

Y-a-t-il une ville pour définir Ubisoft? Enjeux poétiques et philosophiques d'un monde de l'action

af alternative francophone
pour une francophonie en mode mineur

<https://doi.org/10.1215/08992363-10.29173/af29415>



Paul-Antoine Colombani

 <https://orcid.org/0000-0002-9887-8166>

paulantoinecolombani@gmail.com

Liège Game Lab, Université de Liège

Résumé. Au travers du jeu vidéo *Watch Dogs*, nous nous proposons d'interroger la relation entre un espace urbain et son héros, entre une ville narrative et Aiden Pearce. Nous appuierons principalement sur une définition de la mimésis (imitation), à partir d'une relecture ricœurienne d'un concept de la Poétique d'Aristote, une reconfiguration du territoire du jeu vidéo afin de produire des interrelations herméneutiques entre des lieux ou des personnages. Nous pensons qu'Aiden Pearce et Chicago se reflètent l'un et l'autre, c'est-à-dire la ville se révèle au joueur dans les actions et le caractère du héros tandis qu'il se révèle dans une pratique territoriale. De cette manière, le jeu d'Ubisoft peut nous questionner sur la valeur de son personnage, sur la nature de ses agissements illégaux par rapport à un système de surveillance autorisé par la loi. En proposant une étude de cas de *Watch Dogs* nous souhaitons dégager des tendances plus profondes, qui renouent avec la création d'allégories et retrouvent le chemin de la poésie.

Mots clés : Jeu vidéo; Ubisoft; philosophie; Aristote.

Abstract. Through the video game *Watch Dogs*, we propose to question the relationship between an urban space and its hero, between a narrative city and Aiden Pearce. We will rely mainly on a definition of mimicry (imitation), based on a Ricoeurian rereading of a concept from Aristotle's *Poetics*, a reconfiguration of the video game's territory in order to produce hermeneutic interrelationships between places or characters. We believe that Aiden Pearce and Chicago reflect each other, that is, the city reveals itself to the player in the actions and character of the hero while he reveals himself in a territorial practice. In this way, Ubisoft's game can question us about the value of his character, the nature of his illegal actions in relation to a surveillance system authorized by the law. By offering a case study of *Watch Dogs*, we hope to identify deeper trends that revive the creation of allegories and return to the path of poetry.

Keywords: Video game; Ubisoft; philosophy; Aristotle.

INTRODUCTION

Des jeux vidéo francophones, Ubisoft se taille la part du lion. En une trentaine d'années d'existence, l'éditeur et développeur français a bâti des mondes, des personnages et des modes d'interactions profondément novateurs. Parmi eux, nous nous intéressons ici à la place et l'impact de la ville dans sa production *Watch Dogs*, en réalisant un crochet par la Cathédrale Notre-Dame de Paris d'*Assassin's Creed Unity*, tant les deux exemples schématisent un certain modèle d'interaction entre les personnages et le territoire urbain.

Nous réfléchirons, d'abord, à une définition de la *mimêsis* (imitation), en mêlant les affirmations d'Aristote tirées de la *Poétique*, et les commentaires proposés par le philosophe français Paul Ricœur. De cette manière, nous pensons débusquer les singularités d'un monde de l'action, qu'il conviendrait de mettre en parallèle avec d'autres studios de jeux vidéo français, ce qui est précisément le sujet de ce numéro spécial de la revue *Alternative francophone*. En une phrase, *Watch Dogs* urbanise tout un réseau d'interactions qui étale le sens de l'œuvre, dans la construction d'allégories et d'une interdépendance entre le héros et sa ville.

En mettant ainsi en lumière cette configuration du territoire du jeu, des lieux, avec des personnages vicieux, vertueux, ou infiniment plus ambigus, nous renouons avec le *significare* (signifier) des anciens poètes, un « signifier autrement » que l'herméneute (devenu joueur) recherche et explore. *In fine*, nous projetons de (re)mettre en valeur une antiquité de la poésie, d'Homère à Aristote, en traçant une ligne continue, mais abrupte, entre le *philomythos* (amateur de mythes) et le *philosophos* (amateur de sagesse). Autrement dit, quand les poètes donnent à leurs mensonges les atours du réel.

UNE RECONFIGURATION POÉTIQUE DU MONDE

Les trois modes de la mimêsis

En préambule, il convient de définir un des termes essentiels de cette réflexion : la *mimêsis* aristotélicienne (Aristote, *Poétique* I, 1447) ne désigne pas sommairement une reproduction à l'identique, plutôt une reconfiguration du réel, selon la traduction de Ricœur, ou son imitation. Abordons là, dans ce premier moment, par le détour de l'intrigue avant d'en proposer une définition plus englobante, dépassant

le cadre de la fiction. Dans *Temps et récit*, le philosophe français propose de considérer la *mimêsis* sous trois modes, nous les résumons rapidement : le premier correspond à une pré-compréhension du monde de l'action, il consiste en fait en une observation et une considération des structures de l'agir, de ses symboles ou de son déplacement dans le temps. L'action que nous faisons se distingue dès lors du mouvement, considérant la première dans sa terminaison (l'action commence puis s'achève) et sa finalité, c'est-à-dire le but atteint. Les deux, toutefois, dépendent d'un agent ayant agi, étant en train de faire quelque chose. En somme, la *mimêsis* I vise à définir le modèle structurel et sémantique de l'action elle-même. La *mimêsis* II pour sa part désigne l'acte de configuration par l'intrigue des différentes actions qui constituent ainsi une histoire, c'est-à-dire chez Aristote le *mythos* (histoire) : « on peut dire équivalement qu'elle [l'intrigue] est une histoire sensée *de* – un divers d'événements ou d'incidents » (Ricœur, *Temps et récits* 127). Se déploie alors un canevas concordant-discordant, c'est-à-dire que les actions s'assemblent et se répondent afin de former un tout compréhensible sans cesse rejoué par des événements originaux qui renversent une situation donnée. La reconfiguration se construit alors dans une relation entre l'intrigue, les caractères et les pensées des agents en train de réaliser l'action « des buts, des moyens, des interactions, des circonstances, des résultats inattendus, etc. » (128). Je mets pour l'instant de côté la *mimêsis* III afin de pousser plus loin le processus de reconfiguration du réel.

