



QUAND LE JEU VIDÉO SE FAIT INSTRUMENT DE RÉSONANCE

Conférence-jouée autour de "This War of Mine" (11 bit Studio)

Thibault Philippette



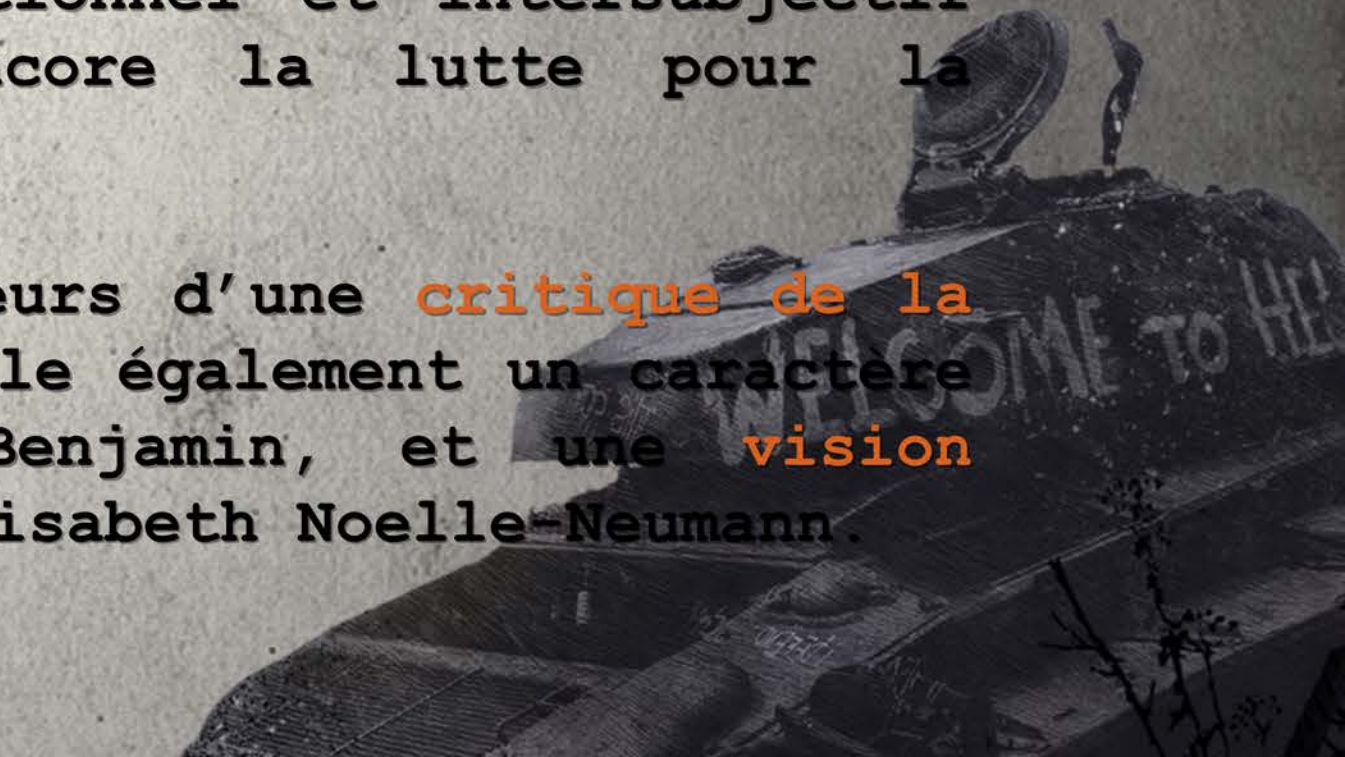
Séminaire Homo Ludens
UQAM
11 Avril 2025



INTRO

J'échange avec ma collègue et amie Maude Bonenfant de mon séjour au Québec. Elle m'indique que son groupe Homo Ludens a décidé de travailler cette année sur le concept de **Résonance** d'Harmut Rosa. **Je ne connais pas l'auteur**. Le terme m'intrigue, mais c'est purement sémantique.

Je me renseigne. J'apprends qu'Harmut Rosa est l'actuel directeur du Max-Weber-Kolleg à Erfurt. Qu'il est **philosophe et sociologue** de formation, et surtout qu'il est associé à ce qui est qualifié de **"4ème vague" de l'Ecole de Francfort**. Comment se fait-il que je n'ai jamais entendu parlé de l'auteur ? Je donne pourtant un cours d'introduction aux Théories en SIC où j'aborde la critique freudo-marxiste de la raison instrumentale et de la domination des industries culturelles de la 1ère école, le tournant communicationnel et intersubjectif d'inspiration kantienne opéré par Habermas, ou encore la lutte pour la reconnaissance hegelienne d'Axel Honneth.

