

Rosine Bénard O’Kelly

Maîtresse de conférences en Études cinématographiques et audiovisuelles

École de cinéma LA SATIS

Université Aix-Marseille, PRISM, CNRS

rosine.benard@univ-amu.fr

Rosine Bénard O’Kelly est maître de conférences en études cinématographiques et audiovisuelles à l’école de cinéma La SATIS de l’Université Aix-Marseille et membre du laboratoire PRISM (CNRS-AMU). Ses travaux de recherche, privilégiant des approches esthétiques, philosophiques et de recherche-crédation, s’articulent principalement autour des fonctions narratives, plastiques et idéologiques de la nature dans les arts visuels (cinéma, installations, jeux vidéo, peinture, photographie...).

Voyages virtuels. Expérience sensible et actualisation du monde dans les jeux vidéo contemplatifs

Résumé : Les jeux vidéo contemplatifs déplacent les logiques dominantes du médium vidéoludique en suspendant partiellement les impératifs de performance, de progression et d'efficacité. À partir d'un corpus composé de *Dear Esther*, *Proteus*, *Flower*, *Journey*, *Abzû*, *Shape of the World*, *Everything* et *The Night Journey*, cet article analyse la manière dont le voyage virtuel devient une expérience sensible, fondée sur la durée, l'attention et la reprise. Ces œuvres ne constituent pas un genre homogène ; elles relèvent plutôt d'un régime esthétique et perceptif dans lequel le geste du joueur cesse d'être principalement orienté vers la maîtrise pour devenir une manière d'éprouver un monde. L'article examine d'abord la suspension des logiques de performance et la redistribution de l'attention qu'elle engage : l'interface s'allège, l'orientation émerge du milieu, et les gestes de marche, de nage, de glissement, d'écoute ou de retour acquièrent une valeur perceptive propre. Il interroge ensuite la transformation de l'espace vidéoludique en lieu sensible, à travers les relations qui se nouent entre un joueur, un dispositif et un monde parcouru. Le son, le corps médiatisé et la mémoire du trajet participent à cette formation progressive du lieu. Enfin, l'article envisage le virtuel comme une expérience d'actualisation : reprises, variations saisonnières, décentrement perceptifs et autonomie partielle du monde programmé font apparaître le voyage contemplatif comme une relation dans laquelle le monde prend forme au fil de la traversée.

Mots-clés : Jeu vidéo contemplatif, voyage virtuel, espace sensible, lieu vidéoludique, actualisation, attention perceptive.

Abstract: Contemplative video games displace the dominant logics of the medium by partially suspending imperatives of performance, progression, and efficiency. Drawing on a corpus that includes *Dear Esther*, *Proteus*, *Flower*, *Journey*, *Abzû*, *Shape of the World*, *Everything*, and *The Night Journey*, this article examines how virtual travel becomes a sensory experience shaped by duration, attention, and repetition. These works do not form a homogeneous genre; rather, they belong to an aesthetic and perceptual regime in which the player's gesture is no longer primarily oriented toward mastery but becomes a way of experiencing a world. The article first considers how the suspension of performance-based logics redistributes the player's attention: the interface recedes, orientation emerges from the environment itself, and gestures

such as walking, swimming, gliding, listening, or returning acquire a perceptual value of their own. It then examines how video game space becomes a sensory place through the relations formed between a player, a dispositif, and a traversed world. Sound, the mediated body, and the memory of the path all contribute to this gradual formation of place. Finally, the article approaches the virtual as an experience of actualization: repetitions, seasonal variations, perceptual decentrings, and the partial autonomy of the programmed world make contemplative travel appear as a relation in which the world takes shape through the very duration of traversal.

Keywords: Contemplative video game, virtual journey, sensory space, video game place, actualization, perceptual attention.

INTRODUCTION

Les jeux vidéo que l'on qualifie de contemplatifs déplacent une évidence attachée au médium vidéoludique. Ils appartiennent à un régime d'expérience fondé sur l'action, la réponse et l'engagement du joueur, tout en suspendant partiellement les logiques de performance et de progression qui organisent habituellement cette activité. Dans le *Vocabulaire d'esthétique*, Étienne Souriau définit la contemplation comme « l'attitude ou l'activité d'esprit dans laquelle le sujet, considérant un objet, s'absorbe entièrement dans cette considération et tend à la prolonger indéfiniment avec une sorte de bonheur et le plus souvent une apparence au moins extérieure de quiétude et d'immobilité¹ » ; il précise que « la notion de contemplation implique toujours plus ou moins une intervention de la durée² ». Appliquée au jeu vidéo, cette définition se reconfigure sans disparaître : l'absorption se prolonge dans le geste, et la durée contemplative s'invente à travers le mouvement. Le joueur continue de marcher, de nager, de voler, de ralentir, d'écouter, de revenir sur ses pas ; ces actions deviennent les conditions d'une attention prolongée au monde virtuel et à la manière dont celui-ci se rend progressivement sensible. L'hypothèse de cet article est que les jeux vidéo contemplatifs organisent une rencontre avec un espace virtuel dont l'intensité sensible se construit à travers le cheminement, la durée, la reprise et l'attention du joueur, à mesure que les gestes cessent d'être principalement orientés vers la réussite et que l'espace parcouru acquiert une valeur perceptive propre.

Cette inflexion de la contemplation prend place dans une évolution plus large des formes et des usages vidéoludiques. Les jeux en « monde ouvert³ » ont progressivement habitué les joueurs à parcourir des environnements vastes, dont l'organisation excède la succession linéaire de niveaux. Les modes dits *sandbox*⁴, littéralement « bac à sable », accentuent cette logique en donnant au joueur la possibilité d'éprouver les propriétés du monde ludique sans suivre strictement les objectifs principaux ; la pratique du *free roam*⁵, elle, prolonge ce déplacement du côté de l'errance libre. Le tourisme virtuel, les modes photographiques et les usages détournés de jeux d'action ont déjà rendu visible cette

¹ Souriau Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 2009, p. 472.

² Ibid., p. 473.

³ On désigne généralement par « monde ouvert » un jeu dont l'environnement peut être parcouru librement, sans être entièrement soumis à une progression linéaire par niveaux ou séquences successives.

⁴ Le terme *sandbox* désigne des formes de jeu qui laissent au joueur une grande latitude d'expérimentation avec les règles, les objets ou les propriétés du monde ludique, parfois indépendamment des objectifs principaux.

⁵ L'expression *free roam* renvoie plus spécifiquement à une pratique d'errance libre dans un environnement vidéoludique, souvent en dehors des missions principales ou des tâches explicitement assignées.

disponibilité nouvelle : le joueur s'arrête pour regarder un coucher de soleil, gravit un sommet sans mission immédiate, traverse une forêt pour le seul plaisir d'en éprouver l'atmosphère. Le théoricien de l'art Paul Sztulman saisit cette transformation du rapport à l'image vidéoludique lorsqu'il évoque le « fait de parcourir sur son écran, en un plan-séquence virtuellement infini, un décor animé et étalé comme un ruban interminable⁶ ». Ces pratiques restent toutefois inscrites dans des économies ludiques où la carte, l'objectif ou la récompense continuent d'organiser l'espace : le moment contemplatif y surgit comme une possibilité secondaire, aménagée à l'intérieur d'un monde conçu comme champ d'opérations.

Les jeux qui nous intéressent déplacent cet équilibre plus profondément. Ils font de l'exploration attentive, de l'errance, du ralentissement et de la disponibilité au paysage la matière même de l'expérience vidéoludique. *The Night Journey* (2007-2018), jeu expérimental à la première personne conçu par l'artiste Bill Viola en collaboration avec le USC Game Innovation Lab, condense avec une netteté particulière ce déplacement : le site officiel du jeu présente l'expérience comme un voyage dont « le mécanisme principal repose sur l'acte de voyager et de réfléchir plutôt que sur le fait d'atteindre certaines destinations »⁷. Ce cas constitue un point d'entrée privilégié, parce qu'il rend immédiatement sensible le lien entre parcours, ralentissement et réflexion ; il ne saurait toutefois servir de modèle unique.

