble ne pas se soucier des autres mais finit par beaucoup s'attacher à Bard et à changer d'attitude en le a cottoyant.</p> <p>* Audrey : Audrey justifie ses actions violentes par le bien commun (sauver le monde de son âge de ténébres). Elle représente l'idéal de l'autonomie individualiste (ne veut dépendre de personne). Elle dit qu'avant d'avoir eu son épée, personne ne se souciait d'elle et qu'être le héros lui apporte de la reconnaissance. Elle n'est pas dans une posture d'attention des autres et incarne le héros traditionnel de jeu vidéo résolvant tout par la violence.</p> <p>* Eyala : elle est l'envoyée de la déesse sur le monde et accompagne Audrey. Elle paraît encourageante mais est décrite comme manipulatrice (Audrey dit s'en débarrasser à cause de ça). Les actions d'Eyala semblent en contradiction avec ce qu'elle dit : elle incarne un désaccord entre une apparente sollicitude et un care réel.</p>
Thématiques abordées par le jeu	hérosisme, le rôle et la place de chacun dans le monde, la musique comme "chant du cœur", l'harmonie, prendre en compte chaque personne
Objectifs dramatiques (les objectifs des personnages incarnés dans leur univers)	* Sauver le monde en chantant le "Earthsong" * Aider chaque personne dans le besoin
Histoire (ce qui est raconté par le jeu)	<p>* Contexte cynique dans lequel personne ne croit en les pouvoirs du barde.</p> <p>Prologue : le.a barde est testé.e par Eyala, servante de la déesse Eya veillant sur le monde. Iel doit manier une épée face à un monstre mais n'y arrive pas. Eyala montre qu'elle ne croyait pas vraiment en Bard et que iel n'est pas fait.e pour être un.e héros.ine traditionnel.</p> <p>Chapitre 1 - The Haunting in Langtree : Plus tard, des spectres envahissent le village de Langtown et le.a barde le parcourt en chantant pour faire partir les spectres. Personne ne croit vraiment en ses capacités à l'origine, et les habitants envisagent les spectres comme des ennemis, des monstres à chasser. Il tente d'utiliser la force (un balai, une hache) mais ça ne fonctionne pas et seul le chant marche. Ce chapitre met en exergue l'idée que la communication est une meilleure solution que la violence et que ce qu'on croit être un ennemi est parfois juste un élément incompris : les spectres sont en réalité les fantômes de défunts villageois venus rendre visite à leurs familles. Le.a barde comprend leur langage et traduit à la population en chantant, faisant de iel une forme de médiateur.ice. Bard rencontre le Dream King qui refuse de donner le chant de l'overseer en expliquant que ça ne fonctionnera pas si toutes les vies ne sont pas en "parfaite harmonie".</p> <p>Chapitre 2 - The Performance at the Crazy Raven : Bard rencontre Miriam et tous deux partent à l'aventure pour trouver les chants des overseers. Ils rencontrent un "monstre" qui leur barre la route mais Bard insiste pour se frayer un chemin en chantant et discutant, là où Miriam était prête à utiliser ses pouvoirs magiques destructeurs. Cela fonctionne et Bard parle avec le troll qui explique que les humains ont créé trop de conflit et maudit son partenaire. Bard & Miriam arrivent à Delphi, une ville triste où rien ne se passe et tous les habitants dépriment : "these people ain't seen something good in a long time. Their spirits are DYIN', y'know". Les habitants s'abandonnent au pessimisme et au cynisme : "Who ever cares ?", "nobody here... cares about anything, anymore.". Mais Bard arrive comme une réponse à cela, parvient à rallier différents