



***Après que tu sois parti* : le développement de jeux vidéo pour l'exploration de l'expérience de deuil**

Par Hilda Andrea Gutierrez Su

Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.) en maîtrise en art, concentration en design numérique.

Québec, Canada

© Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024

RÉSUMÉ

Les jeux vidéo abordant les expériences personnelles de leurs créateurs sont de plus en plus nombreux. L'originalité de cette étude réside dans le fait d'aborder ce type de création du point de vue des concepteurs de jeux vidéo. Ainsi, avec ce mémoire de recherche-crédation, je souhaite enrichir les connaissances sur la représentation d'expériences difficiles ou traumatiques, ainsi que sur le potentiel transformatif pour les créateurs et créatrices de ce type de jeux.

Cette étude s'inscrit dans les disciplines du design, selon une approche pragmatique, dans le but d'explorer le processus de création. Dans le cadre de cette recherche-crédation, j'ai développé un jeu vidéo basé sur mon expérience du deuil à la suite du décès de mon père. J'ai voulu explorer le concept d'«expression artistique» tel que théorisé par Dewey (1934) et comprendre comment il pouvait être appliqué au développement de jeux vidéo. Je me suis ainsi demandé : en quoi le concept de l'expression artistique selon Dewey permet-il de comprendre l'exploration d'une expérience personnelle à travers de la création d'un jeu vidéo ?

Durant la création de mon jeu, j'ai réalisé que je comprenais mieux mon propre processus de création grâce aux concepts établis par Dewey en matière d'expression artistique. Selon les critères définis par Dewey, le développement de jeux vidéo peut être une forme de création artistique. En effet, à partir d'une expérience vécue, il est possible d'avoir un dialogue interne constant tout au long du processus de création d'un jeu. Ce dialogue permet d'explorer de nouvelles perspectives sur l'expérience personnelle et de générer une œuvre qui reflète les émotions sincères du créateur. L'œuvre donne aussi la possibilité à l'artiste de se connecter avec son public pour mieux comprendre et partager ses sentiments et son expérience, aussi douloureux soient-ils.

Mots clés : Design de jeu, recherche-crédation, expérience esthétique, développement de jeu vidéo, processus de design, deuil.

ABSTRACT

Video games that address their creators' personal experiences are increasingly numerous. The novelty of this research resides in addressing this type of creation from the perspective of the video game creators. Thus, with this research-creation dissertation, I seek to enrich the knowledge about the representation of difficult or traumatic experiences, as well as on the transformative potential for the creators of these types of games.

This study takes part in design disciplines from a pragmatic approach, with the goal to explore the creation process. For this research-creation, I have created a video game based on my experience with grief after my father passed away. I wanted to explore the concept of "artistic expression" as it was theorized by Dewey (1934) and understand how it could be applied to video game development. I asked myself : How does the concept of artistic expression according to Dewey allows to understand the exploration of a personal experience through the creation of a video game ?

Through the creation of my game, I realized that I understand better my own creation process thanks to the concepts established by Dewey in the topic of artistic creation. According to the criteria defined by Dewey, video game development can be a form of artistic creation. In fact, it is possible to have a constant internal dialogue throughout the entire game creation process that starts on a lived experience. This dialogue allows the exploration of new perspectives of personal experiences and to generate artwork that reflects the creator's sincere emotions. The artwork also gives the artist the opportunity of connecting with their public to better understand and share their feeling and their experience, however painful they could be.

Keywords : Game design, research-creation, aesthetic experience, video game development, design process, grief.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	i
ABSTRACT	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
TABLE DES FIGURES	v
REMERCIEMENTS	vi
AVANT-PROPOS	vii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 - REVUE LITTÉRAIRE	5
1.1 Caractéristiques des jeux qui représentent une ou plusieurs expériences difficiles ou traumatisantes et leurs éléments de design	6
1.2 Le développement des jeux vidéo à partir de l'expérience traumatisante de l'autre	9
1.3 Le développement des jeux autobiographique et autopathologique . . .	11
1.4 Les jeux expressifs	13
1.5 Conclusion et problématique	15
CHAPITRE 2 - CADRE THÉORIQUE	19
2.1 L'art comme expérience	20
2.2 L'expérience esthétique	21
2.2.1 La cohérence et l'unicité de l'expérience esthétique	22
2.2.2 L'expérience esthétique dans le jeu vidéo	24
2.3 L'expression artistique	27
2.3.1 L'impulsion initiale	27
2.3.2 Les matériaux de l'expression artistique	28
2.3.3 La représentation des émotions et la connexion avec les spectateurs	29
2.3.4 L'authenticité	30
2.3.5 L'expression artistique comme expérience esthétique	31
2.4 Conclusion du cadre théorique	31
CHAPITRE 3 - MÉTHODOLOGIE	33
3.1 Approche générale, la recherche-crédation et objectifs	33

3.2	Le jeu vidéo <i>Après que tu sois parti</i>	35
3.3	Collecte de données	35
3.4	Analyse des données	36
3.5	Limites de la recherche	37
CHAPITRE 4 - RÉSULTATS		39
4.1	L'impulsion initiale : l'expérience de deuil	39
4.2	Le dialogue constant entre matériaux internes et externes	40
4.2.1	Système de jeu	41
4.2.2	Création de l'environnement	45
4.2.3	Création des objets	47
4.2.4	Création des personnages	50
4.2.5	Écriture de dialogues et texte dans le jeu	53
4.2.6	Finalisation du processus de création	54
4.3	La représentation des émotions dans le jeu vidéo pour se connecter avec les joueurs	56
4.4	L'authenticité de mon œuvre	57
4.5	Conclusion des résultats	58
CONCLUSION ET DISCUSSION		60
5.1	Les jeux expressifs et le concept de l'expression artistique	62
5.2	La pertinence du concept de l'expression artistique pour les dévelop- peurs de jeux vidéo	64
5.3	Poursuite de la recherche	65
LISTE DE RÉFÉRENCES		67

TABLE DES FIGURES

Figure 1 : Capture d'écran de Gris (Nomada studios, 2019)	2
Figure 2 : Schéma des concepts du cadre théorique (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024))	32
Figure 3 : Boucle du jeu (Gutierrez Su et Chiapello, 2024)	43
Figure 4 : Première capture d'écran du prototype (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)	44
Figure 5 : Capture d'écran de "Après que tu sois parti" (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)	46
Figure 6 : Modèle 3D de l'urne funéraire (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2023)	48
Figure 7 : Carton de lait dans le jeu (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)	49
Figure 8 : Figure d'alpiniste dans le jeu (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)	50
Figure 9 : Design du personnage de l'aigle (Jessica Zhu, 2023))	51
Figure 10 : Design de personnage de le renard (Jessica Zhu, 2023))	53
Figure 11 : Presentation de l'histoire au début et illustration dans le jeu <i>Après que tu sois parti</i> (Jessica Zhu et Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)	54
Figure 12 : Dialogue dans le jeu <i>Après que tu sois parti</i> (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2023)	55

REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier ma directrice de mémoire, Laureline Chiapello, qui m'a encadrée tout au long du processus de cette recherche, qui m'a encouragée jusqu'à la fin et qui a toujours été présente pour me guider en tant qu'étudiante.

Je voudrais remercier Samuel Beaulieu, Jessica Zhu, Aïza Charbonneau, Jihad Jbaida et Antoine Gagné, qui ont collaboré au développement du jeu vidéo créé pour cette recherche. Grâce à eux mon jeu vidéo a pu devenir un produit complet, dont je me sens fière.

Je voudrais remercier ma mère, qui ne m'a jamais laissée seule tout au long de ma vie, qui a toujours donné son support à tous mes projets et aspirations, et qui a eu le courage d'envoyer sa fille dans un autre pays pour qu'elle puisse réaliser son rêve de faire une maîtrise à l'étranger.

Enfin, je voudrais remercier mon père, qui m'a aimé dès l'instant où je suis née, et qui a tout fait pour être le meilleur père pendant les onze ans qu'il a été avec moi. Ce mémoire et le jeu vidéo lui sont dédiés.

AVANT-PROPOS

Le français n'étant pas la langue maternelle de l'auteure, le texte est rédigé en utilisant le pronom masculin de façon neutre. L'auteure reconnaît que l'utilisation du langage inclusif serait une meilleure option, mais elle a décidé d'utiliser le masculin afin de simplifier le processus de correction du français dans le texte.

INTRODUCTION

Ce projet de recherche-cr ation se situe dans la discipline du design de jeu et vise   mieux comprendre comment un concepteur de jeu utilise ses propres exp riences de vie, parfois douloureuses pour cr er une  uvre. Le but du projet de jeu vid o est de revisiter les  motions et les exp riences que j'ai v cues durant le deuil de mon p re, et de comprendre comment je les interpr te   travers la cr ation, afin d'enrichir la compr hension du processus de design de jeux.

Depuis mon enfance je suis une grande passionn e de lecture. J'ai toujours aim  me transporter dans d'autres mondes et laisser mon imagination voyager avec le r cit  crit. Je ne suis devenue une joueuse avide de jeux vid o qu'au lyc e, apr s qu'un de mes amis m'ait convaincue   jouer   *Fable : the Lost Chapters* (2011). C'est avec ce jeu-l  et quelques autres, comme *Dragon Age : Origins* (2009) (que j'ai d couvert gr ce au m me ami) que je me suis rendu compte du potentiel narratif et immersif des jeux vid o. J' tais fascin e par la mani re dont ces jeux  taient capables de me transporter dans leurs mondes et de me faire sentir comme si c' tait vraiment moi qui  tais l , en train d'interagir avec les personnages, les ennemis, et plus encore.

Cependant, ce n'est qu'au moment o  j'ai jou    *Gris* (2018) pour la premi re fois que j'ai d couvert les jeux vid o comme un m dium narratif qui, pour moi, poss dait plus de pouvoir que tous les autres. *Gris* (2018) est un jeu de plateformes

avec un design visuel inspiré des aquarelles, qui nous fait vivre le processus du deuil d'une jeune femme basé sur le modèle des cinq étapes du deuil de Kessler et Kübler-Ross (2014). L'expérience de jouer à *Gris* m'a profondément marquée, et c'est cet événement qui m'a inspirée à mener la présente recherche. Avec ses couleurs vives, ses graphiques poétiques, ses cinématiques envoûtantes et sa musique apaisante, *Gris* a été capable de me ramener au plus profond de moi-même, de me reconnecter avec l'expérience marquante et douloureuse du deuil d'un proche.

Il existe de nombreux jeux qui cherchent à raconter des expériences vécues, et qui permettent au public de se connecter avec leurs créateurs, comme *Dys4ia* (Anthropy, 2012), *Cibele* (2015), *The Beginner's Guide* (2015), *Passage* (Rohrer, 2007), *Papo & Yo* (2012), *Neverending Nightmares* (2014) ou encore *Cart Life* (Hofmeier, 2010). De plus, comme *Gris*, plusieurs jeux exposent l'expérience de deuil, comme *Spiritfarer* (2020), *Aka* (2022), *Before Your Eyes* (2021) ou encore *The Unfinished Swan* (2020).



FIGURE 1 – Capture d'écran de *Gris* (Nomada studios, 2019)

Dans ce mémoire, je vais me concentrer spécifiquement sur les jeux à l'intersection de ces deux genres, soit les jeux autobiographiques qui parlent des expériences difficiles comme le deuil, tel que *That Dragon, Cancer* (2016). Je trouve que le médium du jeu vidéo possède un fort potentiel pour transmettre au public ce type d'expérience. Les jeux vidéo constituent une opportunité incomparable grâce à leur nature immersive : ils amènent les joueurs à avoir une expérience marquante parce qu'ils offrent aux joueurs de la liberté d'action Genvo (2021). Ainsi, des auteurs

comme Genvo (2021) ou Farber et Schrier (2021) estiment qu'il devrait y avoir plus de jeux autobiographiques ayant l'objectif de faire vivre au joueur une expérience difficile ou traumatisante.

Par ailleurs, Chiapello (2015) remarque qu'il existe un corpus important de recherches sur les joueurs, qui traitent d'une grande variété de problématiques telles que la motivation, l'immersion ou même l'éducation ; il existe aussi de nombreuses études qui s'intéressent aux jeux vidéo en tant que produits culturels ou loisirs numériques. Cependant, elle note que même si l'on pourrait s'attendre à ce que l'étude des processus de création des jeux, ou des activités des designers de jeux vidéo deviennent de plus en plus importantes dans la recherche en *game studies*, ces études sont encore minoritaires.

C'est pourquoi, dans ce mémoire, je vais essayer de répondre à la question de recherche suivante : en quoi le concept de l'expression artistique selon Dewey permet-il de comprendre l'exploration d'une expérience personnelle à travers la création d'un jeu vidéo ?

Dans le premier chapitre, je ferai une revue de la littérature du corpus qui a été créé autour des expériences difficiles ou traumatisantes dans les jeux vidéo, en commençant par l'utilisation du développement des jeux vidéo pour aider à la guérison après avoir vécu ce type d'expériences, suivi par l'analyse et la discussion des éléments qui sont présents dans ces types de jeux, pour exposer ensuite le concept des jeux « expressifs ». Finalement, j'exposerai la problématique de la pénurie des études sur le développement des jeux vidéo autobiographiques, spécialement ceux qui parlent des expériences difficiles et traumatiques vécues par les auteurs.

Dans le deuxième chapitre, j'énoncerai le cadre théorique, c'est-à-dire les concepts de John Dewey que je vais utiliser. Premièrement, le concept d'expérience esthétique

tique pour encadrer et analyser mon expérience personnelle de deuil, et deuxièmement, le concept d'expression artistique, pour analyser mon processus de création en tant qu'artiste.

Dans le troisième chapitre, j'expliquerai la méthodologie de cette recherche. De manière générale, j'ai réalisé une recherche-crédation, avec mon jeu vidéo autobiographique *Après que tu sois parti*. Je me suis appuyée sur le journal de bord pour la collecte des données pendant mon processus de création, et je me suis inspiré de la description riche pour analyser mon journal de bord.

Dans le quatrième chapitre, j'expliquerai mes résultats : je décrirai le processus de création du jeu vidéo, et j'expliquerai aussi en quoi mon processus est une forme d'expression artistique, car il correspond aux caractéristiques établies par Dewey.

Dans le cinquième chapitre, je ferai un résumé de mes résultats et je les discuterai en référence à la littérature présentée dans le premier chapitre, et je conclurai en montrant comment ma recherche a enrichi la littérature sur la création de jeux vidéo en lien avec des expériences difficiles.

CHAPITRE 1 - REVUE LITTÉRATURE

Ce chapitre vise à offrir une revue de la littérature sur ce qui a été accompli en recherche sur les expériences difficiles ou traumatisantes et sur la manière dont elles sont représentées dans le développement des jeux vidéo.

Dans le domaine de la psychologie, il existe de nombreuses recherches abordant comment jouer à des jeux vidéo peut aider à soigner certaines maladies mentales et leurs symptômes, telles que celles de Kowal et al. (2021), Suenderhauf et al. (2016), Fernández-Aranda et al. (2012), Russoniello, Fish et O'Brien (2019), et Fernandez-Aranda et al. (2015). De même, d'autres auteurs ont montré que les jeux vidéo peuvent être utilisés comme outils complémentaires dans les thérapies de rééducation, comme Lohse et al. (2013), Putnam, Cheng et Seymour (2014), et Rand et al. (2014).

Cependant, ces recherches s'intéressent principalement aux joueurs et non aux designers. Puisque cette recherche se situe dans la discipline du design de jeux, je souhaite me concentrer sur les études qui ont été menées du point de vue des concepteurs, de leur processus et, dans le cas de la section présente, sur la manière dont le développement des jeux peut également être un outil thérapeutique face à des situations d'invalidité, traumatisantes ou difficiles.