Le corpus étudié ici rassemble des œuvres qui déplacent chacune à leur manière la valeur du geste vidéoludique : *Dear Esther* (2012), *Proteus* (2013), *Flower* (2009), *Journey* (2012), *Abzû* (2016), *Shape of the World* (2018), *Everything* (2017) et *The Night Journey*. *Dear Esther* permettra d'aborder la catégorie du *walking simulator*⁸ à partir d'une œuvre charnière, où la marche insulaire, la voix fragmentaire et le paysage traversé par la mémoire déplacent déjà la valeur du parcours. *Flower* et *Journey*, développés par le studio thatgamecompany, inscrivent quant à eux le déplacement, l'atmosphère et la relation émotionnelle au monde parcouru dans une lignée de jeux qui va de *fIOW* (2006) à *Sky: Children of the Light* (2019). Les autres œuvres du corpus ouvriront l'analyse vers le milieu aquatique, l'apparition progressive de l'espace ou le changement d'échelle. Cette constellation ne constitue donc pas

⁶ Sztulman Paul, « Les explorateurs des abîmes », dans Elsa Boyer (dir.), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard Éditions, 2012, p. 21.

⁷ The Night Journey 'Statement', 2007, consulté le 2 mars 2015, <http://www.thenightjourney.com>. Notre traduction.

⁸ L'expression *walking simulator*, littéralement « simulateur de marche », désigne des jeux où l'action se concentre principalement sur la traversée d'un environnement, avec peu d'obstacles, peu d'interactions possibles et une place importante accordée à l'exploration, à l'ambiance ou au récit fragmentaire. Cette catégorie, souvent discutée, sera précisée dans la première partie.

un genre homogène ; elle désigne plutôt un régime esthétique et perceptif dans lequel la présence du joueur s'inscrit dans une relation de cheminement avec un monde dont les qualités sensibles se révèlent au fil du parcours.

C'est ce déplacement que l'article suivra en trois temps : en examinant d'abord la suspension des logiques de performance et la redistribution de l'attention qu'elle engage ; puis la manière dont l'espace vidéoludique se transforme en lieu sensible au fil du parcours ; enfin le virtuel comme expérience d'actualisation, où le monde prend forme dans le temps même de sa traversée.

1. Suspendre la logique de performance : l'attention comme régime de jeu

La contemplation vidéoludique relève d'une tension interne : le joueur continue d'agir, mais ses gestes s'éloignent des logiques de progression, de résolution et de performance qui organisent habituellement l'expérience. Dans les discours de réception, le terme *walking simulator* a d'abord rendu visible une part de ce déplacement. Souvent employé de manière péjorative, il désigne des jeux où l'action semble ramenée à la traversée d'un environnement, avec peu d'obstacles et peu d'interactions possibles. Les chercheurs Hugo Montembeault et Maxime Deslongchamps-Gagnon rappellent que le genre vidéoludique se constitue comme une « cristallisation temporaire d'un consensus culturel commun⁹ », renvoyant à des propriétés formelles autant qu'à des usages critiques et à des attentes construites autour de certaines expériences de jeu. À l'intérieur de cet ensemble mouvant, le philosophe Paweł Grabarczyk isole un critère plus resserré lorsqu'il décrit les *walking simulators* comme des jeux où la traversée devient « la mécanique principale, voire unique¹⁰ ». La marche acquiert alors une valeur qui excède la simple liaison entre deux actions.

La notion de jeu contemplatif recouvre ici un champ plus large que celui du *walking simulator*. Ce dernier désigne d'abord une catégorie générique et discursive, historiquement associée à la marche, à la traversée et à la réduction des interactions. Le jeu contemplatif renvoie davantage à un régime esthétique et perceptif : il concerne des œuvres dans lesquelles

⁹ Hugo Montembeault et Maxime Deslongchamps-Gagnon, « The Walking Simulator's Generic Experiences », dans *Press Start*, vol. 5, n° 2, 2019, p. 3. Notre traduction.

¹⁰ Paweł Grabarczyk, « "It's Like a Walk in the Park" : On Why Are Walking Simulators So Controversial », dans *Transformacje*, n° 3-4, 2016, p. 244. Notre traduction.

l'action du joueur, quelle que soit sa forme, devient un opérateur d'attention au monde. La marche y joue parfois un rôle central, comme dans *Dear Esther* ou *The Night Journey*, mais d'autres formes de relation deviennent possibles : la nage dans *Abzû*, le souffle dans *Flower*, le glissement et l'envol dans *Journey*, la dérive en caméra subjective dans *Shape of the World*, ou le changement d'échelle dans *Everything*. Ce qui rassemble ces expériences tient à la transformation de la valeur du geste : le déplacement, l'orientation, l'attente ou la reprise cessent d'être de simples moyens vers une fin et deviennent des manières de percevoir le monde.

Dear Esther (2012), jeu d'exploration à la première personne situé sur une île écossaise presque déserte, constitue à cet égard un seuil important. Issu d'un mod¹¹ d'*Half-Life 2* (2004) avant sa sortie commerciale autonome, le jeu relève du *walking simulator* par la restriction des actions et par l'importance accordée à la traversée. Sa dimension narrative demeure toutefois conséquente : une voix fragmentaire accompagne l'avancée du joueur et mêle souvenirs, données historiques, méditations poétiques et incertitudes interprétatives. La marche devient le temps d'une écoute et d'une traversée du paysage. *Dear Esther* montre ainsi qu'une action réduite peut intensifier la relation entre voix, lieu et mémoire. D'autres œuvres font glisser cette relation vers des régimes d'attention plus atmosphériques, où l'attente se règle moins sur un récit à recomposer que sur les variations d'un milieu. Dans *Proteus* (2013), jeu d'exploration en vue subjective conçu par Ed Key et David Kanaga, le joueur parcourt une île générée de manière procédurale, presque sans actions disponibles ni objectifs explicitement formulés. L'attention s'accorde alors aux variations d'un milieu saisonnier et sonore. Dans *The Night Journey* (2007-2018), la restriction des gestes disponibles — regarder, se mouvoir, réfléchir — inscrit le parcours dans une poétique de la méditation, où l'image traversée devient aussi le lieu d'une transformation intérieure.

La suspension des logiques de performance se manifeste également dans le traitement de l'interface. Le jeu vidéo contemporain organise souvent l'attention par superposition : cartes, jauges, marqueurs, icônes, objectifs, indicateurs de danger ou de récompense composent ce que l'on désigne couramment par le sigle *HUD*, pour *Head-Up Display*. L'image représentée se trouve alors doublée par une couche d'informations qui hiérarchise les usages et précède souvent l'expérience sensible du lieu. La chercheuse Manon Guerif remarque, à propos de

¹¹ Le terme *mod*, abréviation de *modification*, désigne une transformation d'un jeu vidéo réalisée à partir d'un jeu existant, le plus souvent par des joueurs ou des développeurs indépendants. *Dear Esther* a d'abord été développé comme mod d'*Half-Life 2*, avant de faire l'objet d'une version commerciale indépendante.

nombreux mondes ouverts, que les paysages vidéoludiques sont fréquemment traversés par des « points, icônes, rais de lumière ou flèches¹² » qui signalent au joueur où son action est attendue et où elle trouvera satisfaction. Les jeux contemplatifs déplacent ces modalités d'orientation : repères, sons, rythmes ou transformations internes à l'environnement prennent en charge une part de ce que l'interface indiquait auparavant.