Ce que Ricœur propose pour le récit, c'est-à-dire une configuration de l'existant, nous le considérons dans nos interactions avec des imaginaires sociaux ou nos préconceptions de vie. La *mimêsis* occupe tout notre espace de relations : de la société aux individus et aux objets qui la composent. Ainsi, les gestes banals que nous réalisons ne se considèrent pas à travers le caractère unique de l'agent qui les accomplit, mais dans la répétition ad hoc d'une action persistante, préalablement instituée et socialisée. Autrement dit, la reconfiguration telle que nous la concevons doit être recherchée, et ne résume pas à un acte refait sans conscience ou conscientisation de sa généalogie et de sa finalité. Sans cela, l'action est réduite à n'être que la continuité de ce qui est, n'ayant ni début ni fin, où l'un et l'autre nous échappent. Partant à la recherche de la *mimêsis*, l'homme parcourt le monde des imaginaires, des objets et des structures, il déblaye les ruines et dépoussière les fossiles. Le chemin de la *mimêsis* ressemble en somme à celui emprunté par la mémoire : « un acte de volonté... une recherche... et qui parce qu'il consiste en un mouvement de "remontée" jusqu'à l'origine de la sensation, s'appelle *anamnèse* » (Graziani, *La pensée fossile* 36). L'imitation désormais acquise, l'individu possède la capacité de créer des gestes originaux ou de délimiter les nouvelles frontières d'une entité déjà existante – dont l'équivocité devient le fondement. Le chemin que nous déblayons retrouve celui proposé par Ricœur, précisément parce que cette reconfiguration du quotidien infuse dans la création d'œuvres, qui sont à la fois la finalité du parcours et son début, « la même route qui monte et qui descend » selon l'expression d'Héraclite. En somme, le spectateur observe dans l'œuvre un monde retourné qui l'invite à faire marche arrière, à suivre les traces de pas du créateur lui-même, à déblayer les ruines et dépoussiérer les fossiles de son quotidien.

La mise en intrigue de l'objet

Dans le jeu vidéo, l'exemple de la Cathédrale Notre-Dame de Paris, reconfigurée ou imitée dans le jeu vidéo *Assassin's Creed Unity*, me paraît être assez explicite. Le monument parisien se construit en rapport avec des exigences ludiques, un *game* (un jeu) et un *play* (joué) qui participent intensément de son imitation : les horloges situées sur les toits ont été supprimées afin de faciliter la navigation du personnage-joueur, l'intérieur est partiellement inventé et la flèche qui surplombe l'édifice est en pierre et

non dans son bois historique.¹ L'objectif d'une telle reconstruction réside dans la production d'interactions originales chez le joueur, s'éloignant de quelques degrés d'une juste reconstitution, d'une répétition, afin de viser ce qu'est fondamentalement l'imitation : une opération de l'esprit et un processus dynamique, un faire autrement. Elle conduit alors à une transformation et une vitalisation de l'objet réel – nous en reparlerons un peu plus tard. La configuration ludique du monument morcelle la définition proposée par Ricœur dans *mimêsis* II : la mise en intrigue qui « tire d'une simple succession [d'événements, de pensées, etc.] une configuration » (Ricœur, *Temps et récit* 127) passe d'abord par une mise en intrigue de l'objet, en tant qu'intermédiaire recevant et produisant l'action elle-même. Si l'intrigue est, en effet, une histoire sensée, Notre-Dame doit être considérée comme récepteur de la *praxis* (action) du joueur, générateur des mouvements du héros et d'une configuration de ses mouvements. Dès lors, nous ne parlons pas d'une succession d'actions pour évoquer l'interaction du joueur avec le bâtiment, mais d'une composition de facteurs hétérogènes : l'agent, le but, les moyens et les capacités pour l'atteindre, sa terminaison et les facteurs inattendus. De cette manière, nous retrouvons en petits caractères le modèle concordant-discordant évoqué précédemment.

Ainsi, selon Ricœur la mise en intrigue sert de médiation entre « [les] événements et [l'] histoire racontée » (127) et possède dans le jeu vidéo un lieu et un territoire où s'incarner. Liée à la narration environnementale, la mise en intrigue de l'objet (ou intrigue de l'objet) tend à prendre une chose comme moteur et pivot d'une capacité d'action. Si l'environnement du jeu sert un récit-cadre ou tend un tissu dont les ornements racontent l'histoire d'un monde, l'objet peut être étudié en considérant que les mouvements qu'il permet servent et accentuent la cohérence de l'univers du jeu. Si l'environnement étend et complexifie le monde, l'objet recueille les actions qui configurées ensemble forment une intrigue cohérente et réalise ce que Aristote nomme la *synthesis tôn pragmatôn*, c'est-à-dire la synthèse des choses. Il devient possible dans ce cas de se saisir de l'objet séparément de la narration, en tant qu'il est secondaire, contingent, mais forme un tout harmonieux.

L'image virtuelle ou les deux moteurs de la réalité

Au-delà de ce que produit l'édifice chez l'interacteur, la Cathédrale Notre-Dame d'*Assassin's Creed* repose dans un espace plus large, une ville de Paris pensée à son tour dans une dimension mimétique, lieu à la fois virtuel et ludique. C'est cette liaison possible entre le monument et son lieu d'existence qui donne à la *mimêsis* la pleine mesure de son expression, sa capacité à façonner des images extensives qui ne soient pas simplement inédites, mais poussent plus loin les frontières de l'objet réel, c'est-à-dire dont l'existence virtuelle tend désormais à le définir, étend son identité. Nous ne souhaitons pas volontairement dissocier l'objet réel de son pendant virtuel. La différence s'établit plutôt du point de vue de leur capacité à générer de l'action dans des espaces différents et complémentaires, de sorte que l'entité se co-crée, elle anticipe et recueille l'action que l'individu et l'individu devenu joueur produit. Une nouvelle fois, la *mimêsis* ne fabrique rien qui ne soit décorrélé d'une chose déjà-là, mais l'exprime en tant que possible, à la fois intimement liée à un objet, mais qui n'en est pas pour autant la répétition. Nous reprenons ce que nous avons dit en préambule, en y ajoutant une donnée supplémentaire : c'est bien « le poète », sous-entendu ici le créateur de jeu vidéo, qui réalise le projet mimétique, il parvient à déceler ce qui définit

¹ Pour quelques détails supplémentaires sur la reconstruction de la Cathédrale Notre-Dame de Paris, nous renvoyons à l'interview de Caroline Mioussé dans le journal *Le Point* daté du 29 octobre 2014. URL: www.lepoint.fr/jeux-video/assassin-s-creed-unity-notre-dame-comme-vous-ne-l-avez-jamais-vue-28-10-2014-1876254_485.php.

l'objet avant de se le réapproprier pour en extrapoler les frontières, en l'occurrence celles de Notre-Dame de Paris. Il transforme et vitalise l'existant.