Des chercheurs comme Chiapello (2019) et Hawey (2021) ont réalisé des études sur la valeur de l'étude du processus de conception de jeux du point de vue des praticiens eux-mêmes. Cependant, comme le note Chiapello (2015), l'étude du design des jeux est souvent abordée du point de vue des spectateurs, ou en étudiant les jeux en tant que produits finis, sans explorer le point de vue des concepteurs en examinant leur processus. De plus, Hawey (2021) mentionne que le manque de connaissances sur la pratique des développeurs limite la compréhension de la pratique de ces professionnels dans l'industrie et empêche les universités de comprendre comment former de futurs développeurs.

Dans cette section, je concentre mon attention sur la littérature traitant de la représentation des expériences difficiles ou traumatiques à travers le développement des jeux vidéo. Je commencerais pas présenter les travaux des chercheurs qui font des analyses des jeux sans être eux-mêmes les designers (Farber et Schrier, 2021), (Vasilikaris, 2022). Je continuerais avec les études sur le développement des jeux vidéo réalisé à partir de l'expérience traumatisante d'autres personnes avec Harrer et Schoenau-Fog (2015). Ensuite, je parlerais des chercheuses qui ont étudié le développement des jeux autobiographiques (Stone, 2018) et autopathologiques (Danilovic, 2018). Finalement, je me concentrerai sur le concept des jeux expressifs (Genvo, 2021).

1.1 Caractéristiques des jeux qui représentent une ou plusieurs expériences difficiles ou traumatisantes et leurs éléments de design

Il existe une littérature axée sur l'étude des jeux vidéo représentant des expériences traumatisantes. Cependant, la recherche est effectuée par des personnes

externes au développement, qui étudient les jeux comme des produits finis plutôt que le processus de création.

Des exemples de telles études incluent celle menée par Farber et Schrier (2021), qui ont dirigé une étude de cas sur les jeux "That Dragon, Cancer" (2016) et "Depression Quest" (2014). Ils ont choisi ces jeux car ils abordent des situations "difficiles, terribles ou hors de contrôle" (Farber et Schrier, 2021, paragraphe 1) d'un point de vue autobiographique. Leur principal objectif est de générer davantage de connaissances dans le domaine des études sur les jeux axés sur l'empathie et la compassion, notant un manque d'études dans ce domaine.

Grâce à leur analyse, Farber et Schrier (2021) ont identifié des éléments communs à "That Dragon, Cancer" (2016) et "Depression Quest" (2014). Ainsi, les joueurs incarnent souvent le rôle du personnage principal, parfois l'auteur lui-même, et les jeux contiennent des scènes pouvant se connecter avec les vies des joueurs, même s'ils n'ont pas vécu les événements exacts représentés. De plus, les auteurs ont identifié quatre thèmes principaux présents dans les deux jeux : "la restriction de l'agentivité du joueur, l'échec forcé et le manque de situations gagnantes, des points de pause permettant à la réflexion du joueur de faire des choix, et des messages d'espoir et d'adaptation dans une situation difficile" (Farber et Schrier, 2021, paragraphe 44). Ils ont également analysé comment ces éléments peuvent générer de l'empathie et de la compassion chez le joueur, ainsi que sa compréhension des auteurs de chaque jeu.

Farber et Schrier (2021) ajoutent que la relation entre l'auteur et le joueur peut être très complexe, car elle implique une réflexion commune sur la situation traumatisante, permettant ainsi aux auteurs d'explorer leurs expériences et d'inviter d'autres à y réfléchir. Cependant, ils reconnaissent également que cette relation et la manière

dont le développement du jeu peut devenir thérapeutique nécessitent une étude plus approfondie.

Un autre exemple est celui de Vasilikaris (2022), qui a analysé le jeu "Gris" (2018) pour observer comment il représente l'expérience du deuil. Il soutient que la principale force de "Gris" réside dans sa capacité à immerger le joueur dans son monde à travers divers outils narratifs et choix de design, tels que la musique, l'art visuel, les métaphores et symboles allégoriques au deuil, ainsi que le design permettant au joueur d'être plongé dans le monde du jeu.

Vasilikaris (2022) affirme que grâce à divers facteurs, tels que la multimodalité des jeux vidéo, leur dépendance aux connaissances préalables des joueurs et la maîtrise générale des jeux par ces derniers, une expérience personnelle immersive est générée. Cela permet au joueur de s'immerger dans le jeu, de se déconnecter des distractions du monde réel et de développer de l'empathie pour la situation du protagoniste du jeu, comme noté par Farber et Schrier (2021). Dans les jeux qui expriment des situations autobiographiques, les auteurs peuvent être les protagonistes du jeu eux-mêmes, permettant ainsi au joueur de développer un lien émotionnel avec leurs expériences et d'avoir de l'empathie pour eux.

Vasilikaris (2022) ajoute que, même si le public actuel s'intéresse à des sujets émergents, les jeux vidéo traitent également de sujets intemporels, comme la santé mentale. Ils imitent le monde réel et génèrent un dialogue constant entre les joueurs et les développeurs, ce qui peut avoir un impact sur la société dans son ensemble. Les jeux vidéo abordent souvent les problèmes de santé mentale sans stigmatisation, ce qui peut être attribué aux outils narratifs des jeux et à leur nature immersive, permettant ainsi la création de jeux capables de transmettre un message sur la santé mentale de manière remarquable.

En conclusion, Vasilikaris (2022) explique que "Gris" cherche à communiquer son message à un large public en utilisant des symboles pour exprimer son message de façon allégorique. Les éléments visuels contribuent à l'immersion des joueurs et à la "ludonarration", permettant aux joueurs de se connecter émotionnellement aux expériences du jeu. Finalement, il défend que les jeux vidéo sont devenus le meilleur médium narratif moderne, capable de pousser la narration au-delà du simple divertissement pour le spectateur.

1.2 Le développement des jeux vidéo à partir de l'expérience traumatisante de l'autre

Bien que notre sujet soit sur les jeux développés par des créateurs à partir de leurs propres expériences, il existe un mouvement de développement de jeux qui sont basés sur des expériences traumatiques, mais qui sont créés par des designers qui n'ont pas vécu l'expérience eux-mêmes. Ces jeux visent à représenter l'expérience d'autres personnes à travers leur design. Harrer et Schoenau-Fog (2015) ont ainsi mené une recherche dans laquelle ils ont créé un jeu vidéo sur le deuil et le chagrin de parents ayant perdu un nouveau-né. Ils trouvent que ce type d'expérience est grandement sous-représenté dans les jeux vidéo sans raison valable. Pourtant, les auteurs eux-mêmes ne sont pas les personnes qui ont vécu le deuil, mais en tant que designers, ils servent de lien entre la création du jeu et les personnes ayant vécu l'expérience traumatisante. Leur travail est pertinent car il permet de mieux comprendre les éléments nécessaires à la représentation d'une expérience traumatisante.

Dans leur article, Harrer et Schoenau-Fog (2015) analysent d'abord la question des émotions dans les jeux vidéo. Ils expliquent que, traditionnellement, les concepteurs s'intéressent à comprendre comment un jeu est capable de produire certaines émotions. Cependant, les auteurs critiquent cette approche parce qu'elle assume

que les émotions peuvent être simplement « fabriquées », mais en réalité, les émotions sont générées à travers un dialogue constant entre l'œuvre et l'expérience. Et pour cela, les concepteurs devraient se voir plutôt comme des « facilitateurs » qui permettent que ce dialogue ait lieu.

Ainsi, pour leur projet de jeu vidéo, Harrer et Schoenau-Fog (2015) ont pris un groupe de femmes qui font partie d'un groupe d'entraide et qui ont toutes vécu un deuil suite à la perte de leur bébé. Toutes ces femmes ont participé à un atelier dans lequel elles devaient créer une planète centrée sur l'idée de la relation mère-fils/fille. Ensuite, les chercheurs ont pris tous les designs et ont créé un jeu basé sur « les esthétiques et les thèmes présents dans les modèles des planètes avec une attention spéciale au thème du deuil » (Harrer et Schoenau-Fog, 2015, p. 9).

Une fois l'atelier terminé, Harrer et Schoenau-Fog (2015) ont commencé le processus de développement du jeu avec une équipe d'étudiantes. Ils ont créé le jeu appelé *Jocoi* (2016), dans lequel une brebis et son agneau habitent dans un pré verdoyant, où tout est tranquille, jusqu'au moment où un tremblement de terre sépare la brebis de son agneau. La brebis doit retourner retrouver des fleurs cachées pour ouvrir un chemin vers un nouveau pré, vers lequel elle se dirige finalement avec le reste de son troupeau.

Le développement du jeu a été construit grâce à un « aller-retour » (Harrer et Schoenau-Fog, 2015, p. 13) constant entre les symboles présents dans les créations des participantes de l'atelier et la question de l'expression de l'expérience de la perte dans un jeu vidéo. Sa création a aidé les mères de l'atelier en leur fournissant un outil pour ouvrir le dialogue sur leurs expériences, et pour les développeurs, c'était un exercice pour apprendre à mieux écouter les personnes qui vivent ce type d'expériences. (Harrer et Schoenau-Fog, 2015)

Ainsi, la recherche de Harrer et Schoenau-Fog (2015) traite de la création d'un jeu vidéo à partir d'une expérience traumatisante, mais bien que les auteurs ne soient pas les personnes ayant vécu l'expérience, ils ont mené une analyse en tant que designers pour trouver comment ils pourraient représenter l'expérience d'une autre. Les types d'éléments et points communs qui existent avec les jeux autobiographiques sont analysés plus en détail dans la prochaine section.

1.3 Le développement des jeux autobiographique et autopathologique

On trouve tout de même quelques études du point de vue des créateurs. Tout d'abord, Sandra Danilovic (2018) a dirigé sa recherche de doctorat sur l'étude des jeux "autopathologiques" (un terme composé de « autobiographique » et « pathologie »), c'est-à-dire des jeux qui présentent des récits sur les troubles mentaux, les traumatismes, ou l'invalidité d'un point de vue autobiographique. Dans son étude, l'auteure a invité des concepteurs de jeux à observer comment ils représentaient leurs récits "autopathologiques" à travers les outils de développement des jeux vidéo, et surtout, comment ce processus peut se révéler "thérapeutique".

Danilovic (2018) explique qu'en raison de la nature des jeux vidéo, il est possible d'utiliser les aspects logico-analytiques de la création des jeux vidéo pour raconter une histoire sur leurs expériences difficiles, et cela conduit les développeurs à transformer leur expérience en un système de règles, d'algorithmes et de *jouabilité*, qui seront traduits dans les choix et les actions des joueurs. Ainsi, la traduction de ces expériences en processus logiques et méthodiques aide à apaiser le malaise émotionnel et à accroître la confiance en soi.

Lors du processus de conception de jeux, les concepteurs utilisent une variété de processus artistiques et techniques pour traduire leurs expériences dans une abstraction adaptée aux jeux vidéo, c'est-à-dire qu'ils transforment la complexité de leurs situations et expériences en termes plus simples (Danilovic, 2018).

De plus, Danilovic (2018) ajoute que l'implémentation des règles du jeu et des contraintes permet aux développeurs de surmonter symboliquement les défis qu'ils vivent quotidiennement en raison de leurs troubles mentaux, traumatismes et invalidités, et permet également de communiquer leurs expériences de manière autobiographique à travers le monde virtuel qu'ils ont créé.

Cependant, Danilovic (2018) reconnaît également que la création de jeux autopathologiques peut risquer de causer de la douleur ou de l'inconfort chez le développeur en raison du potentiel immersif du processus de développement de ces types de jeux. Et elle souligne l'importance pour le développeur de rester ancré à la réalité tout au long du processus, pour éviter que la douleur de l'expérience envahisse le créateur.

Danilovic (2018) observe également que, contrairement aux modèles traditionnels de jeux vidéo, les jeux autopathologiques ne sont pas axés sur la compétition ou les récompenses, comme le montrent plusieurs jeux créés par les participants à son étude.

Dans le même ordre des idées, Stone (2018) est une chercheuse qui a développé un jeu vidéo comme forme de thérapie et pour explorer différentes expériences de sa propre vie, de manière similaire aux participantes dans l'étude de Danilovic (2018).

Stone (2018) a écrit un essai sur son expérience avec le développement du jeu autobiographique appelé *Ritual of the Moon* (2019), dans lequel elle a représenté les troubles mentaux dans la création artistique, la façon de vivre et de surmonter les émotions négatives, et les récits *queer*.

Dans son article, Stone (2018) cherche à montrer des stratégies pour la création artistique *queer* qui permettent la guérison interne tout en prenant en compte les difficultés qui font partie de la vie des personnes *queer* et invalides, en utilisant comme référence sa propre expérience de développement d'un jeu basé sur ses expériences en tant que femme *queer*.

Ainsi, il est possible de constater que des chercheuses ont montré comment le développement des jeux vidéo peut servir comme un outil aux créateurs et développeurs comme thérapie pour explorer leurs propres expériences.

1.4 Les jeux expressifs

On peut soutenir que tous les jeux mentionnés font partie du concept de jeux expressifs de Genvo (2021), car ils mettent l'accent sur le récit pour représenter un problème et la jouabilité devient un moyen de parler des expériences vécues, plutôt que de simplement procurer du plaisir. De plus, le développement de jeux autobiographiques s'inscrit dans la vision de l'art de Genvo (2021), car ces jeux visent à toucher émotionnellement les joueurs et à susciter la réflexion.

En effet, les jeux expressifs, selon Genvo (2021), sont des jeux dont le but est d'explorer un problème ou une problématique sociale complexe, mettant ainsi en avant cet aspect comme objectif principal du jeu.

Ainsi, la conception des jeux expressifs cherche avant tout à créer une expérience immersive pour le joueur, même si le design du jeu ne vise pas nécessairement à être « amusant » comme dans les jeux vidéo traditionnels (Genvo, 2021).

De plus, le développement de jeux autobiographiques s'inscrit dans la vision de l'art de Genvo (2021), car ces jeux visent à toucher émotionnellement les joueurs et à susciter la réflexion. Genvo (2021) évoque également les jeux expressifs utilisés comme moyen d'exprimer des expériences autobiographiques. Il explique que peu de jeux explorent cette voie en raison de la nature des choix offerts au joueur dans un jeu vidéo traditionnel, où ceux-ci peuvent influencer le déroulement narratif et avoir des conséquences sur l'histoire. Dans un jeu autobiographique, cette liberté de choix peut poser problème, surtout lorsque le développeur raconte des expériences personnelles.

La représentation d'expériences biographiques soulève la question de l'équilibre entre la jouabilité et la fidélité à la réalité des événements vécus. Un jeu comme *That Dragon, Cancer* (2016) est considéré comme expressif grâce à son utilisation de scènes métaphoriques pour relater les expériences autobiographiques des développeurs (Genvo, 2021).

Genvo (2021) explique également que la direction artistique d'un jeu peut servir à « ancrer le jeu dans la réalité » (p. 19), notamment en faisant référence directe à des événements de la vie réelle. Cependant, il existe le défi de maintenir un équilibre entre réalisme et jouabilité, car un jeu trop ancré dans la réalité risque de perdre son aspect ludique.

Par ailleurs, Genvo (2021) souligne que les jeux expressifs permettent d'explorer les possibilités artistiques du développement de jeux vidéo. Selon lui, l'art vise

à nous toucher émotionnellement tout en nous incitant à réfléchir sur nous-mêmes, sur autrui et sur le monde qui nous entoure.

Dans son article, Genvo (2021) analyse deux jeux expressifs qu'il a lui-même développés : *Keys of a gameplay* et *Lie in my heart*.