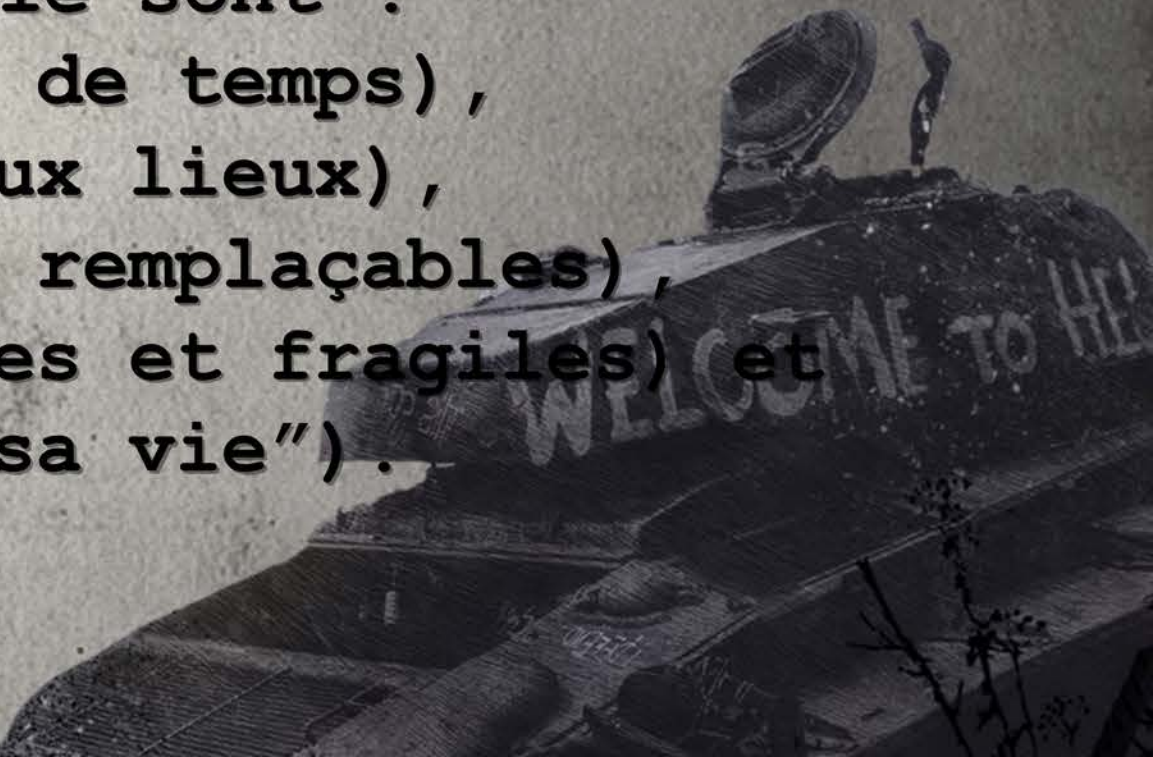


En lisant un peu sur l'auteur, je retrouve les marqueurs d'une **critique de la modernité** propre à l'Ecole de Francfort, mais j'y décèle également un caractère plus incarné et contemporain, comme chez Walter Benjamin, et une **vision systémique de l'aliénation**, comme chez la sociologue Elisabeth Noelle-Neumann.



ACCÉLÉRATION

Ce que je retiens des théories d'Harmut Rosa (sans en être expert !)

- Dans un premier travail, il pose le diagnostic social d'une **problématique d'accélération** (technique, changement social, rythme de vie)
 - Les moteurs de cette accélération seraient économique (capitalisme), culturel (promesse d'expériences multiples) et socio-politique (multiplication et différenciation des sous-systèmes sociaux). Ces trois moteurs ayant un effet d'entraînement sous forme de **spirale**.
 - Les conséquences "pathologiques" de cette spirale sont :
 - l'**aliénation temporelle** (sentiment de manque de temps),
 - l'**aliénation spatiale** (perte d'attachement aux lieux),
 - l'**aliénation matérielle** (objets éphémères et remplaçables),
 - l'**aliénation sociale** (relations instrumentales et fragiles) et
 - Et enfin l'**aliénation existentielle** ("rater sa vie").
 - Effet : **mutisme** (relation muette au monde)
- 



RÉSONANCE

Résonance comme mode alternatif de relation au monde.

Cadre sociologique :

- L'**affection** (*Affizierung*) : sujet affecté par les éléments extérieurs (>< contrôle)
- L'**auto-efficacité** (*Selbstwirksamkeit*) : sentiment de pouvoir laisser une trace au monde (>< passivité)
- La **transformation** (*Anverwandlung*) : appropriation transformative du monde et du sujet (>< simple écho/répétition du même)
- L'**indisponibilité** (*Unverfügbarkeit*) : non-volontaire, surprise, forme de résistance, indétermination de la résonance.



--> Dialectique entre connexion et altérité sur un **axe horizontal** (intimité, solidarité), un **axe vertical** (religion, nature, histoire, art) et un **axe diagonal** (activités humaines : sport, travail, objets techniques)