musicien.ne.s dans un groupe et jouent tous ensemble pour tous les habitants de la ville, qui en ressortent inspirés et plus positifs. Certains habitants parlent même de fonder un groupe. En aidant Ash, joueur.se d'accordéon, à tourner la page à propos de la mort de sa mère et à confronter ses peurs (ne pas être assez bon.ne à l'instrument), iel finit par jouer en hommage à sa mère un chant permettant d'accéder à l'overseer suivant. Bard la rencontre, apprend sa partie du chant de l'overseer et sauve le partenaire du troll par l'intermédiaire d'une chanson où iel explique que iel veut prouver sa valeur.</p> <p>Chapitre 3 - Voyage of the Lady Arabica : Un voyage en bateau avec des pirates cherchant à retrouver les sirènes qui enchantaient la mer autrefois. Ensemble, ils finissent par y arriver, remercient Bard et l'encouragent. En revanche, iel apprend aussi au cours de ce chapitre que iel n'est pas le héros de la prophétie et Audrey vient tuer l'overseer avant qu'il ne puisse parler avec. En plus de cela, Eyala révèle à Bard que chanter le Earthsong n'a jamais fonctionné. Bard apprend le Earthsong malgré tout mais est complètement dévasté. Miriam essaye de le.a reconforter en lui disant que ce qui est bien avec iel, c'est que iel est toujours de bonne humeur, mais cela ne suffit pas.</p> <p>Intermission : Ici, on incarne Audrey sur son chemin pour tuer un overseer de plus.</p>
Histoire (ce qui est raconté par le jeu)	<p>Intermission : Ici, on incarne Audrey sur son chemin pour tuer un overseer de plus.</p> <p>Chapitre 4 - March of the Happy Factory : Ce chapitre débute sur la dépression de bard après la réalisation de ne pas être le héros et son retour au foyer familial. Malgré tout ce que Eyala lui a dit plus tôt, elle l'encourage et essaye de le reconforter. Bard lui demande pourquoi elle se soucie de lui, ce à quoi elle répond que iel est spécial.e. En découvrant que iel ne peut pas progresser dans sa quête à cause de la fumée produite par l'usine de la ville de Chismest (l'usine empêche les gens d'aller bien, elle les stresse. "it's a stressful life here" comme dit la barmaid du pub, il faut donc la stopper). L'usine dirige la vie des habitants, elle les contrôle. The baron, son détenteur, est décrit comme dur mais un barman en parle aussi comme quelqu'un qui a été gentil et doux à une époque. Les gens détestent leur travail mais restent pour payer leur loyer et subvenir à leurs besoins. Bard se met alors en quête d'aider les gens à résoudre leurs problèmes et disrupter l'usine : pousser tous les travailleurs à faire de la musique au lieu de bosser, ce qui provoque une convocation de Bard avec The Baron. The Baron essaye de culpabiliser Bard et ne comprend pas pourquoi iel veut arrêter l'usine. The baron pense que happy kid, le jouet qu'il fabrique à l'usine, amène la joie, mais les travailleurs débarquent dans son bureau et lui prouvent le contraire. The Baron arrête alors l'usine, et explique qu'il ne souhaite qu'apporter la joie aux gens mais réalise qu'il s'est trompé. Le chapitre se termine sur l'assassinat d'un overseer supplémentaire de la part d'Audrey, ainsi que sur l'escapade du Dream King, ne souhaitant pas être sacrifié.