Le premier est un jeu d'aventure où le joueur doit prendre des décisions sur la paternité tandis que sa partenaire envisage de le quitter. Le jeu utilise des scènes métaphoriques pour illustrer la relation complexe du personnage avec la paternité, influencée par son propre passé avec son père. Les choix du joueur ont un impact sur l'histoire.

Le second jeu est un roman visuel autobiographique sur le deuil d'une femme par son mari.

Lie in my heart, comme le premier jeu, permet aux joueurs de faire des choix qui modifient le déroulement de l'histoire, offrant ainsi une opportunité d'explorer différents scénarios et de mieux comprendre les facteurs influant sur une situation donnée.

Une fois de plus, la notion de jeux expressifs de Genvo (2021) englobe les jeux mentionnés précédemment, offrant ainsi une perspective sur le processus créatif des développeurs souhaitant partager leurs expériences à travers leur travail, en mettant en lumière les points communs entre ces jeux.

1.5 Conclusion et problématique

En introduisant cette revue de la littérature, j'ai montré que dans le domaine de la médecine et de la psychologie, il existe déjà des études sur l'utilisation des jeux vidéo comme outils thérapeutiques pour les patients souffrant de troubles mentaux

ou en rééducation. Cependant, en raison du domaine spécifique de cette étude, je me suis principalement intéressée à la littérature portant sur les développeurs de jeux vidéo qui abordent des expériences difficiles ou traumatiques vécues, que ce soit pour étudier le processus du point de vue des créateurs, comme Danilovic (2018), Stone (2018) ou encore Genvo (2021), ou des créateurs qui réalisent des jeux basés sur les expériences difficiles vécues par d'autres, comme Harrer et Schoenau-Fog (2015). Enfin, j'ai également examiné les travaux d'auteurs qui ont réalisé des analyses sur des jeux existants traitant de ce type d'expérience, d'un point de vue externe, tels que Farber et Schrier (2021) et Vasilikaris (2022).

Cette littérature portant sur l'exploration des expériences difficiles ou traumatisantes à travers les jeux vidéo se concentre principalement sur l'expression autobiographique des auteurs via le développement de jeux, dans le but d'instaurer un dialogue avec les joueurs et potentiellement de susciter de l'empathie. Cela permet aux joueurs de mieux appréhender la perspective des auteurs, les défis surmontés et, de manière générale, la vie à travers le prisme d'expériences marquantes souvent douloureuses, difficiles ou traumatisantes. D'un autre côté, des études telles que celle de Harrer et Schoenau-Fog (2015) se distinguent des autres car, dans leur cas, ce ne sont pas les développeurs qui ont vécu ces expériences. Ils se positionnent plutôt en tant que concepteurs cherchant à servir de lien entre ceux ayant vécu ces expériences et le public, afin de créer des outils permettant aux concepteurs et aux joueurs de mieux comprendre ce type d'expériences.

Cependant, malgré les différences entre chaque étude, un objectif commun unit les développeurs : celui de créer des œuvres permettant aux autres de mieux appréhender leur vécu et de percevoir le monde à travers leur regard. Et comme le soulignent la plupart des auteurs dans la revue de littérature, il persiste un manque

d'études portant sur les jeux vidéo abordant les expériences difficiles, notamment le deuil.

Harrer et Schoenau-Fog (2015) ont mis l'accent sur la sous-représentation de l'expérience du deuil à la suite de la perte d'un bébé. Il semble également que divers types d'expériences de deuil soient sous-représentés, comme le souligne Genvo (2021), qui remarque également que la forme autobiographique est rarement présente dans les jeux vidéo, bien qu'elle soit largement répandue dans d'autres formes artistiques. Cependant, comme le notent Harrer et Schoenau-Fog (2015) et Danilovic (2018), la création de ce type de jeux représente une opportunité importante d'expression et de dialogue entre les concepteurs et les joueurs.

Ainsi, on constate un manque d'études en matière de conception de jeux, en particulier dans le domaine des jeux expressifs abordant des expériences difficiles. Bien que Genvo (2021) ait commencé à définir le concept des jeux expressifs, et que des auteurs comme Farber et Schrier (2021) aient reconnu l'importance de la représentation des expériences des créateurs à travers les jeux vidéo, il semble manquer un cadre théorique décrivant cette « expérience » vécue, ainsi qu'un cadre théorique détaillant la notion d'expressivité, les liens entre ces concepts et le processus exact de création d'un jeu vidéo expressif autobiographique.

C'est pourquoi j'aimerais enrichir cette littérature axée sur le développement de jeux vidéo abordant des expériences difficiles et traumatisantes des auteurs. Je souhaite examiner les événements que j'ai vécus comme faisant partie intégrante de la vie humaine, conformément aux explications de Farber et Schrier (2021). Je désire ainsi explorer plus en profondeur la dimension de l'expérience et de son expression à travers le jeu vidéo.

Pour ce faire, je vais créer un prototype de jeu basé sur mon expérience de deuil et analyser le processus de création à travers le prisme de « l'expression artistique », un concept exploré par John Dewey (1934). Je prévois également d'examiner mon expérience du deuil du point de vue du concept de « l'expérience esthétique », également développé par Dewey. En résumé, à travers cette recherche, je vais analyser ma propre pratique à l'aide de concepts issus du pragmatisme afin de théoriser la connaissance contenue dans ma pratique du design de jeu, ainsi que dans mes expériences personnelles.

Pour réussir cela, je vais documenter chaque étape du processus et ma question de recherche sera : **En quoi le concept de l'expression artistique de Dewey permet-il de comprendre l'exploration d'une expérience personnelle à travers la création d'un jeu vidéo ?**

La prochaine partie exposera en détail les concepts de ce cadre théorique pragmatiste.

CHAPITRE 2 - CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, je vais exposer les concepts de John Dewey qui seront utilisées pour l'analyse des résultats.

John Dewey était un philosophe et un éducateur américain largement connu pour ses travaux au sein du mouvement philosophique du pragmatisme (Gouinlock, 2023). Ce mouvement a été née aux États-Unis à la fin du XIXe siècle et les auteurs qui l'ont fondé sont Charles Sanders Pierce, William James, John Dewey et George Herbert Mead (Chiapello, 2019).

Pour autant, ce mémoire ne se situe pas en philosophie ou en étude de jeu, mais bien en design de jeux, dans la ligne des travaux de Laureline Chiapello. Cette étude s'inscrit ainsi dans les disciplines du design en général et se base sur les théories issues de ces disciplines.

À travers les différentes générations de théories du design, les approches utilisées pour comprendre l'acte de design ont évolué. Les premiers écrits ont approché le design d'un art, d'une intuition inexplicable et magique. Ensuite, dans un mouvement inverse et dans la volonté de rendre le design plus « scientifique » les théories se sont basées sur le rationalisme, cherchant ainsi à étudier le design d'un point vu positiviste, comme s'il s'agissait d'une science exacte. Ce point vu a toutefois radicalement changé lorsque Donald Schön a publié son livre intitulé « *The reflective*

practitioner : How professionals think in action » en 1983, dans lequel il a présenté une approche inspirée par le pragmatisme, mettant en valeur le savoir professionnel pour comprendre le design (Chiapello, 2017).

Ainsi, pour analyser les processus de design, l'enquête pragmatiste selon John Dewey est fréquemment employée, car le pragmatisme défend que le savoir soit produit dans l'action, et la connaissance est obtenue en réfléchissant sur l'expérience vécue (Chiapello, 2019). C'est pour cela que des auteurs comme Dixon (2020) et Melles (2008) et même Chiapello (2019) ont vu l'importance d'utiliser les théories pragmatistes dans les études du design. Dans son texte, Chiapello (2019) explore comment le pragmatisme peut être utilisé pour étudier la pratique des designers de jeux et l'apprentissage du processus de design et augmente également que l'épistémologie pragmatiste « permet de produire de la connaissance sur la recherche, la pratique et l'enseignement, participant aussi à la transformation et l'amélioration du monde » (Chiapello, 2019, p. ii).

Ce mémoire adopte donc un point vu pragmatiste et fera usage des concepts de « l'expérience esthétique » et de « l'expression artistique » tels qu'expliqués par Dewey (1934). Ces concepts correspondent à ses idées sur l'expérience esthétique, telles qu'elles sont présentées dans son livre « L'art comme expérience » (1934). En particulier dans les chapitres quatre et cinq du livre.

2.1 L'art comme expérience

Dewey croyait que l'esthétique était un concept central pour la philosophie, à la différence de ses contemporaines qui la voyaient comme périphérique (Hildebrand, 2008). De plus, il a décrit l'art comme « le plus grand achèvement intellectuel de l'histoire de l'humanité » (Dewey, 1934, dans Hildebrand, 2006). Les théories de l'esthétique de Dewey (1934) sont basées sur l'idée que « l'objet artistique » (Dewey,

1934, p. 3) ne peut pas être séparé des conditions qui l'ont vu naître ou même de l'expérience qui l'entoure. Il défendait que pour être capable de comprendre ce qu'est l'esthétique, il faut regarder le monde autour de nous tel qu'il est, c'est-à-dire les événements quotidiens qui se passent autour de nous, ce que les gens écoutent ou voient et qui leur procurent du plaisir, ce qui réveille leur intérêt.

L'objectif principal de Dewey, en développant ses théories sur l'expérience esthétique et en écrivant son livre *L'art comme expérience*, a été de démontrer que l'art et l'esthétique sont étroitement intégrés au quotidien en reflètent les fonctions de la vie et établissant des liens entre les individus et le monde qui les entourent. Ainsi, les artistes doivent constamment naviguer entre la conception et l'interaction sensorielle (visuel, sonore et même olfactif) avec les matériaux pour créer (Hildebrand, 2008).

Finalement, Dewey souligne le pouvoir des artistes et de l'art à enrichir la vie quotidienne et offrir à la société l'opportunité d'atteindre un équilibre significatif en établissant des liens entre ce que nous ressentons et ce que nous comprenons du monde (Hildebrand, 2008). Dans « L'art comme expérience » (1934) Dewey a développé de nombreux concepts liés à l'esthétique et à l'art, mais pour cette étude, je me focalise sur l'expérience esthétique et l'expression artistique car ce sont les deux concepts les plus pertinents.

2.2 L'expérience esthétique

Dans cette section, j'expliquerai les caractéristiques qui constituent l'expérience esthétique selon Dewey (1934), comme elles ont été énumérées par (Hildebrand, 2008). Tout d'abord, je m'intéresserai à la *cohérence* et à l'*unicité* d'une expérience esthétique. Ensuite, je discuterai de la manière dont l'expérience esthétique peut se manifester dans les jeux vidéo.

2.2.1 La cohérence et l'unicité de l'expérience esthétique

Selon Dewey (1934), la vie n'est pas une suite linéaire et uniforme d'événements ; elle est plutôt comme une série d'histoires. Certes, certaines de ces histoires sont tronquées ou sans importance, mais d'autres ont une intrigue, un début et une progression vers une fin, et sont caractérisées par des qualités uniques qui les imprègnent entièrement et leur confèrent un rythme distinct. Ces épisodes ou histoires de la vie sont ce que Dewey appelle les expériences « esthétiques », ce sont des moments d'extrême importance ou qui se distinguent du reste.

Dans ces expériences esthétiques, chaque moment est connecté avec les autres. Il y a donc une individualité de chacune des parties qui composent cette expérience, pourtant, toutes ces parties, même avec leur individualité, sont unies par une caractéristique présente globalement (Dewey, 1934). C'est-à-dire, il existe une unité profondément significative avec tous les événements et moments qui composent l'expérience, ce qui permet la reconnaître comme séparée du reste du quotidien, et la rendre très spéciale (Hildebrand, 2008). C'est cette unité harmonieuse qui caractérise l'expérience que Hildebrand (2008) appelle la *cohérence*.

En parallèle avec ses descriptions de l'expérience esthétique, Dewey (1934) a également développé le concept du « non-esthétique », qu'il décrit comme une succession décousue d'événements ne débutant ni ne se terminant à un endroit particulier. Ces événements s'accompagnent d'une certaine stagnation, car les moments qui les composent ne sont pas liés de manière à conduire l'expérience vers une fin satisfaisante. De plus, bien que ces expériences non-esthétiques puissent présenter des liens entre les événements qui les composent, ce lien n'est que mécanique, comme on le trouve dans la routine. Comme exemple, Dewey (1934) compare une rivière avec un étang, la rivière est l'expérience esthétique, parce qu'elle possède un flux d'un point à un autre, tandis que l'étang est fixe, stagnant.

Pour Dewey (1934), la monotonie de la vie quotidienne, la routine de chaque jour, et la soumission aux paramètres fixés sont les ennemies de l'expérience esthétique. C'est parce que toutes ces choses ne permettent pas aux individus de vivre une expérience marquante, différente des autres, qui ressorte comme spéciale. Il y a alors du chaos dans l'expérience de l'individu, car il n'y a pas de cohérence entre « ce qu'il observe et ce qu'il pense, et ce qu'il veut et ce qu'il obtient » (Dewey, 1934, cité dans Hildebrand, 2006, ma traduction). Bien que des événements se produisent, ces événements ne composent pas une expérience esthétique. Ainsi, selon Dewey, et comme expliqué par Hildebrand (2008), une expérience esthétique apparaît lorsque la vie devient le contraire de « aléatoire, chaotique, ou fragmentée » (p. 156). Ainsi, une expérience esthétique ressort comme un événement unique, original, qui se distingue des autres moments chaotiques et non-esthétiques de la vie quotidienne.

Dewey (1934) met l'accent sur le fait que les expériences esthétiques possèdent toujours une dimension émotionnelle, même lorsqu'elles sont des expériences intellectuelles. Ces qualités émotionnelles sont satisfaisantes grâce aux caractéristiques mentionnées précédemment : la cohérence (l'unité.), ainsi que son unicité (originalité) qui la rend différente des événements quotidiens.

Pour terminer il est important de préciser que Dewey soutient qu'une expérience esthétique peut posséder une valeur négative ou positive, car ce n'est pas cette valeur qui la définit comme esthétique ; ce sont les caractéristiques de cohérence et d'unicité (Hildebrand, 2008). Ainsi, Dewey (1934) ajoute que la lutte et le conflit peuvent faire partie d'une expérience esthétique, car ils peuvent être appréciés malgré la souffrance qu'ils provoquent. De plus, toute expérience comporte une part de passion et de souffrance au sens large. Cet aspect est essentiel pour les expériences esthétiques et implique un processus de reconstruction qui peut s'avé-

rer douloureux. En fait, il y a peu d'expériences esthétiques qui soient composées uniquement d'émotions heureuses.

2.2.2 L'expérience esthétique dans le jeu vidéo

En ce qui concerne l'art, Dewey (1934) argumente qu'une œuvre artistique doit posséder des caractéristiques similaires aux expériences esthétiques pour être ce qu'il appelle « vraiment artistique » (Dewey, 1934, p. 48). Cela signifie que l'œuvre doit avoir le même rythme distinct qui connecte de manière harmonieuse toutes ses parties, et l'artiste doit éliminer tous les éléments qui ne contribuent pas à cette harmonie, et l'œuvre doit aussi être différente, unique. Cependant, toutes les expériences esthétiques ne sont pas des œuvres artistiques ; l'expérience d'observer un beau couché de soleil peut posséder les caractéristiques d'une expérience esthétique, mais ce n'est pas une œuvre, parce qu'elle n'a pas été créée par un artiste, il est un événement naturel de la vie.

Il existe des exemples d'auteurs ayant effectué des études dans le domaine des jeux vidéo sur l'expérience esthétique, pour montrer comment la théorie de Dewey peut y être appliquée.