CAS D'ÉTUDE





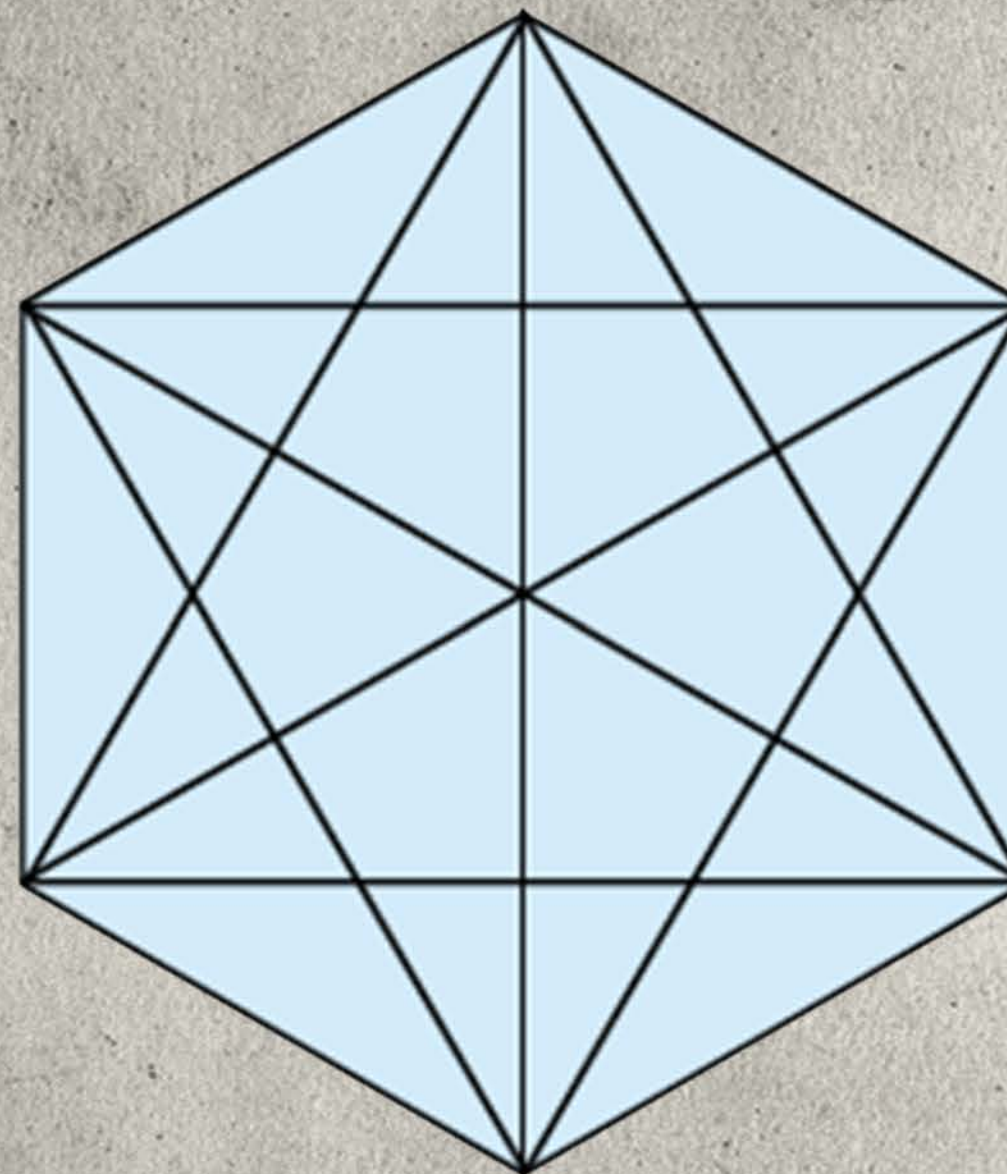
Représentations

Producteurs

Typologies

Langages

Publics



Technologies

Cary Bazalgette, New Directions: Media Education Worldwide/L'Education aux médias dans le monde: nouvelles orientations BFI/CLEMI/UNESCO 1992 – editor with Evelyne Bevort and Josiane Savino



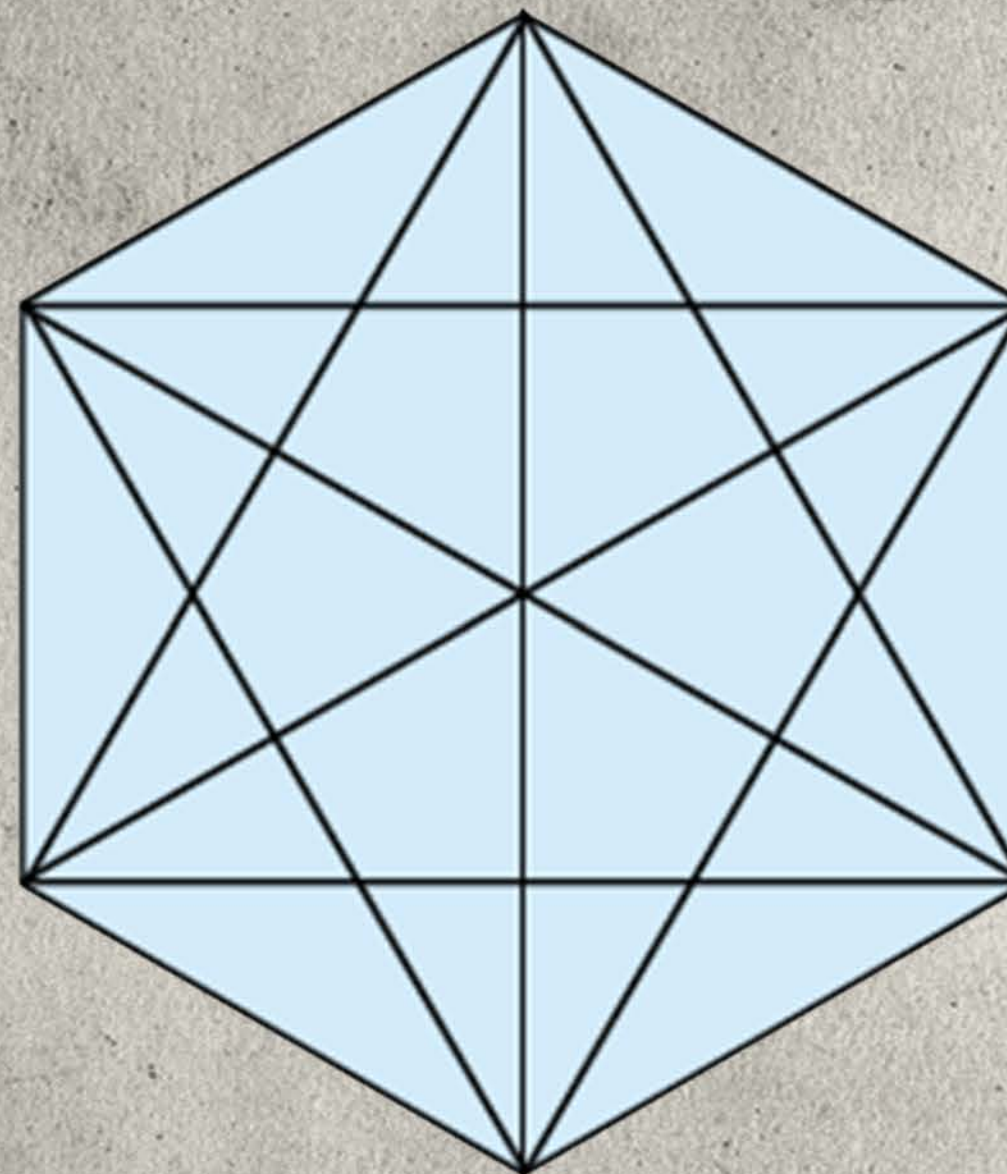
Représentations

Producteurs

Typologies

Langages

Publics



Technologies

Cary Bazalgette, New Directions: Media Education Worldwide/L'Education aux médias dans le monde: nouvelles orientations BFI/CLEMI/UNESCO 1992 – editor with Evelyne Bevort and Josiane Savino



- Studio indépendant polonais, basé à Varsovie
- Fondé en octobre 2010
- Ancien·ne·s de CD Projekt (The Witcher) et Metropolis Software (Gorky 17)
- 100+ Employé·es
- Devise: *"We believe you will enjoy playing our games, but we don't care if you become a better player. We care if you become a better person."*
- Jeux principaux :



- Fondée en 1993 par des cinéastes britanniques (David Wilson et Bill Leeson) et une entrepreneuse néerlandaise (Willemijn Verloop) suite à des tournages en ex-Yougoslavie (siège de Sarajevo).
- Objet : protéger et soutenir les enfants victimes de la guerre.
- Coopération avec 11 bit studios en 2014 avec le premier DLC de *This War of Mine* (intègre des œuvres graffiti dans le jeu) pour un bénéfice de 400.000£
- DLC actuel (2024) "Forget Celebrations" au bénéfice de War Child, Amnesty International, Liberty Ukraine Foundation et Indie Games Poland.





