

Université de Montréal

**L'émotion dans les jeux vidéo narratifs:
Pour une analyse du contrôle et de l'expérience vidéoludique**

par Odile Prouveur

Département de l'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté
en vue de l'obtention du grade de M.A
en études cinématographiques
option études du jeu vidéo

Décembre 2016

© Odile Prouveur, 2016

Résumé

Cette recherche propose d'identifier comment les jeux vidéo narratifs peuvent susciter l'émoi de leurs joueurs en empruntant des moyens qui sont propres à leurs potentiels d'expression. Ainsi, en se positionnant à la suite des travaux de Bernard Perron, il s'agit d'étudier comment, à travers le contrôle et le *gameplay*, les émotions vidéoludiques viennent trouver leur place aux côtés des émotions fictionnelles et artistiques pour former une expérience que le joueur pourra appréhender avec sa sensibilité d'agent, et non seulement à travers l'histoire *pré-scriptée* par les développeurs. Pour ce faire, divers jeux sont analysés: *Heavy Rain*, *Brothers: A Tale of Two Sons*, *The Walking Dead*, *Life is Strange* et *Papo & Yo*. En prolongement des travaux de Roger Odin, ce mémoire offre une ouverture vers un nouveau type de mise en phase : la mise en phase émotionnelle.

Mots-clés: Émotion, études du jeu vidéo, jeux vidéo, jeux vidéo narratifs, émotion vidéoludique, agency, contrôle.

Abstract

This master's thesis analyzes how story-driven video games can trigger players' emotions in their own way. Following Bernard Perron's research on emotion in video games, our purpose is to explore how, through player control and gameplay, gameplay emotions find their place along fictional and artifact emotions. We will observe how all these contribute to an experience for the player to understand through his sensibility and agency, and not exclusively through the high-level story written by the game developers. To this end, a range of videogames are analyzed: *Heavy Rain*, *Brothers: A Tale of Two Sons*, *The Walking Dead*, *Life is Strange* and *Papo & Yo*. Prolonging Roger Odin's work, the thesis opens up a new type of attunement: emotional attunement.

Keywords: Emotion, video game studies, video games, story-driven video games, gameplay emotion, agency, control.

Table des matières

Liste des figures	v
Remerciements.....	vii
Introduction.....	1
Chapitre 1: L'émotion en question	10
1.1 Les émotions en psychologie et au cinéma.....	11
1.1.1 L'émotion comme tendance à l'action.....	14
1.1.2 Les émotions dans la fiction cinématographique.....	18
1.1.2.a) Les préoccupations	18
1.1.2.b) Diégétisation.....	19
1.1.2.c) Le spectateur en tant que témoin invisible.....	20
1.1.2.d) La sympathie du spectateur	21
1.1.2.e) L'identification du spectateur	22
1.1.2.f) L' <i>attitude en-face</i>	23
1.2 Les émotions en jeu	24
1.2.1 Les émotions artistiques.....	26
1.2.2 Les émotions fictionnelles	27
1.2.2.a) L'identification	28
1.2.2.b) La préoccupation, c'est l'autre : les émotions à la troisième personne	29
1.2.2.c) L'attachement au personnage fictionnel	31
1.2.2.d) L'émotion contagieuse	35
1.3 Du témoin invisible à l'actant.....	39
Chapitre 2: Le contrôle narratif en question	44
2.1 Les émotions vidéoludiques.....	44
2.2 Le contrôle du récit du jeu	46
2.3 L'illusion de choix plutôt que le choix réel	56
2.3.1 Le cas de <i>The Walking Dead</i>	57

2.3.2 Le cas d' <i>Heavy Rain</i>	60
2.3.3 Le cas de <i>Life is Strange</i>	65
2.4 Le contrôle du récit du joueur.....	70
2.4.1 Le <i>high-level story</i>	70
2.4.2 L' <i>immediate-level story</i>	71
2.4.3 De la rétroaction sur l' <i>immediate-level story</i>	72
2.4.4 Jouer avec le récit mental du joueur : le jeu d'horreur	73
2.5 L'émotion vidéoludique, au-delà de la survie.....	75
Chapitre 3: Mettre l'expérience en mécanique	79
3.1 Revaloriser les mécaniques au centre de l'expérience émotionnelle.....	79
3.1.1 Les règles porteuses de sens	80
3.1.2 La dissonance ludo-narrative	81
3.2 La rhétorique procédurale : le système au service d'un discours	85
3.3 La rhétorique procédurale au service de l'émotion.....	89
3.3.1 La rhétorique procédurale au service des émotions: études de cas.....	91
3.3.2 Le cas de <i>Brothers: a Tale of Two Sons</i>	92
3.3.2 <i>Papo & Yo</i> ou l'opportunité ratée de mettre une émotion en mécanique	98
Conclusion	103
Bibliographie.....	i
Liste d'extraits vidéo	xi
Ludographie	xii

Liste des figures

- Figure 1. Sur la gauche, *La leçon d'anatomie du Dr Tulp* (Rembrandt, 1632). Sur la droite, *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011)..... 27
- Figure 2. Dans cette séquence d'*Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), le jeu fournit tous les outils pour susciter une émotion viscérale chez le joueur..... 36
- Figure 3. Le moment de la mort d'Aerith a lieu lors d'une cinématique, cependant la séquence est loin d'être photoréaliste..... 38
- Figure 4. *Passage* (Jason Rohrer, 2007) capture d'écran personnelle, un jeu évoquant le cheminement de la vie d'un couple et le deuil de perdre l'autre façon très minimaliste..... 39
- Figure 5. Ce tableau nous permet de condenser les différences et rapprochements majeurs entre les fictions cinématographiques et vidéoludiques..... 43
- Figure 6. À gauche, on observe la limitation de l'arborescence : trois points décisionnels qui engendrent eux même d'autres points mènent à une explosion exponentielle des possibilités narratives. À droite, nous avons une arborescence plus élaguée dans la mesure où les diverses possibilités finissent par converger plus tard de façon à limiter les possibilités... 51
- Figure 7. Cet organigramme (Killham, Evan (2013). GamesBeat's handy visual guide to The Walking Dead: Season One [VentureBeat.com] Disponible sur :< <http://venturebeat.com/2013/03/31/the-walking-dead-season-one-plot-graph/> >) des décisions du joueur nous permet de réaliser la similarité des rôles de Carley et Doug ainsi que les conséquences limitées du secours de l'un ou de l'autre proposé à la fin du premier épisode.. 54
- Figure 8. *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). Le jeu s'évertue à donner une rétroaction des sentiments ou actes qui pourront marquer les personnages avec lesquels le joueur interagit. Dans ce cas, Lee vient de commettre un meurtre devant Clémentine, sa petite protégée. 57
- Figure 9. *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). Les choix d'Ethan viennent virevolter en tremblotant autour de lui afin de renforcer l'hésitation du moment..... 60
- Figure 10. *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). On peut ici observer l'enchaînement de contrôles nécessaires à l'amputation du doigt d'Ethan..... 62

