

/// La série de sculpture produite pour l'exposition *Rien ne peut donner meilleur goût à l'eau* a germé avec la manipulation de leurres lors d'une soirée d'inventaire d'un magasin de chasse et pêche. Cette succession de formes, de couleurs, de textures, m'avait donnée envie faire mes propre leurres. Dans un second temps

le simulacre du leurre s'est transformé en simulation de pêche et est devenu *La touche*. Pour continuer et augmenter ce projet, j'ai proposé à Alix Désaubliaux, une amie artiste plasticienne travaillant à partir et sur le jeu vidéo, de discuter de notre perception de la pêche avec ou sans manette.

*Alix Désaubliaux*: De ce que j'en sais, j'ai l'impression que la pêche est un moment particulier. Sans forcément parler de narration, c'est un moment qui vient un peu comme une intercalaire dans la vie. Quand tu prends un moment pour aller pêcher, c'est ultra contemplatif et vraiment dissocié d'un quotidien, d'une routine, et justement d'un potentiel travail. Du moins la pratique de la pêche en mode détente, on ne parle pas de pratique professionnelle. Et de la même manière, dans le jeu, la pratique de la pêche vient aussi se mettre un peu en intercalaire. Elle vient proposer au joueur une espèce de coupure dans sa vie de guerrier, de ninja ou de bagarreur. Du coup, la simulation de ce temps de pause n'est pas anodine. Elle doit être en rapport au reste du jeu, avec de vraies interactions. Dans la majorité des jeux, les développeurs ont du mal à proposer un vrai moment de rien, l'activité se doit d'être au centre. En plus, en terme de simulation, comme le champ de vision est réduit, que les sens sont réduits, il faut maintenir une activité un peu plus concrète pour que le joueur ne décroche pas.

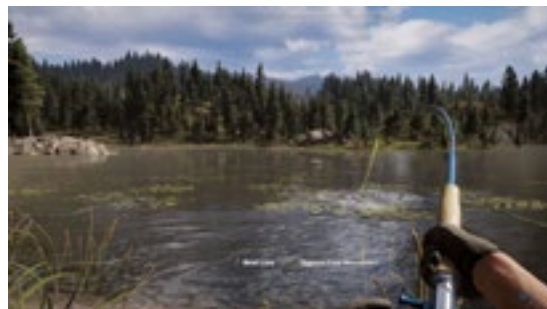
*Thomas Portier*: Dans le même temps, la pêche AFK est une pratique qui se suffit à elle même : tu pêches pour le plaisir d'attraper du poisson, soit pour le manger ou le remettre à l'eau. Dans le jeu, la pratique de la pêche est toujours replacée au sein d'une collecte de matière première ayant pour but de forger des armures avec les écailles, de produire des potions avec les arrêtes... La pêche se retrouve donc comme une des nombreuses facettes d'un panel de possibles qu'a le.a joueur.euse pour avancer dans son aventure et n'a pas de sens propre en elle même, sauf si le joueur y prend plaisir comme moment, bien sûr.

*AD* : Le jeu utilise la pêche pour consolider sa propre simulation, sa propre diégèse, le jeu ne peut pas se permettre de proposer des choses qui ne participent pas à sa propre construction. Le jeu ne permet pas d'être chômeur.euse et d'être improductif.ve.

*TP* : Pour en revenir à ta pratique de joueuse tu pourrais m'en dire plus sur ton expérience de la pêche au sein du jeu vidéo ?

Et plus précisément par rapport à cette question d'inactivité qu'on vient d'aborder.

AD : Je peux prendre l'exemple de Far Cry 5 (1), un jeu dans lequel je me suis essayée à la pêche justement dans cette idée de faire une coupure avec la continuité du jeu. Et en fait, d'un point de vue gameplay, c'était finalement extrêmement technique avec une réelle phase d'apprentissage et de maîtrise. Du coup, cette phase de pêche ne m'a pas du tout procurée le même genre de moment de tranquillité, de fun, que la pêche dans Zelda Link's Awakening. Au final ça m'a vachement frustrée. Ces moments de détente, que je recherchais dans la pêche, sont venus dans ce jeu d'une manière complètement différente, juste en me promenant. Un moment qui ramène donc à une vraie « inactivité ».