À partir de ce constat, nous en venons à la troisième *mimêsis* proposée par Ricœur, le passage des « mondes vécus à leurs mises en mots et à leur interprétation » (Carcassonne 55). Chez Aristote par exemple la *catharsis* (purification/purgation) correspond bien à une appropriation de l'œuvre par le lecteur, à une purification des passions telles que la pitié ou la crainte. Qu'importe la dimension que chacun souhaite donner à la *catharsis*, gardons en tête ce mouvement allant de l'œuvre au spectateur et créant chez lui une réaction. C'est dès lors l'herméneutique qui contribue, selon les mots de Ricœur, « à dissiper l'illusion d'une connaissance intuitive de soi, en imposant à la compréhension de soi le grand détour par le trésor des symboles [et des textes, ce que l'auteur formalise par la suite] transmis par les cultures au sein desquelles nous sommes à la fois à l'existence et à la parole » (Ricœur, *La métaphore vive* 35). Dans le jeu vidéo, la *mimêsis* III correspond bien à ce moment où l'action engendrée par l'objet dépasse le cadre ludique pour celui philosophique et poétique de l'interprétation. Dès lors, la mise en intrigue de l'objet s'insère dans le projet herméneutique : l'herméneute conduit sa pensée et prend appui sur cette configuration secondaire, contingente et harmonieuse, pour traquer les vérités métaphoriques, le sens de l'œuvre.

La métaphore vidéoludique : de l'image à l'image altérée

En somme, nous considérons qu'il existe un processus re-créatif qui part du réel pour en élargir les frontières de la signification. Le vocable « signifier » prend tout son sens s'il est rapporté à son origine grecque. En effet, dans sa *Poétique*, Aristote stipule bien que la « poésie est plus philosophique que l'histoire » [IX, 1451 b] : plutôt que les faits historiques, le Stagirite² affirme qu'il faut déceler ce qu'est la vérité du monde dans une reconfiguration poétique, dans ce que font et créent les poètes, dans les connaissances qu'ils acquièrent et remettent en jeu. En signifiant autrement, c'est-à-dire en altérant le réel, nous parvenons à l'aborder sinon à l'observer dans l'envers et l'endroit que représente l'imitation. Le « signifier » équivaut à une métaphore et participe d'un renouvellement ou d'une extension du sens, « or si l'image de la vérité n'est pas la vérité proprement dite, elle n'est pas pour autant mensonge, et il importe pour savoir lire les poètes de percevoir le vrai directement signifié sous les énigmes de la fiction » (Graziani, *La pensée fossile* 143). Nous pensons que le cheminement mimétique conduit à la création d'allégories, ce qu'est par exemple la Cathédrale Notre-Dame d'*Assassin's Creed*, en tant qu'image et signification de l'édifice parisien. Cette « métaphore vidéoludique » suppose quelques arrangements par rapport à son pendant littéraire : d'abord, elle ne correspond pas à un processus allant de l'image au mot, de la vue au langage (comme dans « les prés sont riants »), mais part d'une image afin d'en bâtir une nouvelle, virtuelle et actionnelle, c'est-à-dire qu'elle génère des actions ludiques, des réactions herméneutiques, dont l'individu-joueur et l'individu redevenant individu peut se saisir. Dès lors, la vérité s'exprime précisément dans le mouvement mimétique qui conduit à la réalisation d'une image. Résumons cela plus simplement : nous ne disons pas que la vérité réside dans l'objet réel ou virtuel, mais dans le passage de l'un à l'autre, c'est-à-dire dans l'acte de reconfiguration. La métaphore doit être considérée comme le résultat cohérent de ce cheminement, permettant ainsi d'observer deux entités dont nous percevons bien les similitudes et les différences, mais dont aucune n'est considérée comme relevant de la vérité ou du vrai. La *mimêsis* couplée à la métaphore ouvre le chemin de l'étonnement philosophique, porte ouverte à l'autonomie face à une réalité qui s'impose sensiblement à nous. Ainsi, l'allégorie compte, car elle produit une dynamique qui change nos perspectives de compréhension

² Surnom donné à Aristote, en référence à sa ville de naissance en Thrace (Stagire).

de l'objet, tandis que la *mimêsis* en tant que mouvement correspond au principe moteur de ce changement. Finalement, nous pensons que le jeu vidéo ne fait que matérialiser de manière plus précise ce qui caractérise l'imagination, une faculté « qui permet à l'esprit de “voir les similitudes” (*Poétique*, XXII, 1459 a), mais d'en créer là où elles n'existent pas, et donc de fonder les allégories sur des différences incomparables » (145).

De l'image à l'image altérée et de l'objet à l'objet étendu, nous en revenons finalement à une capacité d'action : dans *Assassin's Creed Unity*, la Cathédrale Notre-Dame revêt autant une dimension symbolique – empreinte historique de la ville de Paris – que ludique ou contemplative. La possibilité de gravir l'édifice, d'admirer les révolutionnaires parisiens, juché adroitement sur sa flèche en pierre, de réaliser toutes sortes de défis dans l'intimité de son jeu ou dans le partage virtuel de ses exploits témoigne de ce champ de possibilités. Pourtant, ce paradigme ne nous paraît pas suffisant et il faut exploiter un peu plus poétiquement cette reconstitution virtuelle. Les deux cathédrales se confondent tout à fait et la distinction s'établit plutôt dans les interactions suggérées et produites; si les mondes dans lesquelles ces édifices demeurent se différencient – a priori chacun est encore capable visuellement de distinguer le réel du virtuel – ils s'unissent et s'amalgament à travers l'individu qui y habite et en devient autant le liant que le comburant. Ce que dit Alessandro Baricco concernant le Web (« ces millions de pages... qui résident actuellement dans un non-lieu virtuel, à côté du monde réel. Elles sont un deuxième cœur qui pompe de la réalité à côté du premier » [107]) peut tout à fait inclure le jeu vidéo dans sa propension à créer des représentations de notre monde. Notre réalité possède donc deux moteurs dont le mouvement est chaque fois le point d'ancrage : l'homme agit dans l'un et l'autre, d'une manière différente et non simplement redondante, les rendant complémentaire. Dès lors, ce qui les distingue se situe moins dans l'organe de la vue que dans celui de la main, dans notre motricité et dans la production d'une post-expérience, « un mouvement, une trace, une traversée, qui communique avant tout un sentiment d'impermanence et de volatilité : elle crée des figures qui ne commencent ni ne finissent jamais, des noms continuellement mis à jour » (Baricco 196).