Tout d'abord, Bratkowski (2010) a réalisé une analyse du jeu vidéo *Rock Band* (2007), montrant que ce jeu est capable de générer une expérience esthétique chez le joueur, grâce aux parallèles entre les éléments présents dans le jeu et les caractéristiques qui composent une expérience esthétique selon Dewey (1934).

Bratkowski (2010) affirme ainsi que *Rock Band*, un jeu de rythme où le joueur utilise un contrôleur en forme d'instrument de musique pour appuyer sur des boutons selon les notes de la chanson qui s'affichent à l'écran, semble avoir été conçu pour produire une expérience esthétique. Chaque partie du jeu possède un mouvement

rythmique qui s'harmonise avec un « flux de notes qui se déplace à travers l'écran » (Bratkowski, 2010, p. ., ma traduction) Le jeu possède un rythme défini, connectant chaque instant ce que le joueur joue aux autres, donnant une unité et un achèvement à l'expérience du jeu. Mais en même temps, chaque note, chaque partie, possède une individualité.

En revanche, Bratkowski (2010) reconnaît que le jeu peut ne pas devenir une expérience esthétique à chaque session de jeu. Il peut y avoir des moments où le joueur s'ennuie en raison du manque de difficulté dans les niveaux de base, ou des moments de frustration après des échecs constants.

Selon Bratkowski (2010), pour que *Rock Band* puisse conduire à une expérience esthétique, il est nécessaire que le joueur ne perde pas son intérêt ou sa concentration pendant le jeu, afin que l'expérience ne devienne pas monotone, et que chaque moment de jeu, chaque note à l'écran et chaque transition soient significatifs.

Ensuite, Gupta et Kim (2022) ont réalisé une étude pour démontrer comment les interactions avec les éléments du design du jeu vidéo *Minecraft* sont capables de générer des expériences esthétiques chez un groupe de joueurs. Elles argumentent que les éléments du jeu, tels que les règles, la géographie, le temps et le nombre de joueurs, sont capables de créer une expérience unique pour chaque joueur dans une partie du jeu. Ainsi, ces caractéristiques s'alignent avec ce que Dewey souligne sur l'unicité de l'expérience. Comme *Minecraft* est un jeu de type sandbox, permettant aux joueurs d'utiliser leur créativité pour créer des constructions en dehors des recettes prédéfinies du jeu, la manière dont les joueurs interagissent avec les éléments de *Minecraft* et explorent leur créativité peut conduire à une expérience unique et donc esthétique.

Finalement, Chiapello (2021) se concentre plutôt sur l'analyse de la théorie de Dewey (1934) d'un point de vue du processus de design de jeu, et comment les designers peuvent viser la création d'expérience esthétiques.

Dans son étude, Chiapello (2021) organise un atelier avec des étudiants dans un cours de design de jeux vidéo et leur a demandé de créer un jeu vidéo basé sur la série *Aggressive Retsuko* Goto et al. (2018), en prenant en compte la théorie de l'expérience esthétique présentée précédemment dans le cours. Au début de l'atelier, les étudiants ne sont souvent pas très à l'aise avec le concept de l'expérience esthétique et se demandent comment l'intégrer dans leur design de jeu, mais progressivement ils deviennent capables de la comprendre et de créer des designs de jeu qui « évoquent des aspects complexes sous la forme d'une expérience cohérente qui se développe au fil du temps » (p. 60).

Ainsi, Chiapello (2021) montre comment les concepts de Dewey peuvent être des outils riches pour les concepteurs de jeux, même si, au début, la philosophie pragmatiste peut sembler intimidante.

De même, ce mémoire part de cette même idée de voir comment l'expérience esthétique de Dewey (1934) peut enrichir la recherche sur les processus de création de jeux vidéo. En plus de définir l'expérience esthétique artistique, Dewey a développé des concepts qui permettent de mieux comprendre comment un artiste parvient à représenter son expérience à travers la création et comment ce processus peut devenir une partie intégrale de l'expérience esthétique. Ces concepts sont articulés autour du thème de l'expression artistique, et nous allons présenter dans la section suivante car ils présentent un potentiel pour mieux comprendre le développement de jeux vidéo à partir d'expériences difficiles ou traumatisantes.

2.3 L'expression artistique

Selon Dewey (1934), tout acte d'« expression » commence par une « impulsion » (Dewey, 1934, p. 58), un besoin d'exprimer quelque chose, qui est ensuite associé à l'intention du sujet d'exprimer ses émotions et d'utiliser consciemment ses moyens d'expression. Le sujet doit être capable de comprendre ce qu'il souhaite exprimer à travers ses actions, en utilisant les matériaux à sa disposition pour créer une œuvre, suivant en même temps une transformation de ses émotions internes.

2.3.1 L'impulsion initiale

Dewey (1934) explique que dans l'art, l'artiste prend des événements qui, seuls, ne signifient pas grand-chose isolément, et les transforme en une œuvre artistique qui sert de médium pour exprimer ses pensées et ses sentiments. L'expression artistique est la représentation d'un objet dans un médium artistique. Cependant, l'œuvre n'offre pas une simple description littéraire des émotions internes ; elle est capable d'exprimer les sentiments en évoquant l'expérience que l'artiste a vécue pour les spectateurs.

Ainsi, selon Dewey (1934), si la présence des émotions est une partie essentielle de l'expression artistique, « toute l'activité sortante n'appartient pas à la nature de l'expression » (Dewey, 1934, p. 61, ma traduction). En d'autres termes, le simple fait d'extérioriser ses émotions, comme pleurer face à une certaine situation, ne constitue pas une œuvre d'art. C'est lorsque l'artiste utilise les expériences associées à cet événement qu'il peut créer une œuvre. Une décharge émotionnelle est provoquée par une situation concrète, tandis que dans l'art, la situation qui mène à l'émotion devient une partie du matériau qui sera retravaillé pour exprimer l'émotion, pas seulement un déclencheur. « La libération émotionnelle est une condition nécessaire mais pas suffisante de l'expression » (Dewey, 1934, p. 61, ma traduction).

L'expression qui fait partie d'une œuvre d'art n'est pas une simple émission instantanée ; c'est une construction graduelle qui s'effectue sur une certaine période :

« Il n'existe pas d'expression sans exaltation, sans agitation. Cependant, une agitation intérieure qui se libère immédiatement dans un rire ou un pleur disparaît avec son énonciation. Se libérer, c'est se débarrasser, renvoyer ; s'exprimer, c'est rester, faire progresser dans le développement, élaborer jusqu'à la réalisation complète. » (Dewey, 1934, p. 61-62, ma traduction)

En d'autres termes, l'expression du sujet à travers un médium est une interaction prolongée entre les matériaux, les émotions et les expériences qui émanent de l'intérieur du sujet, jusqu'à ce que l'artiste soit capable d'acquérir une nouvelle perspective sur ces expériences internes (Dewey, 1934).

2.3.2 Les matériaux de l'expression artistique

Lorsque Dewey (1934) parle des « matériaux », il fait référence aux matériaux physiques de l'artiste, tels que la peinture pour un peintre, ou les mouvements d'une chorégraphie pour un danseur, ceux qu'il utilise pour créer son œuvre ; mais il fait également référence aux composants internes, tels que les souvenirs, les pensées et les émotions qui viennent de l'intérieur de l'artiste. Dewey explique que les matériaux physiques sont transformés pour créer l'œuvre. Cependant, les matériaux « internes » doivent également subir une transformation au cours du processus artistique pour aboutir à ce qu'il appelle « un véritable acte expressif ». Au fur et à mesure que l'artiste travaille avec ses matériaux physiques, il travaille aussi avec ses matériaux internes. Ainsi, « l'expression est la clarification d'une émotion troublée » (Dewey, 1934, p. 77, ma traduction). Par conséquent, l'expression artistique n'amène pas seulement à l'expression d'une émotion, mais aussi à la transformation d'une situation vécue par l'artiste (Hildebrand, 2008).

Pour Dewey (1934), un artiste se différencie des autres grâce à sa sensibilité envers son environnement, et cette capacité est aussi importante que ses compétences artistiques. L'artiste doit être capable d'acquiescer une nouvelle vision de l'objet qu'il est en train de représenter dans son œuvre pendant son processus artistique, car sinon, l'œuvre n'est qu'une reproduction mécanique de quelque chose qui existe déjà. Ce qui rend une œuvre créative, selon Dewey, est la façon dont l'artiste est capable d'observer et d'interpréter les caractéristiques de l'objet ; il doit posséder « la capacité de transformer une idée et une émotion vagues en termes d'un médium défini » (Dewey, 1934, p. 75, ma traduction). Lorsque l'artiste s'engage dans l'expression, il est en train de clarifier une émotion troublée. Il module aussi ses impulsions initiales lors de l'utilisation du médium choisi de manière attentive et créative pour exprimer quelque chose qui a une signification (Hildebrand, 2008).

2.3.3 La représentation des émotions et la connexion avec les spectateurs

« L'art n'est pas la nature, mais plutôt la nature transformée lorsqu'elle entre dans de nouvelles relations, suscitant ainsi une nouvelle réponse émotionnelle. » (Dewey, 1934, p. 79). Comme expliqué plus haut, Dewey considère que la création d'œuvres artistiques nécessite plus que la simple génération d'émotions chez les spectateurs.

Dewey (1934) souligne que, bien que la représentation des émotions de l'artiste soit personnelle car ses matériaux internes lui appartiennent, ces émotions et expériences ne sont pas isolées à l'artiste. « La refonte du matériau de l'expérience dans l'acte d'expression n'est pas un événement isolé, limité à l'artiste et à quelques personnes qui, par hasard, apprécient l'œuvre » (p. 81). En d'autres termes, l'œuvre est également capable de se connecter aux expériences et aux émotions personnelles du public qui la consomme, et elle ne se limite pas à l'expérience personnelle

de son auteur. La représentation de certaines expériences « peut aussi signifier que l'œuvre d'art raconte quelque chose à ceux qui l'apprécient sur la nature de leur propre expérience du monde : qu'elle présente le monde dans une nouvelle expérience à laquelle ils participent » (Dewey, 1934, p. 83, ma traduction).

Comme mentionné précédemment, pour Dewey (1934), l'expression artistique est la représentation d'un objet dans un médium artistique. Cependant, l'œuvre n'offre pas une description littérale des émotions internes, mais elle est capable d'exprimer les sentiments en évoquant l'expérience que l'artiste a vécue aux spectateurs.

Ainsi, « le dessin diagrammatique suggérant le chagrin ne transmet pas le chagrin d'une personne en particulier ; il présente le type d'expressions faciales que les personnes en général manifestent lorsqu'elles souffrent du chagrin » (Dewey, 1934, p. 90-91). Car pour que cette représentation du chagrin soit artistique, elle doit « [manifester] le chagrin d'un individu particulier en relation avec un événement spécifique » (Dewey, 1934, p. 90-91).

2.3.4 L'authenticité

Comme expliqué par Hildebrand (2008), Dewey souligne également qu'une œuvre peut échouer à être véritablement artistique s'il y a un manque d'authenticité, si le spectateur se sent manipulé par l'artiste, et s'« il n'existe pas une émotion ressentie personnellement qui guide la sélection et l'assemblage des matériaux présentés » (Dewey, 1934, p. 68, ma traduction).

Lorsque le spectateur a l'impression que l'artiste lui impose une émotion, il peut se sentir frustré, contrairement à une œuvre qui conduit à un dénouement cohérent avec le « mouvement du sujet représenté » (Dewey, 1934, p. 68). Ce n'est pas qu'il

n'existe pas de l'émotion dans l'œuvre, mais plutôt qu'il manque de la cohérence dans les éléments que la composent (Hildebrand, 2008).

Dewey défend aussi l'idée que l'artiste limite l'expressivité de son travail lorsqu'il donne la priorité au désir de communiquer une leçon morale plutôt que d'exprimer ses émotions internes (Hildebrand, 2008). Il considère également que les spectateurs « acceptent esthétiquement n'importe quelle quantité de contenu moral si elle est unifiée par une émotion sincère qui contrôle le matériau » (Dewey, 1934, p. 68). Autrement dit, pour qu'une œuvre puisse être vraiment artistique et que les spectateurs puissent se connecter aux émotions et expériences de l'artiste, celui-ci doit se concentrer d'abord sur l'expression sincère de ses sentiments. Celle-ci ne doit être ni trop désordonnée, ni trop mécanique, comme la propagande, qui ne cherche qu'à convaincre le public d'une philosophie.

2.3.5 L'expression artistique comme expérience esthétique

Finalement, il est possible de dire que les deux concepts d'expression artistique et expérience esthétique de Dewey (1934) sont étroitement liés, car à travers l'expression l'artiste cherche à représenter une expérience esthétique dans son œuvre : un événement qui ressort de sa vie quotidienne. Mais l'acte d'expression peut devenir aussi en soi une expérience esthétique vécue par l'artiste, lorsque le processus de création possède un rythme défini, une cohérence avec tous les moments de la création qui amènent à une conclusion satisfaisante une fois l'œuvre complétée.

2.4 Conclusion du cadre théorique

Dans ce chapitre j'ai expliqué les théories de l'expérience esthétique et l'expression artistique, développées par John Dewey dans son livre *L'art comme expé-*

rience (1934). La première défend que pour qu'une expérience soit esthétique elle doit contenir un rythme qui connecte les événements qui composent l'expérience, et elle doit aussi avoir une unité harmonieuse, amener vers une fin satisfaisante et se distinguer des autres expériences que les personnes vivent chaque jour. Pourtant, une expérience esthétique n'est pas obligée d'être entièrement positive, et la lutte et le conflit peuvent en être une partie fondamentale.

L'expression artistique quant à elle est la représentation des émotions liées à une expérience à travers un médium artistique. Elle constitue un dialogue constant entre les pensées et les émotions de l'artiste et les matériaux artistiques, ce qui amène une transformation des émotions internes de l'artiste.

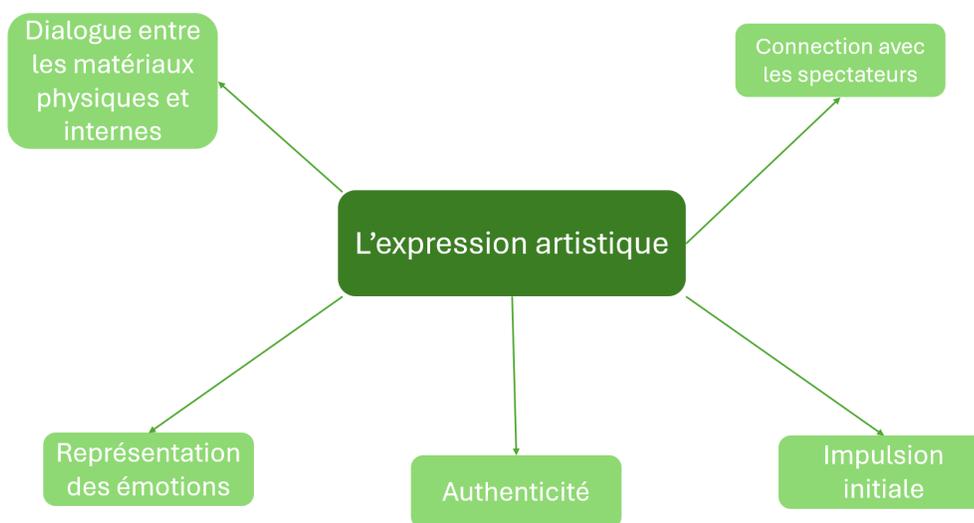


FIGURE 2 – Schéma des concepts du cadre théorique (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024))

Ce schéma (figure 2) montre les concepts discutés dans ce cadre théorique, qui seront utilisés pour l'analyse des résultats. Seuls les concepts que j'utiliserai dans ma recherche sont présents et non pas tous les concepts que Dewey (1934) a pu développer en lien avec l'expression artistique.