Dans *Shape of the World* (2018), jeu d'exploration en caméra subjective sans avatar clairement identifié, l'orientation devient une expérience d'apparition : les couleurs, les formes végétales, les arches, les escaliers ou les masses géométriques surgissent avec le déplacement, comme si le monde se configurait à mesure qu'il était traversé. Le joueur avance vers des ouvertures perceptives plutôt que vers un objectif explicitement désigné. Le paysage devient un champ d'indices fragiles, de passages possibles et de transformations colorées ; l'orientation repose sur une attention aux variations du monde plutôt que sur la consultation d'une information séparée de lui.

Journey (2012), traversée désertique orientée vers une montagne lointaine, propose une autre modalité de cette orientation intégrée au monde. La montagne donne une direction sans se transformer en objectif affiché par une interface ; elle aime le parcours, tout en laissant au joueur le temps d'éprouver les détours, les pauses, les rencontres et les variations du désert. Les ruines, les étoffes animées, les appels sonores ou la présence éventuelle d'un autre joueur appartiennent à la matière même du monde traversé. L'orientation contemplative fait émerger la direction depuis les formes, les rythmes et les présences du milieu.

La recomposition de l'orientation modifie la posture du joueur. Lorsque l'information utile reste liée au relief, au son, au mouvement ou à la lumière, elle appelle un autre type d'attention : le joueur doit habiter provisoirement une incertitude, accepter que le monde livre peu à peu la distinction entre ce qui guide l'action et ce qui relève d'une simple présence atmosphérique. Le déplacement conserve une direction ; cette direction prend la forme d'une relation à éprouver dans la durée du parcours.

Journey permet aussi de situer la place de thatgamecompany dans l'histoire des formes contemplatives. Le jeu s'inscrit dans une trajectoire de studio attentive à l'élargissement du spectre émotionnel du médium vidéoludique. Dans un article consacré à la sémiotique de *Journey*, Mikhail Aristov rappelle que thatgamecompany a conçu le jeu autour de deux affects

¹² Manon Guerif, « Rythmes d'observation. Contempler la merveille des paysages vidéoludiques », dans *Sciences du jeu*, n° 23, 2025, p. 238.

centraux, l'émerveillement et le lien, en cherchant à produire une « connexion authentique entre deux personnes qui ne se sont jamais rencontrées, ne se sont jamais parlé, sur une console, sans recourir aux mécaniques coopératives traditionnelles, aux messages textuels ou au chat vocal¹³ ». L'expérience transforme les conditions mêmes de l'action : le joueur chemine avec un autre, partage des rythmes, des hésitations, des pertes et des élans. *Journey* déplace ainsi la coopération vers une forme de co-présence sensible, où la relation à l'autre se tisse moins par la communication que par la synchronie des corps et des gestes.

Une telle reconfiguration de l'orientation suppose une autre répartition de l'activité entre le joueur, la machine et le monde représenté. Dans un article consacré à la catégorie controversée du *walking simulator* et à sa reformulation en *ambience action game*, Felix Zimmermann et Christian Huberts rappellent que ces jeux ne se laissent pas ramener à la banalité de la marche : leur « essence [tient à] l'expérience de leurs mondes »¹⁴. Leur analyse rejoint l'hypothèse du jeu vidéo contemplatif lorsqu'elle déplace l'attention de la seule action du joueur vers l'activité propre du monde traversé. Les auteurs s'appuient pour cela sur la distinction proposée par Alexander R. Galloway entre l'*operator act* et l'*ambience act*. L'*operator act* désigne les gestes par lesquels le joueur intervient dans l'espace du jeu — avancer, regarder, déclencher une interaction —, tandis que l'*ambience act* renvoie aux moments où la machine continue d'agir à travers le monde représenté lorsque ces gestes se raréfient : lumières, sons, mouvements, cycles ou présences atmosphériques maintiennent l'espace en activité.

Les jeux contemplatifs prennent appui sur cette redistribution. Le joueur demeure engagé au sein d'un milieu actif, dont les rythmes, les variations et les présences orientent son attention. La contemplation déplace alors l'intensité ludique vers une coactivité sensible : jouer consiste à accorder ses gestes à un monde qui agit, se transforme et se laisse éprouver dans la durée.

La redistribution de l'activité distingue la contemplation du simple spectacle. Une image paysagère peut retenir le regard, mais les œuvres étudiées ici conservent une dimension actionnable, même lorsque les gestes se font discrets. Dans *Flower*, jeu de thatgamecompany où le joueur accompagne un souffle plutôt qu'un personnage humain identifiable, l'inclinaison

¹³ Mikhail Aristov, « Journey and the Semiotics of Meaningful Play », retranscription d'une communication au Forum Ludorum seminar le 11 janvier 2017, p. 14. Notre traduction.

¹⁴ Felix Zimmermann et Christian Huberts, « From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre », dans *Press Start*, vol. 5, n° 2, 2019, p. 30. Notre traduction.

de la manette, la vitesse de la brise, le passage des pétales et la transformation des champs composent une même continuité sensible. Avec *Journey*, la marche, le glissement sur le sable, les appels sonores et les envols brefs organisent un rapport au monde où le déplacement relève d'une modulation affective. La nage d'*Abzû*, jeu d'exploration sous-marine conçu par Giant Squid, place le joueur dans une relation de profondeur, d'enveloppement et de co-présence au vivant marin. Ces gestes construisent les conditions d'une attention active.

La coactivité sensible engage également une autre distribution de l'implication. Le chercheur en *game studies* Gordon Calleja distingue plusieurs dimensions de l'implication vidéoludique — kinesthésique, spatiale, narrative, affective, ludique ou partagée — qui « ne sont pas expérimentées isolément, mais toujours en relation les unes avec les autres¹⁵ ». Dans les jeux contemplatifs, l'implication liée au défi devient secondaire ; l'expérience accorde davantage de place à l'espace traversé, aux sensations, aux affects et aux modulations du mouvement. Le joueur peut alors accepter l'hésitation, l'attente, le détour, parfois même l'inutilité apparente d'un geste. Dans *Proteus*, marcher jusqu'à un arbre, suivre un animal, s'arrêter près d'un cercle de pierres ou attendre la tombée du jour ne répond pas à une tâche explicitement assignée. Ces gestes modifient pourtant la qualité de la présence au monde : ils déplacent l'écoute, font varier la perception du milieu et inscrivent le joueur dans le rythme saisonnier de l'île. La valeur de l'expérience se construit dans une disponibilité au cheminement, où l'action ne vaut pas seulement par ce qu'elle accomplit, mais par l'attention qu'elle rend possible.

La condition temporelle de cette attention est décisive. Manon Guerif écrit que le paysage vidéoludique demeure subordonné à sa fonction spatiale « à moins de laisser au joueur une liberté sur son temps de jeu¹⁶ », liberté qui peut faire du paysage le « sujet même et cœur de l'expérience esthétique¹⁷ ». Les *breathing spaces* — ces moments où le joueur dispose d'un temps libéré de toute tâche pressante — prennent dans les jeux contemplatifs une importance structurante : ils deviennent parfois la matière même du rapport au monde. *Nature Treks VR* (2017), application de réalité virtuelle composée d'environnements naturels proposés à une déambulation libre, pousse cette logique vers une limite révélatrice. Les formules promotionnelles du jeu — « un lieu pour respirer », « un endroit pour se relaxer », « à l'abri de

¹⁵ Gordon Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press, 2011, p. 37. Notre traduction.

¹⁶ Manon Guerif, « Rythmes d'observation », art. cit., p. 235.