Dans le jeu vidéo, les métaphores du monde sont le résultat de la *mimêsis*, d'une re-crédation du réel qui, dans la *Poétique* aristotélicienne, se théorise déjà autour de l'action et d'une manière d'agir, les « caractères viennent aux personnages “par surcroît et en raison de leurs actions”, non l'inverse » (Aubenque, *Histoire de la philosophie* 683). Si l'action réalisée en jeu n'impose pas nécessairement le caractère d'un héros, il est en fait muselé par le récit-cadre et les dissonances ludo-narratives, elle détermine l'identité modulable et malléable que le joueur donne aux personnages. Les lieux et les territoires parcourus sont donc à la fois à la source des possibilités actionnelles avant d'en porter l'empreinte, la marque d'une identité dynamique. À travers Notre-Dame et son Paris virtuel se dessine ce que l'interacteur peut et veut y faire, dans une activité émergente de l'ordre du détournement.

Disons pour finir que « le poète est créateur, parce que, en choisissant tel ou tel événement réel, il le recrée “comme vraisemblable et possible” » (Aubenque, *Histoire de la philosophie* 683); son imitation est le chemin de vérité qui conduit à cacher la réalité derrière le voile allégorique, derrière une, désormais, « métaphore vidéoludique ». Toutes les actions générées par cette nouvelle image constituent l'intrigue de l'objet, elle va permettre de définir le caractère du héros qu'il soit dirigé par le récit-cadre ou dynamique dans le *roleplay* (jeu de rôle) du joueur. En plus d'être un monument praxique, la Cathédrale Notre-Dame d'*Assassin's Creed Unity* participe d'une extension du domaine de la réalité. La relation entre le réel et le virtuel doit se formaliser dans notre manière d'agir et d'interagir avec des objets, objets déposés dans des

lieux formant un ensemble de territoires. Objets, lieux et territoires configurés ensemble constituent finalement un monde. Ce tout pris ensemble ou séparément, mais dans tous les cas comparativement, permet et entretient une perspective herméneutique.

Ces premières réflexions étant formulées, il convient de s'attarder plus longuement sur l'imitation de la ville de Chicago dans la première itération de la licence *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014), et de formuler ainsi une continuité avec l'édifice parisien d'*Assassin's Creed*.

DU MIROIR DE LA VILLE À LA VALEUR DU HÉROS

« *Les rues dessinent les traits et le caractère du justicier* »

Le titre du jeu (« chiens de garde » en français) délimite d'emblée le rôle que s'octroie Aiden Pearce – et que lui accorde peu à peu le récit-cadre : *vigilante*³ (justicier) et protecteur de l'immense territoire ludique qu'est la ville américaine : « (Pearce) Tout est connecté, et je compte m'en servir pour dénoncer, pour protéger et, s'il le faut, pour punir... » (« *Watch Dogs* » 03:09:32)⁴. La première interaction du jeu, dont la phrase conclusive citée préalablement devient l'écho amplifié, consiste à tirer sur l'assassin de Lena Pearce, « Tirez sur Maurice » étant l'objectif formulé à l'interacteur. Elle introduit précisément la fonction du héros en tant que juge et vengeur. Néanmoins, le jeu joue avec son propre cadre ludo-narratif : si le spectateur est bien contraint d'appuyer sur la touche correspondante Aiden Pearce ne tue pas Maurice, et ne le frappe qu'en situation de légitime défense, c'est-à-dire que l'acte de blesser ou de tuer n'est commis qu'en réponse à une attaque préliminaire de l'adversaire qui, si elle ne justifie pas le meurtre ou sa tentative, tend à disculper l'auteur des actes. Ritournelle fictionnelle somme toute banale dans l'histoire du jeu vidéo. Ainsi, ces deux séquences juxtaposées caractérisent le personnage d'Aiden Pearce et rappellent assez nettement les enjeux de la *Poétique* aristotélicienne : « il s'agit de l'imitation d'une action et elle est accomplie par certaines personnes qui agissent, lesquelles ont nécessairement telle ou telle disposition de caractère et de pensée. [...] l'histoire est l'imitation de l'action » (Aristote, *Poétique* VI, 1450 a). Finalement, l'intérêt moteur de cette configuration d'action consiste à déplacer ce vigilantisme personnel à hauteur de la ville, la Chicago virtuelle accompagnant l'accomplissement et la pleine reconnaissance de cette identité de justicier. Pour le dire autrement, le territoire consolide le récit, non pas en tant que terrain de jeu propice à une narration émergente, plutôt parce qu'il tisse ensemble toute la matière actionnelle et entretient la progression du héros. On peut parler dans les pas de Torquato Tasso d'une *testura* (composition), une configuration qui donne un « sens au poème » (Graziani, *Variété du conceptisme* 69) et ne correspond pas simplement à l'ordonnance de différentes parties, mais à la manière dont elles s'imbriquent et se répondent de manière harmonieuse. Le Stagirite nomme histoire « l'agencement des actes accomplis » (Aristote, *Poétique* VI, 1450), et l'espace de *Watch Dogs* met en matière cette agglomération : la ville n'est pas traversée par le héros et ses opposants, elle se déplace au centre de l'intrigue et en reflète les enjeux. Un travail plus approfondi permettrait alors de délimiter le monde ouvert en une série de territoires, de lieux et d'objets afin de définir plus précisément les activités qu'ils génèrent, ainsi que leurs cohérences. Nous continuons de creuser ce que nous avons dit précédemment au sujet de l'édifice de Notre-Dame : cette fois-ci, le canevas d'interaction, c'est-à-dire

³ Le vigilantisme a été largement mis en intrigue par le western et les *comics* américains. Nous ne revenons pas ici sur les nuances existantes entre héros et anti-héros.

