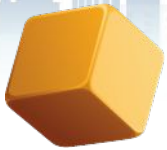
Aurélie, Benjamin, Benoît, Guilhem, Pierre, Rémi

Analyse esthétique

The Free Culture game

A playable theory



Introduction

Introduction - Approche

Analyse esthétique du jeu grâce à la rhétorique procédurale

- ➔ Adopter une posture herméneutique, se “positionner en archéologue du jeu”
- ➔ Percevoir le jeu comme un énoncé performatif qui cherche à agir sur le destinataire avec des procédés

« When I manipulate a system, I ask myself what operation invites me to conclude about myself and my world. »
Ian Bogost

Introduction - Un peu de contexte

Le siècle des Lumières

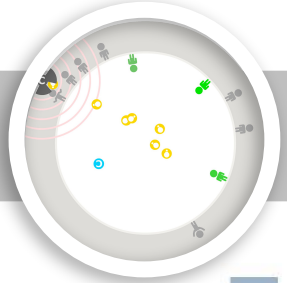
Adam Smith, La Main Invisible

PAOLO PEDERCINI

- Concepteur de jeu
- Enseignant chercheur en game design expérimental

THE FREE CULTURE GAME

- Pas de discours autocritique sur ce jeu dans les conférences
- Copyright & instrumentalisation des idées



MOLLEINDUSTRIA

- 2003. Se revendique comme "radical videogaming project"
- Jeux très courts, expérimentaux
- Dimension politique : réflexion satirique sur le système capitaliste, la place donnée à la culture populaire, au travail...

CONVICTIONS

- ➔ Défend l'idée que ses jeux ont une dimension artistique
- ➔ Caractère subversif, provocation
- ➔ Affirme que ses productions "ne sont parfois pas des jeux" = caractère expérimental, hors définition

Introduction - Présentation *The Free Culture game*

"I attack the cult of the individual, the egotists, the attempts to appropriate nouns and words to make an exclusive use of them. I reject the concept of copyright. Take what you can use. I reject the concept of genius. Artists are like everybody else."

Luther Blissett

Critique du copyright

Lutter contre le fait d' instrumentaliser les idées

Dénoncer un système idiocratique

Prôner la libre circulation des idées

Introduction - Sommaire

1

Rhétorique didactique de l'aphorisme

Un caractère épuré et minimal du "jeu/discours" qui se veut didactique afin de porter un message fort avec efficacité

2

Rhétorique de l'opposition & de la réversibilité

Des procédés antithétiques dans le "jeu-discours" qui cherchent à montrer l'opposition entre deux systèmes antagonistes

3

Rhétorique ironique & satirique du paradoxe

Un jeu-discours radical qui use de l'hyperbole et de l'ironie pour se positionner contre la doxa

1 Rhétorique didactique de l'aphorisme

Aphorisme : bref discours à visée morale, souvent au style vif et incisif
Didactique : type de discours qui cherche à instruire

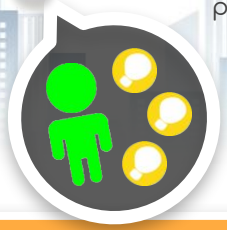
1. Rhétorique didactique de l'aphorisme

A. Du point de vue formel

Un graphisme épuré, ergonomique

Formes géométriques

Très peu d'assets graphiques



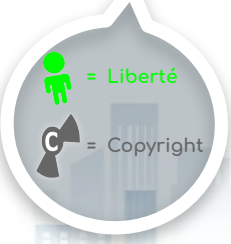
Graphismes schématiques sous formes d'icônes universelles

Typographie neutre avec usage d'une police plus grande pour les mots clefs

Attribution d'une couleur à chaque élément

Correspondance des couleurs entre mots et symboles

Choix ergonomique et allégorique des chromatismes



/ A slow year

Allégorie : représenter une idée abstrait à l'aide d'éléments concrets (couleur, image, personnage...)