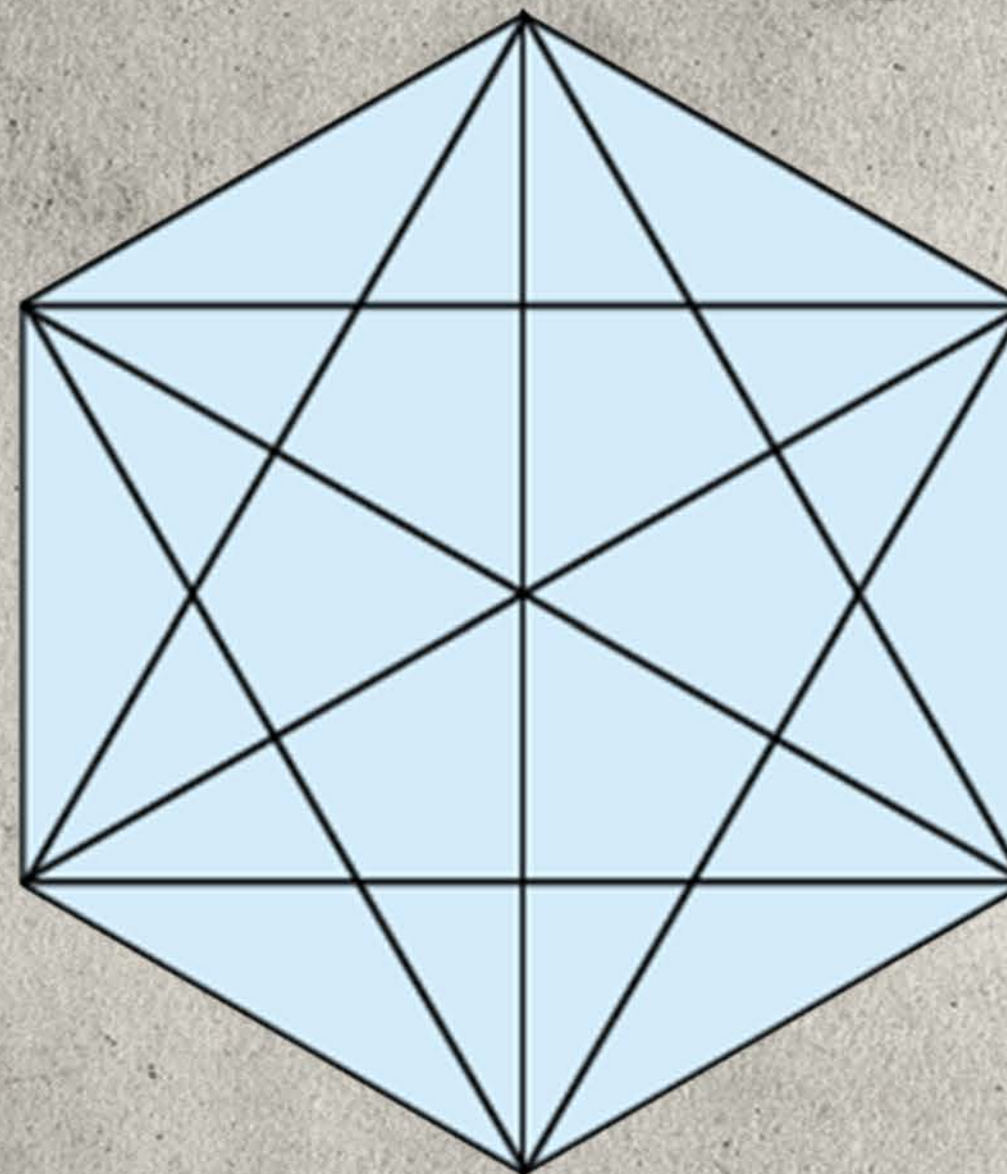
Représentations

Producteurs

Typologies

Langages

Publics



Technologies

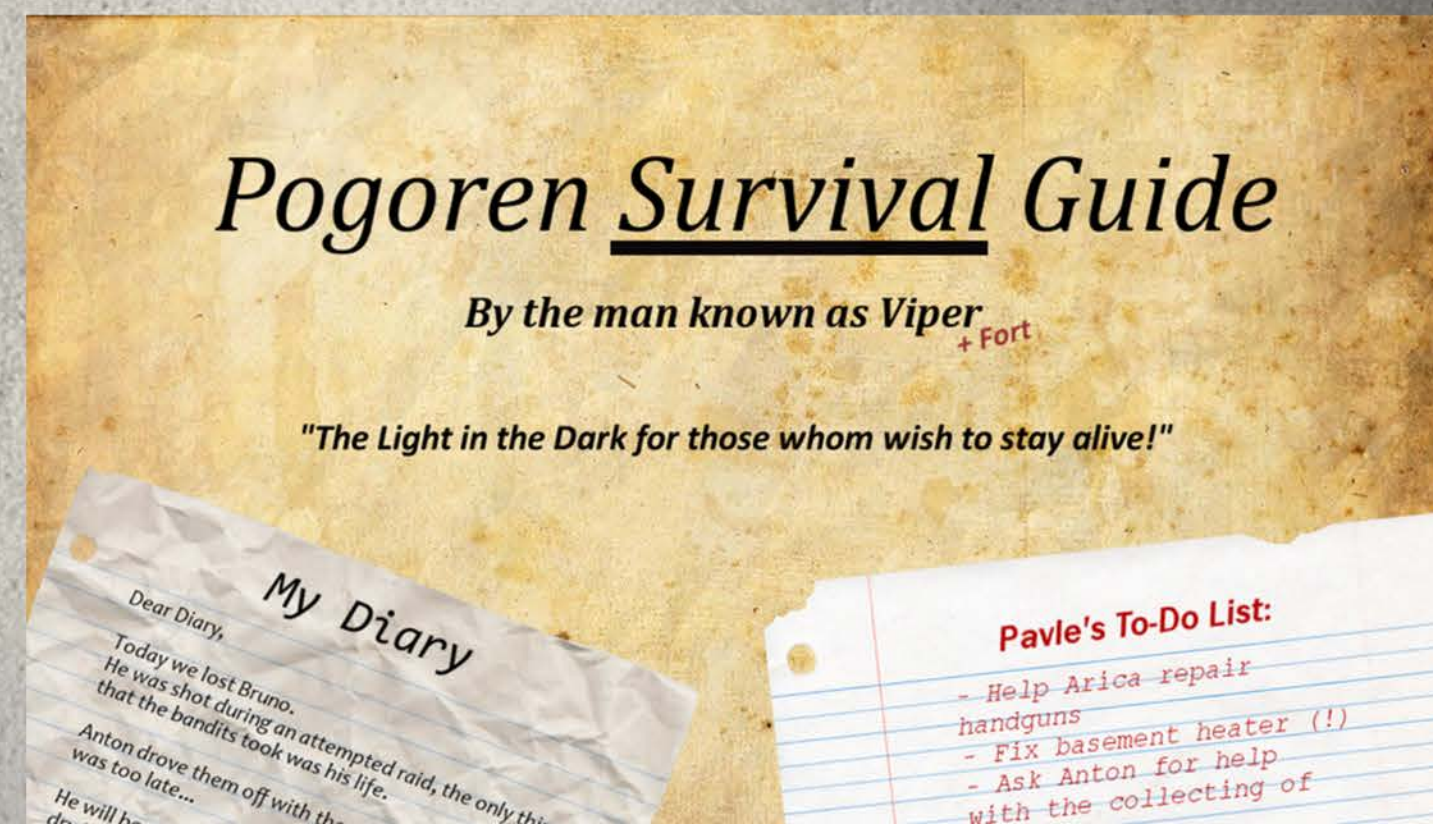




- Ville fictive assiégée de Pogoren en Graznavia
- Gameplay structuré autour de cycles jour/nuit
 - Jour : entretien des survivant·e·s et aménagement de l'abris
 - Nuit : exploration des environs et collecte de ressources