¹⁷ Idem.

la compétition », « à l’abri des problèmes¹⁸ » — mettent en avant une expérience d’immersion apaisée, centrée sur la détente. Dans un article consacré à cette application, Elin Björling et ses coauteurs soulignent qu’elle associe des environnements colorés, des sons apaisants et une faune variée, tout en ne proposant « aucun objectif ni activité prévue¹⁹ ». Un point de bascule apparaît alors : l’expérience s’organise presque entièrement autour d’une présence environnementale, au risque de dissoudre la tension proprement ludique que les jeux contemplatifs maintiennent encore.

Nature Treks VR clarifie ainsi le seuil du corpus étudié. L’absence d’objectif ouvre un temps disponible, mais la contemplation esthétique suppose que cette disponibilité s’articule à une forme, à un rythme, à une relation construite avec le monde virtuel. Un environnement apaisant peut offrir un refuge ou une respiration ; le jeu contemplatif engage plus spécifiquement une transformation de l’attention, de l’orientation et de la valeur du geste. La suspension de la logique de performance désigne dès lors un réagencement des priorités perceptives et temporelles : les signes de progression s’allègent, les repères d’orientation émergent du milieu, le monde diégétique gagne une activité atmosphérique, et les gestes du joueur s’ouvrent à une valeur plus perceptive qu’opératoire. La transformation de l’espace en matière de relation conduit alors à interroger la manière dont un lieu sensible peut se former au cours de sa traversée.

2. De l’espace parcouru au lieu sensible

La raréfaction des logiques de performance modifie la manière dont l’espace vidéoludique peut être rencontré. Lorsque l’objectif cesse d’organiser d’emblée ce qui doit être atteint, lorsque l’interface ne superpose plus au paysage une cartographie d’usages, l’environnement devient une matière de relation, un champ de variations à travers lequel le joueur apprend à reconnaître des distances, des rythmes, des seuils et des intensités. L’espace du jeu vidéo se distingue du décor par son caractère parcouru, orienté, éprouvé depuis un corps médiatisé par une interface, une vitesse, une perspective et une réponse du système. La traversée devient alors la condition par laquelle le lieu acquiert une consistance sensible.

¹⁸ Ces formules apparaissent dans la bande-annonce du jeu *Nature Treks*, disponible sur le site officiel du développeur, GreenerGames, consulté le 15 juin 2026, <https://greenergames.net/nature-treks-vr>. Notre traduction.

¹⁹ Elin A. Björling et al., « Exploring the Effect of a Nature-based Virtual Reality Environment on Stress in Adolescents », dans *Frontiers in Virtual Reality*, vol. 3, 2022, p. 3. Notre traduction.

Le chercheur américain Henry Jenkins accorde une place décisive à l'architecture des mondes dans l'analyse des jeux vidéo : il précise que les concepteurs de jeux « ne racontent pas simplement des histoires ; ils conçoivent des mondes et sculptent des espaces [si bien qu'] avant de pouvoir parler des récits de jeu, il faut parler des espaces de jeu²⁰ ». L'espace vidéoludique organise les conditions mêmes de l'expérience : points d'entrée, trajets possibles, repères, zones d'attente, résistances, transformations. Jenkins précise que cet espace « n'existe jamais de manière abstraite, mais toujours de manière expérientielle²¹ ». Dans les jeux contemplatifs, la dimension expérientielle devient centrale : l'espace se constitue par les relations qui se nouent avec le joueur au fil de la traversée.

L'attention à l'espace comme condition d'expérience trouve également un appui dans les travaux du spécialiste des médias numériques Michael Nitsche. Sa typologie des espaces vidéoludiques invite à ne pas réduire l'espace du jeu à ce qui apparaît à l'écran : il prend forme dans l'articulation entre des règles, une présentation audiovisuelle, un monde fictionnel, une situation matérielle de jeu et des pratiques partagées²². La stratification proposée par Nitsche nous intéresse pour la relation qu'elle établit entre espace conçu, espace perçu et espace éprouvé. Dans les œuvres contemplatives, la cohérence spatiale se construit par l'accord progressif entre gestes, images, règles et milieu. Dans *Flower*, l'inclinaison de la manette prolonge la circulation du souffle, les courbes du paysage et l'ouverture des couleurs. Dans *Journey*, la montagne lointaine donne au désert une orientation fictionnelle que la marche, le glissement, les appels sonores et la présence éventuelle d'un autre joueur viennent moduler. Dans *Abzû*, la nage associe la profondeur, la faune marine, les variations de lumière et la musique dans une même expérience enveloppante. L'espace contemplatif apparaît ainsi comme un agencement sensible : il ne précède pas simplement le parcours, il se constitue dans la manière dont le joueur apprend à s'y orienter, à y ralentir et à y accorder son attention.

L'expérience spatiale demeure indissociable de sa dimension temporelle. Dans son article « Mapping Time in Video Games », Nitsche souligne qu'un événement interactif « se déroule pendant une certaine période et dans un certain lieu : il prend du temps et prend place [et que] l'espace et le temps sont interdépendants²³ ». La lenteur de *The Night Journey*, les

²⁰ Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 124. Notre traduction.

²¹ Ibid., p. 135. Notre traduction.

²² Voir Michael Nitsche, *Video Game Spaces*, Cambridge, MIT Press, 2008.

²³ Michael Nitsche, « Mapping Time in Video Games », dans *Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo, 2007, p. 145. Notre traduction.

saisons de *Proteus* et les métamorphoses colorées de *Flower* donnent à l'espace sa temporalité propre : le joueur n'accède pas au lieu par une vue d'ensemble, mais par une suite d'approches, de retours et de modifications perceptives. Tim Ingold donne à cette durée de parcours une profondeur anthropologique en distinguant le transport du *wayfaring*, que l'on peut traduire par « cheminement ». Le transport relie des points ; le cheminement engage une ligne vécue, attentive à ce qui advient en route. Dans *Lines*, Ingold écrit que, dans le *meshwork* — ce maillage de lignes formé par des trajets, des relations et des manières d'habiter —, « les lignes qui composent ce maillage sont les traces le long desquelles la vie est vécue²⁴ ». Transposée prudemment vers le jeu vidéo, cette distinction donne au trajet contemplatif sa valeur temporelle : le parcours devient la forme par laquelle le monde se rend perceptible, s'enrichit de repères, de sons, de souvenirs et de variations.

Daniel Vella, spécialiste des jeux vidéo, situe justement ce processus au cœur de l'expérience vidéoludique : les jeux, comme expériences spatiales, sont définis par « le mouvement qu'ils structurent de l'espace vers le lieu²⁵ ». Le lieu désigne alors une spatialité éprouvée, investie par une présence et par une mémoire de parcours. Dans les jeux contemplatifs, ce mouvement devient particulièrement sensible par les trajets essayés, par les repères qui se stabilisent, par les possibilités d'action reconnues ou refusées, par la mémoire progressive des relations qui s'y sont nouées. De Jenkins à Vella, en passant par Nitsche et Ingold, les approches mobilisées convergent vers une même idée : la structure du monde, son image, sa temporalité et les gestes du joueur forment une relation en cours d'élaboration. Le lieu contemplatif prend forme dans cet entrelacement. À mesure que le joueur ralentit, revient sur ses pas ou demeure auprès d'une ambiance, le monde traversé acquiert une familiarité. Elle ne tient pas seulement à la reconnaissance de repères stables ; elle se forme dans la durée d'une relation avec le milieu, dans l'attention portée à ses variations et dans la manière dont certains trajets, sons ou seuils perceptifs deviennent progressivement significatifs.