Didactique : type de discours qui cherche à instruire

1. Rhétorique didactique de l'aphorisme

A. Du point de vue formel

Une musique épurée et minimale

Menu
Techno minimale

Pulsation et répétition anaphorique des mêmes motifs

Pas de dramatisation de l'action, neutralité

En jeu
Bruits rétros caractéristiques

échec

réussite

Faciliter l'identification de la source

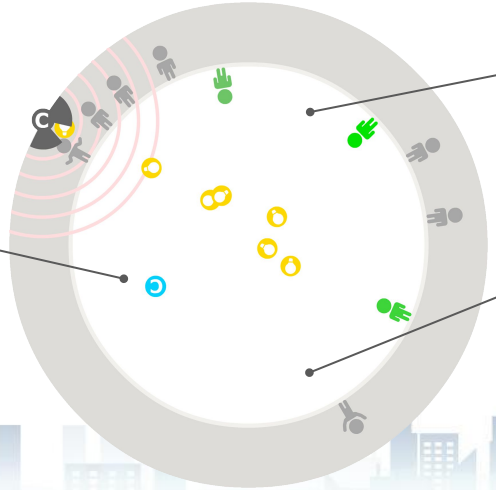
Aide le joueur à se concentrer sur l'essentiel

Anaphore : Répétition d'un mot en tête de plusieurs phrases

1. Rhétorique didactique de l'aphorisme

A. Du point de vue formel

Une caméra fixe et externe



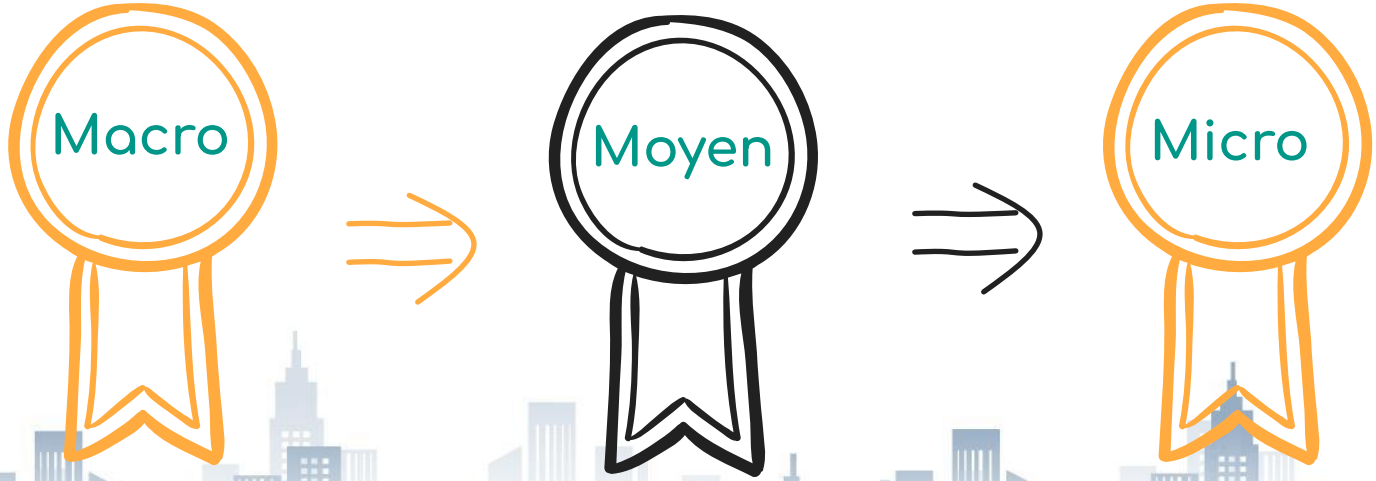
allégorie de la mondialisation

Focalisation externe : point de vue situé à l'extérieur des personnages, description qui perçoit l'ensemble du décor