CHAPITRE 3 - MÉTHODOLOGIE

Afin de comprendre comment représenter artistiquement une expérience esthétique dite « difficile » dans une œuvre, je vais explorer les concepts définis dans la partie précédente à travers ma propre pratique. Pour accomplir cela, j'utiliserai la recherche-crédation à travers le développement d'un jeu vidéo de type *walking simulator* basé sur mon expérience de deuil suite à la mort de mon père.

Dans ce chapitre, je définirai la recherche-crédation, puis je présenterai la manière dont j'ai réalisé la collecte de données, et enfin, la méthode pour analyser les données récoltées.

3.1 Approche générale, la recherche-crédation et objectifs

Ce mémoire de maîtrise adopte la méthodologie de la recherche-crédation (Gosselin et Le Coguiec, 2006) ; (Bruneau, Villeneuve et Burns, 2007).

Selon Gosselin et Le Coguiec (2006), cette approche est née du besoin des artistes de retrouver leur voix et de la légitimer. Pour Bruneau, Villeneuve et Burns (2007), la recherche-crédation consiste en une recherche ancrée dans la pratique, centrée sur la signification des actions, le savoir implicite contenu dans le geste ou l'action qui crée les œuvres, ainsi que sur la structure interne et les expériences vécues.

Gosselin et Le Coguiec (2006) ajoute que, pour que l'artiste réussisse à faire la recherche, il faut qu'il « arrive à faire ce qu'il nomme et à nommer ce qu'il fait » (p. 63). C'est-à-dire qu'il doit maintenir un dialogue constant entre les deux aspects qui composent la recherche-crédation (la recherche et la création) pour montrer le lien qui existe entre eux.

Boutet (2018) explique également que cette approche vise à étudier les œuvres artistiques « du point de vue critique de la réception, ainsi que de la *poïétique* générale qui cherche à modéliser les différentes facettes ou étapes des actes de création » (Boutet, 2018, p. 292).

De même, selon Boutet (2018), la recherche-crédation n'amène pas seulement à la création d'une œuvre, mais aussi à la génération de pensées philosophiques, éthiques et intimes. Pour cette raison, la recherche-crédation faite par un seul individu est étroitement liée à la personnalité de l'artiste, ce qui fait que la recherche atteint un caractère unique selon l'artiste qui l'a réalisée.

Comme discuté dans le cadre théorique, Dewey (1934) argumente que la création d'une œuvre est un dialogue constant entre les émotions, expériences et pensées d'un artiste et les matériaux physiques qu'il utilise pour faire de l'art. Ainsi, il me semble que la recherche-crédation est l'approche méthodologique la plus appropriée pour ce projet, car elle me permet d'analyser mon processus artistique et montrer la valeur qu'il peut apporter à la connaissance.

Ainsi, mes objectifs sont :

- 1) Créer un jeu vidéo qui reflète mon expérience.

2) Analyser le jeu pour montrer comment les concepts de Dewey (1934) permettent de mieux comprendre mon processus artistique.

3.2 Le jeu vidéo *Après que tu sois parti*

Pour mon projet de recherche-cr ation, j'ai d velopp  un jeu de A   Z intitul  *Apr s que tu sois parti*¹, en r f rence au th me central de l'histoire : mon exp rience de deuil suite   la mort de mon p re.  tant sp cialis  en tant qu'artiste dans la cr ation de mod les 3D, j'ai  t  assist e par quatre collaborateurs qui m'ont aid  dans les aspects o  je poss de moins d'habilet s.

Dans le cadre de ma ma trise, j'ai cr e ce projet de type *walking simulator* pour ordinateur dans le moteur Unity. Les logiciels que j'ai utilis s pour le d veloppement ont  t  *Krita*, *Blender*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Substance Painter* et *Zbrush*. Le jeu est d crit en d tail dans la partie des r sultats.

L'objectif de cette recherche n'est pas d'obtenir un jeu parfait, mais plut t un prototype capable d'exprimer mon exp rience personnelle et dont la cr ation m'a amen    acqu rir de nouvelles perspectives sur mon exp rience, comme discut  dans le cadre th orique.

3.3 Collecte de donn es

Pour la collecte des donn es, j'ai utilis  un journal de bord pour enregistrer mon processus de d veloppement.

Un journal de bord contient la narration contextualis e des  v nements et son but est « de se souvenir des  v nements, d' tablir un dialogue entre les donn es

1. Le jeu est disponible ici : <https://ashercypress.itch.io/apres-que-tu-sois-parti>

et le chercheur à la fois comme observateur et comme analyste et qui permet au chercheur de se regarder soi-même comme un autre. » (Baribeau, 2004, p. 112)

Cet instrument de recherche est pertinent aussi parce que, selon (Baribeau 2004), ce qui est inscrit dans le journal de bord est traité avec la même importance que les données collectées avec n'importe quel autre instrument dans la recherche traditionnelle. Également, ces inscriptions possèdent une grande richesse parce qu'elles contiennent des « descriptions, analyses, réflexions, décisions » (Baribeau, 2004, p. 111).

J'ai enregistré les données dans un journal numérique dans lequel j'écrivais chaque fois que j'avais une réflexion pertinente lors du processus de création. Mon journal de bord est composé uniquement de descriptions écrites, accompagnées des images que j'ai ajoutées lorsque je les ai considérées nécessaires.

Paquin (2019) met l'accent sur l'importance de documenter la pratique pendant le processus de création, parce que cette documentation de la pratique est le médiateur entre la recherche et l'expérience de l'artiste.

Finalement, il faut mentionner que la validité de la recherche est ancrée dans la richesse des données, parce que tout le processus sera enregistré de manière minutieusement détaillée dans le journal de bord, qui sera disponible à la demande en cas où une révision est nécessaire.

3.4 Analyse des données

J'ai procédé à une analyse de toutes les données collectées à travers mon journal de bord en rédigeant une description du processus. Cette description inclut les découvertes et réflexions que j'ai eues pendant la création. Il est essentiel de

noter que cette traduction en description est nécessaire, car le journal de bord par lui-même est difficile à lire et à comprendre pour une personne externe.

Je m'inspire principalement de la description riche (Freeman, 2014), ainsi que des éléments du récit pratique (Paquin, 2019). Tout d'abord, la description riche vise à fournir des descriptions détaillées sur une action ou un phénomène. Son objectif est de permettre comprendre la complexité de l'objet décrit. Cependant, cela ne se résume pas simplement à fournir suffisamment de détails, mais il est nécessaire de réaliser une interprétation traduite dans un langage permettant de représenter l'événement (Freeman, 2014). En complément, le récit pratique cherche à trouver et à expliquer les événements marquants de la pratique, c'est-à-dire, les moments qui ressortent du processus grâce à leur importance. Cela permet d'insérer la recherche-création dans le milieu de la recherche en répondant aux exigences académiques, ainsi qu'à exprimer les enjeux, problèmes et intérêts ressortis pendant la pratique.

3.5 Limites de la recherche

Puisque ma recherche est ancrée dans les épistémologies constructivistes, la subjectivité de la chercheuse (ma subjectivité) joue un rôle central dans le processus de recherche (Poupart, 1997, cité dans Bruneau et Villeneuve, 2007). Cela est essentiel, car ce projet est complètement basé sur mes expériences et émotions personnelles. Ainsi, il ne pourrait pas être réalisé sans l'apport de ma perspective individuelle.

Cependant, le fait que la recherche soit si ancrée dans la perspective personnelle et la subjectivité constitue une limite, car les résultats et les conclusions pourraient ne pas être généralisables à tous les cas de développement de jeux et ne pas s'appliquer à tous les chercheurs et développeurs.

Finalement, il faut aussi souligner que le jeu a été développé en collaboration avec d'autres personnes, qui ont réalisé des certains aspects comme la programmation. Il est donc possible que certaines parties du processus soient vues comme fondamentales pour certains mais ne l'aient pas été pour moi.

CHAPITRE 4 - RÉSULTATS

Dans ce chapitre, je vais expliquer l'ensemble du processus de développement du jeu, en partageant les découvertes et les moments marquants consignés dans mon journal de bord et je vais analyser toutes ces données pertinentes selon les concepts de Dewey (1934), tels qu'ils ont été abordés dans le cadre théorique. Je vais expliquer en détail le processus de développement selon ces concepts, permettant ainsi une meilleure compréhension de la manière dont j'ai abordé l'expression artistique.

4.1 L'impulsion initiale : l'expérience de deuil

Comme établi déjà dans le cadre théorique, Dewey (1934) explique que la création artistique commence par une impulsion, des émotions que l'artiste veut exprimer. Mon père est décédé en 2011 après avoir vécu de nombreuses années avec du diabète, il est mort d'une crise cardiaque fulgurante. À ce moment-là, j'avais seulement onze ans et de je suis trouvée confrontée au deuil de façon complètement inattendue. Ce n'était pas la première fois que j'expérimentais la perte d'un proche ; quelques années auparavant, ma grand-mère était décédée. Pourtant, je ne m'attendais pas à ce qu'une chose pareille puisse arriver à mon père. Juste après sa perte, et pendant le processus de deuil, j'ai expérimenté des émotions que je n'avais jamais vécues auparavant, c'était une expérience unique, qui se détache par rapport à toutes les autres expériences que j'ai vécues.

Cette expérience de perte, de tristesse, et finalement, de résilience a été un moment décisif dans ma vie, et elle représente aussi une des expériences les plus marquantes que j'ai jamais vécues. Et c'est également la raison pour laquelle, en tant qu'artiste, j'ai été intéressé par la complexité et l'intensité de ces émotions et de cette expérience, ce qui m'a amené à vouloir exprimer tous ces composants dans une œuvre.

Ainsi, je vais montrer que cette expérience de deuil contient tous les paramètres d'une expérience esthétique, comme décrit par Dewey (1934), car elle possède un rythme particulier qui est cohérente et amène à une clôture, et se distingue donc nettement d'autres expériences, elle est unique. De plus, même si ce n'était pas une expérience heureuse, Dewey affirme que la lutte et le conflit font aussi partie d'une expérience esthétique, comme expliquée dans le cadre théorique.

4.2 Le dialogue constant entre matériaux internes et externes

Pour commencer mon projet, je me suis demandé comment traduire le récit que je voulais raconter en jeu vidéo, en tenant compte des contraintes de budget, de temps et de main-d'œuvre pour produire le jeu. Ainsi, j'ai commencé par effectuer une analyse rapide des éléments clés de l'expérience et de comment les représenter.

Il faut aussi remarquer que Dewey (1934) souligne que chaque médium artistique possède des caractéristiques uniques qui permettent de créer une esthétique propre et différente. C'est pour cette raison que je voulais trouver comment utiliser le design de jeu pour exprimer mon expérience.

4.2.1 Système de jeu

L'élément le plus important pour moi à représenter dans le jeu était la manière dont ma mère et moi avons surmonté la tristesse afin d'essayer de retrouver un rythme de vie plus normal, plutôt que d'être paralysées par la dépression. Cela m'a alors inspiré à créer un jeu dans lequel le joueur doit constamment avancer, sinon il sera rattrapé par une chose qui le poursuit.

Ensuite, pour représenter les actions que l'on doit effectuer lorsqu'on vit un deuil, j'ai choisi d'avoir des tâches à accomplir. Les tâches sont situées à différents endroits et l'objectif est de faire perdre du temps au joueur. Cela permet donc à la chose qui le poursuit de s'approcher. Ainsi, le joueur se voit forcé de trouver un équilibre entre avancer pour s'éloigner de l'ennemi et accomplir les tâches pour finir le jeu.

Avec les mécaniques fondamentales du jeu établies, j'ai commencé à concevoir l'environnement pour décider comment représenter visuellement l'expérience. Mon idée initiale était d'avoir une forêt comme environnement principal. J'ai ainsi imaginé une forêt qui s'étend à l'infini, permettant au joueur de continuer à marcher indéfiniment, avec un chemin au centre ainsi qu'une forêt de chaque côté.

Ayant choisi un environnement contenant de nombreux arbres, j'ai décidé qu'un arbre représenterait le mieux mon père. Cet arbre de lumière n'est pas un personnage présent dans le jeu, mais il agit comme catalyseur pour le déroulement de l'histoire. Il n'apparaît donc pas directement, car le jeu explore le deuil que j'ai éprouvé suite à son décès. J'ai choisi un arbre parce que, d'une certaine manière, tous deux partagent plusieurs similarités. Mon père était corpulent et, puisque j'étais encore enfant au moment de son décès, je le percevais comme une figure d'autant plus imposante. Il était également une figure de stabilité dans ma vie quotidienne ; pendant

que ma mère travaillait à l'extérieur, c'était lui qui restait à la maison et prenait soin de moi.

Finalement, pour symboliser la tristesse dans laquelle nous aurions sombré si avions arrêté d'avancer, j'ai décidé d'introduire un grand mur de brouillard sombre qui engloutit tout sur son passage. Ainsi, l'un des principaux objectifs du jeu est de continuer à avancer pour éviter d'être rattrapé par ce mur avançant constamment. Simultanément, l'environnement est généré de manière semi-procédurale au fur et à mesure que le joueur avance. J'ai choisi cette mécanique principale en prenant inspiration de l'expérience que j'ai vécue les jours suivant le décès de mon père. Ma mère a décidé de me renvoyer à l'école et est elle-même retournée au travail. Pour elle, rester à la maison sans rien faire aurait été contre-productif, estimant que cela aurait accentué notre tristesse. Elle considérait que la meilleure façon de faire face au chagrin était de continuer notre vie quotidienne plutôt que de nous laisser sombrer dans la tristesse et la douleur.

Avec tous ces éléments définis, j'ai élaboré la boucle de jeu qui sera présente tout au long de l'expérience. Pour cela, j'ai utilisé la *boucle de jeu à l'équilibre*, qui a été développée par Chiapello (2022) pour représenter le design du jeu, qui est illustré dans la figure 3.

De même, j'ai voulu représenter le soutien que ma mère m'avait donné lors du processus de deuil. Ainsi, j'ai créé le deuxième personnage principal du jeu : un aigle. Cette créature de lumière accompagne le joueur constamment et peut être appelée à l'aide à tout moment. Elle représente ma mère, qui a toujours été présente pendant mon processus de deuil et dans différents moments de ma vie. J'ai choisi cet animal parce que, tout d'abord, ma mère a toujours veillé sur moi de près, et elle est toujours là pour m'aider, tel un oiseau étant en train de survoler en permanence.

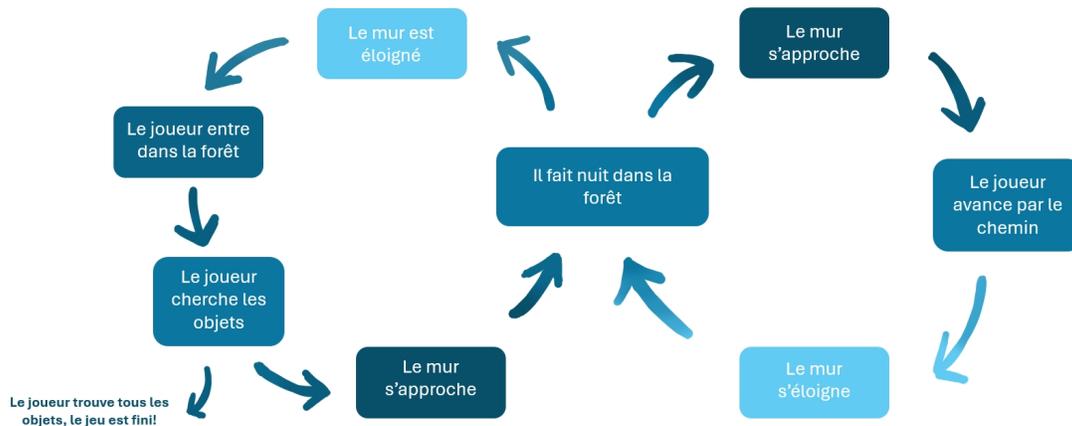


FIGURE 3 – Boucle du jeu (Gutierrez Su et Chiapello, 2024)

De plus, elle s'identifie beaucoup à une métaphore sur les parents : "Les parents sont comme les aigles, car ils doivent apprendre à leurs enfants à voler, puis les encourager à sortir du nid pour qu'ils puissent voler par eux-mêmes".