</p> <p>Chapitre 5 - The War twixt Two Kingdoms : Une guerre entre deux royaumes (Rulle et Chandeesh) n'ayant pas confiance l'un en l'autre dans un conflit qui dure depuis des générations. En réalité, les deux royaumes sont dans l'incompréhension l'un de l'autre : les habitants de Rulle n'ont jamais vu de sorcières de Chandeesh et ont peur de leurs pouvoirs, là où les habitants de Chandeesh prennent ceux de Rulle pour des barbares sauvages. Malgré tout, grâce à Bard et à la défunte princesse de Chandeesh l'accompagnant pour transmettre un discours aux régents des deux royaumes, ceux-ci finissent par réaliser que la guerre fait souffrir tout le monde et se réconcilient. La reine de Chandeesh s'exprime en faveur d'une attitude réparatrice et réalise la nécessité du care : "There is so much pain we must heal". Miriam s'excuse de ne pas avoir été compréhensive de la douleur de bard et de l'avoir culpabilisé quand il était en dépression dans le chapitre précédent.</p>
Histoire (ce qui est raconté par le jeu)	<p>Chapitre 6 - The Beast at Ichor Mountain : Bard grimpe une montagne pour trouver un dernier overseer, aidé d'animaux que iel sauve où auxquels iel fait attention. Puis, il rencontre un gigantesque loup noir, forme chaotique d'un overseer mourrant progressivement comme le monde autour d'eux. Audrey vient le sauver mais les deux finissent par tomber dans une cave. Dans l'incapacité de sortir, ils se retrouvent à discuter et à se comprendre davantage. Bard parle de ses sentiments à l'égard du rôle de héros et du monde ("it makes me feel kinda jealous"). Il reproche à Audrey d'avoir le pouvoir de changer les choses mais de l'utiliser pour mettre fin à tout (tuer les overseers). Audrey révèle qu'avant, elle se sentait faible, inutile, et normale. Bard remet en cause le rôle de héros de Audrey ("why would using the sword make you the hero ?"). Audrey révèle avoir peur aussi, de mettre fin au monde. Être le héros lui fait se sentir spéciale, être quelqu'un. Audrey n'aime pas l'idée de dépendre d'autres où qu'on lui dise quoi faire (idéal de l'autonomie individualiste). Elle s'interroge sur l'attitude de Bard : "How did you become friends with the bugs anyways ?" et iel l'explique : "I was just very careful !". Bard explique que iel n'aide pas les autres en sachant qu'ils l'aideront en retour, sa démarche est non intéressée ("How did you know they would help you ?" "I didn't know they would help me. That's not why I care about them, Audrey.". "I care about them because they're living things ! And even if they didn't do anything to help me... They would still be worth caring about."). Tuer les overseers est présenté comme la solution la plus simple, la plus facile, mais Bard s'accroche à trouver d'autres solutions. Bard remet de nouveau en question le rôle de héros d'Audrey ainsi que sa violence ("I hate that you call yourself a hero ! You just act like a big bully.", "When you have a problem, all you do is hurt people."). Audrey s'excuse d'avoir blessé Miriam et explique qu'elle fait de son mieux pour être le héros et faire les bons choix, mais montre finalement du souci pour Miriam ("is she okay ?"). Audrey et Bard retrouvent l'overseer, qui jette l'épée dans la lave, mais celle-ci est récupérée par un ami oiseau de Bard. Bard dit que le loup a fait ça parce qu'il avait peur ("He doesn't want you to hurt him !"). Audrey propose de l'étourdir avec un éclair pour que Bard puisse chanter en s'approchant de plus près (le compromis est très difficile à accepter car il doit faire mal au loup pour l'aider). Ici, le pouvoir de Bard protège Audrey. En chantant, Bard enlève une partie des ténébres du loup. Malheureusement pour iel, Audrey finit par le trahir et tuer l'overseer malgré tout.</p>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