1. Rhétorique didactique de l'aphorisme

B. Du point de vue structurel

Des objectifs explicités & simplifiés



Vaincre le système de copyright pour libérer les flux de connaissance

Faire passer les "people" dans le cercle central

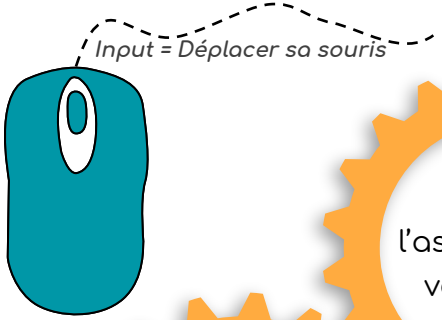
Bloquer l'aspiration du Vectorialist
Déplacer les idées dans les têtes

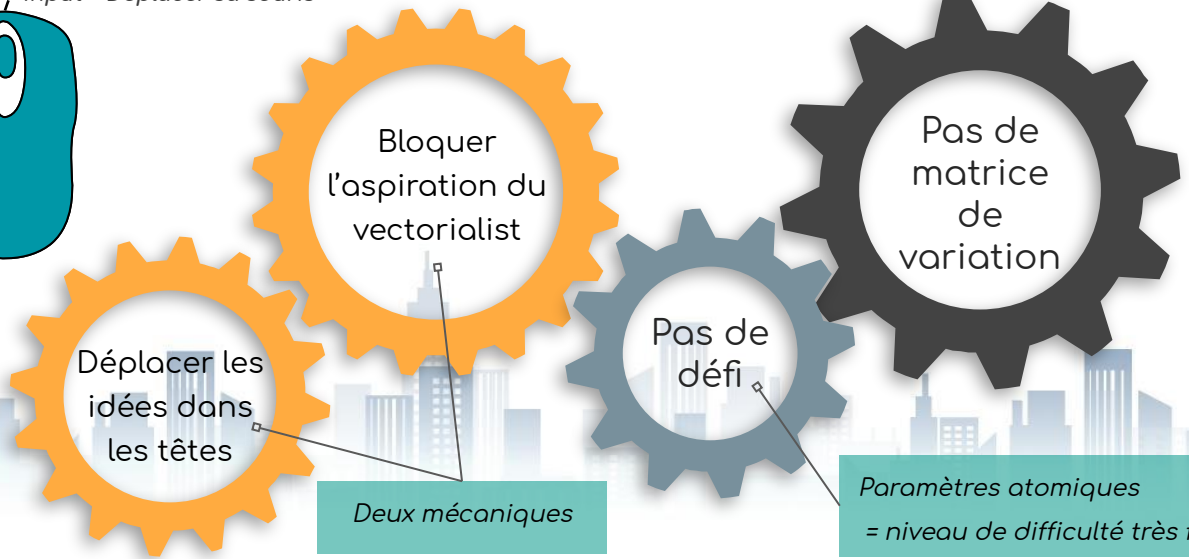
Litote : figure de style qui consiste à minimiser son propos pour finalement signifier davantage

1. Rhétorique didactique de l'aphorisme

B. Du point de vue structurel

Un gameplay minimal





➔ *Il n'y a pas de défi à proprement parler, la défaite est impossible, au pire stabilisation du système.*

Litote : figure de style qui consiste à minimiser son propos pour finalement signifier davantage

1. Rhétorique didactique de l'aphorisme

C. Du point de vue textuel

Un énoncé théorique

Pas de diégèse

→ Pas de construction ou de profondeur des personnages

→ Absence de contexte spatio-temporel

Onomastique conceptuelle

"The Free Culture Game"
→ questionnement idéologique
"Playable theory"
→ "theory"

Jeu à valeur illustrative

Pas d'argumentation à proprement parler
→ valeur d'exemple

Diégèse : processus qui consiste à raconter une histoire
Onomastique : analyse des noms propres
Allégorie : représenter une idée abstrait à l'aide d'éléments concrets (couleur, image, personnage…)