⁴ Sauf contre-indication les citations des différents dialogues ou monologues sont tirées d'un film du jeu, disponible à cette adresse : https://youtu.be/5i_RZkYZrpk.

toutes les possibilités d’agir données au joueur, s’élargit et dépasse un lieu spécifique afin d’englober l’ensemble de l’espace. En effet, la différence la plus notable entre *Assassin’s Creed Unity* et *Watch Dogs* se trouve, me semble-t-il, dans la participation de la ville elle-même. Si le Paris révolté et révolutionnaire exprime et dessine un cadre historique, il n’investit pas Arno Victor qui s’y trouve posé sans y être tout à fait assimilé. Au contraire, nous notons bien l’existence d’une relation qui dépasse le cadre ludique entre Chicago et son héros poliade. L’imitation, qui chemine désormais d’une entité à l’autre, doit nous amener à questionner la vérité altérée, sinon la réalité, qui se déploie dans cet « agencement des actes ».

Être un héros, paraître un homme

Au-delà de son scénario de vengeance, *Watch Dogs* tente de développer une critique de la société des données et de la surveillance de masse. Les Chicagoans sont en effet traqués et espionnés par un réseau d’information, pendant fictionnel du bien réel programme PRISM de la National Security Agency (NSA). Dans ce contexte, Aiden Pearce retourne contre ses adversaires leurs propres armes, c’est-à-dire que le *Central Operating System* (ctOS) est utilisé par le personnage-joueur afin de libérer Chicago de quelques individus, maître des données et maître des citoyens, donc maître de la ville elle-même : « (Clara parlant du ctOS) C’est très puissant, tu sais. Alors fais attention. Si tu fais le con, des gens peuvent être blessés. Ou pire » (« *Watch Dogs* » 28:05). En somme Ubisoft remet en jeu un conflit séculaire : celui de l’homme et de sa liberté. Pourtant, si le combat d’Aiden Pearce se fait au nom du citoyen et pour la sauvegarde de son autonomie il peut tout à fait piller des comptes en banque ou pirater des caméras. Retenons dès lors que le combat pour la protection de Chicago se fait au-delà, aux dépens de la loi et sans le consentement des habitants. Pour être tout à fait précis une barre de notoriété rend compte du degré d’appréciation du héros, mais sans que celle-ci n’ait une conséquence directe sur l’intrigue. Cette équivocité au sujet de la finalité de l’acte commis peut se résumer en une phrase simple, mâtinée d’aristotélisme : « la question est alors de savoir quelle est la fin dernière de l’homme, c’est-à-dire une fin par rapport à laquelle les autres fins ne seraient que des moyens et qui ne serait pas elle-même moyen pour une autre fin », selon les mots de Pierre Aubenque (*Histoire de la philosophie* 671). Il nous semble que sur ce point le jeu d’Ubisoft est particulièrement ambigu. Dans son monologue conclusif, Aiden Pearce affirme bien qu’il a accepté son passé (« Je n’ai plus de regrets »), ce que la séquence post-générique contredit en le plaçant de nouveau face à Maurice, tout en donnant cette fois-ci la possibilité au joueur de tuer ou d’épargner l’assassin de Lena Pearce. Cette construction cyclique – où prologue et épilogue entrent en résonnance – entame une réflexion tout à fait intéressante sur la fin et la finalité d’une action, c’est-à-dire sa terminaison dans le temps et la définition de son but. On connaît, à ce titre, l’inextricable plaisir philosophique des Grecs anciens pour le *telos* (fin), de la confiance qu’accorde Platon aux nombres et aux mesures, « ils fixent des limites à ce qui, par soi-même (le plaisir en est un exemple) rentre dans un genre qui n’a et jamais n’aura, en soi et par soi, ni commencement (*arche*), ni milieu, ni fin (*telos*) » (Arendt 84) à Aristote considérant que la nature a un but, possède une forme achevée. Dans *Watch Dogs*, la fin (nous sous-entendons bien sûr celle de l’histoire et non du jeu) renverse la finalité que se donne le héros : les regrets se substituent aux regrets : « (Aiden) j’ai plus de repères. Combien de personnes j’ai blessées... ou tuées? Qui mérite de mourir? Qui a le droit de tuer? » (« *Watch Dogs* » 03:15:15) Nous nous tenons face à un nœud gordien qui mêle le respect de la loi, c’est-à-dire la légalité et une considération personnelle de l’éthique, ce qui est de l’ordre du juste et de l’injuste. Cette ambiguïté va conduire l’intrigue du jeu à travers les attermoissements d’Aiden Pearce : si l’épilogue montre un héros en train d’accepter son statut, le rôle qui lui incombe et ses nouvelles prérogatives, la séquence

post-générique esquisse le portrait d'un homme « fait de tous les hommes, et qui les vaut tous et que vaut n'importe qui » (Sartre 208).

Le rôle que l'on se donne, le rôle que l'on impose

À la problématique de l'identité héroïque se greffe une dimension territoriale, rappelons que la Chicago de *Watch Dogs* autorise et incite une surveillance de masse qui permet de prévoir les agissements d'individus malhonnêtes afin de protéger les citoyens – la ville est présentée au cours du jeu comme une des moins criminogènes des États-Unis, ce qui atteste de la performance du dispositif. Pourtant, ce service d'espionnage recueille les données des habitants et contrevient à l'idée même de vie privée, en plus d'être détourné par la mafia de Quinn. Posons le problème ainsi : Aiden Pearce lutte contre des entités néfastes qui dévoient un système de surveillance potentiellement dangereux. Néanmoins, pour détruire ce dispositif immoral et détourné par ses adversaires, le héros doit lui-même en abuser, franchissant allégrement le Rubicon de la légalité. S'établit alors un faux choix cornélien : convient-il de laisser progresser un système immoral, bien que légal, puisqu'en contrepartie il produit du bien? Sinon, faut-il faire cesser le mal, se dispenser d'un système de surveillance, et laisser la vertu aux mains d'un justicier, c'est-à-dire d'un homme? Dilemme faussement posé puisque le jeu tranche le nœud à la place du joueur. L'intérêt réside plutôt dans la gémellité, la correspondance entre Aiden Pearce et le système qu'il combat. Le héros commet le bien en usant du mal, ce qui compte ici étant moins l'action que la finalité qu'elle produit, au même titre que la surveillance institue une situation vertueuse en empruntant le chemin du vice.⁵ In extenso, nous retrouvons une idée précédemment évoquée : la ville ne se contente pas d'être un espace de jeu, mais s'inscrit dans et nourrit un cadre narratif, Chicago en tant que métaphore vidéoludique de l'agir du héros. Ainsi, en prenant comme point d'expression la relation entre le justicier et "sa" ville, nous déployons une perspective herméneutique. Toutefois, une focalisation plus nette sur les intrigues des objets, par exemple un monument dans l'espace du jeu, devrait nous permettre de conforter ou de nuancer notre interprétation.