Dans *Proteus*, la transformation de l'espace en lieu passe par une familiarité saisonnière et sonore. L'île apparaît moins comme un territoire à maîtriser que comme un milieu dont les qualités se découvrent par retours, attentes et variations d'attention. Vella note ainsi que le joueur y demeure « dehors, seul dans la nature sauvage²⁶ » : les créatures s'éloignent à son

²⁴ Tim Ingold, *Lines: A Brief History*, Londres/New York, Routledge, 2007, p. 81. Notre traduction.

²⁵ Daniel Vella, « The Wanderer in the Wilderness », dans *The Philosophy of Computer Games Conference*, Bergen, 2013, p. 3. Notre traduction.

²⁶ Ibid., p. 8. Notre traduction.

approche, les objets prometteurs restent muets, les traces humaines ne se convertissent pas en usages. L'île se laisse parcourir sans devenir possédée, traversée par ses propres transformations — le paysage « subit, de son propre accord, des changements répétés et radicaux²⁷ ». Les chercheurs Felix Zimmermann et Christian Huberts prolongent cette lecture en décrivant *Proteus* comme un *awareness game*, un jeu fondé sur l'attention portée à la présence atmosphérique du monde. En s'appuyant sur Gernot Böhme, ils écrivent que le joueur « n'a pas à explorer l'île du jeu ; il doit être attentif à elle et aux atmosphères qu'elle rayonne²⁸ ». Le lieu contemplatif se dessine dans cette familiarisation incomplète : l'espace devient reconnaissable par ses variations, tout en conservant une part de retrait.

La reconnaissance progressive du lieu passe largement par le son. Dans *Proteus*, la musique se compose à même le monde : elle dépend de la présence du joueur, de ses déplacements, des reliefs, des animaux, des événements nocturnes et des changements saisonniers. La page de présentation du jeu le décrit comme un « jeu d'exploration contemplative dans une île onirique, où l'ambiance musicale de votre partie est régie par l'environnement²⁹ ». Les éléments du paysage composent ainsi une partition spatiale qui se transforme selon la trajectoire. La formule critique de Tom Francis, qui voit dans *Proteus* « la meilleure chanson à laquelle je n'aie jamais joué³⁰ », saisit avec justesse cette écoute praticable : l'espace devient audible dans la mesure où le joueur le traverse.

La voix de *Dear Esther* donne au son un autre régime de présence. Le chercheur américain Oscar Moralde explique que, dans ce jeu, le mouvement à travers le paysage insulaire déclenche des fragments de narration qui mêlent données historiques, souvenirs et méditations poétiques : l'expérience « oscille entre la contemplation du paysage et son parcours³¹ ». La voix habite l'île, la hante, ouvre un espace de mémoire tout en laissant au paysage son opacité. L'île devient moins un décor à expliquer qu'un lieu traversé par des traces vocales qui déplacent sans cesse la position du joueur : il avance, écoute, doute, recombine des fragments, éprouve un paysage dont la signification demeure partiellement retirée.

²⁷ Ibid., p. 11. Notre traduction.

²⁸ Felix Zimmermann et Christian Huberts, « From Walking Simulator to Ambience Action Game », art. cit., p. 39. Notre traduction.

²⁹ *Proteus*, page Steam, consulté le 2 juin 2026, <https://store.steampowered.com/app/219680/Proteus/>

³⁰ Tom Francis, « Proteus : The best song I've ever played », dans *PC Gamer*, 30 mars 2012, consulté le 10 décembre 2015, <https://www.pcgamer.com/proteus-the-best-song-ive-ever-played/>. Notre traduction.

³¹ Oscar Moralde, « Haptic Landscapes: Dear Esther and Embodied Video Game Space », dans *Media Fields Journal*, n° 8, 2014, p. 4. Notre traduction.

La relation entre son, lieu et présence trouve dans *Abzû* une autre intensité. Elle y prend la forme d'un milieu aquatique enveloppant, où la nage engage une manière d'éprouver l'espace par les variations de profondeur, les changements de vitesse, les courants, les masses vivantes, les passages entre zones lumineuses et espaces obscurcis. Ces variations modifient constamment la relation du joueur à l'océan. Le monde sous-marin se construit ainsi comme un espace sensible où l'orientation dépend autant des mouvements du corps que des intensités sonores, des déplacements de bancs de poissons et des seuils de visibilité. La bande sonore modèle ici l'expérience spatiale, dans le prolongement de ce qu'Henri Agel écrivait à propos du cinéma : « le modelage ou la modulation de l'élément auditif peut accentuer soit le resserrement et la claustration, soit donner à l'expansion un appoint vigoureux³² ». Dans le jeu vidéo contemplatif, la modulation sonore varie avec le parcours lui-même : elle qualifie l'espace et participe à son apparition.

La qualification sonore de l'espace engage une solidarité du visible et de l'audible que Michel Chion a pensée, pour le cinéma, sous le terme d'audio-vision. Il définit la synchrèse comme un « phénomène psycho-physiologique spontané et réflexe »³³ qui conduit à percevoir comme « un seul et même phénomène »³⁴ un événement sonore et un événement visuel ponctuels lorsqu'ils se produisent simultanément. Dans le jeu vidéo contemplatif, cette solidarité se trouve prise dans l'action du joueur : le son devient l'un des appuis sensibles par lesquels le monde se laisse parcourir et reconnaître. Dans *Journey*, l'environnement sonore du désert renouvelle l'imaginaire d'un espace souvent associé au silence : les glissements sur le sable, les appels brefs, les résonances musicales et les variations d'intensité accompagnent le passage du joueur et la rencontre éventuelle avec l'autre. Le son donne alors forme à une relation de distance, d'appel et de co-présence.

Le corps du joueur occupe ainsi une place décisive. La « promenade » virtuelle transforme la marche, la nage ou le vol en expériences médiatisées par l'interface, les commandes, les vitesses de déplacement et les réponses sensorielles du système. L'anthropologue Mélanie Roustan désigne le corps du joueur comme le « lieu et le moteur de l'expérience vidéoludique³⁵ » : l'interface devient alors une condition de perception autant

³² Henri Agel, *L'Espace cinématographique*, Paris, Éditions universitaires, 1978, p. 187.

³³ Michel Chion, *L'Audio-vision*, Paris, Nathan, 1990, p. 56.

³⁴ Idem.

³⁵ Mélanie Roustan, *La pratique du jeu vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 37.

qu'un relais technique. Mathieu Triclot, dans *Philosophie des jeux vidéo*, prolonge cette perspective en définissant le jeu vidéo comme une expérience instrumentée, produite dans l'entre-deux du joueur et de la machine³⁶. Les jeux contemplatifs travaillent précisément cet entre-deux : ils détachent en partie le corps du joueur des automatismes de la performance et l'ouvrent à des gestes plus attentifs, plus lents, plus sensibles aux variations du monde virtuel.

Une forme de proprioception médiatisée naît de ce rapport au dispositif : le joueur ne marche, ne nage ni ne vole réellement, mais l'articulation entre les commandes, les images, les sons et les réponses du monde vidéoludique produit une sensation indirecte d'orientation, d'élan, de résistance ou de flottement. Dans son article relatif à la relation de l'être humain à son environnement, Bernard Lesage écrit que « la conscience du corps n'est pas un retour introspectif sur soi-même, mais conscience de ce vers quoi et avec quoi le corps se relie³⁷ » ; il ajoute que « la sensorialité est avant tout sens de circulation, voyage d'ici à là, d'un point de vue, mais aussi point de sentir, de toucher, d'entendre, vers de l'au-delà³⁸ ». Les gestes, les attentes et les ajustements perceptifs du joueur composent ainsi un point de circulation entre corps réel et espace actionnable. Le lieu sensible naît de cette circulation, où la vue et l'écoute peuvent éveiller des sensations tactiles, gravitaires ou kinesthésiques que le dispositif stimule indirectement. Avec *Flower*, la proprioception médiatisée prend une forme aérienne : le corps du joueur se prolonge dans la trajectoire d'un souffle, dans la courbe d'un champ, dans l'accumulation de pétales qui transforment le paysage. Le monde sous-marin d'*Abzû* l'oriente vers la profondeur et la flottabilité ; la traversée de *Journey*, vers le glissement, l'épuisement, l'élan ou l'aide silencieuse.