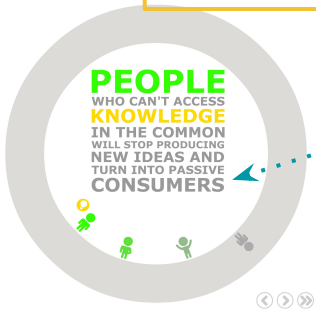
1. Rhétorique didactique de l'aphorisme

C. Du point de vue textuel

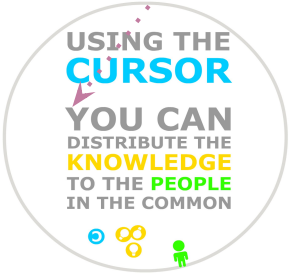
L'énonciation des règles à valeur d'aphorisme

Utilisation du verbe *être* + du présent de vérité générale
comme dans un aphorisme

Utilisation de 2ème personne
→ Interpellation du destinataire
comme dans un aphorisme



Etablissement d'une axiologie bien/mal,
valeur morale de l'énoncé
comme dans un aphorisme



1. Rhétorique didactique de l'aphorisme

C. Du point de vue textuel

Des aphorismes en citation à la fin du jeu

"Copyright law is totally out of date. It is a Gutenberg artifact. Since it is a reactive process, it will probably have to break down completely before it is corrected."

Nicholas Negroponte

"Only one thing is impossible for God: To find any sense in any copyright law on the planet."

Mark Twain

visée morale

format bref

didactique

style vif

"What is good belongs to no one . . . but rather to the language and to tradition."

Jorge Luis Borges

"The desire to be rewarded for one's creativity does not justify depriving the world in general of all or part of that creativity."

Richard Stallman

"Greed creates scarcity, and we're living in periods of scarcity. We need to have abundant thinking.
We need to think generously to be able to generate generously."

Vandana Shiva

"I attack the cult of the individual, the egotists, the attempts to appropriate nouns and words to make an exclusive use of them. I reject the concept of copyright. Take what you can use. I reject the concept of genius. Artists are like everybody else."

Luther Blissett

Résumé

Rhétorique didactique de l'aphorisme

A slow year

Wark McKenzie

Métaphore : représenter quelque chose à l'aide d'une comparaison détournée

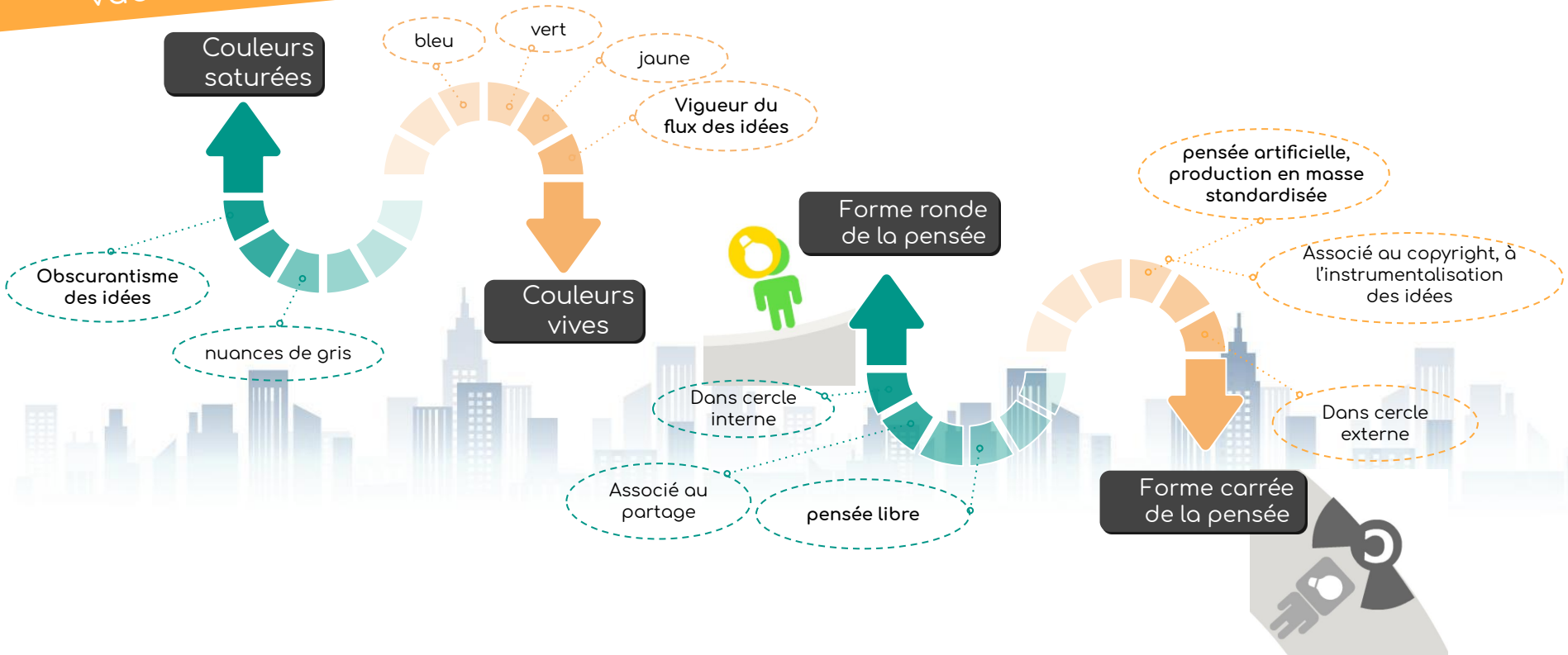
2 Rhétorique de l'opposition & de la réversibilité