Par un jeu de miroirs allégoriques, le *vigilante* (justicier) et la cité américaine questionnent les fondements d'une société à la constitution déviée : si le vice gangrène Chicago, il faut surtout comprendre qu'elle se construit autour d'un système néfaste et dangereux. Dès lors, l'obéissance aux lois doit être réévaluée puisque celles-ci paraissent – mais à qui, au héros ou aux citoyens eux-mêmes? – mauvaises et empêchent l'action morale, le bien commun ou le bien-vivre. Cette équivocité avait bien été soulignée par Pierre Pellegrin dans sa réflexion sur la *polis* (cité) grecque : « [...] le juste est bien ce qui est conforme à la loi, mais la loi est avant tout ce qui fixe comment le partage des biens et du pouvoir doit être fait, et être juste c'est bien accepter, et pratiquer un partage correct. Mais alors la pire des spoliations devient juste, pour peu que la loi l'autorise » (257). Afin de trancher au cœur le problème, il convient de s'attarder sur le rôle du héros plutôt que sur le cadre légal de la Chicago fictive, insuffisamment explicitée. Chez Machiavel, le politique « repose sur le principe d'une conflictualité permanente, qui est co-extensive à l'histoire humaine » (Poirier 110), et la cité met en scène cette « division fondamentale des humeurs – le désir des grands de commander et d'opprimer le peuple d'un côté, le désir du peuple de n'être ni commandé ni opprimé par les grands de l'autre » (110). Si d'emblée, je suis tenté de donner à Aiden Pearce le rôle du peuple, en tant que représentations des citoyens, nous notons dès la première phase de *gameplay* que son action dépasse et écrase les règles juridiques. Le héros place sa vengeance au-delà de la loi qui, chez l'auteur italien, est garante de la lutte saine entre les différentes parties de la société. Jamais Machiavel

⁵ Nous n'oublions pas ici que le système de surveillance est légal tandis que les agissements d'Aiden Pearce ne le sont aucunement.

n'assimile le conflit politique à la domination réelle d'une classe sur l'autre, il s'agit plutôt de rechercher et d'entretenir une tension créatrice qui ne produise aucun gagnant, mais permet de penser la société dans une distance avec elle-même : « c'est donc avant tout sur le plan *symbolique*... qu'il faut saisir le problème de la médiation politique : une société ne peut exister comme telle qu'à la condition de pouvoir se former une image structurée de ce qu'elle est par-delà sa fragmentation empirique » (Poirier 113). Autrement dit, le héros de *Watch Dogs* ne représente ni le peuple machiavélien ni ne peut servir, à la manière du Prince, de médiateur entre les grands et le peuple. À la différence d'un justicier comme Batman, Aiden Pearce tue ses victimes et s'empêche de les livrer à la police, ce qui aurait eu le mérite de replacer la Constitution au-dessus de sa singularité. Nonobstant cela, la figure du héros d'Ubisoft suggère bien que nos sociétés ont invariablement besoin de conflits et de rapports de force entre différentes instances : politiques, sociales, médiatiques, etc. Les actes d'Aiden Pearce à l'encontre du "ctOS", de la mafia de Quin et le système vicié de Chicago ne sont que l'expression extrême et violente d'une remise en cause nécessaire et cyclique des lois existantes. Le principe moteur d'une règle correspond au champ de liberté qu'elle produit, notamment une contestation qui l'empêche de devenir une vérité dans son sens le plus absolu. Une bonne loi entretient sa propre fracture et sa propre généalogie. Si dans une bonne société le peuple doit mener ce combat politique, parce qu'il représente « ce pôle d'*insurgeance* qui constitue paradoxalement le garant de la loi » (Poirier 118), il risque toujours d'être dépassé par la singularité d'une personnalité-modèle, le *spoudaios* (valeurux) aristotélicien, « la valeur du *spoudaios* n'est pas mesurée à quelque Valeur transcendante, mais qu'il est la mesure lui-même de la valeur » (Aubenque, *La prudence chez Aristote* 45). Si nous empruntons la formulation d'Aristote (« son jugement est décisif » (*Éthique à Nicomaque* I, 1099 a 20) il convient de rappeler que le Stagirite le dit concernant l'homme vertueux. Mais il importe peu que le héros vidéoludique possède la vertu ou l'*arêtê* (perfection) puisqu'il est le seul à pouvoir agir durablement dans l'espace de jeu. Tout le cadre ludique représenté par le *gameplay* impose l'action et l'agir du personnage-joueur, symboliquement sa valeur et sa représentation du monde. Le jeu vidéo est totalitaire dans ses mécaniques, notamment parce qu'il permet au héros d'imposer son action, il est le seul libre, c'est-à-dire le seul capable de mouvements et d'actions qui ne soient pas imposés ou limités. La liberté du héros vidéoludique se définit phénoménologiquement par rapport aux autres entités non-joueuses, dont les itinéraires, les déplacements et les possibilités sont généralement assignés à résidence. Si les jeux vidéo systémiques permettent de se confronter à des situations improbables et originales, elles sont générées consciemment ou non par le joueur, par sa liberté actionnelle et sa mobilité. Évidemment, le jeu peut (et va) contrarier cette domination symbolique : par exemple, lorsque des méfaits sont commis la police le contraint dans sa capacité d'agir. L'interacteur procède alors en conséquence de ce que le jeu exige, il doit essentiellement fuir et se cacher, résister ad vitam aeternam ne conduisant généralement qu'à la mort du protagoniste. Cette fois-ci, la *mimêsis*, en tant que chemin de vérité, permet un travail de comparaison qui prend la réalité comme modèle afin de mieux juger et jauger les agissements du héros-joueur. Rappelons ce que nous avons dit précédemment : le réel possède deux moteurs, existe dans deux entités complémentaires. Le travail d'interprétation que nous faisons n'a d'intérêt que s'il agit sur notre perception du quotidien, sinon dans notre relation au monde vécu.