Figure 11.	<i>Heavy Rain</i> , (Quantic Dream, 2010). Boire le verre est quasiment mis sur le même plan que les choix de dialogues proposés.	64
Figure 12.	<i>Life is Strange</i> (Dontnod, 2015). Les statistiques des choix à la fin de l'épisode 2 permettent au joueur de confronter leurs choix à ceux de la communauté.....	68
Figure 13.	Dans <i>The Walking Dead</i> (Telltale Games, 2012), le joueur actualise des nœuds scénaristiques pré-écrits par les écrivains du jeu au cours de son cheminement (Killham, Evan (2013). GamesBeat's handy visual guide to The Walking Dead: Season One [VentureBeat.com] Disponible sur :< http://venturebeat.com/2013/03/31/the-walking-dead-season-one-plot-graph/ >).	71
Figure 14.	Les jeux de Telltale Games débutent toujours par cette phrase afin de faire prendre conscience au joueur du poids de ses actes.	76
Figure 15.	<i>The Mc Donald's Videogame</i> (Molleindustria, 2006) et différents secteurs de gestion : le restaurant, l'agriculture et les relations publiques.....	87
Figure 16.	<i>Brothers: a Tale of Two Sons</i> (Starbreeze Studios, 2013) mêle souvent des décors féériques et des ambiances plus sombres et macabres.	94
Figure 17.	Cette figure nous permet d'identifier les contrôles alloués à chacun des deux frères.	96
Figure 18.	Le jeu <i>Papo & Yo</i> débute en révélant sa métaphore.	100

Remerciements

Je tiens à remercier tout d'abord Dominic Arsenault pour l'intérêt qu'il a présenté auprès de mon sujet, les précieux conseils et encouragements qu'il m'a communiqués ainsi que sa disponibilité.

Ensuite, Bernard Perron, Carl Therrien, Simon Dor, Louis-Martin Guay et Laureline Chiapello d'avoir marqué mon parcours académique, ainsi que tous les passionnés qui ont pu participer à enrichir mes réflexions.

Également, ma mère et ma grand-mère qui m'ont donné la chance de mener des études supérieures et qui m'ont toujours fait confiance qu'importe mes décisions.

Merci aussi aux fidèles qui ont partagé l'aventure de l'étude du jeu vidéo avec moi: Alex Fer Raz, Francis Binet, Pierre-Marc Côté et Maxwell Landry, à Nicolas pour sa patience et son soutien; ainsi qu'à mes amis qu'ils soient en France ou au Québec, dans la presse, dans l'industrie du jeu vidéo ou ailleurs.

Enfin, je voudrais remercier mon père sans qui je n'aurais pas aujourd'hui ce lien affectif si particulier avec les jeux vidéo.

Introduction

Émouvoir le joueur d'un jeu vidéo narratif à travers des histoires complexes est une problématique, voire un Graal que bien des développeurs tentent d'atteindre. Lors de la conférence Sony visant à promouvoir la PlayStation 4 en début 2013¹, David Cage, le concepteur à la tête du studio Quantic Dream, était venu présenter une démo technique de la nouvelle console. Sur la scène, il avait déclaré: « Getting the player emotionally involved is the holy grail of all game creators ». Des chercheurs tels que Perron (2004, 2006, 2016), Grodal (2003), Kennedy (2011), Järvinen (2008), Therrien (2013) et bien d'autres se sont également penchés sur la question de l'émotion au sein des jeux vidéo narratifs, voire, de l'empathie que pouvait susciter des situations fictionnelles vécues par le joueur à travers le prisme du média.

En effet, selon l'universitaire en design de jeux Kennedy (2011), aujourd'hui la demande du marché des jeux vidéo n'est plus centrée sur le défi, comme ce pu être le cas au cours de l'histoire du jeu vidéo. Ce point de vue est également partagé et étayé par des journalistes et professionnels de l'industrie du jeu comme on peut l'observer sur le site Gamasutra²: « The older school of thought, which dates back and beyond the days of *Space Invaders* to the era of pinball, is that a game should *measure the player's skill* » (Harris, 2007). Ce principe reposait notamment sur la logique de l'expérience de l'arcade où l'augmentation

¹Gamespot (2013, 20 février) *Quantic Dream's PS4 Tech* [Vidéo en ligne]. Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=Tw1l_C4kXrg>

²Gamasutra est un site d'actualité de jeux vidéo s'adressant à des développeurs de jeux souvent rédigés par des journalistes et blogueurs qui ont eux-mêmes une expérience de l'industrie. Compagnon électronique du magazine papier *Game Developer* jusqu'en 2013, ce site est considéré comme l'une des principales sources d'information dans ce qui a trait à l'industrie du développement de jeux vidéo.

du niveau difficulté permettait une rotation importante des joueurs et par extension, une rentrée d'argent pour les salles (Harris, 2007). En 2007 et 2011, Harris et Kennedy s'entendaient sur le fait que le nouveau concept qui dominait l'industrie des jeux était l'expérience narrative: « The player is to feel like some character, or like he's participating in a story, or that he's making some difference in a fictional realm » (Harris, 2007). Cette tendance vient en expliquer une autre, à savoir, la volonté croissante des joueurs d'être plus proche de leurs personnages de jeux: « However, as characters became more integral to games, players wanted to develop more meaningful relationships with them » (Kennedy, 2011). On notera qu'entre temps, le jeu occasionnel, le jeu indépendant, ainsi que les casques de réalité virtuelle viendront également occuper un espace majeur aussi bien dans l'esprit des joueurs, des développeurs que celui des médias. Cependant, cela n'empêche pas qu'en 2016, la majorité des titres de grande envergure (qu'on appelle triple A ou AAA) cherchent encore à mettre en avant une histoire et des personnages charismatiques en reprenant des mécaniques connues, plutôt que de nouvelles façons de défier le joueur. La promesse repose davantage sur une « gratification affective » comme le remarque Therrien (2013, p235) plutôt qu'un défi. C'est aussi ce qui explique pourquoi en 2006, on présente un jeu de tir ultra violent tel que *Gears of War* (Epic Games, 2006) dans une bande-annonce romancée par la mélodie mélancolique de Mad World de Gary Jules³.

Cette tendance marketing qui vise à présenter les jeux sous un angle émotionnel en mettant en avant le contexte narratif et la psychologie de personnages ne se fait que plus

³gears0fwar (2006, 3 novembre) *gear of war (mad world)* [Vidéo en ligne]. Disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=ccWrbGEFgl8>>

Par ailleurs, les développeurs réutiliseront cette même approche en 2015 pour faire la promotion de *Gears of War: Ultimate Edition*.

présente au fil des conventions annuelles de l'E3 (Electronic Entertainment Expo⁴) lors desquelles sont annoncés les titres phares de l'année. On pensera notamment en 2010, à Square Enix qui présentait les enjeux de la nouvelle diégèse *cyberpunk* de *Deus Ex: Human Revolution* (Square Enix, 2011)⁵ à travers le regard nihiliste du personnage principal Adam Jensen, un cyborg en quête de son humanité. Également, alors qu'en 1996, lors des débuts de la franchise *Tomb Raider* (Core Design, 1996), Lara Croft était réduite à arborer ses jolis polygones pour servir d'objet de contemplation, en 2014, avec *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015)⁶, Crystal Dynamics est allé jusqu'au bout de l'humanisation de cette héroïne en nous invitant dans le cabinet de son psychologue pour mieux y contempler ses sentiments mis à nu.