Antithèse: figure de style qui appuie l'opposition entre deux systèmes pour mieux en faire ressortir le contraste

2. Rhétorique de l'opposition & réversibilité

A. Du point de vue formel

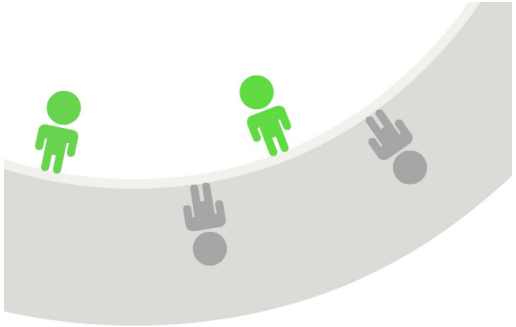
La réciprocité chromatique et géométrique



2. Rhétorique de l'opposition & réversibilité

A. Du point de vue formel

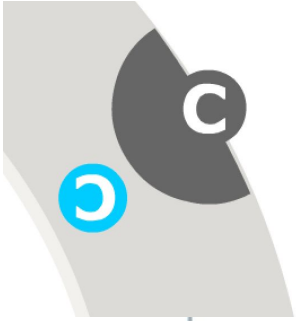
La réversibilité des icônes



Réversibilité des people

Symétrie axiale

Antagonisme
entre les deux systèmes de fonctionnement



Réversibilité de la lettre C
"copyright" et "cursor"