À défaut d'agir pour les citoyens, entités inconsistances auxquelles Aiden Pearce impose de toute manière ses actions, le héros protège "sa" ville, objet impersonnel et inidentifiable. Il me semble que nous réempruntons ici le chemin déblayé par Platon dans son *Politique*, c'est-à-dire que le gouvernant, disons ici le héros, peut tuer ou exiler « puisqu'il agit *ep'agathôî*, pour le bien de la cité, puisqu'il a le savoir, sait

donc ce qui est bon pour la cité » (Castoriadis, *Sur le politique de Platon* 146). À l'image de ce que nous disions précédemment, le justicier ne peut être considéré comme un agent de la vertu, celui qui doit « rectifier des constitutions déviées, de sa propre cité » (Pellegrin 59). Les fonctions du législateur se formalisent dans un rapport à la loi, il doit d'abord les penser puis les faire respecter par le citoyen. Les actes d'Aiden Pearce paraissent tout à fait répréhensibles, et ne deviennent légitimes au joueur ou à la joueuse qu'à mesure que la cité américaine se dévoile dans toute sa corruption « (Aiden) [...] des mensonges, des rois corrompus... une ville brisée » (« Watch Dogs » 03:09:14). Dans un mouvement similaire, le caractère de justicier se dessine et se complexifie tout au long de l'œuvre : si l'introduction interactive en fait un vengeur, il apparaît de plus en plus nettement comme un individu dont la liberté et la capacité d'agir instituent un dessein et un modèle. Le jeu vidéo est totalitaire lorsque le personnage s'impose autant ludiquement que narrativement. Quand son action détermine ce qui est à tout un ensemble de protagonistes ou d'infrastructures. Symboliquement, les citoyens remettent leur liberté aux mains d'un élu, élu par lui-même, et suggèrent qu'ils ne peuvent acquérir cette autonomie, se rendant incapables de transgresser les frontières de la légalité. Aiden Pearce est un hors-la-loi qui rétablit la justice en contournant un modèle politique, il institue l'idée selon laquelle si le système est injuste il doit être combattu et détruit. En informatique, le *watchdog* désigne bien un programme systémique qui vérifie la bonne exécution d'un logiciel et traque les éventuelles anomalies.

ÉPILOGUE

Notre monde mérite une métaphore. Notre monde a besoin des poètes, car la poésie, la première, a décoré le réel de charmes et de mensonges. Elle conduit le lecteur à entrevoir la vérité, à percevoir les réalités de son époque et les permanences cycliques de la condition humaine. Homère nous enseigne, sous les errements de l'homme aux mille tours, ce qui fonde l'humanité : la vie en cité, la culture du blé, la mémoire et la mesure. Pourtant, l'odyssée homérique n'est qu'un exemple, peut-être le plus fameux, de ce qu'est l'âme de la *poiësis* (création). Car le poète ne se contente pas de décrire le réel, il invite les hommes à le repenser et à tracer, à ses côtés, un chemin nouveau et vertueux. Orphée apprend à l'humanité à parler et à vivre ensemble, à ne jamais cesser de conter des histoires ordinaires et mythiques : « [le poète] est celui qui comprend la totalité des temps en un seul ensemble, parce qu'il en connaît les articulations et qu'il a la faculté de dire au présent tout le passé du monde » (Graziani, *La pensée fossile* 31).

Si, dans la *Poétique*, Aristote s'intéresse principalement à la tragédie de l'Attique et à l'épopée, nous savons que ces propositions ont été largement considérées et étudiées à l'aune de nouvelles pratiques fictionnelles. La *mimêsis* est définie par Paul Ricœur comme une reconfiguration du réel par le biais d'une mise en intrigue (*mythos*), médiatrice des différentes actions et événements qui constituent une histoire. Pourtant, on ne peut limiter l'imitation aristotélicienne au cadre du récit, elle se prolonge socialement, dans nos propres conceptions et préjugés. Toute la société s'arrime à nous et nous contraint à la répétition. Ainsi, l'homme ne naît pas poète, il le devient par l'observation fastidieuse, mais étonnante de nos gestes, de nos comportements, de notre *ethos* (caractère). Il imite et construit le réel en le recréant.

Nous nous proposons de discerner une vérité métaphorique à travers l'étude du jeu vidéo *Watch Dogs*, en partant toutefois de la Cathédrale Notre-Dame de Paris d'*Assassin's Creed Unity* afin de dégager plus dextrement les enjeux de notre réflexion. L'édifice parisien participe d'une mise en intrigue du récit parce qu'il se déploie lui-même en tant qu'intrigue secondaire, contingente, mais formant un tout cohérent. Les objets et les lieux, nous l'avons dit, permettent et reçoivent les actions des personnages, c'est-à-dire qu'ils participent à la configuration d'une histoire et déterminent l'identité modulable du héros. Ces propriétés peuvent sembler antithétiques, elles le sont, car elles divisent le jeu en deux moments différents : celui où

le joueur s'insère dans la narration, celui où il s'en desserre afin de se raconter un événement, un parcours ou un rôle. Nous acceptons les deux, sans n'en rejeter aucune.

Retenons en somme que l'édifice parisien, en déployant un canevas d'interaction, participe à la caractérisation d'Arno Victor. Ses mouvements les plus simples et ses actions les plus notables, assassiner ou tuer par exemple, contribuent à une reconfiguration qui se construit en relation avec l'intrigue et les pensées des différentes entités du jeu. Dès lors, il convient au joueur de trouver une harmonie afin de dégager l'un des sens de l'œuvre. En nous donnant un but extra-ludique, en fait herméneutique, nous évitons en partie les écueils propres à une dissonance ludo-narrative, entre ce que le jeu raconte et la liberté qu'il donne à son interacteur. Pourtant, est-on toujours, dans la pratique interprétative, un joueur à part entière? Mettons ce problème de côté, la réponse ne se trouve pas ici.

Nous avons souligné les correspondances entre Aiden Pearce et Chicago, l'un et l'autre se reflètent dans les enjeux et la construction même de l'intrigue. Les actions menées par le héros révèlent la ville, de la même manière qu'elle participe de sa révélation. Les deux « personnages » tissent ensemble le fil de l'identité, une Chicago voilée par la corruption et un système dévié, un homme endossant peu à peu son habit héroïque. Pourtant, l'épilogue renverse la terminaison et la finalité de l'action : la cité américaine n'a été sauvée que pour un temps, le "ctOS" se développe dans d'autres villes et Aiden Pearce retrouve Maurice, sa némésis, la vengeance.