Même si cette tendance humaniste visant à replacer davantage l'émotion humaine au cœur des préoccupations des jeux vidéo semble dominer l'industrie, émouvoir le joueur et lui faire ressentir de l'empathie pour les personnages qu'on lui présente est loin d'être une science exacte. Plusieurs développeurs se sont essayés avec diverses méthodes et approches jouant chacune plus ou moins avec l'interactivité du média et la liberté auteuriale du joueur. Ainsi, David Cage, dans la vidéo de présentation de la PS4 nommée plus haut, considère le photoréalisme et la définition des polygones d'une image comme étant l'une des conditions primordiales pour susciter l'émoi des joueurs. Autrement dit, selon lui, plus les joueurs vont

⁴Electronic Entertainment Expo, est une foire commerciale annuelle hautement médiatisée regroupant les plus grands acteurs de l'industrie du jeu pour y faire les annonces commerciales de leurs opus en développement ainsi que ceux qui sortiraient dans le courant de l'année.

⁵Machinima (2010). *Deus Ex Human Revolution E3 2010 Trailer [HD]* [Vidéo en ligne]. Disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=i6JTvzrpBy0>>

⁶GameNewsOfficial (2014). *Rise of the Tomb Raider Trailer [E3 2014]* [Vidéo en ligne]. Disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=uL8bBf7UANc>>

pouvoir cerner les émotions se dessinant sur le visage de leurs protagonistes à travers des images en gros plan et des cinématiques non-interactives, mieux ils pourront se laisser saisir à leur tour. On comprend que Cage tente, dans un discours quelque peu promotionnel, de proposer de nouvelles ressources aux créateurs pour faire des jeux émouvants avec les nouvelles possibilités de la dernière console de Sony. Cependant, il semblerait réducteur de croire que l'émotion émanant d'un jeu narratif ne dépend que de son photoréalisme ou même du réalisme comme tel. Il est sûrement aussi question d'avoir des personnages crédibles et un récit bien construit et mis en scène. Également, Cage fait avant tout partie d'un courant de pensée de développeurs qui ont pour mission de créer des jeux à forte inspiration cinématographiques au même titre que la lignée des *Uncharted* (Naughty Dog, 2011-2016) et des *Metal Gear Solid* (Konami, 1998-2015). Ces jeux se rapprochent davantage de ce que l'on pourrait qualifier de « films interactifs » ou encore « films-jeux ».

De l'autre côté, on retrouve des jeux se prêtant à une sorte de « récit dont vous êtes le héros ». Des jeux narratifs comme ceux de Bioware ou encore ceux des studios Telltale Games revendiquent davantage un système de narration interactive pré-scriptée, notamment à travers des choix qui se veulent caractérisants pour les personnages. Le premier *Mass Effect* (Bioware, 2007) met par exemple le joueur devant une décision impossible lors d'une mission sur la planète Virmire : il doit choisir entre sauver son amie et meilleur soldat, ou le confident auprès duquel elle livre régulièrement ses états d'âme et avec qui elle commence à vivre une romance. Ce choix en dit autant sur son personnage que sur le joueur lui-même : va-t-il choisir l'amitié et le devoir, ou l'amour et ce qui le rattache à son humanité ? Aussi, comme le soulève Bernard Perron dans son article « Emotions in videogames: Are you concerned », « (...) moral decisions are regarded to be the most thought-provoking and emotion-triggering

ones » (Perron, 2016). Ainsi, l'intelligence des jeux *Mass Effect* (et c'est probablement ce qui a également fait la force de précédents opus de Bioware tels que *Knights of the Old Republic* (Bioware, 2003) et *Jade Empire* (Bioware, 2005)) était notamment de développer la psychologie des personnages non-joueurs tout autant que celle du personnage principal: « By equipping supporting characters with agendas of their own, the games have allowed a coherent narrative experience that is dependent on the motivations of supporting characters instead of that of the player character » (Jørgensen, 2010, p315). C'est donc après s'être familiarisé avec le passé respectif des personnages ainsi que les ambitions des membres de l'équipage que les choix moraux liés à chacun d'entre eux n'auront que plus d'impact et ne seront que plus dramatiques, voire culpabilisants pour le joueur. Les jeux de Telltale Games, qui sont eux aussi des récits pré-scriptés actualisés par les choix des joueurs, n'ont de cesse d'exploiter cette ambivalence entre développement d'attachement à des personnages et prise de choix moraux à leur égard. Dans *The Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013) notamment, le personnage principal, Bigby, figure merveilleuse du grand méchant loup dominé par la force et la violence, développe un intérêt amoureux pour la frêle et juste Blanche-Neige. Pour parvenir à l'aboutissement de l'enquête, et par extension, la réussite du jeu, il peut se laisser guider par ses accès de violence en menant des interrogatoires musclés, ou opter pour des méthodes plus conciliantes. Cependant, plus il laisse parler sa nature animale, plus il doit subir le rejet de sa potentielle bien aimée. Ainsi, le joueur est mené à guider ses choix moraux non pas pour la réussite du jeu mais pour le bien de ses personnages.

Qu'il s'agisse de jeux narratifs à vocation cinématographique comme ceux de Kojima ou Cage, ou de jeux narratifs se rapprochant de « récits dont vous êtes le héros », ces expériences demeurent assez contrôlées dans la mesure où, par ses actes, le joueur vient

actualiser un récit déjà écrit. Même si des jeux comme ceux de Telltale Games, Bioware et Cage tentent de troquer une partie de leur contrôle narratif contre des choix pré-scriptés, ces genres de jeux émeuvent le spectateur à travers une expérience soumise à un contrôle auteurial fort et à un récit très guidé. À rebours de ce genre, d'autres jeux narratifs dont le photoréalisme est loin d'être une préoccupation première tentent de susciter l'émotion de leurs joueurs mais avec des histoires bien moins explicites, laissant plus de place aux mécaniques et au sens qui en émane. Le meilleur exemple est probablement un jeu indépendant nommé *Brothers: a Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013) dans lequel le joueur contrôle deux frères via respectivement l'un ou l'autre des *joysticks* et gâchettes de sa manette. Il brave l'adversité avec eux, sans que la moindre *voix-off* ou le moindre dialogue intelligible ne puisse guider la construction du sens qu'il bâtit derrière cette histoire ou ses propres actions. Lorsque survient finalement la mort de l'un des deux frères, le *joystick* et la gâchette qui servaient à le diriger se transforment en contrôles fantômes, de sorte à ce que le joueur ne doive pas seulement faire face à la perte d'un protagoniste avec lequel il a cheminé, mais à une véritable perte mécanique. Cependant, le jeu ne se termine pas sur ce point, il exige en effet que le joueur surpasse cette perte et poursuive son chemin afin d'achever l'objectif final; tout en rappelant cette présence nouvellement absente par des vibrations de la manette à chaque fois qu'il rencontre des obstacles qui nécessiteraient l'aide du frère défunt. C'est comme si l'incarnation mécanique permise par les *joysticks* et gâchettes permettaient de décupler l'expérience émotionnelle du joueur. La perte palpable de ces deux points d'ancrage symbolisant la mort d'un des deux frères ne vient que renforcer le sentiment de deuil qui l'assaille. Ce point de vue dans lequel les mécaniques de jeu viennent renforcer et/ou porter l'émotion du joueur dans un jeu narratif vient se heurter à un constat que font des développeurs de jeux tels que Randy