La simplification des commandes rend plus sensible le rapport entre geste et monde. La marche lente de *The Night Journey* impose une conduite du regard et empêche que le paysage soit traité comme une distance à réduire. La nage d'*Abzû* engage un autre rapport à la profondeur, à l'axe vertical et aux masses vivantes qui entourent le corps. Le désert de *Journey*, parcouru par le glissement sur les dunes et les envols brefs, devient une surface affective, tour à tour fluide, résistante ou hostile. Ces expériences déplacent la relation corporelle au monde virtuel : un geste qui, dans d'autres jeux, sert à maîtriser un système, devient ici le moyen d'éprouver une qualité de présence, une résistance ou une fluidité.

³⁶ Voir Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

³⁷ Bernard Lesage, « Naître à l'espace », dans *Enfances & Psy*, n° 33, 2006, p. 119.

³⁸ Idem.

Le lieu contemplatif se forme alors dans une temporalité d'habitation et de reprise. L'île de *Proteus* inscrit la mémoire du lieu dans un motif musical retrouvé, dans l'attente d'un passage de saison, dans la reconnaissance d'un cercle de pierres ou d'une lumière nocturne. *The Night Journey* inscrit cette mémoire dans la reprise après la tombée de la nuit, dans les rêves procéduraux, dans les images superposées qui altèrent le paysage déjà traversé. La voix de *Dear Esther* la maintient suspendue à une présence qui hante l'île sans la clore. Dans *Journey*, elle se rejoue dans le souvenir d'un compagnon rencontré sans nom et parfois perdu, dans la montagne aperçue de loin, dans la traversée d'un désert dont chaque section modifie l'intensité du passage. Le lieu contemplatif désigne l'espace où la familiarité demeure habitée par une part d'inconnu.

Le voyage virtuel proposé par les jeux contemplatifs se précise donc dans cette proximité incomplète avec des mondes programmés. Le joueur s'approche sans posséder, reconnaît sans épuiser, agit sans dominer entièrement. Cette incomplétude empêche l'espace virtuel de se refermer en objet consommable ou en décor d'évasion : elle préserve une part d'inconnu nécessaire à la contemplation tout en laissant se former une mémoire du parcours. Le lieu sensible vidéoludique naît de cette tension : médiatisé, artificiel, construit par des règles et des images, il devient éprouvable dès lors que le joueur accorde ses gestes, son attention et son rythme au monde traversé.

Le réalisme graphique, l'étendue objective du monde ou la complexité des actions disponibles déterminent moins la puissance spatiale de ces œuvres que la qualité des relations qu'elles organisent. *Proteus* intensifie l'expérience d'un lieu avec une esthétique pixellisée ; *Flower* organise la relation au paysage depuis un souffle sans figure ; *Journey* transforme le désert en ligne d'épreuve et de co-présence ; *Abzu* donne à l'océan une épaisseur de milieu. Ce qui relie ces expériences tient à la manière dont le parcours devient opération sensible, accord progressif entre un joueur, un dispositif et un monde en cours d'apparition. Le lieu ne préexiste pas à l'expérience qui le constitue : il s'actualise dans le temps même où il est parcouru — ce qui conduit à interroger le virtuel comme puissance d'apparition.

3. Actualiser le virtuel : reprises, durées, décentrement

L'espace contemplatif prend forme dans l'expérience du joueur, au fil d'une rencontre qui se déploie dans le temps. Il existe comme monde programmé, comme ensemble de règles,

de formes, de sons, de trajectoires et de réponses possibles ; cette existence technique appelle l'expérience du joueur pour devenir pleinement perceptible. Mathieu Triclot formule l'une des singularités du jeu vidéo lorsqu'il écrit qu'il « tord le calcul [jusqu'à produire] un rêve tissé par le calcul³⁹ » : le médium réunit ainsi la rigueur d'un dispositif calculé et la puissance d'apparition sensible que ce dispositif rend possible. Une métaphore empruntée à Georges Perec permet d'éclairer cette articulation entre structure préalable et geste actualisé : « chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur de puzzle l'a fait avant lui⁴⁰ ». Si cette proposition de Perec ne porte pas sur le jeu vidéo lui-même, elle aide néanmoins à saisir ce qui se joue dans l'expérience vidéoludique : le geste du joueur est anticipé par un ensemble de règles, de réponses du système et d'architectures possibles, tout en donnant lieu à une expérience qui excède l'exécution d'un plan.

Dans les jeux contemplatifs, cette articulation entre calcul et apparition sensible prend la forme d'une émergence lente. Un parcours, un retour, une hésitation ou une attention prolongée font advenir autrement ce que le dispositif avait rendu possible : le monde se donne par ses rythmes, ses seuils et ses reprises, à mesure que le joueur s'accorde à ses conditions d'apparition. Le virtuel désigne alors une réserve de formes sensibles dont l'émergence dépend des conditions singulières de la traversée.

Cette perspective conduit à préciser le sens donné ici au virtuel. Chez Gilles Deleuze, le virtuel possède une réalité propre, distincte de l'actuel, et son actualisation relève d'un processus de différenciation⁴¹ : il désigne un ensemble de tensions, de singularités et de relations qui produisent des formes déterminées en s'actualisant. L'espace vidéoludique contemplatif peut être compris en ce sens comme un champ de conditions — gestes, temporalités, points de vue, reprises, seuils d'apparition — que les analyses menées jusqu'ici, de Jenkins à Vella en passant par Nitsche et Ingold, ont déjà commencé à cartographier. L'action se ralentit, la reprise acquiert une valeur perceptive, le monde impose ses délais : le joueur apprend à composer avec un espace dont l'apparition se négocie dans le temps.

Dans *The Night Journey*, cette économie de l'apparition se tisse entre parcours, image et réflexion. Le jeu organise sa géographie comme une « stratification progressive

³⁹ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 27.

⁴⁰ Georges Perec, *La Vie mode d'emploi*, Paris, Hachette, 1978, p. 20.

⁴¹ Voir Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968, notamment p. 269-272. Voir également Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*, Paris, PUF, 1966, chapitre V.

d'expériences au fil de la partie⁴² » : le paysage prend forme par couches successives, où se mêlent lumière, obscurité, vidéo, mémoire, rêve et transformation. Les trois gestes fondamentaux — regarder, se mouvoir et réfléchir — articulent la perception, le déplacement et la pensée dans une même opération. « Réfléchir » agit directement sur les conditions d'apparition du monde : lorsque le joueur active cette fonction, le paysage se transforme sous son regard, l'image s'épaissit, le crépuscule se prolonge, et le corps du joueur change progressivement de vitesse et de point de vue.

La lenteur du jeu, pensée pour « avancer lentement et regarder profondément⁴³ », fait de la contemplation une mécanique d'apparition par laquelle certaines puissances latentes du paysage deviennent sensibles. On notera par ailleurs que le terme anglais *reflect* — nom de la troisième action possible — condense ici un double mouvement : il renvoie à la fois à l'acte de réflexion intérieure et au phénomène visuel de reflet ou de révélation dans l'image. Cette condensation prépare la temporalité propre du jeu, où regarder, réfléchir et parcourir reviennent aussi à transformer ce qui a déjà été traversé.