Chiasme : consiste en un croisement d'élément avec une symétrie du type AB/BA

2. Rhétorique de l'opposition & réversibilité

A. Du point de vue formel

Une bande sonore binaire

Pas d'échelle d'intensité

Bande sonore on

Quand action du copyright ou émergence d'une idée

Uniquement 2 positions

Bande sonore off

Quand inaction

2. Rhétorique de l'opposition & réversibilité

B. Du point de vue structurel

Un gameplay dichotomique

Deux mécaniques opposées

01

Laisser le copyright

être passif
(consommateur passif...)
→ laisser tourner le système

02

Empêcher le copyright

être actif
(activiste !)
→ modifier le système de privatisation

Deux postures antithétiques pour le joueur : activiste / consommateur

Deux espaces antithétiques

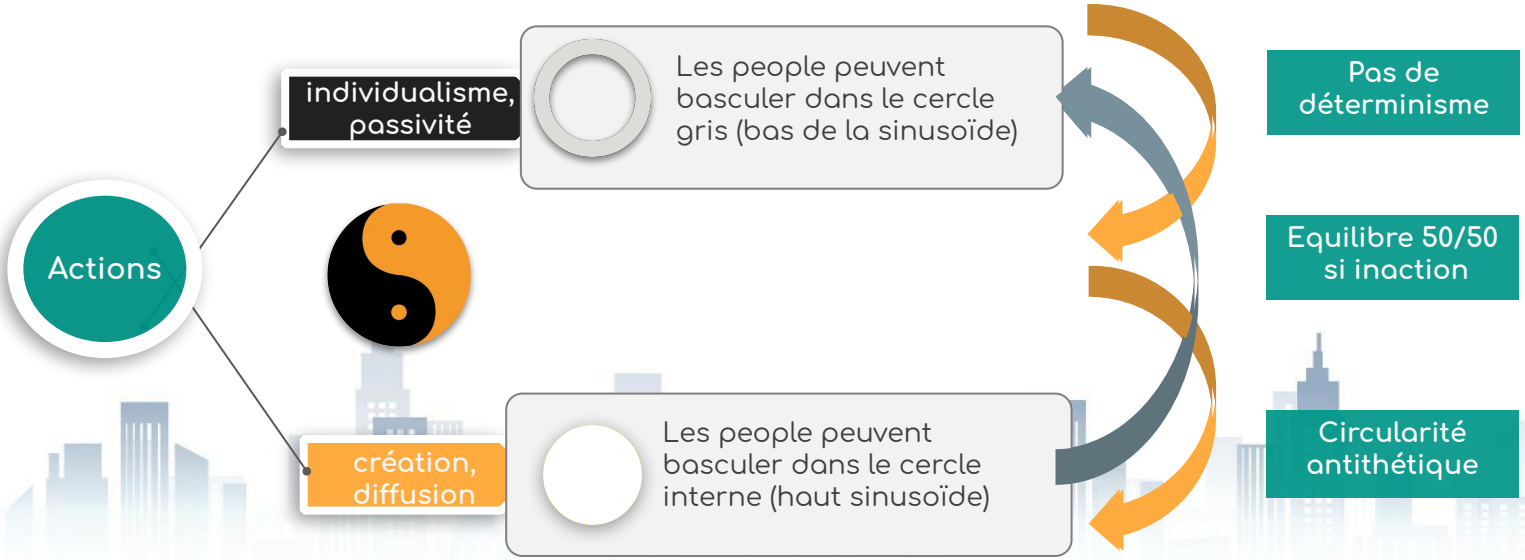
Deux modèles antithétiques pour le joueur : liberté / contrôle

Antithèse : figure de style qui appuie l'opposition entre deux systèmes pour mieux en faire ressortir le contraste
Métaphore : représenter quelque chose à l'aide d'une comparaison détournée

2. Rhétorique de l'opposition & réversibilité

B. Du point de vue structurel

Une programmation sinusoïdale



Sinusoïde : système équilibré qui oscille entre deux postures selon une période régulière

2. Rhétorique de l'opposition & réversibilité

C. Du point de vue textuel

Des isotopies antithétiques

Isotopies sémantiques

privatisation

MARKET
SOLD
PASSIVE
CONSUMERS
COMMODIFIED

liberté

COMMON
DISTRIBUTE
SHARED
LIBERATE
FREE
PROTECT
COOPERATIVELY

Isotopie sémantique : ensemble de mots qui se rapportent à un même thème et qui forment une redondance

2. Rhétorique de l'opposition & réversibilité

C. Du point de vue textuel

Une textualisation axiologique et manichéenne

Mélioratif > Bien

Répétition de l'adjectif "free"

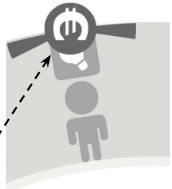
Verbes à axiologie positive

Un système positif & libre

VS

Péjoratif > Mal

Lettre "C" du copyright se transforme en "€"
Adjectifs à axiologie négative



Un système négatif & perverti par la marchandisation du savoir

Axiologie : donner une valeur morale à son énoncé
Discours manichéen : discours qui sépare sans nuance, le bien et le mal