O'Connor (2013) et Ozzie Smith. Selon eux, les concepteurs passent peut-être trop de temps à penser séparément mécaniques et narration, mais aussi, ont tendance à trouver des histoires plus ambitieuses ou des façons de raconter des histoires plus complexes, au lieu d'explorer des mécaniques pour les raconter. Ozzie Smith commente lui-même dans l'article de Randy O'Connor :

Instead of trying to create new interesting mechanics, it seems like many narrative-focused games of the past few years just strip away mechanics instead (Walking Dead, Proteus, Heavy Rain, etc), leaving them barely interactive (and thus for me hard to consider "games"). [...] I believe that the important stories in games are the stories about what happens to the player through the mechanics of the game. (O'Connor, 2013)

On vient ici s'attaquer à une question ontologique du média vidéoludique reposant sur ce qu'André Gaudreault et Philippe Marion (1998) appellent la « médiativité ». Autrement dit, selon Gaudreault et Marion, chaque média détient des potentialités de représentation spécifiques: « Cette capacité est régie par les possibilités techniques de ce média, par les configurations sémiotiques internes qu'il sollicite et par les dispositifs communicationnels et relationnels qu'il est capable de mettre en place» (1998, p48). Après les débats menés sur la nature des jeux vidéo opposants ludologues et narratologues, il a été notamment communément admis que l'essence du média vidéoludique reposait sur l'interactivité (Aarseth (1997), Murray (1997), Salen et Zimmerman (2004)). Ainsi, lorsque des développeurs tels que David Cage tentent de mettre en émoi leur joueur en focalisant leur énergie sur le photoréalisme et des scènes dialoguées en gros plan, ne limiteraient-ils pas leur art aux potentialités expressives du cinéma au lieu d'aller explorer comment dans l'interactivité et le système de mécaniques de jeu on peut voir naître également l'émotion? D'un point de vue plus global, la question principale que nous allons tâcher d'explorer consiste à déterminer comment sans se limiter aux modèles des « récits dont vous êtes le héros », ou à une imitation du

cinéma, les jeux vidéo narratifs peuvent émouvoir davantage à travers le potentiel expressif de leur système et de leurs mécaniques?

Mon hypothèse est que ce potentiel expressif se caractérise par la notion de contrôle, mais également, que pour qu'un jeu vidéo émeuve à travers son expérience, il faut qu'il soit mit en phase (Odin, 2000), ou du moins pensé, dans sa globalité pour concourir à celle-ci, aussi bien à travers sa dimension artistique, fictionnelle que vidéoludique. En outre, nous allons tenter de comprendre ici comment on peut voir naître l'émotion dans l'interactivité. Pour ce faire, nous allons notamment enquêter sur ce qui constitue l'attachement aux personnages des fictions médiatisées par les jeux vidéo, non pas en interrogeant les récits ni la façon dont ceux-ci sont racontés, mais plutôt en s'intéressant aux notions de contrôle et de *gameplay*. En somme, il s'agit d'étudier comment certains systèmes de jouabilité viennent renforcer l'émotion et l'empathie du joueur en explorant d'autres avenues que leur simple scénario et le photoréalisme de leurs images.

Dans cette mesure, nous commencerons par définir cette sacro-sainte émotion dans un survol général afin de comprendre en soi sa fonction, comment elle est construite et utilisée dans la fiction, puis dans les jeux narratifs. Nous étudierons plus exactement comment celle-ci a été abordée dans la fiction cinématographique, notamment avec les concepts de sympathie et d'identification. Nous pourrons ainsi mieux en tirer les ressemblances et divergences avec les jeux vidéo dont on verra qu'ils reposent sur un rapport d'actant plus que sur une posture de témoin. Enfin, à la suite des travaux de Bernard Perron (2006), cela nous permettra de mettre en place trois types d'émotions propres aux jeux vidéo: les émotions fictionnelles, artistiques et vidéoludiques.

Dans un second temps, nous verrons que même si les jeux vidéo possèdent des éléments de grammaire et potentiels expressifs similaires au cinéma, la notion de contrôle envisagée à travers la dimension vidéoludique caractérisant les jeux vidéo va susciter de nouvelles implications sur l'expérience émotionnelle du joueur, notamment à travers son sentiment d'*agency*. Nous explorerons comment les jeux vidéo narratifs peuvent jouer avec ce sentiment d'*agency* pour susciter des réactions émotionnelles à travers les exemples d'*Heavy Rain* (QuanticDream, 2010), *The Walking Dead* (TelltaleGames, 2012) et *Life isStrange* (Dontnod, 2015)

Enfin, nous étudierons de plus près à travers les analyses de jeux tels que *Brothers: a Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013) et *Papo & Yo* (Minority Media, 2012), comment un discours et une expérience émotionnelle peuvent émaner des mécaniques de jeu et concourir aux côtés des dimensions fictionnelle et artistique à une expérience propre à sa médiativité. Loin de se limiter à des jeux sérieux et à leur portée idéologique, nous verrons que le jeu vidéo peut également utiliser ses capacités expressives pour servir un discours artistique et une expérience émotionnelle.

Chapitre 1: L'émotion en question

Avant de s'immiscer dans l'écosystème affectif du média vidéoludique, il nous faut nous interroger d'abord sur ce qu'on entend par émotion. Dans un ordre général, les émotions seraient à la fois innées biologiquement et acquises socialement. Elles peuvent garantir la survie d'un individu en le préparant à agir en cas de danger. Elles peuvent remplir des fonctions sociales comme celle de la communication ou du maintien des rapports sociaux grâce notamment à la compréhension empathique d'autrui. Armelle Nugier, une enseignante-chercheuse en psychologie sociale à l'université Blaise Pascal en France, a fait le tour des différentes approches contemporaines sur la psychologie de l'émotion et en vient à la définition suivante :

Aujourd'hui les théoriciens qualifient l'émotion de phénomène multicomponentiel (avec plusieurs composantes) pouvant être caractérisé par les réactions expressives, comme le sourire, le froncement de sourcil, l'intonation de voix, la posture; par les réactions physiologiques comme la fréquence cardiaque, le flux sanguin, la production des larmes; par les tendances à l'action et les réactions comportementales, comme l'attaque, l'évitement, la fuite, la recherche de support social; par les évaluations cognitives comme la pensée d'avoir été injustement traité par une autre personne; et enfin par l'expérience subjective (ou sentiments subjectifs), c'est-à-dire ce qu'on pense ou dit ressentir. (Nugier, 2009)

Dans ce premier chapitre, nous verrons comment les émotions sont définies dans les différents courants majeurs de la psychologie afin d'en retirer les principales caractéristiques qui nous serviront à expliquer l'émotion dans la fiction. Puis, nous étudierons comment celle-ci est construite dans la fiction cinématographique pour finalement nous intéresser à son essor au sein du jeu vidéo qui, nous le verrons repose sur trois aspects : artistique, fictionnel et vidéoludique.