Histoire (ce qui est raconté par le jeu)	qu'elle fait de son mieux pour être le héros et faire les bons choix, mais montre finalement du souci pour Miriam ("is she okay ?"). Audrey et Bard retrouvent l'overseer, qui jette l'épée dans la lave, mais celle-ci est récupérée par un ami oiseau de Bard. Bard dit que le loup a fait ça parce qu'il avait peur ("He doesn't want you to hurt him"). Audrey propose de l'étourdir avec un éclair pour que Bard puisse chanter en s'approchant de plus près (le compromis est très difficile à accepter car il doit faire mal au loup pour l'aider). Ici, le pouvoir de Bard protège Audrey. En chantant, Bard enlève une partie des ténèbres du loup. Malheureusement pour iel, Audrey finit par le trahir et tuer l'overseer malgré tout. Chapitre 7 - The Song in the Storm : Bard retrouve Miriam dans un décor de fin du monde. Celle-ci lui révèle qu'elle avait peur d'être proche de quelqu'un, qu'elle ne parle peu d'elle et que ça lui fait peur. Bard explique aussi que Audrey n'est pas méchante mais surtout incomprise. Bard révèle que iel partage ses pensées positives avec les autres mais pas ses pensées négatives parce que iel ne les considère pas comme importants, qu'ils n'aident pas les autres, mais Miriam lui apprend que elle, ça l'aiderait, parce qu'être avec quelqu'un qui prétend toujours aller bien ne l'aide pas face à ses propres pensées négatives. Elle se sent encore pire après et a l'impression de n'être pas normale. Par la suite, ils retrouvent le Dream King, mais celui-ci a perdu espoir et cherche à convaincre Bard d'abandonner l'idée de l'Earth song. Bard fait chanter chaque peuple via les instruments présents dans les châteaux de chaque overseer et parvient à rallier tout le monde dans un chant final (même les insectes). Bard est alors un.e maître d'orchestre. Une énorme sphère d'énergie alimentée par les chants et la musique apparaît et le monde finit par être sauvé. Eyala apparaît, explique à Bard que iel a réussi à rétablir l'harmonie dans le monde et a sauvé le monde à sa manière.
Textes (contenu, langage, accès)	Aucun texte en dehors de la narration.
Narration (comment c'est raconté)	Narration environnementale, dialogues
Mise en scène	
Caméra (angles, position)	La caméra est toujours vue de côté mais zoom ou dézoom pour mettre l'emphasis sur différents éléments.
Scènes particulières	L'incarnation du héros permet, par contraste, de critiquer son attitude et mettre en lumière une posture davantage tournée sur le care.
Présentation visuelle / Esthétique	* Les éléments du jeu se colorent en fonction du chant du barde : ceux-ci sont affectés par lui, il a un réel impact sur eux * Les couleurs sont opposées pour Audrey et Bard dans la cave, insistant sur leurs attitudes diamétralement opposées * Les couleurs s'adaptent aux situations pour véhiculer différentes émotions (le bleu est utilisé notamment pour la tristesse)
Musiques & Sons	Morceau final don't les éléments s'ajoutent à mesure que chaque peuple chante, des éléments s'ajoutent quand bard manipule chacun des instruments des overseers. Progressivement, la musique laisse plus de place aux chants, et ceux-ci sont de plus en plus nombreux.
Framework éthique	
Choix éthiques présents dans le jeu	Le choix des réponses dans les dialogues : donner des réponses plutôt enthousiastes, encourageantes, décourageantes voire méchantes...
Conséquences des choix	Les dialogues varient selon le choix que l'on effectue, pouvant parfois ne pas donner de résultat (auquel cas il faut recommencer), ou déboucher sur des situations au ton différent (plutôt triste ou plutôt heureuse...).
Évaluation des choix par le jeu (récompenses et punitions)	Les personnages réagissent au choix, ce qui peut donner le sentiment d'être puni ou récompensé selon ce que l'on souhaite obtenir comme réaction.
Paratexte	
Description du jeu sur les plateformes de distribution / le site officiel	"A musical platforming adventure with an emotional story. Play as a silly bard and use music to interact with everything on a journey around the world. Along the way you'll explore, solve puzzles, and meet a huge cast of characters!" Les descriptions du jeu insistent sur l'aspect émotionnel, le nombre de personnages et la personnalité décalée de Bard.
FAQ, Newsletters, Interview...	/
Bandes-annonces	La bande annonce présente un personnage décalé et enfantin dans un contexte de fin du monde et parcourt différentes ambiances et tons proposés par le jeu : cela met l'accent sur l'aventure émotionnelle proposée.

