



Analyse The legend of ZELDA breath of the wild

Sur internet, il m'est arrivé régulièrement de retrouver dans la bouche des joueurs expérimentés, l'expression « Zelda breath of the Wild est une lettre d'amour au joueur » et dans la mienne aussi pour ne rien vous cacher. Alors pourquoi cette expression particulière ? En quoi un jeu pourrait-il montrer de l'amour à son joueur alors qu'il n'est que code informatique, suite de zéros et de uns ?

Tout d'abord, pour comprendre il me paraît essentiel de reprendre en introduction la définition du jeu vidéo et du jeu. Le jeu vidéo depuis ses débuts, a véhiculé une vision du monde, on peut citer america's army qui est purement de la propagande pour l'armée et qui véhicule une image positive de la guerre du côté américain. Mais après réflexion, il m'est arrivé de trouver quelque chose de plus profond dans le jeu vidéo qu'une vision du monde : il est aussi une éducation au monde, et surtout un apprentissage de soi.

Il est dans la définition du « jeu » lui-même que d'être un entraînement à la vie en société, car il n'a pas de conséquences dans la vie réelle. Le jeu vidéo n'y échappe pas et qu'est-ce d'autre que s'entraîner à affronter le monde si ce n'est s'éduquer ? Vous ne faites pas qu'écouter ou regarder une vision du monde, vous la vivez et interagissez avec elle, pour réussir à interagir avec le jeu il faudra apprendre à utiliser cette mécanique, apprendre de lui, vous laisser éduquer par lui, et puis alors apprendre de vous ce dont vous êtes capable. En fait, le jeu amène à une connaissance de soi très large, que ce soit nos capacités mentales sur un jeu d'énigmes ou de mathématique comme le jeu « docteur Kawashima », mais aussi les limites de votre morale comme dans Undertale où l'histoire dépendra de votre comportement de joueur, ou bien de vos actes et non de ceux que vous avez choisis pour le personnage incarné, car les divers personnages du jeu viendront vous rappeler que vous êtes seul agissant derrière ce personnage fait de pixels.

En fait, si l'on voulait regrouper ces idées on pourrait comparer le jeu à l'éducation d'une maternelle. Il y a les mères qui laissent leur enfant échouer encore et encore pour apprendre de leur échec par exemple le jeu Dark Soul laisse le joueur faire l'erreur de foncer sans réfléchir pour qu'il apprenne à observer avant d'agir. Il y a les mères qui laissent les enfants expérimenter, mélanger, essayer, laisser leur sens artistique parler, en soit les Sand box comme Minecraft. Il y a les mères qui laissent leur enfant se défouler, se lâcher mais aussi qui leur apprennent à anticiper les réactions d'autrui et à être le plus doué, le plus intelligent, le plus fort, par exemple les jeux de combat comme Mortal Combat ou autres jeux compétitifs Overwatch, Splatoon, CS : GO. C'est autant d'éducatons qui ont de bons et de mauvais côtés. Cependant il y a aussi les mères qui ne lâchent jamais la main de leur enfant, qui ne les laissent pas essayer, qui leur mettent très vite des roulettes sur leur vélo quand ils échouent à avancer, qui ne laissent pas choisir leur voie ou leur façon de l'emprunter qui ont déjà tout décidé pour eux et ne leur laissent presque aucune liberté. Beaucoup de designs de jeu tendent à tomber dans cette erreur car il est plus facile d'essayer de tout maîtriser que de lâcher prise. En tant que game designer nous savons que le joueur est assujéti aux choix du Game Designer sauf s'il trouve des failles au design (bugs), qu'il peut être comparé à une souris de laboratoire coincée dans un labyrinthe, une expérience que les designers ont choisie pour lui : une relation unilatérale, un professeur qui oublie de s'adapter à son élève et qui lui récite toujours la même leçon.

Alors quoi penser du dernier The Legend of Zelda dans tout ça ? Eh bien, c'est tout l'inverse de ça, l'inverse de la mauvaise maman. Ce Zelda est une impression de pure liberté, il vous écoute, vous répond. Vous voulez grimper aussi loin que ce que vous voyez ? Et bien allez-y ! Il vous laissera les moyens de vos ambitions. Vous trouvez illogique qu'il y ait du feu sous la pluie ? Mais sous l'averse vos torches, feux de camp et flèches enflammées ne seront plus que bouts de bois mouillés. Pour continuer ma métaphore, The Legend of Zelda: breath of the wild n'est pas une bonne maman, il est LA maman, il a appris de toutes les autres mamans du jeu vidéo, pour en récupérer tous les bons côtés, pour être le plus proche possible de l'essence même d'une bonne mère : vouloir que son enfant soit heureux, qu'il ait confiance en lui, qu'il connaisse la définition du mot bonheur finalement lui donner tout son amour. Et c'est parce que ce ZELDA arrive à être la métaphore vidéo-ludique de cette maman pleine d'amour que les joueurs mettent sur leur expérience l'expression « lettre d'amour au joueur ». Parce que oui, en jeu on ressent bien par diverses facettes et notamment la façon dont on se sent libre dans le jeu et dans son esprit, cette envie de nous laisser grandir par nous-mêmes je pourrais presque dire que j'ai l'impression que le jeu est fier de moi quand j'y joue. Pas comme un fan dévoué qui ne remettrait pas en cause mes erreurs, mais comme le ferait des parents.