(1)

TP : Ça amène la question d'où se place le curseur de difficulté. Dans ce que j'ai pu collectionner comme images de pêche au sein de jeux on trouve de tout, du facile au très difficile. Mention spéciale à DBZ Kakarot (2) une version de la pêche complètement délirante, sous la forme d'un mini-jeu extrêmement facile. Ça me fait penser aux témoignages de pêcheurs que j'ai pu entendre lors de mes recherches pour la production de l'exposition. L'un d'eux, en plus d'être un pêcheur assidu, est aussi un joueur de jeu de simulation de pêche. Lors de nos échanges et après m'avoir parlé de sa fascination de retrouver tout le matos réel au sein du jeu, il a abordé les notions qu'il trouvait complètement biaisées. Comme c'est quelqu'un qui connaît la pêche de première main, il ne retrouve pas les sensations qu'il a en pêchant, ce qui paraît assez logique et qui recoupe ce que tu disais sur la nécessité de donner de l'activité pour que le joueur ne décroche pas. Mais plus que ça, il se plaignait de la gestion des temporalités au sein du jeu. Il trouve, par exemple, que les touches dans le jeu arrivent



(2)

beaucoup trop vite et que justement, il n'y a pas de place pour l'attente. Dans le même temps, en me parlant de sa pratique de pêche réelle, il m'a expliqué ne pas rester plus de quelques lancés sur un même spot sans y avoir de touches. Au final, il m'a parlé de la même attente dans les deux cas, une qu'il n'aime pas dans la réalité mais qu'il trouve manquante dans la simulation. Et là il y a une vraie friction entre réel et simulation, le truc dont on se plaint dans la réalité devient ce qui manque dans le virtuel.

AD : L'attente serait donc un des trucs les plus durs à simuler

sans faire décrocher le joueur ? À la fois chiant dans la réalité mais nécessaire dans le jeu pour atteindre le climax dans l'action ? Par rapport à ce qu'on a abordé tout à l'heure et ton exemple de DBZ Kakarot, ça m'a fait penser à Ramolos dans Pokémon. Pour pouvoir évoluer il doit pêcher un Kokiyas (3). Dans le jeu, le joueur n'a pas à faire pêcher Ramolos ou à l'accompagner à la pêche, les choses se font toutes seules. Arrivé à un certain niveau, Ramolos évolue, la pêche n'est donc invoquée dans le jeu que comme du lore et ça recoupe ce qu'on disait tout à l'heure sur la pêche comme une manière d'augmenter le jeu et de lui donner plus de profondeur.



(3)

*TP* : Pour en revenir à la question de fun de la pêche virtuelle, tu n'en as pas ressenti dans Far Cry mais pourtant c'était là dans Zelda. Dans les deux cas, la pêche est accessoire au jeu, alors qu'est ce qui différencie ces deux expériences ?

*AD* : Cette question me fait penser au mode photo que certains jeux proposent où plus qu'une simple capture d'écran tu peux composer avec le moteur du jeu et créer une image. Cette pratique se retrouve de plus en plus et j'ai l'impression que, partant d'une chose complètement satellite au jeu, elle devient de plus en plus importante dans les jeux qui la proposent. Elle passe de petit "à-coté" à une partie intégrante du gameplay, voire obligatoire pour continuer l'aventure, toujours dans une idée de repousser les zones ou l'inactivité et la contemplation gratuite font un peu tache. Un peu de la même manière, la pêche entre dans le jeu comme mini jeu accessoire et satellite et devient de plus en plus importante au sein du gameplay et de l'expérience générale du jeu. On peut se dire que c'est une sorte de peur de faire un pas de coté et de proposer quelque chose de vraiment détaché du jeu. Est ce que dans un jeu assez difficile, au tempo ultra rapide on peut se permettre de proposer une expérience ne correspondant pas du tout à cela ? Et qui en plus ne rapporte rien ?

*TP* : C'est vrai que la pêche au sein du jeu ne dénote quasiment jamais de la direction du jeu, ce qui se retrouve dans Far Cry.