1.1 Les émotions en psychologie et au cinéma

Selon Armelle Nugier (2009), les recherches contemporaines sur la psychologie des émotions recensent quatre grandes perspectives de recherche: la perspective darwinienne, la perspective jamesienne, la perspective socio-constructiviste et la perspective cognitive. Selon elle, ce sont les recherches de Darwin en 1872 qui ont posé les jalons de la recherche sur les émotions. La perspective darwinienne est constituée de deux points fondamentaux: « les émotions sont universelles (on peut les retrouver dans toutes les cultures et tous les pays) et adaptatives (elles auraient favorisé la survie de l'espèce en permettant aux individus de répondre de façon appropriée aux exigences environnementales) » (Nugier, 2009, p8). La perspective darwinienne se concentre particulièrement sur « la fonction des émotions dans le contexte de la sélection naturelle » (Nugier, 2009, p8) et traite en grande partie des émotions dites primaires. Les émotions primaires, basiques ou discrètes sont « un petit ensemble d'émotions (peur, joie, tristesse, dégoût, colère) censées être innées et ainsi avoir des bases biologiques permettant de les différencier les unes des autres. Elles seraient universelles, c'est-à-dire qu'elles se manifesteraient de façon identique quelle que soit la culture des individus » (Nugier, 2009, p13). Par exemple, à l'époque des premiers hommes, le dégoût, associé à l'expression faciale du rejet de nourriture et d'odeurs nauséabondes, avait une fonction de survie bien définie : éviter l'empoisonnement des autres congénères par ingestion de substances dangereuses. Les limites de cette approche reposent surtout sur la considération que l'utilité de certaines émotions fait partie d'« habitudes ou (de) pratiques anciennes » (Nugier, 2009, p9) dans la mesure où notre vie n'est plus menacée par tout ce que nous ingérons; mais que nous aurions conservé par exemple l'expression du dégoût comme un

vestige du passé. Cependant, des chercheurs comme Harris (1989) et Eisenberg (2000) ont démontré l'utilité toujours actuelle de ces émotions primaires dans le cadre de régulation sociale des comportements, à savoir notamment l'anticipation de comportements susceptibles de blesser autrui.

Un autre courant biologiquement déterminé est plus adapté à notre vie contemporaine: l'approche Jamesienne. Selon William James: « faire l'expérience d'une émotion c'est d'abord faire l'expérience des changements corporels ou physiologiques qui l'accompagne. Sans la perception de ses changements, il est impossible de faire l'expérience des émotions » (Nugier, 2009, p9). Autrement dit, c'est parce que nous percevons un changement corporel en réponse à une émotion que nous faisons l'expérience de celle-ci. Les études de James ont été sujettes à certaines controverses par Walter Cannon (1927) qui a mis en évidence le fait que la reproduction artificielle de réactions neuronales ne causait pas toujours une réaction émotionnelle, mais surtout le fait que certains changement corporels tels que les sueurs froides pouvaient apparaître dans des situations émotionnelles et non-émotionnelles puisqu'elles sont symptomatiques à la fois de la peur et de la fièvre. Toutefois, l'approche Jamesienne a été remise au goût du jour à travers des recherches sur l'empathie, notamment grâce aux chercheurs Levenson (1990) et Niedenthal (2007) ayant mis en évidence le fait qu'imiter l'expression faciale d'une personne ressentant une émotion faciliterait la compréhension de ce qu'elle peut ressentir. Ainsi, comme le fait remarquer Nugier au sujet de James: « ces recherches offrent un certain support à l'aspect rétroactif de l'expression émotionnelle sur le ressenti» (Nugier, 2000, p10).

À contre-courant des approches darwinienne et jamesienne, la perspective socio-constructiviste, quant à elle, s'oppose au fait de considérer l'émotion strictement comme un

phénomène biologiquement déterminé. Selon cette approche, la culture et la socialisation des individus, ou le « processus par lequel les individus acquièrent la connaissance des valeurs, les compétences et la sensibilité sociale qui les rendent capables d'être intégrés et de s'adapter à une société donnée » (Nugier, 2009, p13), jouent un rôle majeur dans l'émotion: « les émotions seraient les produits d'une culture donnée qui sont construits par une culture pour cette culture » (Nugier, 2009, p12). James Averill (1980) envisageait lui-même les émotions comme des scripts applicables intériorisés lors de la socialisation d'un individu, « c'est l'interprétation, dans la situation, des liens qui unissent cette situation au système de valeurs et aux référents culturels qui ferait émerger l'émotion et les comportements subséquents. Ceci expliquerait notamment pourquoi les émotions diffèrent parfois d'une culture à l'autre » (Nugier, 2009, p12). Ainsi, sous cet angle, si l'on voulait étudier l'émotion d'un individu, il faudrait comprendre sa culture et les fonctions sociales impliquées.

Enfin, à la suite des chercheurs Perron (2004, 2006), Grodal (2003, 2009), Tan (1994, 1996), etc, ayant déjà posé les jalons des études psychologiques en cinéma et jeux vidéo, l'approche cognitiviste semble considérée comme la plus dominante des théories sur l'émotion, et c'est pourquoi c'est à sa lumière que nous allons acheminer notre réflexion. Cette théorie trouve une certaine parenté avec la perspective socio-constructiviste dans la mesure où elle aussi « situe l'interprétation au cœur du déclenchement de l'émotion » (Nugier, 2009, p12). Cependant, celle-ci se base sur le concept d'*appraisal*, autrement dit les « interprétations et représentations cognitives de la signification de l'événement pour l'individu » (Nugier, 2009, p13) ce qui signifie que l'émotion ressentie par un individu ne dépend pas seulement de sa culture mais de l'individu dans cette culture. Contrairement à la perspective darwinienne, le modèle d'*appraisal* n'implique pas « qu'un événement donné soit directement et

obligatoirement lié à une émotion précise et prédéfinie » (Nugier, 2009, p11), au contraire « les émotions que nous ressentons seraient déterminées par la signification personnelle que nous attribuons à la situation dans laquelle nous nous trouvons » (Nugier, 2009, p10). Par extension, cette approche se veut à rebours de la perspective jamesienne puisqu'imiter l'expression faciale de quelqu'un ne donnerait pas nécessairement la même émotion. Enfin, l'expérience émotionnelle est également couplée d'un état de préparation à agir, c'est ce que Frijda (1986) appelle la tendance à l'action. Autrement dit, la « tendance de l'organisme à se tenir prêt pour réagir à la situation. Les tendances à l'action ne s'accomplissent pas forcément. L'individu ressent néanmoins une activation physiologique intense, comme s'il allait effectivement accomplir un acte » (Nugier, 2009). Si l'émotion pousse à l'action, elle ne domine pas la psychologie pour autant et demande à être évaluée.