ZELDA breath of the wild commence par nous apprendre à utiliser les outils qui seront essentiels à notre aventure. Dans une petite zone fermée et plutôt tranquille nommée plateau du prélude. Il s'assure que nous ayons tout en main pour réussir notre voyage jusqu'à notre objectif final, le château. Si vous êtes très doué vous pouvez tenter un direct vers cet objectif, mais si vous êtes comme la plupart des joueurs il vous faudra explorer. Et ce plateau est judicieusement placé au centre de la carte, de cette façon vous avez le choix d'aller où bon vous semble. Où aller ? Pendant que vous avez fait le tutoriel, le jeu s'est arrangé pour que vous aperceviez au loin les montagnes enneigées, le volcan, le désert et autres environnements qui vous donneront envie d'explorer. Si vous n'arrivez pas à vous décider, le jeu vous donnera un objectif de mi-parcours. Il pensera à vous donner un début de sentier guidé. Rien ne vous oblige à le prendre à partir du moment où vous avez les bons outils et que vous les maîtrisez, le jeu ne vous oblige à rien. Il vous laisse maître de votre parcours. Il n'y a pas de parcours parfait, comme dans la vie chacun le sien, personne n'a emprunté le même chemin. Le mode « empreinte » du dlc a permis aux joueurs du monde entier de le constater.

Et ce chemin est la phase la plus importante du jeu, vous allez suivre un but, vous perdre apprécier la beauté de ce qui vous entoure, affronter des obstacles, résoudre des problèmes, devenir de plus en plus fort à la fois visuellement en gagnant cœur, endurance, armure et armes, mais aussi en tant que joueur vous maîtriserez plus de techniques et les perfectionnerez, vous apprendrez à tester la physique du jeu et toute l'interactivité des mécaniques pour choisir votre style de combat et d'exploration et à s'adapter le mieux possible à l'obstacle. Enfin, vous vous arrêterez et constaterez tout le chemin parcouru. Vous vous souviendrez du « vous » passé qui essayait tant bien que mal d'abattre les ennemis du tutoriel alors qu'aujourd'hui il vous semble que Hyrule ne peut plus vous faire peur. Vous serez fier de vous, content de votre parcours de tout ce que vous avez accompli, en fait, vous allez réaliser que la satisfaction que vous cherchiez n'était pas dans cet objectif du château que vous vouliez absolument atteindre mais dans chaque moment de votre voyage à travers Hyrule. Et à ce moment vous allez réaliser avec tristesse que vous êtes prêt, prêt à aller au château, prêt à finir le jeu, c'est la fin du voyage et cela si vous êtes comme moi vous remplira d'une profonde tristesse car vous réalisez maintenant que vous n'auriez jamais voulu qu'il se finisse, que vous chérissiez chaque moment passé à Hyrule comme des souvenirs. Qu'en fait, tout ce que je viens d'écrire s'applique aussi comme une leçon de vie et que vous n'avez pas grandi que dans le jeu mais aussi spirituellement : The Legend of Zelda: breath of the wild est un voyage spirituel. Ce jeu est plein d'amour envers son joueur, il le rend fier de lui et lui rappelle qu'il faut chérir chaque moment, que le bonheur se trouve dans le chemin parcouru et non dans l'objectif.

Alors si vous êtes bien arrivé à ce stade, la facilité du boss de fin ne vous déroutera pas car il n'est pas là pour vous donner un nouveau défi à surmonter, mais pour vous confirmer que maintenant vous êtes grand et que tout ce voyage vous a rendu fort. Là, comme un point final au voyage, vous ne devez pas avoir du mal à le passer, car si vous êtes face à la porte de fin c'est que vous n'êtes plus le même. Finalement c'est le jeu qui peut être fier de lui, parce que toute la liberté qu'il vous a donnée a porté ses fruits. Aujourd'hui j'ai l'impression de voir le monde autour de moi différemment, d'avoir plus de recul et de profiter mieux de la vie. Et quand je vois des articles « Zelda breath of the wild a soigné ma dépression » je me dis que ce jeu a servi de « maman » à beaucoup d'enfants intérieurs dans le monde qui parfois en avaient besoin bien plus que moi.