Grille de sélection de Wandersong

	CARE THÉMATIQUE	CARE GIVING	CARE RECEIVING
Gameplay		Chanter est une manière de communiquer. C'est le maître mot de la manière de fonctionner de Bard, et iel résout toutes les situations de cette manière. En effectuant tout par le chant, Wandersong nous invite à une performance du care qui s'élabore au contrepied du héros traditionnel : Bard essaye de venir en aide aux autres en les aidant à communiquer, les encourageant, traduisant pour eux, réglant des conflits et guérissant des proches. Iel aide également les personnages à aller mieux, confronter leurs peurs...	Aspect forgiving du jeu dans son design.
Narration	<p>* Le monde de Wandersong peut être considéré comme un monde vulnérable (l'Earthsong porte la volonté de tous ses habitants, l'interdépendance guide les actions de Bard). Bard est remercié par les autres personnages que iel aide, signe de bon care. Les personnages évoquent souvent leurs faiblesses et vulnérabilités et s'entraident, souvent par l'intermédiaire du barde.</p> <p>* Wandersong illustre des récits de care en échec, attestant de sa difficulté : la remise en question du baron avec la réalisation d'un "mauvais care" (ses actions n'apportaient pas le bonheur aux autres mais au contraire ruinaient leurs vies, alors qu'il pensait bien faire)</p> <p>* La relation Bard entre Bard et Miriam est teinté d'un care mutuel qui se construit au fur et à mesure.</p> <p>* La notion de sacrifice : Overseers abandonnent leur partie pure quand ils donnent l'earthsong, mais peuvent aussi éviter de se transformer en monstre en se faisant tuer par the hero. Le Dream King refuse ça.</p> <p>* Dans un contexte de crise (fin du monde), le jeu présente le care, la communication (non violente), et l'harmonie comme une réponse. Wandersong est l'histoire d'un monde qui a été sauvé par le</p>	<p>* Le chant est un medium pour communiquer (traduit les paroles des spectres par ex) et ainsi aider les gens avec leurs soucis.</p> <p>* Bard est une figure rassurante et réconfortante pour les autres, et les aide à affronter leurs vulnérabilités.</p> <p>* Critique du héros traditionnel via Audrey qui met en avant le care de Bard.</p>	<p>Inclusivité : Bard non généré, personnage de Ash non généré, personnages du même genre en couple, personnages féminins importants... Mise en lumière de minorités opprimées.</p> <p>Dans le chapitre 4 où Bard est déprimé, Wandersong envoie un message : se forcer à être heureux quand ça ne va pas n'aide pas à aller mieux. Ce message peut-être réconfortant pour ceux qui ont ressenti la pression d'être heureux alors qu'ils n'allaient pas bien, par exemple.</p>

Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception.

	et l'harmonie comme une réponse. Wandersong est l'histoire d'un monde qui a été sauvé par le rétablissement de relations de care entre ses habitants.		
Mise en scène			
Framework éthique		Possibilité d'explorer différentes attitudes dans les dialogues, dont celle du care. Cela impacte les dialogues et il n'est pas toujours possible de recommencer, les conséquences des choix doivent être assumées.	
Paratexte	L'insistance sur le nombre de personnage à rencontrer met l'accent sur l'importance du relationnel dans le jeu		

Florentin Peters

petersflorentin@gmail.com

Comment les jeux vidéo peuvent-ils exprimer l'éthique du *care* ?

Résumé : Les jeux vidéo ne peuvent pas être considérés comme étant uniquement du divertissement ou de la distraction. Derrière le traditionnel aspect de *fun*, ce sont des messages subtils et des systèmes reflétant des valeurs et éthiques qui peuvent être trouvés. De plus, si celles-ci ont été longuement étudié par le prisme d'éthiques comme celle de la justice, de la valeur ou dans le sens de si un jeu est éthique ou non, la « voix alternative » de l'éthique du *care* reste dans l'ombre. En guise de réponse à ce problème, ce mémoire a pour but d'analyser les éthiques des jeux vidéo par la perspective du *care*. Ici, nous examinons trois jeux vidéo, *Celeste*, *Kind Words* et *Wandersong*, au travers des perspectives du *care* thématique, du *care giving* et du *care receiving*. Ainsi, dans une analyse axée sur le *game*, nous cherchons à mieux comprendre comment l'éthique du *care* pourrait être dessinée, transmise, performée, ressentie et apprise dans les jeux vidéo.

Mots-clés : care, éthique, jeux vidéo, contemporanéité, caregames, carewave

Abstract :

Videogames cannot be considered only as entertainment or mere distractions. Behind the traditionally fun aspects, subtle messages and systems reflecting values and ethics can be found. Moreover, if these have been thoroughly studied through the lense of ethics such as that of justice, valor or in the sense of whether or not a game should be considered ethical, the “alternative voice” of the ethics of *care* remains far from the spotlight. As a response to this issue, this dissertation's purpose is to analyze the ethics of video games from the perspective of *care*. Here, we examine three video games, *Celeste*, *Kind Words* and *Wandersong*, through the lenses of thematical *care*, *care giving* and *care receiving*. Therefore, from a game perspective, we seek to better understand how the ethics of *care* could be drawn, conveyed, performed, felt and taught in videogames.

Keywords : care, ethics, videogames, contemporaneity, caregames, carewave