- Maison en ruine en vue de coupe ("maison de poupée" dystopique)
- Conditions de départ peu contrôlables/gérables (**indisponibilité**)





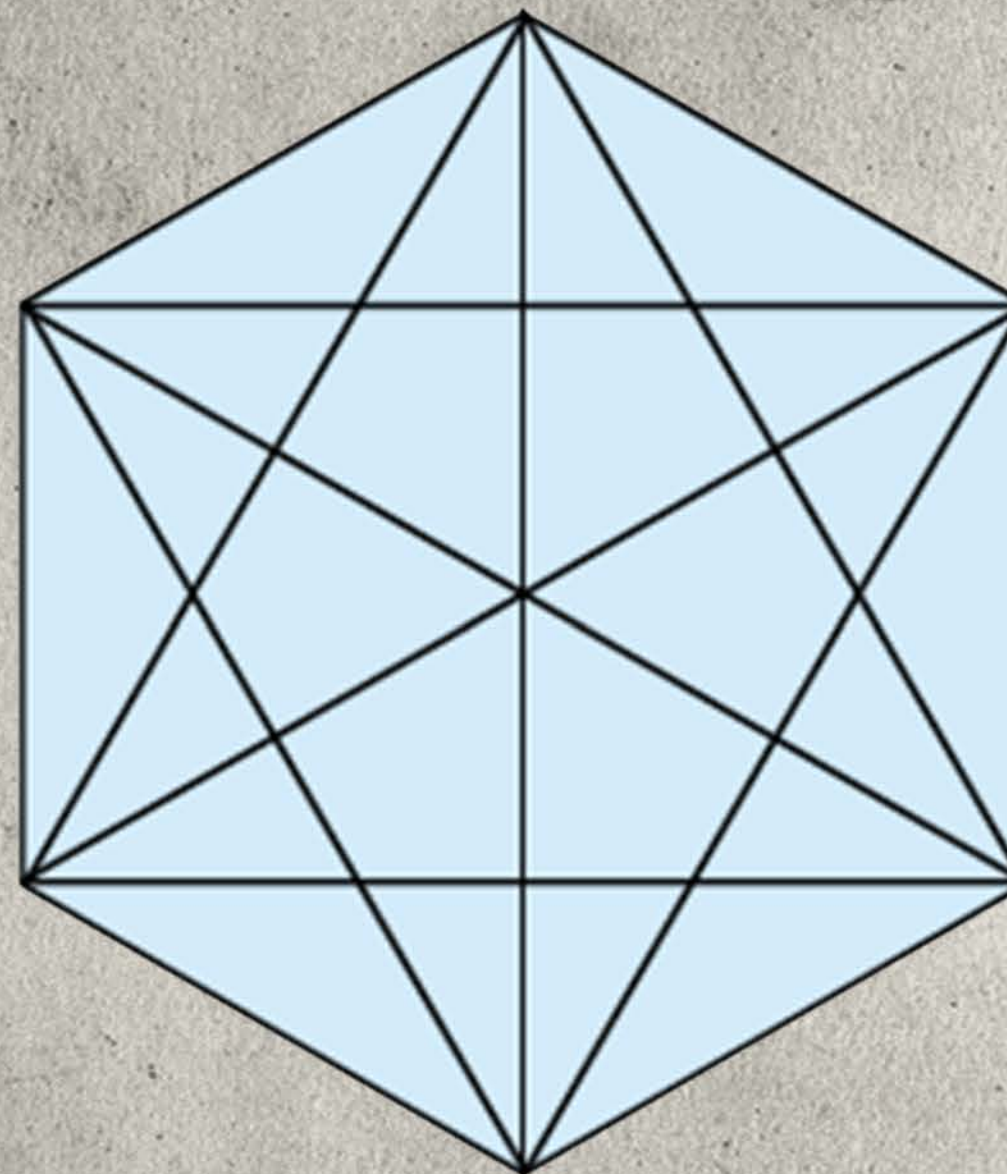
Représentations

Producteurs

Typologies

Langages

Publics



Technologies

Cary Bazalgette, New Directions: Media Education Worldwide/L'Education aux médias dans le monde: nouvelles orientations BFI/CLEMI/UNESCO 1992 – editor with Evelyne Bevort and Josiane Savino