La tombée de la nuit donne à cette reprise contemplative sa forme la plus nette. Elle interrompt le parcours et ouvre une séquence onirique où l'expérience antérieure revient sous la forme d'une vidéo procédurale, avant que le joueur ne soit replacé dans le paysage. Le parcours revient alors comme mémoire transformée : ce qui a été traversé devient image de rêve, ce qui semblait perdu réapparaît autrement, et le paysage déjà parcouru se présente depuis une nouvelle attente. Deleuze ouvre *Différence et répétition* par une distinction décisive : « la répétition n'est pas la généralité⁴⁴ » ; elle concerne, comme conduite et comme point de vue, une « singularité inéchangeable, insubstituable⁴⁵ ». Revenir dans un lieu déjà traversé, c'est retrouver un espace modifié par la durée qui l'a précédé. La reprise contemplative transforme ainsi les conditions sensibles de la rencontre avec le monde.

Cette transformation ne relève pas seulement du retour onirique ou mémoriel ; elle peut aussi s'inscrire dans les rythmes propres du milieu. *Proteus* donne à la reprise une temporalité saisonnière et atmosphérique, déjà engagée dans le devenir-lieu de l'île. Chaque saison y redistribue les couleurs, les sons, les présences animales et la lisibilité des repères : revenir

⁴² Tracy Fullerton, Todd Furmanski et Kurosh ValaNejad, « Journey of Discovery : the night journey project as video/game art », dans *Proceedings of the 2007 ACM SIGGRAPH symposium on Video games*, New York, 2007, p. 56. Notre traduction.

⁴³ Ibid., p. 57. Notre traduction.

⁴⁴ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, op. cit., p. 7.

⁴⁵ Idem.

dans un lieu déjà aperçu expose la mémoire du joueur à une variation du monde. Chaque île générée par *Proteus* possède une singularité irréversible : lorsque le cycle saisonnier s'achève, le jeu ne permet pas de sauvegarder l'île pour la retrouver ensuite exactement sous la même forme. Cette disparition donne à la contemplation une intensité particulière. Le virtuel y prend la forme d'une rencontre fragile, située, non substituable, que la reprise intensifie autant qu'elle menace.

Avec *Journey*, la reprise quitte le cycle saisonnier pour prendre une valeur plus rituelle. La trajectoire vers la montagne semble orientée par une destination claire, mais le parcours prend la forme d'un passage à travers des états du monde : désert lumineux, ruines, glissements, ascension, tempête, épuisement, relance finale. La reprise d'un mouvement ou d'une séquence ne vise pas seulement à franchir un obstacle ; elle dépose dans le corps du joueur le souvenir d'un rythme, d'une perte de vitesse, d'un appel entendu ou resté sans réponse. La rencontre avec un autre joueur accentue cette mémoire différentielle : la même traversée peut devenir solitude, accompagnement, séparation ou retrouvailles silencieuses. Le retour n'est pas seulement spatial, il est affectif.

La répétition contemplative transforme ainsi la valeur du retour. Reprendre un parcours engage la perception d'un écart entre ce qui revient et ce qui se dérobe, même lorsque le geste semble prolonger une tâche ou retrouver un espace déjà connu. Dans *Flower*, la reprise s'inscrit dans les traces mêmes du passage : les espaces transformés par le souffle et les pétales portent la mémoire d'une intensification. Dans *Shape of the World*, l'avancée actualise la sensation d'un monde en croissance, dont les formes semblent surgir avec le déplacement du joueur. Ces deux expériences font éprouver la virtualité selon des modes distincts : l'une comme sédimentation de traces, l'autre comme apparition continue.

L'actualisation du virtuel concerne aussi le point depuis lequel le monde est éprouvé. L'espace vidéoludique est souvent construit autour d'un sujet dont les gestes organisent l'environnement en prises, en directions et en ressources disponibles. Les jeux contemplatifs travaillent cette centralité en en déplaçant les contours. *Flower* rend ce déplacement particulièrement sensible : le joueur y accompagne un souffle qui entraîne des pétales, traverse des champs, réveille des zones colorées et transforme le paysage par son passage. La position perceptive se distribue entre une trajectoire aérienne, un mouvement de floraison et une modulation du paysage. L'inclinaison de la manette engage une manière de frôler l'espace, de suivre ses courbes, d'éprouver ses accélérations et ses résistances. Le monde virtuel s'actualise

depuis un point de perception mobile, léger, disséminé — où le corps du joueur se trouve moins défini par l’emprise que par la relation sensible qu’il entretient avec le milieu traversé.

Everything (2017), conçu par David O’Reilly, radicalise ce déplacement en faisant du changement d’échelle une opération centrale. Le jeu fait circuler le joueur entre plusieurs niveaux, du subatomique à l’interstellaire, lui permettant d’occuper successivement la position d’un animal, d’une plante, d’une pierre, d’une galaxie ou d’un bâtiment. Chaque passage d’échelle reconfigure ce qui peut faire corps, milieu, voisinage ou horizon : ce qui apparaissait comme décor devient position jouable ; ce qui semblait objet devient monde. La virtualité se manifeste ici comme puissance de décentrement — elle oblige le joueur à éprouver la relativité de toute position depuis laquelle un monde apparaît.

Cette puissance de décentrement se prolonge dans l’autonomie partielle du monde. Dans *Everything*, le changement d’échelle peut se poursuivre en mode *autoplay* lorsque le joueur suspend momentanément son intervention : l’*ambiance act* décrit par Galloway y trouve un nouvel usage, la machine continuant d’agir tandis que l’opérateur se tient en retrait⁴⁶. Les jeux contemplatifs trouvent souvent leur force dans cette redistribution de l’actualisation. Le monde poursuit ses cycles, ses changements de lumière, ses apparitions sonores, ses rêves procéduraux, ses saisons, ses croissances. Dans *Proteus*, l’île change d’elle-même ; dans *The Night Journey*, la nuit vient malgré les efforts de réflexion ; dans *Shape of the World*, l’espace se déploie selon une logique qui excède le contrôle du joueur. L’actualisation se produit dans un agencement où le dispositif, le monde et le joueur participent selon des rythmes différents.

Si le corps du joueur constitue, comme on l’a vu, le lieu même de l’expérience vidéoludique, les jeux contemplatifs y déposent aussi une mémoire. Calleja définit l’incorporation comme « l’absorption d’un environnement virtuel dans la conscience, produisant un sentiment d’habitation [soutenue par] l’incarnation du joueur, maintenue par le système, en un lieu unique, représenté par l’avatar⁴⁷ ». Les jeux contemplatifs déplacent cette incorporation vers une mémoire perceptive et motrice : mémoire d’une lumière, d’une lenteur, d’un motif sonore, d’une île perdue, d’un paysage modifié par le souffle, d’une silhouette rencontrée dans le désert ou d’un changement d’échelle qui transforme la position du joueur

⁴⁶ Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 10. Voir aussi note 14 (Zimmermann & Huberts).

⁴⁷ Gordon Calleja, *In-Game*, op. cit., p. 169. Notre traduction.

dans le monde. Le virtuel acquiert une consistance parce qu'il laisse des traces qui se prolongent au-delà de l'action accomplie.

Ces opérations composent une même économie esthétique : raréfier les signes de la performance, faire du cheminement un devenir sensible du lieu, donner à la reprise une valeur différentielle, déplacer le corps du joueur vers d'autres vitesses, d'autres milieux ou d'autres échelles. Les jeux contemplatifs organisent des mondes qui demandent à être parcourus dans leur rythme propre. Le voyage virtuel y prend forme dans la durée où un ailleurs numérique devient perceptible, dans le retour qui le rend autre, dans le décentrement qui oblige le joueur à sentir depuis une position moins assurée.