Résumé

Rhétorique de l'opposition & de la réversibilité

Counter Strike

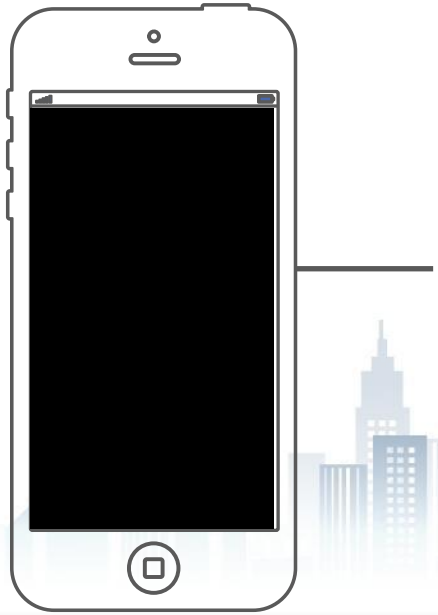
3 Rhétorique ironique & satirique du paradoxe

Satire : discours engagé, qui s'attaque à un groupe par la moquerie
Paradoxe : discours qui va à l'encontre de l'opinion commune (la doxa)
/ association de deux faits, de deux idées contradictoires

3. Rhétorique ironique et satirique du paradoxe

A. Du point de vue formel

Animation ironique et satirique des “people”



Ironie | Des consommateurs dans le cercle externe… qui sautillent d’impatience pour recevoir le savoir du copyright
→ satisfaits de se faire croquer le cerveau

Satire | Bêtise de notre comportement qui peut se satisfaire de savoirs préconçus et produits en masse.

Paradoxe | L’idée de marchandisation des savoirs est devenue commune, c’est la doxa.
→ le jeu est donc paradoxal

Satire : discours engagé, qui s’attaque à un groupe par la moquerie
Ironie : moquerie qui passe par un discours qui dit le contraire de ce qu’il montre en apparence

3. Rhétorique ironique et satirique du paradoxe

B. Du point de vue structurel

Une victoire hyperbolique

Hyperbole : figure de style qui consiste à exagérer

3. Rhétorique ironique et satirique du paradoxe

B. Du point de vue structurel

Une défaite paradoxale

Pas de défaite possible

→ équilibre naturel, le copyright ne peut pas gagner

→ pas de bouton "Quitter"

Paradoxe

→ défendre la liberté dans un gameplay ultra-guidé

Si le joueur ne peut connaître la défaite, il est contraint de rentrer dans une seule idéologie… le concepteur utilise avec ironie un système fermé pour dénoncer la liberté de diffusion du savoir.

Le concepteur réinvestit paradoxalement les outils du monde marchand et publicitaire (ergonomie, utilisateur guidé, manichéisme…) pour défendre son idée.

Paradoxe : Discours qui va à l'encontre de l'opinion commune (la doxa) / Association de deux faits, de deux idées contradictoires

3. Rhétorique ironique et satirique du paradoxe

C. Du point de vue textuel

Des citations au registre satirique

"Copyright law is totally out of date. It is a Gutenberg artifact. Since it is a reactive process, it will probably have to break down completely before it is corrected."

Nicholas Negroponte

"Only one thing is impossible for God: To find any sense in any copyright law on the planet."

Mark Twain

Hyperbole

Oxymore

"What is good belongs to no one . . . but rather to the language and to tradition."

Jorge Luis Borges

"The desire to be rewarded for one's creativity does not justify depriving the world in general of all or part of that creativity."

Richard Stallman

Énoncés Paradoxaux

"Greed creates scarcity, and we're living in periods of scarcity. We need to have abundant thinking. We need to think generously to be able to generate generously."

Vandana Shiva

Vocabulaire satirique avec répétitions

"I attack the cult of the individual, the egotists, the attempts to appropriate nouns and words to make an exclusive use of them. I reject the concept of copyright. Take what you can use. I reject the concept of genius. Artists are like everybody else."

Luther Blissett

Satire : discours engagé, qui s'attaque à un groupe par la moquerie
Oxymore : consiste à allier deux mots de sens contradictoires

Résumé

Rhétorique ironique & satirique du paradoxe

12th September

Merci pour votre écoute