Finalement, pour me représenter moi-même, j'ai opté pour un renard. Je me perçois comme une personne astucieuse, capable de surmonter des situations difficiles et de trouver des solutions aux problèmes qui se présentent. Cependant, je ne suis qu'un petit animal marchant dans un monde vaste et parfois effrayant.

Plus tard dans le processus du design, j'ai senti qu'il n'existait pas vraiment d'élément incitant le joueur à avancer sans chercher les objets pour s'éloigner du mur, comme indiqué dans la boucle de jeu. Ainsi, j'ai décidé d'accélérer le mouvement du joueur lorsqu'il se trouve sur le chemin au centre de la forêt, où il ne peut trouver aucun objet, mais de le ralentir au milieu dans la forêt, où il peut trouver les objets nécessaires pour terminer le jeu, mais se retrouve rapidement menacé par le mur de brouillard.

Je crois que cela reflète également une partie de ma propre expérience, car même s'il était crucial de continuer à avancer dans la vie, le simple fait d'avancer et d'éviter la tristesse ne suffisait pas à faire le deuil. Il était également essentiel de prendre des mesures pour sortir de cet état douloureux.

Prendre des décisions de cette manière et ajuster les décisions prises tout au long du processus afin de déterminer la meilleure façon de représenter l'expérience font partie du processus de dialogue de l'artiste avec ses matériaux de création, comme décrit par Dewey.



FIGURE 4 – Première capture d'écran du prototype (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)

Enfin, plus tard dans le processus de création, j'ai eu la sensation que le design original du jeu manquait l'élément de l'expérience esthétique, avec ses différentes parties formant un rythme menant à la fin. J'ai considéré important de traduire ces caractéristiques qui rendent mon expérience personnelle esthétique dans le jeu, afin de représenter les événements et l'expérience de la meilleure façon possible. C'est pourquoi j'ai choisi d'augmenter la luminosité dans la forêt progressivement, au fur et à mesure que le joueur trouve les objets, pour mieux montrer comment peu à peu, les actions que j'ai effectuées pour surmonter le deuil m'ont amenée à la fin du processus.

C'est ainsi que j'ai créé un contraste entre la tristesse et le bonheur. La tristesse est représentée par l'obscurité et l'affront de la peine, alors que le bonheur est représenté par la lumière qui remplit la forêt. Ce choix reflète mon expérience

personnelle de deuil, où chaque pas m'a semblé ramener un peu plus de lumière dans ma vie, jusqu'à ce qu'elle ne semble plus aussi sombre et difficile qu'au début.

4.2.2 Création de l'environnement

Après avoir fait le design du jeu, je me suis lancé dans la conception de l'environnement et la production en 3D. J'avais déjà opté pour une forêt, mais mes recherches de références dans la vie réelle m'ont poussé à me poser cette question : « Quel type de forêt pourrait le mieux exprimer mon expérience de la manière la plus authentique ? »

En effectuant mes recherches, j'ai réalisé que Jalisco est en fait une région qui possède des forêts tempérées (Conabio, 2021). C'est à ce moment que j'ai commencé à étudier les types de pins présents dans ces forêts. Un autre détail m'est alors revenu à la mémoire : il existe un parc-forêt à Guadalajara, nommé le Parc Colomos, que j'ai fréquenté plusieurs fois avec mes parents depuis mon enfance. J'ai donc décidé de reproduire Colomos dans le jeu.

Au fur et à mesure que je créais les *assets* de l'environnement, j'ai pris conscience du nombre de souvenirs de mon enfance qui me revenaient, comme des fragments de mémoire de promenades avec mon père sur le sol parsemé d'aiguilles de pin.

C'est à ce moment que j'ai fait ma première découverte sur mon expérience. J'ai réalisé que la forêt, au-delà d'être simplement un environnement où se déroulent les événements et qui vise à représenter un lieu déroutant et difficile à naviguer (comme l'expérience même du deuil), pouvait également être une représentation directe de mon environnement en tant que personne à un moment spécifique de ma vie. Présenter un type d'écosystème distinct de la ville dans laquelle j'ai grandi avait

la possibilité de connecter le joueur à cet endroit particulier et de placer l'œuvre dans un contexte encore plus spécifique à mon expérience.

Également, je me suis rendu compte à quel point mon identité en tant que Mexicaine est liée à mon expérience. C'est dans mon pays que j'ai vécu avec mon père, c'est là qu'il est né, a vécu toute sa vie et est décédé, et c'est également là où j'ai traversé mon processus de deuil.



FIGURE 5 – Capture d'écran de "Après que tu sois parti" (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)

Avec les *assets* nécessaires pour l'environnement et les choix de design faits, je me suis mise à travailler dans *Unity* pour assembler l'espace du jeu. Sur le chemin, j'ai ajouté d'autres éléments que je jugeais nécessaires. Par exemple, j'ai dû créer un ensemble de roches pour diversifier le terrain. J'ai également ajouté de l'herbe, présente

dans les photos que j'ai prises comme référence, et qui, une fois de plus, a contribué à rendre le terrain plus attrayant.

D'autre part, j'avais déjà décidé de faire le terrain infini au fur et à mesure que le joueur avance, mais j'ai choisi de limiter le terrain sur un seul axe. Pour marquer cette limite, j'avais initialement décidé de créer une falaise. Cependant, cela n'a pas été possible en raison de limitations techniques liées au fonctionnement de *Unity*. Ainsi, j'ai décidé d'opter pour une sorte de brouillard, similaire au mur, mais une simple brume plutôt qu'une obscurité impénétrable. Je pense que cela peut exprimer un peu comment mon expérience était limitée à mon entourage. Ainsi, trouver l'acceptation

ne consistait pas à chercher ailleurs, car durant cette expérience très personnelle, j'étais la seule personne capable d'affronter le chagrin déferlait en l'intérieur de moi.

En ce qui concerne l'illumination, j'ai choisi d'avoir simplement une lumière émanant du joueur, comme une sorte de lanterne, tandis que le reste de la forêt est plongé dans l'obscurité. Cela rend l'atmosphère un peu mystérieuse et même terrifiante. Cela permet au jeu de mieux transmettre les émotions que j'ai ressenties lors du deuil, notamment mon sentiment de désorientation et mon angoisse face au futur après la perte d'un être cher.

4.2.3 Création des objets

Une fois les éléments de l'environnement finalisés, je me suis attelé à créer l'objet dont le joueur aurait besoin pour terminer le jeu. Jusqu'à ce moment-là, je n'avais pas pris de décision quant à la nature de cet élément. J'ai donc commencé par réanalyser mon expérience pour découvrir quelles actions ou événements m'avaient aidé dans le processus de deuil.

En plus du soutien constant de ma mère (que j'avais représenté à travers de la présence de l'aigle), je me suis souvenu que, malgré la douleur ressentie lors des funérailles, celles-ci ont joué un rôle crucial. M'aidant, d'une certaine manière, à trouver une clôture et à être entouré de mes amis ainsi que de ma famille, qui m'ont offert leur soutien.

C'est pour cette raison que j'ai décidé de créer une urne funéraire et un cadre de photo ; ces deux objets font référence aux funérailles de mon père. Plusieurs messes ont eu lieu les jours suivant sa mort. Lors de la première, le cercueil avec son corps a été placé devant l'autel, accompagné de fleurs et d'un cadre avec sa photo. En fait, l'image qui a été placée dans le cadre était un recadrage d'une photo

prise avec moi, offerte en cadeau pour célébrer la fête des Pères. Le lendemain de la première messe, une autre a eu lieu, mais son corps avait déjà été incinéré, et les cendres avaient été placées dans une petite boîte en bois, similaire à celle que j'ai créée pour le jeu. Ces deux objets évoquent le plus fortement ce moment difficile pour moi.

À travers la création de ces deux objets, j'ai pu avoir un dialogue intime avec un des moments les plus douloureux de mon processus de deuil. J'ai dû regarder une nouvelle fois le cadre, avec la photo de mon père, posé sur une petite table à côté de son cercueil. Quelques jours plus tard, j'ai dû regarder à nouveau l'urne en bois, qui contenait ses cendres. Ces deux éléments étaient là pour me rappeler qu'il était parti, et qu'il ne reviendrait pas. C'était aussi à ce moment que j'ai pu voir au-



FIGURE 6 – Modèle 3D de l'urne funéraire (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2023)

delà de la douleur, et j'ai vu l'importance que ce moment-là a eu. Encore une fois, comme dit par Dewey (1934), j'ai eu une transformation de mes matériaux internes.

D'un autre côté, le fait de pouvoir conserver des objets qui ont appartenu à mon père, en plus de tous les souvenirs que j'ai de lui et l'héritage qu'il m'a laissé en tant que père et en tant que programmeur m'a également aidé à sentir que, même s'il était parti de ce monde, ces éléments restaient encore avec nous. Quelqu'un m'a dit une fois que, même si mon père est ailleurs, il continue à vivre à travers de moi, à

travers des choses qu'il m'a apprises et qui font partie intégrante de moi en tant que sa fille.

C'est pourquoi j'ai décidé de créer différents objets représentant les souvenirs que mon père m'a laissés. J'ai fait le design de chaque artefact selon des différents aspects qui me permettaient de préserver sa mémoire. Certains sont des représentations littérales des objets physiques qui lui appartenaient, alors que d'autres sont des objets qui représentent quelque chose de façon métaphorique. Les objets que j'ai choisis de créer sont décrits ci-dessous :



FIGURE 7 – Carton de lait dans le jeu (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)

Un carton de lait : la profession de mon père était l'ingénierie logicielle. Il se consacrait principalement à la création de programmes et de systèmes informatiques pour des entreprises, ainsi qu'à leur installation et à leur entretien. Tout au long de sa vie, il a élaboré plusieurs systèmes pour des organismes gouvernementaux de Jalisco et du Mexique, notamment un système informatique pour Liconsa. Liconsa est une entreprise fédérale qui industrialise et distribue du lait à un prix subventionné, contribuant ainsi à la nutrition de millions de Mexicains, en particulier des enfants jusqu'à 12 ans, dans des conditions de pauvreté, pour favoriser leur intégration au développement du pays (Liconsa s. d.). Ce projet est particulièrement important pour moi, et je considère que son travail a contribué à la mission de Liconsa, une raison significative de se souvenir de lui.

Une figure d'un alpiniste : cet objet dans le jeu est une reproduction d'une figurine que mon père avait toujours sur son bureau (et que nous possédons encore). C'est un souvenir de lui, car c'était un objet qui lui appartenait et qui trônait toujours sur son espace de travail principal. De plus, c'est un objet significatif, car mon père aimait faire de l'alpinisme. Il avait même effectué un voyage sur l'Himalaya plusieurs années avant de rencontrer ma mère.

Une souris d'ordinateur : comme mentionné précédemment, mon père était programmeur, et son outil de travail principal était son ordinateur. Bien que la souris elle-même ne soit pas une reproduction de celle qu'il a utilisée, l'objet est plutôt censé faire référence de manière générale à sa profession.

4.2.4 Création des personnages

Une fois les éléments 3D restants finalisés dans le jeu, j'ai entamé la dernière étape de la création 3D : la conception des deux personnages principaux qui apparaissent dans le jeu, à savoir l'aigle et le renard.



FIGURE 8 – Figure d'alpiniste dans le jeu (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)

J'ai commencé par modéliser l'aigle, j'ai d'abord fourni des références à Jessica Zhu, étudiante au bac au NAD-UQAC, qui a participé au développement du jeu en tant qu'artiste conceptuelle, afin qu'elle puisse concevoir le personnage. Je lui ai demandé de se baser principalement sur un aigle royal, l'espèce d'aigle présente sur le drapeau du Mexique. J'ai fait ce choix parce que, une fois de plus, je considère que mon expérience est étroitement liée à mon pays, et surtout ma mère représente d'une certaine manière

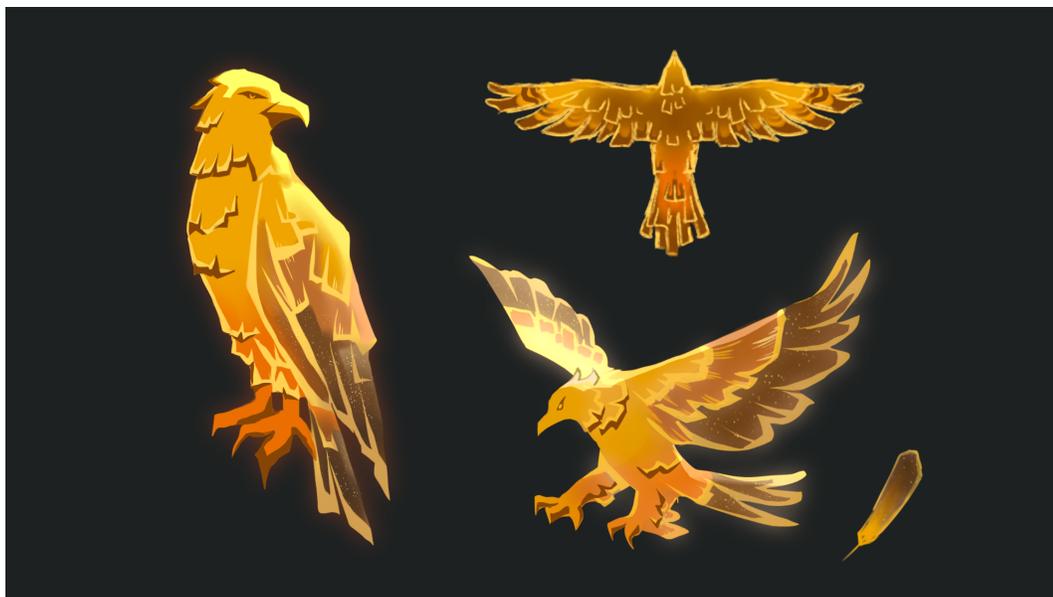


FIGURE 9 – Design du personnage de l'aigle (Jessica Zhu, 2023))

l'identité mexicaine que je possède. C'est elle qui m'a appris notre culture, qui m'a transmis nos coutumes, traditions et façons de penser.

Après avoir reçu les retours sur les designs de Jessica, nous avons fini par choisir le design illustré dans la figure. Pendant la phase de préproduction, j'avais décidé d'opter pour une palette de couleurs composée principalement de verts et de bleus, avec des accents jaunes. Pour cette raison, la plupart des objets utilisent la couleur jaune, mais l'aigle possède également cette couleur. Du point de vue artistique, donner à ce personnage une couleur distinctive permet de le faire ressortir dans l'environnement. Cependant, j'ai réalisé qu'il était également important que l'aigle ait une couleur symbolisant qu'elle est aussi une source de lumière, car ma mère a joué un rôle crucial dans mon processus de deuil, étant la lumière qui m'a guidée à travers l'obscurité.