Jeu de survie

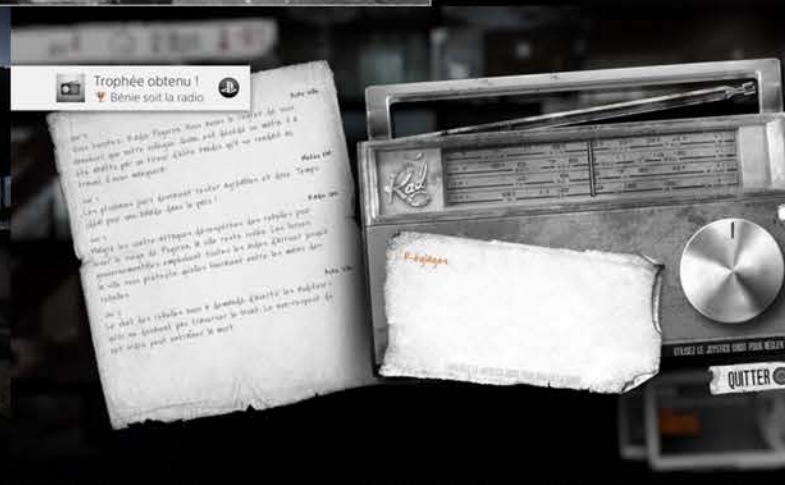
Point & Click

Dilemmes
éthiques

Militaire

Rogue

Réaliste





Représentations

Producteurs

Typologies

Langages

Publics

Technologies

Cary Bazalgette, New Directions: Media Education Worldwide/L'Education aux médias dans le monde: nouvelles orientations BFI/CLEMI/UNESCO 1992 – editor with Evelyne Bevort and Josiane Savino

PLAYER SEGMENTS SUMMARY



	Acrobat	Gardener	Slayer	Skirmisher	Gladiator
Motto	"Flexing My Reflexes."	"Quiet, Relaxing Task Completion."	"Cinematic Mayhem With a Purpose."	"Jumping Into The Fray of Battle."	"Dedicated, hardcore gaming."
Top Mot.	Challenge + Discovery	Completion	Fantasy + Story + Destruction	Destruction + Competition	Challenge + Completion + Comm,
Pop Games	Spelunky, Celeste, Super Metroid, Tetris	Candy Crush, Solitaire, Animal Crossing	Firewatch, Uncharted, Tomb Raider	Rust, Call of Duty, Battlefield	Mobile Legends, Destiny, Gears of War
	Ninja	Bounty Hunter	Architect	Bard	
Motto	"A Duel of Speed and Skill."	"High-Octane Solo World Exploration."	"My Empire Begins With This Village."	"Playing a Part in a Grand Story."	
Top Mot.	Competition + Challenge	Destruction + Fantasy	Strategy + Completion	Design + Community + Fantasy	
Pop Games	Street Fighter, StarCraft, LoL	Mass Effect, Far Cry, Saints Row	Europa Universalis, Civ VI, Banished	The Secret World, FFXIV, LoTRO	