1.1.1 L'émotion comme tendance à l'action

Plus en détail, les émotions se définissent selon le chercheur en psychologie cognitiviste Klaus Scherer comme étant: « an episode of interrelated, synchronized changes in the states of all or most of the five organismic subsystems in response to the evaluation of an external or internal stimulus event as relevant to major concerns of the organism » (Scherer, 1987). Scherer distingue d'ailleurs les émotions des sentiments qui, selon lui, sont davantage une composante, un processus de l'émotion: « feelings integrate the central representation of appraisal-driven response organization in emotion » (Scherer, 2004). Le cerveau humain est doté d'un dispositif inné pour le traitement de ces émotions. Comme en fait état Philippot (2007), selon Scherer, il existe cinq dimensions fondamentales dans l'évaluation de cette émotion se présentant dans un ordre logique et chronologique (Philippot, 2007, p13).

Premièrement, l'apparition soudaine d'un événement inattendu est analysée par notre cerveau comme étant nouveau. S'ensuit alors l'étape de l'évaluation de la valence, durant laquelle le sujet va déterminer si l'événement inattendu est positif ou négatif, plaisant ou déplaisant.

Dans une troisième étape, cette évaluation émotionnelle va établir si ce nouvel événement détecté est pertinent par rapport aux buts et besoins de l'individu. Cette dimension de rapport aux buts est basée sur des concepts de la théorie de l'autorégulation de Carver&Scheirer (1990, p19). « Selon cette théorie, chaque individu est habité par une hiérarchie de buts. Cette hiérarchie s'étend des buts sur-ordonnés très généraux, comme par exemple, préserver son intégrité physique ou maintenir ses liens sociaux et son intégration sociale, à des buts très spécifiques comme par exemple, arriver à se lever le matin pour aller au travail » (Philippot, 2007, p17). Aussi, selon cette théorie de l'autorégulation, chaque individu, va de façon naturelle et innée avoir une tendance automatique à mesurer s'il se rapproche ou s'éloigne de ses buts. Philippot rajoute que « ces gradients de rapprochement ou d'éloignement par rapport aux buts détermineraient la présence d'émotions positives ou négatives » (Philippot, 2007, p7). Selon Scherer, cette dimension de rapport aux buts est directement liée à la notion d'identité et de concept de soi dans la mesure où nous allons garder en mémoire tous les événements de notre vie qui nous définissent. Autrement dit, les buts que l'on poursuit vont agir comme un filtre dans la sélection des informations pertinentes à garder en mémoire. Automatiquement, on va s'attarder sur des détails pertinents pour l'achèvement de notre objectif mais surtout, un événement positif ou négatif va acquérir « une signification émotionnelle de par le rapport qu'il entretient avec les buts poursuivis.» (Philippot, 2007, p28). Aussi, au-delà de cette dimension de rétention d'information par

rapport à nos buts, ceux-ci ont également des fonctions structurelles et organisationnelles de façon à optimiser leur accomplissement. En effet, d'un point de vue cognitif, notre cerveau dispose d'un « planning processor » (ou processeur de planification) qui nous permet de donner un sens à nos actions, mais surtout de les coordonner en nous fixant des buts. Par exemple, Oatley (1994) explique: « Mon but est d'envoyer une carte d'anniversaire à mon ami mais pour cela, je dois acheter une carte et un timbre d'abord.» Ainsi, on va procéder à un enchaînement d'actions logiques, de micro actions qui vont nous permettre d'atteindre notre but principal.

Après cette notion d'évaluation de rapport aux buts, Scherer souligne aussi l'importance d'une quatrième étape, celle de l'évaluation du potentiel de maîtrise: « un événement qui peut potentiellement faciliter la poursuite d'un but doit pouvoir être exploité. Réciproquement, un obstacle possible dans la poursuite des buts doit être éliminé, évité ou contourné » (Philippot, 2007, p19). Selon Scherer, lors de cette étape, le sujet est amené à trouver la cause de l'événement négatif ou positif et à comprendre s'il a agi de façon volontaire ou non. Si la causalité des événements est imputée au sujet, elle sera plus facile à accepter que si elle provient de facteurs extérieurs. Dans le cas contraire, on assistera souvent à l'expression d'un sentiment d'impuissance. Justement, « Une autre facette de l'évaluation du potentiel de maîtrise, directement liée à l'évaluation de la causalité est celle du contrôle. Il peut s'agir du contrôle tant sur les causes de l'événement que sur ses conséquences » (Philippot, 2007, p20). Autrement dit, un sujet pourra se sentir désarçonné et anxieux devant un événement qui lui échappe et devant lequel il se sent impuissant. À l'inverse, il peut aussi adopter une attitude active vers l'acceptation. Cette notion de contrôle et de lutte pour le garder est sans doute liée de près ou de loin à la notion de tendance à l'action définie par

Frijda (1986). On entend ici, par tendance à l'action, des prédispositions internes à accomplir des actions pour se sortir d'un environnement toxique et veiller à sa propre survie ou son propre bien-être :

Les tendances à l'action sont des dispositions internes (ou leur absence) à accomplir certaines actions ou certains changements relationnels avec l'environnement. Les tendances à l'action sont donc l'activation, mais pas encore la réalisation, d'un script comportemental qui vise à changer la relation entre l'individu et son environnement. (Philippot, 2007, p29)

Il s'agirait presque d'une motivation, d'un moteur de l'action qui prédisposerait le sujet à intervenir, à ne pas rester contemplatif devant un événement négatif ou positif pour lui ou pour une personne, un personnage, ou un objet pour lequel il a de l'intérêt: « Quand une signification émotionnelle est activée, l'organisme réagit immédiatement et dans toutes ses composantes pour faire face au défi que constitue le caractère émotionnel de la situation » (Philippot, 2007, p29). Carl Therrien rattache ce désir de maîtrise au cadre vidéoludique en décrétant que celui-ci est « relayé par l'émotion fictionnelle - le désir de vaincre une menace appartenant à un univers fictif » (Therrien, 2013, p237).