Enfin, notre étude de cas met en valeur toute l'ambiguïté des agissements humains : si le "ctOS" transpire l'immoralité et la collecte de données, il permet de sauver des citoyens en prévoyant statistiquement la possibilité d'un crime avant qu'il ne soit détourné par la mafia puis utilisé pour tuer Lena Pearce. Si le premier et ultime objectif du "chien de garde" est bien de venger sa nièce, sa lutte prend alors une dimension territoriale, elle consiste à défendre "sa" ville en retournant le système contre ses adversaires, en fait contre elle-même. Pourtant, rien ne permet d'affirmer que le combat du *vigilante* (justicier) soit vertueux, aucune valeur transcendante, ni aucun contre-pouvoir, celui que devrait incarner les citoyens quand ils affirment leurs désirs et leur liberté. Aiden Pearce ne se contente pas d'enfreindre la loi, il impose ses choix parce que ludiquement il représente l'action autoritaire, celui qui agit aux dépens des autres. *Watch Dogs : Legion*, dernier opus de la licence, semble trouver une réponse tout à fait acceptable en intégrant les citoyens à ce renversement de la société, non pas d'un point de vue narratif, à la manière de *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, développeur français), mais dans le cadre même du jeu. Autrement dit, le joueur ne contrôle pas un héros-modèle, critère du monde qui s'affirme, mais une majorité d'individus et de personnalités distinctes.

Finalement, notre hypothèse se vérifie, en exemplifiant *Watch Dogs* nous avons bien dégagé un modèle de création : il puise, évidemment, dans des eaux plus anciennes, mais marque sa singularité vidéoludique dans une composition de l'action, un va-et-vient entre Aiden Pearce et la ville de Chicago. S'il paraît difficile de parler de *French touch*, nous touchons certainement à un des paradigmes d'Ubisoft, c'est-à-dire que le monde ouvert est une cosmographie où tout doit être pensé ensemble, dans une interrelation significative, pour le joueur et l'herméneute.

« L'agencement des actes accomplis », selon la formule d'Aristote, esquisse un tableau clair-obscur du réel, dont les personnages et le territoire occupent tout l'espace, géographique et actionnel. L'intrigue se noue à mesure que la ville se découvre au héros, lorsqu'Aiden Pearce en fréquente les bas-fonds, incarné par l'esclavagiste Quinn, les sommets les plus vicieux en la personne de Donovan Rushmore, et les

marginaux DedSec, ceux qui observent et agissent à travers les caméras et les réseaux piratés. Au milieu, le "chien de garde" représente le pouvoir agissant et renversant. Finalement, parce que cet agencement forme un tout cohérent, il devient opportun de l'analyser et d'en percevoir le processus mimétique. Celui qui dit que notre monde mérite une métaphore.

OUVRAGES CITÉS

Ludographie

Assassin's Creed Unity. Ubisoft Montréal, 2014.

Detroit : Become Human. Quantic Dream, 2018.

Watch Dogs. Ubisoft Montréal, 2014.

Watch Dogs: Legion. Ubisoft Toronto, 2020.

Bibliographie

Arendt, Hannah. *La vie de l'esprit. La pensée. Le vouloir*. Traduit par Lucienne Lotringer, Presses Universitaires de France, 2013.

Aristote. *Éthique à Nicomaque*. Traduit par Richard Bodéüs, Editions Flammarion, 2004.

---. *Poétique*. Traduit par Michel Magnien, Librairie Générale Française, 1990.

Aubenque, Pierre. « Aristote et le Lycée. » *Histoire de la philosophie I. vol. 1 Orient-Antiquité*, édité par Brice Parrain, Editions Gallimard, 1969, pp. 620-690.

---. *La prudence chez Aristote*. Presses Universitaires de France, 2014.

Baricco, Alessandro. *The Game*. Editions Gallimard, 2019.

Barnabé, Fanny. *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*. Thèse de doctorat en langues et lettres, 2017.

Carcassonne, Marie. « Les notions de médiation et de mimesis chez Paul Ricœur : présentation et commentaires. » *Mimesis : imiter, représenter, circuler*. Hermès, n°22, 1998, pp. 53-7.

Castoriadis, Cornelius. *L'institution imaginaire de la société*. Editions du Seuil, 1975.

---. *Sur le Politique de Platon*. Editions du Seuil, 1999.

Chauvin, Simon. *Un modèle narratif pour les jeux vidéo émergents*. Thèse de doctorat en informatique, 2019.

Colombani, Paul-Antoine. « Le labyrinthe vidéoludique : habiter en tant que poète. » *Traverser l'espace*. Loxias-Colloque 15, 5^e Colloque des doctorants du CTTEL, 2019.

Graziani, Françoise. *La pensée fossile. Mythe et poésie d'Aristote à Vico*. Thèse de Docteur d'État, 2010.

---. *Variété du conceptisme*. Classiques Garnier, 2019.

Koster, Raphaël. *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde. Socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique*. Thèse de doctorat en sociologie, 2012.

Möring, Sebastian M. *Games and Metaphor – A critical analysis of the metaphor discourse in game studies*. Dissertation in Philosophy, 2013.

- Pellegrin, Pierre. *L'Excellence menacée. Sur la philosophie politique d'Aristote*. Classiques Garnier, 2017.
- Poirier, Nicolas. « La division sociale : Lefort lecteur de Machiavel. » *Cornelius Castoriadis et Claude Lefort : l'expérience démocratique*. Editions Le bord de l'eau, 2015.
- Ricœur, Paul. *La métaphore vive*. Editions du Seuil, 1997.
- . *Temps et récit tome 1. L'intrigue et le récit historique*. Editions du Seuil, 1991.
- Sartre, Jean-Paul. *Les mots*. Editions Gallimard, 1977.
- Ter Minassian, Hovig et al. *Espace et temps des jeux vidéo*. Editions Questions théoriques, 2012.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Editions La Découverte, 2017.

Vidéographie

- Game Next Door. « Vivent les mondes fermés. » Mars 2019, <https://youtu.be/o4XOwcVdcQY>.
- Game Next Door. « Dishonored, le joueur comme moteur. » Septembre 2016, <https://youtu.be/xIA5zCVUToc>.
- Game Maker's Toolkit. « Le Design du Monde de Dark Souls. » Avril 2018, <https://youtu.be/QhWdBhc3Wjc>.
- Game Maker's Toolkit. « L'émergence des jeux systémiques. » Février 2018, <https://youtu.be/SnpAAX9CKIc>.
- Game Movie Land. « Watch Dogs. Film jeu complet. » Août 2019, https://youtu.be/5i_RZkYZrpk.