C'est pendant la création de l'aigle que j'ai décidé de créer une mécanique d'arrachement de plumes ; lorsque le joueur progresse, il peut à tout moment appeler l'aigle et lui demander de lui donner une plume, augmentant ainsi le champ

de vision du joueur pour trouver plus facilement les objets. Ensuite, l'aigle arrache l'une de ses plumes. Cette mécanique fait référence au rôle de ma mère pendant mon processus de deuil. Non seulement elle était constamment à mes côtés, mais elle a également placé mon bien-être avant le sien, même si cela pouvait lui être nuisible. Par exemple, elle m'a amené chez un psychologue, mais elle n'a pas cherché d'aide professionnelle pour elle-même. De même, elle m'a offert un réconfort constant chaque fois que j'éprouvais de la tristesse ou de la douleur, mais je ne l'ai jamais vue pleurer ni exprimer ses émotions. Tout comme l'aigle, elle s'est arraché ses plumes de lumière afin que je puisse trouver mon chemin dans l'obscurité, même si cela pouvait rendre son vol plus difficile.

Je trouve qu'à travers du développement de cette mécanique, j'ai eu une réflexion sur l'importance que les actions de ma mère ont eu dans le processus de deuil. Bien que je pensais en être déjà conscient, je pense ce processus d'expression artistique m'a fait réaliser de façon encore plus nette l'impact de toutes les choses qu'elle a faites pour moi.

Finalement, une fois que l'aigle a été prêt à être implémenté, je me suis lancée dans la création du renard. De la même manière qu'avec l'aigle, j'ai fourni à Jessica les références nécessaires pour le design du personnage. En accord avec les choix faits pour les autres personnages, j'ai opté pour un renard gris, une espèce que l'on trouve dans plusieurs pays d'Amérique, y compris le Mexique (Encyclopedia Britannica, s.d.). Même s'il n'est pas exclusif au Mexique, j'ai délibérément choisi un animal que l'on peut trouver dans mon pays natal.

Contrairement à l'aigle, le renard dans le jeu arbore principalement des tons de vert et de bleu, à l'instar du reste de l'environnement. J'ai considéré qu'il était important que le renard ne contraste pas trop avec le décor, car le renard et la forêt



FIGURE 10 – Design de personnage de le renard (Jessica Zhu, 2023))

sont étroitement liés et représentent tous deux des éléments qui symbolisent ma personne, mon intérieur et mon entourage.

Ensuite, lors du processus de programmation du comportement de l'aigle, Samuel Beaulieu, qui a participé au développement du jeu en tant que programmeur, a utilisé un outil dans *Unity* qui lui permettait de voir le contour de l'aigle à travers la cime des arbres pour effectuer des tests pendant la programmation. Cependant, une fois ces tests terminés, nous avons décidé de retirer cet outil. Ainsi, l'aigle n'est visible que lorsqu'elle passe par un espace avec une vue directe au ciel. En fait, j'ai voulu effectuer ce changement, car même si le joueur n'est pas capable de voir l'aigle qui le suit en tout temps, il sait qu'elle est là et peut l'appeler à tout moment.

4.2.5 Écriture de dialogues et texte dans le jeu

Avec toute la structure du jeu et l'art 3D terminés, j'ai ensuite procédé à l'écriture de tous les textes *in-game*, c'est-à-dire les dialogues entre les personnages et d'autres descriptions et narrations que le joueur pourrait trouver lorsqu'il joue.

Le jeu utilise des métaphores visuelles pour rappeler des éléments de ma vie et de mon expérience sans être une représentation littérale. C'est pour cette raison que j'ai également décidé de maintenir le récit dans la métaphore en préservant l'essence des conversations que j'ai eues avec ma mère, et des pensées que j'ai pu avoir à ce moment-là. Par exemple, ma mère se réfère souvent à moi comme « ma fille » quand elle me parle, mais cela a été remplacé par « ma petite » dans les dialogues de l'aigle.



FIGURE 11 – Présentation de l'histoire au début et illustration dans le jeu *Après que tu sois parti* (Jessica Zhu et Hilda Andrea Gutierrez Su, 2024)

De plus, j'ai décidé de rendre la narration du récit similaire à celle que l'on trouve dans un livre destiné aux enfants, afin de rapprocher le jeu du moment de ma vie où j'ai vécu le deuil, à l'âge de onze ans.

Tout cela rappelle Dewey (1934) quand il mentionne qu'une œuvre artistique ne doit pas être une représentation littérale de l'expérience, mais plutôt une représentation qui exprime les sentiments que l'artiste a vécus.

4.2.6 Finalisation du processus de création

Lorsque j'ai terminé le développement du jeu, je me suis rendu compte que le produit final était différent de ce que j'avais envisagé au début du processus, mais il était meilleur que ce que j'avais pu imaginer. J'ai vécu intimement ce que Dewey (1934) affirme sur la transformation des matériaux, sur l'ordre et l'unité que l'on donne à nos émotions et expériences en tant qu'artistes. Bien que les événements liés à la perte de mon père se soient déroulés il y a plus de dix ans, c'est à travers

de la création que j'ai mis de l'ordre dans le chaos des expériences passées et des émotions, et que j'ai pu avoir un dialogue interne révélant plusieurs nouvelles perspectives de mes souvenirs.



FIGURE 12 – Dialogue dans le jeu *Après que tu sois parti* (Hilda Andrea Gutierrez Su, 2023)

Également, chaque moment du processus, chaque découverte, chaque rappel aux souvenirs difficiles, chaque succès du développement et chaque problème rencontré sur le chemin ont été aussi des composantes d'une expérience esthétique. Tous ces moments ont eu un rythme présente tout au long du processus, donnant ainsi une cohé-

rence à l'expérience de création artistique. Cette expérience de création a été unique et est ressorti par rapport à d'autres fois où j'ai développé des jeux ou créé des œuvres artistiques, comme décrite par Dewey (1934), faisant ainsi de mon expérience de développement de jeu une expérience esthétique.

Comme expliqué par Dewey (1934), lorsque l'on transforme les matériaux artistiques pour créer l'œuvre (dans ce cas, le jeu), il y a aussi une transformation des matériaux internes (l'expérience, les émotions, les souvenirs). Ces deux éléments se maintiennent en dialogue constant tout au long du processus de création. Tel que le dit Dewey, pendant mon travail avec les outils pour créer le jeu, j'ai découvert de nouvelles perspectives sur mon expérience de deuil et je me suis rappelé des souvenirs auxquels je n'avais pas pensé depuis plusieurs années. Tout comme il y a eu une transformation des outils numériques pour créer le jeu, j'ai aussi subi une transformation interne dans la façon dont je pense à mon expérience du deuil et aux émotions douloureuses qui en ont fait partie.

4.3 La représentation des émotions dans le jeu vidéo pour se connecter avec les joueurs

Comme affirmé par Dewey (1934), la véritable représentation d'une expérience telle que le deuil se manifeste dans un contexte concret qui appartient à un individu. Pour cette raison, mon jeu n'est pas censé être un « diagramme » expliquant le deuil, mais plutôt une expression de mes émotions personnelles. C'est également pourquoi le fait de situer le jeu dans un contexte encore plus proche de moi, c'est-à-dire, qui prend inspiration des endroits réels dont je suis originaire, rapproche le jeu d'une expression artistique « véritable », telle que définie par Dewey (1934).

Chaque personne dans le monde vit des expériences différentes chaque jour et possède des perspectives variées sur ces événements, ainsi que différentes émotions. Ainsi, je suis bien consciente que l'expérience de deuil est aussi variée que les événements que nous vivons en tant qu'êtres humains, et que mon expérience à moi peut être complètement différente de celle d'un autre individu. Cependant, je trouve qu'à travers le dialogue que le jeu ouvre avec les joueurs, il est possible de se connecter avec d'autres personnes qui ont eux aussi vécu la perte d'un être cher, ou de leurs pères, le cas échéant.

Ainsi, mon jeu représente mes émotions d'une façon qui permet de connecter avec le public qui y joue. Comme argumenté par Dewey (1934), le jeu peut raconter quelque chose sur la nature de l'expérience de deuil des autres, car il montre une perspective différente d'une situation avec laquelle ils peuvent être déjà familiers. Il cherche à représenter les sentiments troublés de la tristesse et du désespoir que nous expérimentons lors du processus de deuil.

4.4 L'authenticité de mon œuvre

Comme discuté dans le cadre théorique, Dewey (1934) met l'accent sur l'importance que l'artiste accorde à la représentation sincère de ses émotions, et au fait qu'il ne doit pas chercher tout d'abord à convaincre le spectateur d'une idée ni à manipuler ses émotions pour qu'il ressente ce que l'auteur souhaite.

Pendant le processus de création, j'ai fait plusieurs choix qui risquent de ne pas parler à mon public, mais qui sont importants pour moi. Par exemple, un carton de lait n'est pas un objet qui pourrait faire penser aux joueurs à la perte ou à l'importance de maintenir la mémoire d'un proche qui est décédé. Par contre, comme c'est un élément que j'ai jugé très important pour mon expérience, j'ai décidé de l'implémenter, même si dans un premier regard les joueurs pourraient ne pas comprendre le rapport avec l'expérience.

De cette façon, j'ai pris des décisions dans le design qui mettent de l'avant l'authenticité plutôt que la facilité d'interprétation pour le public, en travaillant avec des éléments particulièrement rattachés à mon expérience personnelle, qui pourraient apparaître incohérents par rapport au reste du jeu, comme la souris d'ordinateur. Cependant, ces éléments sont cohérents pour moi, et cela m'amène à pouvoir exprimer mon expérience d'un point de vue personnel, avec mes émotions et souvenirs sincères, plutôt que d'utiliser des éléments classiques pour représenter le deuil. J'ai ainsi mis dans mon jeu ce qui me semblait important pour moi, sans me soucier de la clarté pour les spectateurs.

Ainsi, comme expliqué dans les sections précédentes de ce chapitre, mon objectif en créant le jeu est, avant tout, d'exprimer mon expérience difficile à travers la création, de faire une œuvre véritablement autobiographique.

4.5 Conclusion des résultats

À travers ce projet de recherche, j'ai créé un jeu vidéo pour parler de mon expérience de deuil suite à la perte de mon père. Le processus de création a été analysé selon les concepts développés par Dewey (1934) de l'expérience esthétique et l'expression artistique.

Dans mes résultats de recherche, j'ai démontré et argumenté pourquoi mon processus en tant que développeuse de jeux vidéo peut être défini comme une forme d'expression artistique ; car, selon Dewey, l'expression artistique commence par le besoin de l'artiste d'exprimer des émotions et des expériences qu'il a vécues. Ainsi, j'ai tiré parti de mon expérience de deuil qui a été vraiment marquante dans ma vie.

Ensuite, Dewey (1934) argumente que le processus d'expression est un dialogue constant entre les matériaux que l'artiste utilise pour créer son œuvre et les composantes internes de son expérience, comme ses sentiments et ses souvenirs. Cela amène à une transformation des matériaux pour créer l'œuvre, mais aussi à une transformation des pensées et émotions internes de l'artiste. Dans ce chapitre, j'ai détaillé tout le processus, selon ce que j'ai écrit dans mon journal de bord, pour montrer comment le développement de mon jeu vidéo m'a amenée à ce dialogue entre mes matériaux et mes composants internes, et comment créer le jeu m'a permis d'acquérir de nouvelles perspectives sur mon expérience.

De plus, Dewey (1934) explique que l'expression artistique ne se limite pas à être un diagramme visant à expliquer une émotion ou une expérience, mais plutôt un produit qui montre certaines émotions personnelles de l'artiste dans le contexte de son expérience propre. Cela lui permet de se connecter avec les spectateurs de son œuvre, qui peuvent avoir vécu des expériences similaires à l'artiste. J'ai argumenté que mon œuvre est une représentation du deuil, mais d'un point de vue personnel,

car j'ai parlé de mon expérience, ce qui permet aussi de me connecter avec d'autres personnes qui ont vécu des expériences similaires.

Finalement, selon Dewey (1934), un artiste ne doit pas se concentrer sur le fait de convaincre le spectateur de quelque chose ou manipuler ses émotions, mais plutôt chercher à exprimer de manière sincère ses sentiments et ses pensées à travers de l'art. Cela donne à son œuvre l'authenticité. Dans ce chapitre, j'ai argumenté pourquoi mon jeu vidéo est aussi authentique, car je cherche à exprimer mon expérience, sans chercher à convaincre le joueur de quoi que ce soit.

Ainsi, globalement, j'ai montré dans ce chapitre que mon processus de développement des jeux vidéo peut être vue comme une forme d'expression artistique basée sur les critères donnés par Dewey (1934).

CONCLUSION ET DISCUSSION

À travers ce projet, j'ai cherché à répondre à la question suivante : **en quoi le concept de l'expression artistique de Dewey permet-il de comprendre l'exploration d'une expérience personnelle difficile ou traumatique à travers la création d'un jeu vidéo ?** Je me suis intéressée à mieux comprendre mon expérience de deuil, ainsi que mon processus artistique, et à travers ma création, j'ai pu montrer l'importance des concepts de Dewey (1934) pour étudier le processus artistique, et comment le développement des jeux vidéo peut être analysé comme une forme d'expression artistique.

Dans le premier chapitre du mémoire, j'ai effectué une revue de la littérature qui s'intéresse aux jeux visant à aborder les expériences vécues des développeurs, les situations difficiles ou traumatiques, et les jeux qui combinent les deux. J'ai discuté du fait qu'il semble exister un manque de développement de jeux vidéo se concentrant sur la narration des expériences personnelles et la discussion des situations difficiles ou traumatiques, car parler de ce type d'expériences dans les jeux peut être tabou (Harrer et Schoenau-Fog, 2015).

Dans le deuxième chapitre, j'ai présenté les concepts de Dewey (1934) que j'ai utilisés dans ma recherche, en détaillant les sous-concepts de l'expérience esthétique : la cohérence, l'unicité et les différentes manifestations de l'expérience ; puis ceux de l'expression artistique tels que le dialogue entre les matériaux internes

et physiques, la représentation des émotions pour se connecter avec le spectateur, l'impulsion initiale et l'authenticité, qui ont servi à analyser mes données.

Dans le troisième chapitre, j'ai expliqué la méthodologie de recherche-crédation que j'ai utilisée pour mon projet, ainsi que le journal de bord, qui a été ma méthode de collecte de données pour documenter en détail tout mon processus de création, afin d'être ensuite interprété à travers une description riche.

Dans le quatrième chapitre, j'ai exposé mes résultats de recherche, montrant comment mon processus de développement de jeu relève de l'expression artistique telle que définie par Dewey (1934).

J'ai développé un jeu narratif de type *walking simulator* qui raconte de façon métaphorique mon expérience de deuil suite au décès de mon père. Le jeu suit l'histoire d'un petit renard qui habitait paisiblement dans une forêt avec un aigle et un arbre de lumière, jusqu'au jour où l'arbre tombe malade et s'éteint, emportant avec lui la lumière de la forêt. Désespéré sans son arbre bien-aimé, le renard se retrouva plongé dans l'obscurité de la forêt, ne sachant pas comment retrouver la lumière qui remplissait autrefois sa vie avec tant de facilité. Avec l'aide de l'aigle, le renard devra retrouver la lumière de la forêt et surmonter le chagrin de la perte.

J'ai créé des systèmes de jeu, des personnages et un environnement qui m'ont permis de représenter au mieux mon expérience personnelle. En fait, le développement du jeu m'a ramené à ce moment de ma vie, et j'ai pu revivre les événements, les émotions et les souvenirs de cette expérience, et les voir sous un nouveau jour. Mais surtout, créer ce jeu a apporté une clôture finale à mon processus de deuil. En tant qu'artiste, je ressentais un grand besoin de partager mon expérience à travers la création artistique, et maintenant que je l'ai fait, je ressens un sentiment d'accomplissement, cette envie de créer est apaisée.