Enfin, la cinquième et dernière dimension du processus d'évaluation de Scherer est celle du rapport aux normes. Autrement dit, on évalue ici l'événement par rapport aux normes externes relatives à la société, et internes relatives aux individus: « il s'agit de déterminer si ce qui se passe, particulièrement dans le cas d'un comportement ou d'une action, est en accord avec les normes sociales, les conventions culturelles ou les attentes de personnes proches. » (Philippot, 2007, p21). Dans le cas des normes internes, on va se référer aux « valeurs et [aux] normes internalisées par le sujet et qui font partie de l'image de lui qu'il s'est forgée ou d'idéaux vers lesquels il tend » (Philippot, 2007, p21).

À la lumière de ce que nous dit Scherer, nous pouvons en déduire que l'émotion est davantage un processus mental reposant sur l'évaluation de plusieurs critères (nouveau, valence, etc.) venant affecter un équilibre en place et la poursuite des buts de l'individu. Cette émotion va autant jouer sur les capacités mémorielles que structurelles de l'individu, qui va devoir optimiser ses actions en vue de répondre à l'élément perturbateur. Aussi, l'émotion est en tout et pour tout un moteur de l'action (voire, de la réaction).

1.1.2 Les émotions dans la fiction cinématographique

En tentant de comprendre ce qui met en émoi les spectateurs d'un film, Tan (1994) avait opté pour une approche cognitive en privilégiant notamment l'approche de Frijda et sa théorie de la tendance à l'action, dans la mesure où cette approche est bien adaptée pour comprendre la source des stimuli émotionnels d'un spectateur. Le paradoxe que soulève principalement Tan, c'est le fait que les spectateurs se retrouvent impliqués émotionnellement dans une œuvre alors qu'ils sont pleinement conscients qu'il s'agit d'un artefact et qu'on leur présente une illusion. Pour comprendre ce phénomène, il va évaluer les tenants et aboutissants de l'émotion filmique.

1.1.2.a) Les préoccupations

Tout d'abord, selon Tan, ce qui fait le pont entre la diégèse et les stimuli émotionnels du spectateur, c'est le « concern » (ou préoccupations). Autrement dit, pour qu'il y ait émotion, il faut que des intérêts émotionnels, des préoccupations envers les personnages soient établis: « There must be something in the subject that interacts with the stimulus to determine

both the relevance and meaning of situations in the world. The subject has “concerns”, more or less stable preferences for certain states of the world » (Tan, 1994, p9). En d’autres termes, pour que l’action soit engageante émotionnellement, il faut que les préoccupations des personnages et du spectateur soient mises à l’épreuve. Selon Oatley, c’est donc grâce à ces préoccupations initiales contrariées que l’émotion et la tendance à l’action telle que la conçoit Frijda (1986) vont devenir moteur de l’action: « Typically an emotion is triggered by a noticeable event, and at its core is a change readiness for action as the significance of this event is evaluated in relation to the person’s concerns » (Oatley, 1994, p54).

1.1.2.b) Diégétisation

« Film establishes a number of illusions that are difficult to escape » nous confie Tan (1994, p10), afin de mettre en évidence le fait que l’émoi filmique repose sur la condition d’emmener le spectateur dans une illusion de réalité. Noël Burch appelle ce phénomène *l’effet diégétique* (Burch, 1979, p19) tandis que Roger Odin préfère le terme de *diégétisation* et *d’impression de réalité* (Odin, 2000, p19). Il s’agit en somme pour le spectateur de se construire mentalement le monde qui lui est présenté dans une fiction. Selon ces deux auteurs, le mouvement joue un rôle décisif dans ce phénomène. Tout d’abord, le spectateur va devoir, pour reprendre les termes d’Odin, produire un « effet de monde » c’est-à-dire, prendre conscience que la diégèse qui lui est présentée peut constituer un espace habitable continuant d’exister en dehors de son point de vue et de sa présence. Ensuite, les plans ainsi que les mouvements de la caméra vont générer une impression de réalisme du monde présenté: « For instance, camera movement, like the movement of the head, gives rise to motion parallax crucial for perception of depth » (Tan, 1994, p11). Ainsi, pour Tan: « Apparent motion in

traditional cinema [...] creates a sense of depth and ego movement that together cause the illusion of physical presence in the world of the story in the film » (Tan, 1994, p12). Odin considère une composante supplémentaire nécessaire à la diégétisation par rapport à Burch, qui est celle de l'*effacement du support*; autrement dit, dans le cas du cinéma, que le spectateur oublie qu'il est face à un écran. Ainsi, c'est grâce à cet effacement du support et cette impression de réalité que le spectateur a l'impression d'être physiquement présent dans cet espace habitable et qu'il peut se laisser saisir émotionnellement par ce qui lui est présenté.

1.1.2.c) Le spectateur en tant que témoin invisible

Selon Tan, la diégétisation n'est pas le seul phénomène procurant cette illusion de présence au spectateur dans la diégèse; le fait que son point de vue soit dirigé, voire, contrôlé vient jouer un rôle complémentaire. En effet, c'est le film qui choisit pour le spectateur le point de vue et le champ de vision auquel le spectateur va avoir accès :

The viewers are also given the strong impression that their movement and sight is being controlled. As viewers, we adopt a variety of points of observation in space, but the selection and timing of them are completely beyond our control. It is the film that imposes them upon us. (Tan, 1994, p14)

Autrement dit, le spectateur peut laisser libre court à sa pensée et s'imaginer comme étant le témoin invisible d'une diégèse qui lui est présentée (Tan, 1994, p16). Cette sensation d'être le témoin privilégié de l'action diégétique ou du moins, d'un spectacle cinématographique vient jouer de pair avec l'impression que le monde fictionnel existe indépendamment du monde du spectateur. Aussi, en tant que témoin, le spectateur n'a ni le contrôle sur les informations qu'on lui donne, ni la capacité d'intervenir. Cependant, même si le point de vue est donné objectivement par la caméra, chacun des spectateurs va faire sa propre lecture, adopter sa propre perception de ce qu'il va voir: « It is important to note that,

despite the fact that the audience consists of many individuals, each viewer experiences the view of any scene offered by the camera as his or her own view » (Tan, 1994, p17). Ceci laisse donc l'opportunité à chaque spectateur d'être affecté personnellement par l'impact des événements de la diégèse. Enfin, Tan note que le fait que le spectateur ne puisse pas interagir avec le cours des événements a tendance à amplifier l'effet diégétique (Tan, 1994, p17). De ce fait, les émotions du témoin reposent essentiellement sur des tendances d'actions virtuelles, comme la volonté de conseiller ou d'aider un protagoniste, plutôt que d'agir directement (Tan 1994, p18).

