



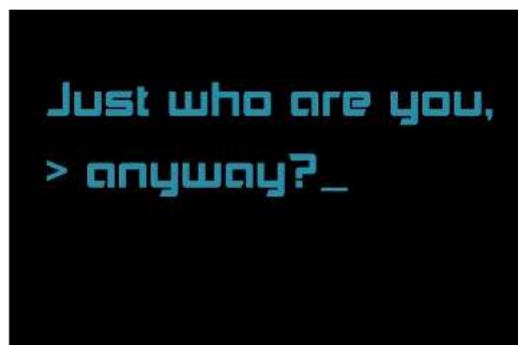
Et si mon ordinateur avait une conscience...

Présenté à l'*Independent game festival*¹ (tout comme *Way* de notre précédent article), voici « *Nous* », un jeu indépendant proposé par *DigiPen Institute of Technology* que vous pourrez trouver en téléchargement². Quelques conseils pratiques avant d'y jouer : d'une part pensez bien à dézipper le fichier (avec Winrar par exemple) pour pouvoir y jouer, installez le sur votre machine (le fichier prenant moins de 55Mo) et munissez vous d'une manette avec joystick (très conseillé, type manette Xbox)... Le jeu est intégralement en anglais, **ne regardez pas de vidéo test vous vous gâcheriez le plaisir.**

Commencez l'expérience...

Et quelle expérience ! À vrai dire, les premières minutes du test m'ont conduit à me dire : « *Mais c'est un jeu ça ? Qu'est-ce qu'il faut faire ? Je n'y comprends rien, j'arrête... Non, je continue, ça m'intrigue... Mais qu'est ce que c'est que ce programme ?* ».

De quel style de jeu s'agit-il ? Difficile à dire... Son gameplay pourrait le placer à mi-chemin entre le « casse-brique » et le « shoot them up », mais il ne s'agit ni de l'un, ni de l'autre. À son sujet, on peut trouver les références : « action game » ou « chase game ». Cependant, une chose est certaine, c'est qu'il s'agit bien d'une expérience vidéo ludique tant artistique que philosophique, ce qui motive cet article.



Un miroir inquisiteur ?

Présenté comme une expérience holistique visant à satisfaire les différents « aspects » du joueur et comme un jeu sur l'identité, c'est aux thèmes de la « Philosophy of Mind » (Philosophie de l'esprit) que nous renvoie ce jeu vidéo. Il s'agit plus précisément du problème de l'intelligence artificielle. Et si une IA pensait ? Et si elle pensait suffisamment pour exprimer sa capacité à penser en vous disant : « Je pense » ? Je pense donc... que suis-je ?



Voilà tout l'enjeu de « *Nous* », vous allez dialoguer avec votre jeu ou votre ordinateur qui vous semblera, tout à coup, pourvu d'une conscience. Mais qu'est ce que « *Nous* », un jeu, une réelle IA, un virus ? Difficile à dire, il pourrait s'agir, tout aussi bien, d'un test psychologique.

En effet, au-delà du test de votre acuité visuelle et de vos réflexes (qui rapproche le jeu tant d'un « casse-brique » que d'un

¹ <http://www.igf.com/02finalists.html#nous>

² <http://www.whatisnous.com/>

« shoot them up »), c'est votre propre conscience que ce jeu met à l'épreuve.

Décontençant, le jeu exprimera son avis sur votre profil psychologique par rapport à votre façon d'aborder le jeu. Perturbant, il testera votre capacité à garder vos repères (mais suis-je encore en train de jouer à un jeu ?). Piquant, il mettra à l'épreuve autant votre capacité à résister au stress qu'à tempérer votre énervement. Inquiétant, il tentera de susciter la peur en vous.

Vous vous demanderez peut-être pourquoi vous avez lu cet article, pourquoi vous êtes vous laissés embarquer là dedans, à télécharger le jeu, à l'installer et à y jouer. Peut-être regretterez-vous, mais vous continuerez car après tout, maintenant, ce qui est fait est fait... Mais « *Nous* » saura aussi vous apaiser, vous calmer et vous ramener à vous-même.



Un test énigmatique :

Ce test est bien étrange mais voilà le ressenti que je peux vous transmettre sur ce jeu vidéo. En vertu de ce caractère atypique, j'ai préféré l'écriture plutôt que de vous présenter un test vidéo commenté qui vous aurait gâché tout le plaisir. De même, **je vous réengage à ne pas regarder de vidéo test avant de le tester**. Vous pourrez éventuellement le faire après, juste pour réassembler les pièces manquantes de votre conscience décomposée et vous assurer que tout ceci est bien rationnel (ou pour comprendre les points obscurs liés à l'anglais puisqu'il existe un vidéo test traduit en français)³.

Conclusion :

Ce jeu est une expérience vidéo ludique dont l'appréhension doit se faire par la pratique du jeu lui-même. Il puise sa dimension philosophique dans les problématiques liées à l'intelligence artificielle et, *a fortiori*, d'une possible conscience artificielle. Au-delà de mobiliser un thème déjà très exploité (dans les jeux vidéo comme dans le cinéma de science fiction), « *Nous* » dépasse le simple thème pour en faire un outil d'interrogation, voir même d'introspection, dès lors qu'au-delà de s'interroger sur sa propre nature, le programme peut conduire le joueur à s'interroger, sur sa propre pratique de jeu (quel genre de joueur est-il ?), voir même sur son propre statut de joueur. C'est vers des questions du type : Ai-je affaire à un jeu ? Qu'est-ce que je manipule ? Si ce n'est pas un jeu, suis-je encore un joueur ? Et si c'est encore un jeu, qui joue ? Qui manipule ?

Voilà comment peut être résumé ce jeu. Cependant, j'ajouterai un autre aspect philosophique que comporte ce jeu qui ne m'est pas apparu en jouant, mais qui me vient à l'esprit après avoir pris du recul par rapport à celui-ci. Ainsi, j'ajouterai que « *Nous* » fait entrer de l'altérité dans le joueur, comme un autre (un autrui) extérieur qui viendrait s'immiscer dans votre esprit et y mettre, un court instant, la pagaille. Cependant, et c'est peut-être encore sa plus grande force, cet « autre » que ce jeu vidéo semble insérer « dans le joueur », paraît se résumer à un soi-même qui se présenterait au joueur. Autant dire que,



si c'est le cas, il s'agit d'un soi-même quelque peu altéré par le jeu qui comme le miroir, ou le lac, nous renvoie à nous-mêmes par une image de nous-mêmes qui n'est jamais tout à fait nous car quelque peu inversée ou déformée.

DK. (Ludovic Jouis).

<http://ludosophie.canalblog.com/>

³ http://www.dailymotion.com/playlist/x1yb63_LinkOsa_nous-vostfr/1#video=xotza6