

Abstract : La question existentialiste dans *Half-Life* et *Portal*

Cette émission portera sur les jeux *Half-Life* et *Half-Life*² du studio Valve, sortis respectivement en 1998 et 2004. Ils seront notamment comparés aux jeux *Portal* et *Portal 2*, du même studio, sortis quant à eux en 2007 et 2011, sous l'angle de la représentation des protagonistes Gordon Freeman et Chell, respectivement. La problématique sera la suivante : *quelle interprétation ludique et philosophique peut-on faire de l'absence de reflet de Gordon Freeman au regard de Chell ?*

1. Définitions et problématique 0:39 => 5:36

Où l'on présente les jeux et la problématique de l'émission.

2. Le paradoxe de la non-détermination absolue 5:37 => 9:03

Où l'on définit plus précisément le problème que pose la représentation des personnages.

3. L'existentialisme est-il un humanisme ? 9:04 => 17:03

Où l'on montre que Gordon Freeman est un humaniste.

4. L'humanisme est-il un existentialisme ? 17:04 => 20:36

Où l'on montre que Chell est une existentialiste.

5. Tout est dans tout, et réciproquement 20:37 => 25:18

Où l'on montre que l'histoire et le gameplay des jeux respectifs vont vers un renversement de cette situation.

Ludographie :

I – Corpus primaire

Half-Life (1998, Valve/PC)

*Half-Life*² (2003, Valve/PC)

*Half-Life*²: *Episode One* (2006, Valve/PC)

*Half-Life*²: *Episode Two* (2007, Valve/PC)

Portal (2007, Valve/PC)

Portal 2 (2011, Valve/PC)

II – Jeux cités

Starcraft (1998, Blizzard/PC)

Super Mario 64 (1996, Nintendo/N64)