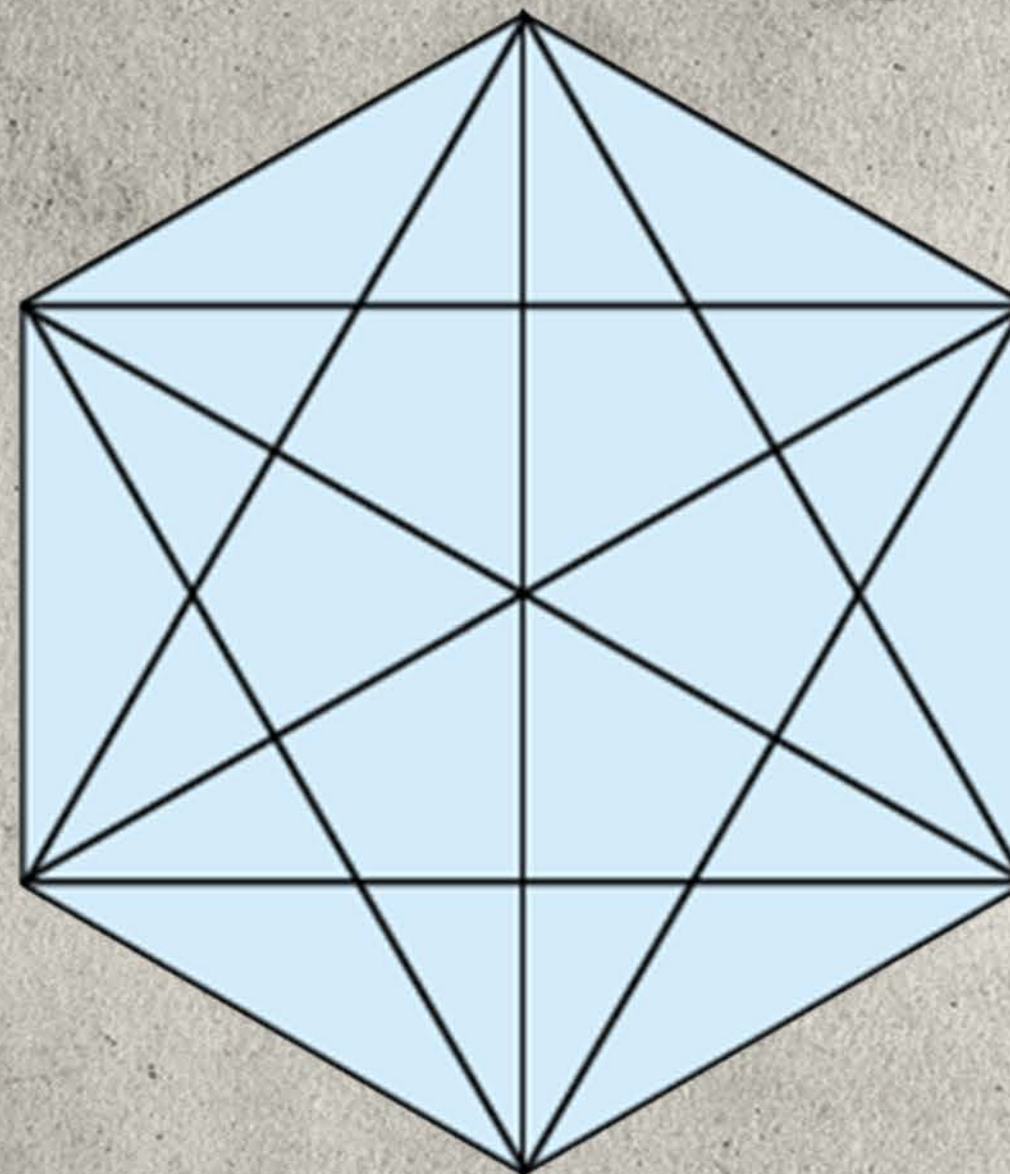
Représentations

Producteurs

Typologies

Langages

Publics



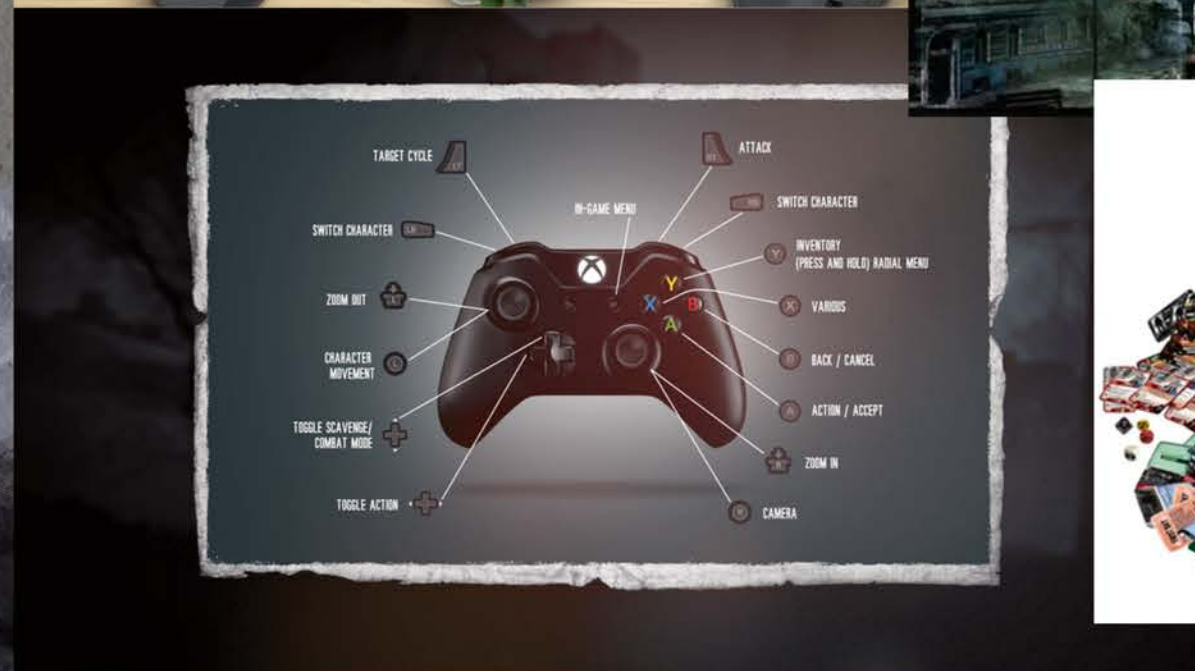
Technologies

Cary Bazalgette, New Directions: Media Education Worldwide/L'Education aux médias dans le monde: nouvelles orientations BFI/CLEMI/UNESCO 1992 – editor with Evelyne Bevort and Josiane Savino

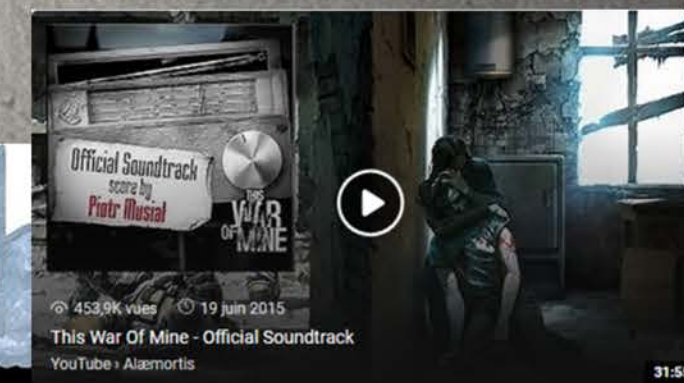
Jeu PC adapté sur console (2014)



Jeu de plateau (Galakta, 2017)