*AD* : Ou Zelda Link's Awakening (4) dans lequel la pêche est vraiment présentée comme un mini jeu assez facile. Je me souviens quand j'étais petite, avoir découvert cette partie du jeu comme un trésor, un jeu dans le jeu. Même si cette portion est uniquement bonus et n'apporte pas grand chose à l'ensemble, j'ai l'impression que cette partie apporte vachement de puissance au personnage, presque anonyme, de Link, avec une activité annexe qui lui donne une sorte de profondeur et un hors champ. Avec ce passage de pêche, il prend une sorte d'humanité et on peut lui fantasmer une vie à l'extérieur de ce que le jeu nous propose en tant que joueur.euse.



(4)

*TP* : Dans la pêche AFK, on retrouve beaucoup la notion du trophée, représentée par la photo du poisson après sa capture. C'est un

truc qui est assez peu présent et pas vraiment mis en avant dans les jeux de simulation de pêche, ou les jeux dans lesquels on peut pêcher, auxquels j'ai pu jouer. Partant de la place du trophée dans la pêche réelle, j'imaginai qu'un jeu proposant de pêcher mettrait cette phase vraiment en avant comme une façon de récompenser un travail accompli mais c'est plutôt l'inverse. Ce sont au final des moments très pauvres esthétiquement, et pas vraiment prévus, comme si le moment de pêche ne reposait que sur le combat avec le poisson. Au final, ce poisson ne se résume qu'à une chose à cocher sur une liste de prises à faire ou une matière première à collecter.



(5)

*AD* : On quitte donc le rapport à une communauté, ultra présent pour les trophées dans la pêche, pour passer simplement à une question de complétion personnelle, au moins ces jeux. Mais dans Stardew Valley (5) par exemple, un jeu de coopération en multijoueur, la prise d'un poisson par un joueur va être signifié à tous les autres dans l'idée de créer une sensation de communauté ou de compétitivité, laissant le choix aux joueur.euses de s'y intéresser ou pas.

*TP* : Et sur la question du leurre, comment faire vrai avec du faux, je me pose la question de sa place au sein du jeu vidéo. Pour la plupart des pêcheurs avec qui j'ai discuté, le poisson est assez stupide, mais répond quand même à des critères précis. Ces critères permettent à une relation de se mettre en place, séduire et leurrer le poisson. Cette séduction passe avant tout par une pratique de formes, leurres, mouches, appâts, cuillères qu'on retrouve dans les jeux mais comme de simples modifications minimales du gameplay (quand le jeu propose d'expérimenter plusieurs méthodes). À ma connaissance il n'existe pas de jeu de simulation de montage de mouche ou de coulage de leurre souple et je ne sais pas s'il serait possible (ou intéressant) de rendre ce genre de choses disponible au sein d'un jeu.

*AD* : Surtout que ces formes sont quand même ultra représentatives de la pêche. Ce qui est d'ailleurs assez drôle quand on compare les couleurs fluos et ambiance paillettes des leurres avec l'image de communauté masculine que véhicule la pêche.

*TP* : Et en même temps ces formes sont complètement en décalage avec la réalité du poisson dans son milieu.

*AD* : Pour moi c'est exactement le même genre que ce qui se passe dans un jeu vidéo quand il n'y a pas forcément de direction artistique poussée. Le jeu va se retrouver saturé d'effets, de brillance et de lumière pour donner l'illusion qu'il est esthétiquement

intéressant. Tous les jeux qui sont fait avec le Unreal Engine (6), par exemple, ont cette espèce de patte super glossy où la moindre surface se retrouve ultra brillante, perdant tout réalisme, mais gagnant une force visuelle. Est ce qu'on ne peut en dire la même chose de la pratique du leurre où le but est de rajouter du brillant et de la saturation partout pour que le poisson ait un stimuli immédiat ?



(6)

/// Glossaire

*GAMEPLAY* : caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la façon dont on y joue, par opposition aux effets visuels et sonores.

*AFK* : Emprunt de l'anglais AFK, sigle pour away from the keyboard (« loin du clavier »).

*LORE* : le lore, emprunt à l'anglais signifiant « folklore », « tradition orale », « diégèse », est l'histoire d'un univers de fiction ne constituant pas l'intrigue principale d'une œuvre.

*Unreal Engine* : moteur de jeu vidéo propriétaire développé par Epic Games

*Remerciement à Alix Désaubliaux pour cet échange et au Mat - Centre d'art d'Ancenis pour son soutien.*