Conclusion

Les jeux vidéo contemplatifs donnent ainsi au voyage virtuel une forme singulière : celle d'une rencontre avec un monde qui se révèle au fil du parcours. L'espace y demande une durée, un accord progressif, une attention capable de se modifier au contact de ce qu'elle traverse. Ce qui se joue dans ces œuvres tient à une transformation de la disponibilité du joueur : entrer dans un environnement numérique ne suffit pas ; il faut que cet environnement acquière une consistance, parfois fragile, parfois presque insaisissable, dans le temps même où il est parcouru.

Cette consistance demeure attachée au dispositif qui la produit. Le paysage contemplatif vidéoludique reste un paysage calculé, réglé par des choix de design, des vitesses, des seuils d'interaction, des formes sonores et visuelles — et c'est précisément cette matérialité technique qui rend possible une expérience esthétique spécifique. Les jeux étudiés explorent une puissance propre au médium : faire apparaître un monde par des gestes discrets, des reprises, des décentrement, des variations d'échelle ou de rythme, jusqu'à ce que le virtuel devienne un régime d'apparition — une manière pour des formes sensibles de se constituer dans la relation entre un joueur et un monde programmé.

La contemplation trouve ici une inflexion propre au jeu vidéo. Elle garde de la définition de Souriau l'absorption du sujet et l'intervention décisive de la durée, tout en inventant une forme mobile de disponibilité. Marcher, écouter, flotter, réfléchir, revenir, suivre une ligne sonore ou lumineuse : ces gestes deviennent les conditions par lesquelles l'espace se charge d'une présence. L'interactivité cesse d'être tendue vers la maîtrise ; elle se déplace vers une

attention active, capable de recevoir ce que le monde offre sans chercher immédiatement à le convertir en objectif.

Cette attention transforme la notion même de lieu. Les jeux analysés produisent des lieux parce qu'ils organisent des relations : relation à une île que l'on arpente sans la posséder, à un paysage qui s'altère par le souffle, à une géographie crépusculaire qui se transforme par la réflexion, à un milieu aquatique où le déplacement devient enveloppement, à un désert traversé avec un compagnon silencieux, à un monde qui change d'échelle jusqu'à défaire la centralité humaine du point de vue. Dans chacun de ces cas, le lieu contemplatif désigne l'espace où la familiarité demeure habitée par une part d'inconnu — où ce qu'on croit reconnaître continue de résister.

La répétition devient l'un des modes privilégiés de cette formation. Revenir dans ces espaces modifie ce qui revient : une saison transforme une île déjà parcourue, une nuit fait passer le trajet dans le rêve, un paysage garde la trace d'un souffle, un compagnon rencontré dans le désert peut disparaître, un changement d'échelle fait d'un objet un monde possible. La virtualité contemplative tient à cette puissance de reprise différentielle : ce qui semblait déjà rencontré peut encore apparaître autrement, selon des conditions que la traversée elle-même a contribué à modifier.

Les jeux contemplatifs proposent aussi des corps médiatisés autrement : ralentis, dispersés, déplacés vers d'autres milieux ou d'autres échelles. Cette redistribution corporelle engage une forme de désaccoutumance perceptive — défaire certaines évidences de l'action performante, de l'orientation immédiate, du point de vue humain central, pour rendre sensibles d'autres manières d'être situé dans un monde.

Ces déplacements permettent de poser autrement certaines questions que le médium vidéoludique adresse à lui-même. Que devient un espace lorsque l'objectif cesse d'en organiser d'emblée la valeur ? Que devient un geste lorsqu'il se met au service d'une attention plutôt que d'une réussite ? Que devient un monde calculé lorsqu'il demande à être attendu, repris, écouté, traversé lentement ? Ces questions déplacent la virtualité hors du seul registre de la simulation. Elles permettent de la penser comme une puissance d'expérience : la possibilité, pour un monde artificiel, de produire une présence qui ne préexiste pas entièrement au parcours du joueur.

Le voyage virtuel contemplatif apparaît dès lors comme une expérience d'actualisation lente. Il ouvre une relation où le monde prend forme parce qu'un joueur accepte de ralentir son action, de déplacer son attention, de revenir autrement vers ce qu'il croyait avoir déjà vu. Sa portée esthétique excède peut-être le seul jeu vidéo contemplatif : elle interroge plus largement les conditions auxquelles un monde virtuel peut devenir, pour celui qui le traverse, non plus seulement un environnement de simulation, mais un espace d'expérience.

Bibliographie

- Agel Henri, *L'Espace cinématographique*, Paris, Éditions universitaires, 1978.
- Aristov Mikhail, « *Journey and the Semiotics of Meaningful Play* », retranscription d'une communication au Forum Ludorum Seminar le 11 janvier 2017, pp. 1-26.
- Björling Elin A., Sonney Jennifer, Rodriguez Sofia, Carr Nora, Zade Himanshu et Moon Soo Hyun, « Exploring the Effect of a Nature-based Virtual Reality Environment on Stress in Adolescents », dans *Frontiers in Virtual Reality*, vol. 3, 2022, pp. 1-15.
- Calleja Gordon, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press, 2011.
- Chion Michel, *L'Audio-vision : son et image au cinéma*, Paris, Nathan, 1990.
- Deleuze Gilles, *Le Bergsonisme*, Paris, Presses universitaires de France, 1966.
- Deleuze Gilles, *Différence et répétition*, Paris, Presses universitaires de France, 1968.
- Francis Tom, « Proteus : The best song I've ever played », dans *PC Gamer*, 30 mars 2012, consulté le 10 décembre 2015, <https://www.pcgamer.com/proteus-the-best-song-ive-ever-played/>.
- Fullerton Tracy, Furmanski Todd et ValaNejad Kurosh, « Journey of Discovery: *The Night Journey Project* as "Video/Game Art" », dans *Proceedings of the 2007 ACM SIGGRAPH symposium on Video games*, New York, 2007, pp. 55-63.
- Galloway Alexander R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- Grabarczyk Paweł, « "It's Like a Walk in the Park": On Why Are Walking Simulators So Controversial », dans *Transformacje*, n°90-91, vol. 3, 2016, pp. 241-263.
- Guerif Manon, « Rythmes d'observation : contempler la merveille des paysages vidéoludiques », dans *Sciences du jeu*, n° 23, 2025, pp. 233-248.
- Ingold Tim, *Lines: A Brief History*, Londres/New York, Routledge, 2007.
- Jenkins Henry, « Game Design as Narrative Architecture », dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, pp. 118-130.

- Lesage Bernard, « Naître à l'espace. Premices d'une clinique élargie », dans *Enfances & Psy*, n° 33, 2006 ; pp. 113-123.
- Montembeault Hugo et Deslongchamps-Gagnon Maxime, « The Walking Simulator's Generic Experiences », dans *Press Start*, vol. 5, n° 2, 2019, pp. 1-28.
- Moralde Oscar, « Haptic Landscapes: Dear Esther and Embodied Video Game Space », dans *Media Fields Journal*, n° 8, 2014, pp. 1-15.
- Nitsche Michael, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2008.
- Nitsche Michael, « Mapping Time in Video Games », dans *Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo, 2007, pp. 145-151.
- Perec Georges, *La Vie mode d'emploi*, Paris, Hachette, 1978.
- Roustan Mélanie, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- Souriau Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 2009.
- Sztulman Paul, « Les explorateurs des abîmes », dans Elsa Boyer (dir.), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard Éditions, 2012, pp. 17-92.
- Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.
- Vella Daniel, « The Wanderer in the Wilderness: Being in the Virtual Landscape in Minecraft and Proteus », dans *The Philosophy of Computer Games Conference*, Bergen, 2013, pp. 1-16.
- Zimmermann Felix et Huberts Christian, « From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre », dans *Press Start*, vol. 5, n° 2, 2019, pp 30-50.