Réalisme



Music & Son





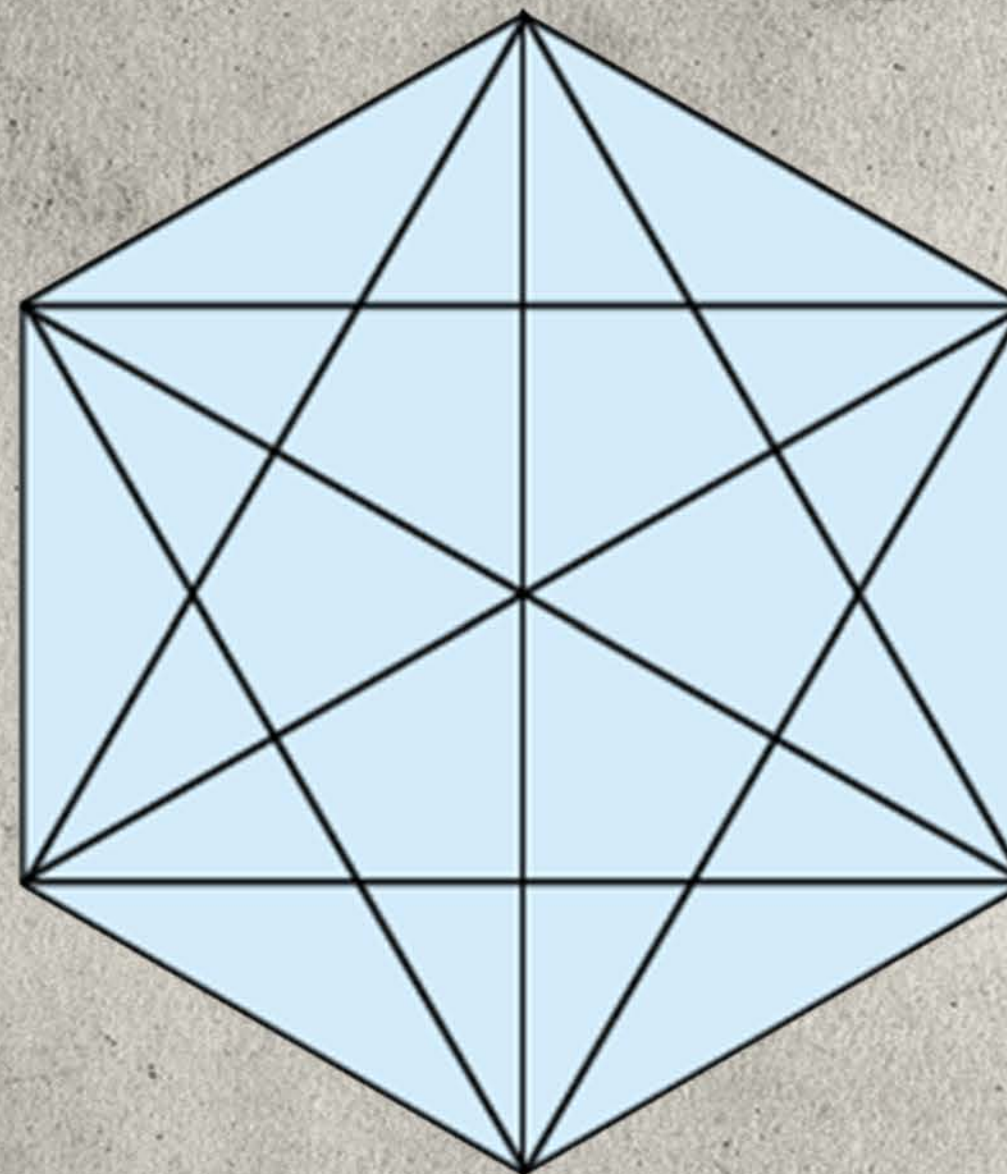
Représentations

Producteurs

Typologies

Langages

Publics



Technologies

Cary Bazalgette, New Directions: Media Education Worldwide/L'Education aux médias dans le monde: nouvelles orientations BFI/CLEMI/UNESCO 1992 – editor with Evelyne Bevort and Josiane Savino



Recherche

- **Réalisme émotionnel** (Sterczewski, 2016) avec des mécaniques de survie et de gestion traduisant les difficultés et dilemmes vécus par les civils en temps de guerre (Pötzsch, 2017)
- Intégration volontaire de l'**ennui**, absence de tutoriel et présence de choix moraux ambigus (de Smale et al., 2019)
- Jeu de guerre adoptant une **perspective civile** (Ecenbarger, 2016 ; Piotrowiak, 2017)
- Jeu à **portée éducative** (Ministère de l'éducation en Pologne), avec une valeur morale reconnue (prix Amnesty Internationale), exposé dans des musées (MoMA collection permanente), avec un engagement de l'industrie pour des causes humanitaires (Kirkpatrick & Schiltz, 2016 ; Wolski, 2019)
- Esthétique sombre et **approche narrative documentaire** basée sur des témoignages réels pour accentuer l'immersion (Piotrowiak, 2017)
- DLC "The little ones" adoptant le point de vue des enfants, **double renversement** des perspectives (Wolski, 2019)
- **Critique sociale du militarisme** (Sterczewski, 2016)
- Questionnement sur l'**action juste** (Neumann, 2018) dans une situation de guerre fictionnelle à choix moraux

Bibliographie

- de Smale, S., Kors, M. J. L., & Sandovar, M. (2019). The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 387-409.
- Ecenbarger, C. (2016). "In war, not everyone's a soldier." *A Review of This War of Mine*. *Press Start*, 3(2), 70-73.
- Kirkpatrick, J., & Schiltz, S. (2016). *Review of This War of Mine*. *E-International Relations*.
- Mitchell, A., Kway, L., Neo, T., & Sim, Y. T. (2020). A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay. *Game Studies*, 20(2).
- Neumann, A. (2018). Filozoficzna i psychologiczna analiza wyborów moralnych w grze This War of Mine. *Internetowy Magazyn Filozoficzny HYBRIS*, (44), 51-65.
- Piotrowiak, M. (2017). Nowe doświadczenie wojny. *This War of Mine*. *Śląskie Studia Polonistyczne*, 1(9), 51-68.
- Pötzsch, H. (2017). Playing Games with Effect, and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studies. *Game Studies*, 17(2).
- Sterczewski, P. (2016). This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games. *Game Studies*, 16(2).
- Wolski, M. (2019). This Game of Mine. *Children's Reaction to War in Video Game This War of Mine*. *Filoteknos*, 9, 291-299.



Pay 20
Hungry children

SÉQUENCES JOUÉES ET COMMENTÉES



Aliénation temporelle



Aliénation spatiale



Aliénation matérielle



Aliénation sociale

Affection

Auto-efficacité

Transformation

Indisponibilité





MERCI.