Ainsi, j'ai trouvé que le concept de l'expression artistique de Dewey (1934) permet d'explorer une expérience personnelle traumatisante ou difficile à travers la création d'un jeu vidéo. Selon les critères définis par Dewey, le développement des jeux vidéo peut être une forme de véritable création artistique. Cela permet à l'artiste (ou, dans le cadre de cette recherche, au développeur) de partir d'une expérience vécue unique, et à travers le processus de développement du jeu, d'avoir un dialogue interne constant tout au long du processus, qui finit par montrer de nouvelles perspectives de l'expérience personnelle du développeur, et permet de générer un produit qui reflète les émotions sincères du créateur, et qui peut permettre de se connecter avec le public pour mieux partager les sentiments et l'expérience personnelle du développeur. Avec mon jeu, j'espère aussi être capable de créer une expérience esthétique chez le joueur, avec une cohérence globale du jeu, et une expérience qui soit unique, distincte de celle des autres jeux.

5.1 Les jeux expressifs et le concept de l'expression artistique

Comme discuté dans la revue de littérature, Genvo (2021) a exploré le concept des jeux « expressifs » comme un type de jeu vidéo qui met en avant la représentation des expériences autobiographiques, plutôt que le « fun » des jeux vidéo traditionnels. Il met aussi l'accent sur l'utilisation des éléments de jeu, comme la direction artistique, pour renforcer cette représentation de l'expérience.

En fait, les concepts principaux utilisés par Genvo (2021) peuvent être comparés à ceux de Dewey (1934). Tout comme Genvo, Dewey explique que l'expression artistique cherche à représenter les expériences et émotions vécues par l'artiste à travers l'œuvre, en utilisant les différentes composantes de l'œuvre artistique pour renforcer cette représentation.

Également, Genvo (2021) aborde un problème qui pourrait être recouvert par le concept de l'authenticité chez Dewey (1934). Genvo (2021) explique que de manière traditionnelle, les jeux vidéo permettent aux joueurs de faire des choix qui peuvent affecter la narration et le cours du jeu, mais que cette technique devient problématique dans un jeu autobiographique, car cela ne correspondrait pas à l'expérience du créateur. Ce dilemme dans lequel le développeur pourrait se trouver sur ses choix de design, entre favoriser la représentation de ses expériences et l'inclusion des éléments traditionnels du design des jeux, peut être analysé d'un point de vue de l'authenticité de Dewey (1934).

Dans la théorie de Dewey (1934), l'authenticité de l'artiste est mise en avant, car une œuvre véritablement artistique cherche, d'abord, à exprimer les émotions sincères de son créateur, plutôt que d'utiliser des outils ou éléments en faveur de ce que le public comprend et connaît. Mettre en avant le deuxième point pourrait amener le joueur à être capable de percevoir le manque de sincérité, ce qui rendrait son expérience avec l'œuvre non esthétique.

De même, Harrer et Schoenau-Fog (2015) ont remarqué que le designer de jeux ne peut pas « fabriquer » les émotions du joueur, et qu'il est seulement capable d'être un facilitateur qui permet qu'un dialogue entre l'œuvre et le spectateur ait lieu, et cela génère des émotions. Cela rappelle aussi comment Dewey (1934) reconnaît, à travers le concept de l'authenticité, que l'artiste ne doit pas chercher à fabriquer les émotions des spectateurs, et que ces émotions arrivent plutôt à travers de l'expérience que le spectateur forme dans l'interaction avec l'œuvre.

L'utilisation des concepts de Dewey (1934) dans l'étude et la discussion des jeux vidéo expressifs peut aider à enrichir les concepts derrière cette notion, car les concepts de Dewey peuvent devenir un cadre théorique pour mieux comprendre le

processus de création de ce type de jeu. En fait, l'objectif de l'expression artistique, selon Dewey, est de générer une œuvre qui représente des émotions et expériences de l'artiste, qui est une représentation unique parce que c'est ancré dans son expérience, mais qui est capable de connecter le public avec ses émotions, et finalement, dont la création permet à l'artiste de vivre une transformation des composantes internes de son expérience.

5.2 La pertinence du concept de l'expression artistique pour les développeurs de jeux vidéo

Danilovic (2018) et Stone (2018) ont montré comment le développement des jeux vidéo peut être un outil thérapeutique pour les personnes ayant vécu des expériences difficiles ou traumatisantes. Il est ainsi possible d'étudier ce processus thérapeutique du point de vue des concepts de Dewey (1934), car le processus de l'expression artistique n'existe pas seulement pour générer une œuvre permettant aux autres de comprendre l'expérience de l'artiste ; ce processus de création permet également à l'artiste d'explorer sa propre expérience et d'acquérir de nouvelles perspectives sur les émotions et les événements vécus.

De même, Chiapello (2021) a montré à travers son étude que les concepts de Dewey (1934) peuvent être initialement difficiles à appréhender pour les concepteurs de jeux, et donc difficiles à appliquer dans le processus de conception. Cependant, une fois que les concepteurs comprennent l'essence des concepts, ils trouvent que ce sont des concepts vraiment pertinents pour le processus de développement des jeux. En tant que développeuse, j'ai également eu des difficultés au départ pour intégrer les théories de l'expérience esthétique et de l'expression artistique dans mon processus, mais une fois que j'ai pu comprendre les bases des idées de Dewey, j'ai trouvé qu'elles peuvent grandement enrichir grandement le processus de dévelop-

pement des jeux vidéo, en voyant ce processus de manière similaire à la création d'œuvres dans les disciplines artistiques en général. C'est pour cela que je considère important que les chercheurs continuent la recherche sur le design de jeu vidéo enrichi par les concepts de Dewey, car ses idées peuvent être difficiles à comprendre au début pour quelqu'un qui n'est pas un spécialiste en philosophie, mais adapter ses théories à la recherche en design de jeux pourrait les rendre plus accessibles.

5.3 Poursuite de la recherche

À travers ce projet, j'ai montré comment les concepts de Dewey (1934) de l'expérience esthétique et de l'expression artistique peuvent être utilisés pour analyser le processus de création des jeux vidéo qui traitent des expériences difficiles ou traumatisantes des développeurs.

Cependant, la notion des jeux expressifs et de l'expressivité dans le développement des jeux vidéo est encore récente. J'espère que l'introduction de cadres théoriques tels que celui de Dewey permettra aux chercheurs de mieux comprendre et d'étudier l'expressivité.

Je souhaite désormais continuer à appliquer ces connaissances dans ma pratique, je pense qu'amener ce processus de dialogue interne a été vraiment enrichissant pour moi en tant que développeuse, et je pense que créer plus de jeux vidéo centrés sur l'expressivité va m'amener à être capable d'explorer encore plus d'expériences personnelles marquantes, et à créer des œuvres dont je pourrais me sentir fière.

LISTE DE RÉFÉRENCES

- Aka (PC version)[Video game]*. (2022). Cosmo Gatto.
- Anthropy, Anna (2012). *Dys4ia (PC version)[Video game]*.
- Baribeau, Colette (2004). “Le journal de bord du chercheur”. In : *Recherches Qualitatives – Hors serie 2*, p. 98-114.
- Before Your Eyes (PC version)[Video game]*. (2021). GoodbyeWorld Games.
- Boutet, Danielle (mai 2018). “La Création de Soi Par soi dans la recherche-création : Comment La Réflexivité augmente la conscience et l’expérience de soi”. In : *Hors-thème 5.1*, p. 289-310. DOI : 10.7202/1045161ar.
- Bratkowski, Tad (Summer 2010). “Applying Dewey’s aesthetics to video games : An experience of “rock band””. In : *Soundings : An Interdisciplinary Journal* 93.1–2, p. 83-93. DOI : 10.5325/soundings.93.1.0083.
- Britannica, Encyclopedia (s. d.). *Gray Fox*. URL : <https://www.britannica.com/animal/gray-fox>.
- Bruneau, Monik, André Villeneuve et Sophia L. Burns (2007). *Traiter de Recherche création en art : Entre la quête d’un territoire et la singularité des parcours*. Presses de l’Université du Québec.
- Chiapello, Laureline (2015). “L’apport des théories du design aux game studies : nouvelles perspectives en design de jeux vidéo”. In : *RACAR : Revue d’art canadienne / Canadian Art Review* 40.2, p. 101-114. DOI : <https://doi.org/10.7202/1035399ar>.
- (2017). “Epistemological Underpinnings in Game Design Research”. In : *Game Design Research : An Introduction to Theory and Practice*. Carnegie Mellon University ETC Press, p. 15-33.
- (2019). “Le pragmatisme comme épistémologie pour le design de jeux : Enquête sur la créativité et le processus de design”. Thèse de doct. Université de Montréal.

- Chiapello, Laureline (2021). "Game designers and the Ludo mix : Constructing an aesthetic experience". In : *Transactions of the Digital Games Research Association* 5.2. DOI : 10.26503/todigra.v5i2.115.
- (2022). "Relating Systems Thinking and design symposium". In : *Relating Systems Thinking and Design*. Systemic design association, p. 1-9.
- Cibele (PC version)[Video game]*. (2015). Star Maid Games.
- Conabio (2021). *Bosques Templados*. URL : <https://www.biodiversidad.gob.mx/ecosistemas/bosqueTemplado>.
- Danilovic, Sandra (2018a). "Game Design Therapoetics : Authoring the Computer Game Autopathography". In : *Meaningful Play 2018*, p. 218-232.
- (2018b). "Game design therapoetics : Autopathographical game authorship as self-care, self-understanding, and therapy". Thèse de doct. University of Toronto.
- Depression Quest (PC version)[Video game]*. (2014). The Quinnsiracy.
- Dewey, John (1934). *Art as experience*. Minton, Balch.
- Dixon, Brian Samuel (2020). *Dewey and design*. Springer International Publishing.
- Dragon Age : Origins (PC version)[Video game]*. (2009). Electronic Arts.
- Fable (PC version)[Video game]*. (2011). Lionhead Studios.
- Farber, Matthew et Karen Schrier (déc. 2021). "Beyond Winning : A Situational Analysis of Two Digital Autobiographical Games". In : *Game Studies* 21.4.
- Fernandez-Aranda, Fernando et al. (2015). "The Use of Videogames as Complementary Therapeutic Tool for Cognitive Behavioral Therapy in Bulimia Nervosa Patients". In : *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 18.12, p. 744-751. DOI : 10.1089/cyber.2015.0265. URL : <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0265>.
- Fernández-Aranda, Fernando et al. (2012). "Video games as a complementary therapy tool in mental disorders : PlayMancer a European multicentre study". In : *Journal of Mental Health* 21.4, p. 364-374. URL : <https://doi.org/10.3109/09638237.2012.664302>.
- Freeman, Melissa (2014). "The hermeneutical aesthetics of thick description". In : *Qualitative Inquiry* 20.6, p. 827-833. DOI : 10.1177/1077800414530267.
- Genvo, Sebastian (2021). "Teorías y práctica de los juegos expresivos". In : *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*, p. 9-47.

- Gosselin, Pierre et Éric Le Coguiec (2006). *La Recherche création : Pour Une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Presses de l'Université du Québec.
- Goto, Taro et al. (2018). *Agressive Retsuko [Tv series]*. Fanworks.
- Gouinlock, James S. (oct. 2023). *John Dewey*. URL : <https://www.britannica.com/biography/John-Dewey>.
- Gris (PC version)[Video game]*. (2018). Nomada Studios.
- Gupta, Diali et Beaumie Kim (2022). "The minecraft aesthetics". In : *Research Anthology on Game Design, Development, Usage, and Social Impact*, p. 1387-1410. DOI : 10.4018/978-1-6684-7589-8.ch066.
- Harrer, Sabribe et Henrik Schoenau-Fog (2015). "Inviting Grief into Games : The Game Design Process as Personal Dialogue". In : *DiGRA 2015 : Diversity of play : Games, Cultures, Identities*. URL : <http://www.digra.org/digital-library/forums/12-digra2015/>.
- Hawey, Dave (2021). "La pratique professionnelle des artistes-développeurs de jeu vidéo : Une exploration de leur processus réflexif de design". Thèse de doct.
- Hildebrand, David L. (2008). *Dewey : A beginner's guide*. One World.
- Hofmeier, Richard (2010). *Cart Life (PC version)[Video game]*.
- Jocoi (PC version)[Video game]*. (2016). enibolas.
- Kessler, David et Elizabeth Kübler-Ross (2014). *On grief and grieving*. Simon Schuster Ltd.
- Kowal, Magdalena et al. (juin 2021). "Gaming Your Mental Health : A Narrative Review on Mitigating Symptoms of Depression and Anxiety Using Commercial Video Games". In : *JMIR Serious Games* 9.2, e26575. ISSN : 2291-9279. DOI : 10.2196/26575. URL : <https://doi.org/10.2196/26575>.
- Liconsa (s. d.). URL : <https://www.gob.mx/liconsa/que-hacemos>.
- Lohse, Keith et al. (déc. 2013). "Video games and rehabilitation". In : *Journal of Neurologic Physical Therapy* 37.4, p. 166-175. DOI : 10.1097/npt.000000000000017.
- Melles, Gavin (oct. 2008). "New pragmatism and the vocabulary and metaphors of scholarly design research". In : *Design Issues* 24.4, p. 88-101. DOI : 10.1162/desi.2008.24.4.88.
- Neverending Nightmares (PC version)[Video game]*. (2014). Infinitap Games.
- Papo & Yo (PC version)[Video game]*. (2012). Minority Media Inc.

- Paquin, Louis-Claude (2019). "Faire le récit de sa pratique de recherche-cr ation". In.
- Putnam, Cynthia, Jinghui Cheng et Gregory Seymour (2014). "Therapist Perspectives : Wii Active Videogames Use in Inpatient Settings with People Who Have Had a Brain Injury". In : *Games for Health Journal* 3.6, p. 366-370. DOI : 10.1089/g4h.2013.0099. URL : <https://doi.org/10.1089/g4h.2013.0099>.
- Rand, Debbie et al. (2014). "Eliciting Upper Extremity Purposeful Movements Using Video Games : A Comparison With Traditional Therapy for Stroke Rehabilitation". In : *Neurorehabilitation and Neural Repair* 28.8, p. 733-739. DOI : 10.1177/1545968314521008. URL : <https://doi.org/10.1177/1545968314521008>.
- Ritual of the moon (PC version)[Video game]*. (2019). Kara Stone.
- Rock Band (Xbox 360 version)[Video game]*. (2007). Harmonix.
- Rohrer, Jason (2007). *The Begginer's Guide (PC version)[Video game]*.
- Russoniello, Carmen V., Matthew T. Fish et Kevin O'Brien (2019). "The Efficacy of Playing Videogames Compared with Antidepressants in Reducing Treatment-Resistant Symptoms of Depression". In : *Games for Health Journal* 8.5, p. 332-338. DOI : 10.1089/g4h.2019.0032. URL : <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0032>.
- Spirittfarer (PC version)[Video game]*. (2020). Thunder Lotus Games.
- Stone, Kara (d c. 2018). "Time and Reparative Game Design : Queerness, Disability, and Affect". In : *Game Studies* 18.3.
- Suenderhauf, Claudia et al. (2016). "Counter striking psychosis : Commercial video games as potential treatment in schizophrenia ? A systematic review of neuroimaging studies". In : *Neuroscience and Biobehavioral Reviews* 68, p. 20-36. ISSN : 0149-7634. DOI : <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.03.018>. URL : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0149763415302402>.
- That Dragon, Cancer (PC version)[Video game]*. (2016). Numinous Games.
- The Begginer's Guide (PC version)[Video game]*. (2015). Everything Unlimited Ltd.
- The Unfinished Swan (PC version)[Video game]*. (2020). Giant Sparrow.
- Vasilikaris, George (2022). "The Aesthetics of Grief : Exploring Sorrow in the Paradigm of Gris". In : *Ex-centric Narratives : Journal of Anglophone Literature, Culture and Media* 6. DOI : <https://doi.org/10.26262/exna.v0i6.8803>.