

OUTER WILDS

La beauté fragile de la connaissance

**"Le feu s'éteindra bientôt. Mais tant qu'il brûle encore, continuons à regarder les étoiles"
Nomai, civilisation disparue d'Outer Wilds.**

Certains jeux vidéo veulent nous divertir, nous émouvoir, nous faire sentir puissant, avec une force divine. Mais Outer Wilds, lui, fait partie de ces rares jeux vidéo à relier la poésie, la science et la philosophie.

Après avoir jouer à ce jeu, il nous pose une question : Et si la fin du monde n'était pas une menace, mais une invitation à comprendre ce monde via la connaissance.

Outer Wilds est un jeu indépendant développé par "Mobius Digital", sorti en 2019. C'est un jeu d'exploration spatiale pas comme les autres, car dans ce jeu, il n'y a aucune arme, pas d'ennemis, pas de points de vie et aucun super pouvoir. On a seulement notre petite fusée et notre combinaison spatiale. Ce qu'il faut avant tout pour jouer à ce jeu, c'est une chose que tous les joueurs ont oublié, c'est de la curiosité, une très grande curiosité pour acquérir de la connaissance.

Dans notre petit vaisseau et notre combinaison, on voit très vite deux choses : les mécaniques physiques sont très réalistes et, toutes les vingt-deux minutes, le soleil s'effondre sur lui-même et se transforme en supernova. Puis le temps recommence vingt-deux minutes avant. Tout ce qu'on garde, ce sont nos connaissances. Ce cycle est le cœur du jeu : comprendre pourquoi tout recommence, découvrir tous les secrets laissés par cette ancienne civilisation disparue et percer ce mystère de pourquoi on revient précisément vingt-deux minutes en arrière.



Ce qui rend Outer Wilds si marquant, c'est sa philosophie. Là où, dans la plupart des jeux, on est guidé, aidé avec des super-pouvoirs, là, c'est la curiosité qui sera notre seule et unique arme. À chaque boucle, on observe, on apprend et on relie les indices. Le savoir et la connaissance deviennent la seule progression dans ce jeu. Et on a une bande-son douce et mélodieuse qui nous accompagne dans cette aventure.

L'esthétique d'Outer Wilds n'a rien de spectaculaire. Elle est subtile, presque artisanale. La beauté est délicate : entre l'immensité des planètes, le calme d'un coucher de soleil sur Âtrebois ou encore l'explosion du soleil, avec la musique du banjo qui agit comme un fil conducteur. Dans ce cosmos immense, cette simple musique, humaine, nous relie à quelque chose d'intime et de profond : le désir de comprendre avant qu'il ne soit trop tard.

Une autre question se pose : que ferions-nous si nous savions que tout va disparaître ?

Les Nomai, cette ancienne civilisation disparue, ont cherché à comprendre l'univers jusqu'à leur extinction. Le joueur, à son tour, reprend leur quête. Ainsi, le jeu devient une métaphore de la condition humaine : nous apprenons, conscients que tout finira, mais nous voulons chercher à comprendre malgré tout.

Cette idée rejoint la pensée de Camus dans Le Mythe de Sisyphe : il n'y a peut-être pas de sens à trouver, mais il y a de la beauté à chercher. Outer Wilds transforme cette absurdité en émerveillement. Mourir n'est pas un échec ; c'est une étape. Le recommencement n'est pas une punition, c'est de la connaissance et une chance de comprendre. L'univers du jeu devient un miroir de notre propre existence : minuscule, fragile, mais profondément significative.



Loin des codes classiques du jeu vidéo, Outer Wilds nous invite à contempler plutôt qu'à gagner. Il nous enseigne que comprendre est un acte de beauté et que la connaissance, même la plus infime soit-elle, a de la valeur parce qu'elle témoigne d'une curiosité infinie.

Ce jeu ne se termine pas, c'est une expérience qui nous accompagne longtemps après la fin. Chaque joueur qui joue à ce jeu et le comprend, même à moitié, change sa façon de voir le monde. Il parle du courage de regarder la fin en face, de la beauté de la curiosité, de la connaissance et du savoir.

Chaque joueur, en éteignant son écran, emporte avec lui une part de cette flamme : fragile, belle, essentielle, et le désir de comprendre le monde encore, encore et encore...