1.1.2.d) La sympathie du spectateur

Si le spectateur est le témoin d'une scène et est incapable d'influer sur l'action, cela ne signifie pas forcément qu'il dispose des mêmes informations que les personnages, comme on peut souvent l'observer dans le cas de l'ironie dramatique où le spectateur connaît certaines informations essentielles que les protagonistes ignorent. Ceci peut par exemple entraîner le rire du spectateur tandis que les protagonistes ressentent de la terreur à cause d'une information mal interprétée ou inconnue. Dans ce cas, « As Tan says, your emotions are not exactly like those of any of the characters, and hence there are possibilities of irony and others effects » (Oatley, 1994, p62). Cependant, ce qui compte d'après Oatley, ce n'est pas que le spectateur ressente exactement le même impact émotionnel que le protagoniste qu'il observe, comme ce serait le cas dans l'empathie, mais plutôt que le spectateur comprenne les implications des événements par rapport aux préoccupations préétablies et qu'il raisonne comme si la situation se présentait à lui. Autrement dit pour Oatley:

The writer creates «objective correlatives», images, predicaments, as they occur to characters in the story. According to this theory responding to art is not much different from responding to events in real life. In life formulae for emotions are represented, in art they are re-presented: the same processes occur when you see the events in a film happening, as if you were among a group of people in a street or in a house. (Oatley, 1994, p62).

Le spectateur sollicite les mêmes fonctions cérébrales que s'il était confronté à la situation présentée dans le récit filmique, cependant, « because you are inviolable in the imagined world, your emotional response is mainly of sympathy with the characters to whom the events are happening » (Oatley, 1994, p62).

1.1.2.e) L'identification du spectateur

Nous avons vu par le biais de l'approche cognitive que la poursuite de buts occupe une part importante dans la naissance de l'émotion: « la signification émotionnelle des situations dépend des buts et des capacités de réaction, de compensation de chaque individu dans chaque situation » (Nugier, 2009, p12). Dans la fiction, ces buts nous permettent de nous identifier à un personnage et de donner du sens à ses actions, surtout dans le cas du cinéma qui, d'après Tan, a la particularité de mettre en scène des personnages orientés par des buts à accomplir (Tan, 1994, p21). Nous venons tout juste de voir que dans le cas de la naissance de la sympathie pour un personnage fictionnel, le spectateur sollicitait les mêmes fonctions cérébrales que s'il faisait lui-même face à la situation. Pour Oatley, l'identification fonctionne sur le même principe:

When reading a novel or watching a drama we can take on a character's goal. We connect actions into meaningful sequences by entering them into the same planning processors. Then, remarkably, we experience emotions as these plans meet vicissitudes. The emotions do not just mirror those of the character. Though the plan is simulated, the emotions are our own. Some emotions may be in sympathy and memory [...]. Others [...] are set up by impact of events on the goals and plans of the character with whom we identify. (Oatley, 1994, p68-69)

Autrement dit, c'est en adoptant mentalement le processus de planification nécessaire à la réalisation de l'action que l'on va faire corps avec les buts de nos protagonistes. Et c'est grâce à cette simulation que nous ressentons nous-mêmes les émotions propres à la situation du personnage face à ses objectifs réalisés ou compromis. On peut alors ici supposer qu'il sera ainsi beaucoup plus facile d'adhérer aux quêtes de personnages évoquant des sentiments universels compréhensibles par le commun des spectateurs comme celles de l'amour d'un parent pour son enfant par exemple. Également, puisque l'appréhension d'une émotion est liée à la mémoire selon Oatley (1994, p63), ressasser mentalement une situation déjà vécue par le récepteur risquera de faire appel à des souvenirs et des émotions déjà vécues et ne viendra que renforcer le sentiment d'identification et l'émoi du spectateur.

1.1.2.f) L'*attitude en-face*

Enfin, au-delà de ces différents aspects, certains films cherchent à renforcer l'impact émotionnel de leur spectateur en empruntant des voies plus viscérales. C'est souvent le cas dans les drames où les réalisateurs cherchent, parfois de façon outrancière, à mettre en avant à l'écran les expressions dramatiques du visage de leurs personnages: « Film viewers try to construct the significance of the situation as perceived by the character, cued by the latter's expressions or other behavior as well as their knowledge about the situational context. » (Tan, 1994, p20). Manifestement, ce procédé appelé *attitude en-face* par Frijda (1956) était souvent utilisé dans les films traditionnels où l'on attendait du spectateur une observation attentive du comportement et des réactions des personnages face à des événements, tout particulièrement dans les mélodrames (Tan, 1994, p22).

En résumé, l'émotion filmique repose sur la nécessité d'établir des préoccupations initiales qui vont être mises à l'épreuve. Et ce sont ces préoccupations contrariées qui vont être le moteur de l'action. Pour que le spectateur se laisse porter par l'émotion filmique, il va devoir *diégétiser* ou du moins prendre conscience que la fiction qui lui est présentée peut constituer un espace habitable dans lequel il peut observer cette illusion de réalité exister parallèlement à lui. L'effacement du support filmique vient quant à lui renforcer cette illusion de présence dans le spectacle d'un monde dont le spectateur est le témoin privilégié. Une fois ces conditions remplies, face aux implications des événements positifs ou négatifs en rapport aux préoccupations préétablies, c'est en adoptant mentalement le processus de planification nécessaire à la réalisation des actions qu'il va faire corps avec les buts des protagonistes et s'identifier à eux :

We may witness events and experience sympathies and antipathies, we may be stirred by reliving emotion memories, and we may experience emotions that derive from identification with one or more characters as we adopt their goals, run their actions on our planning processes, and discover these plans meeting vicissitudes. (Oatley, 1994, p72)

Cette compréhension émotionnelle peut être renforcée par des procédés d'*attitude en-face* visant à exagérer les réactions émotionnelles des personnages. En somme, l'émotion filmique repose surtout sur des émotions de témoin car au cinéma, le spectateur ne peut pas exercer un contrôle narratif.

1.2 Les émotions en jeu

L'entrée en matière d'un jeu vidéo tel que *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) ne peut que nous mettre en émoi. Dès les premiers instants, une cinématique vient engager le joueur en suscitant chez lui des émotions mêlant à la fois tristesse, injustice, impuissance et colère.

Dans cette introduction, on entre en contact avec notre principal protagoniste : Joël, un père de famille tentant de s'enfuir avec sa fille vers un lieu sûr. Soudain, un militaire interrompt leur fuite et finit par tirer de sang-froid sur la fille. On assiste alors impuissants à la scène d'un père et de sa fille agonisant lentement dans ses bras, priant pour que tout ne soit qu'un cauchemar. Si l'on voulait analyser cet événement sous l'angle des dimensions de l'évaluation de l'émotion de Scherer, on pourrait dire que l'événement est on ne peut plus soudain (nouveau), désagréable (valence), et contre le but initial de Joël (rapport aux buts), qui était de s'enfuir avec sa fille vers un lieu sûr, et non qu'elle se fasse tuer. Son but, en tant que père, est également de veiller sur les êtres qui lui sont chers comme sa fille. L'événement a été perpétré hors de sa volonté (potentiel de maîtrise absent). Cette action est en désaccord avec les valeurs de la société (en désaccord avec le rapport aux normes) qui punissent le meurtre, particulièrement d'un enfant. Elle est aussi en désaccord avec les valeurs internes du père pour qui son enfant doit être protégée, voire celles du joueur qui attribuait une bienveillance à ces deux protagonistes.

Cette scène est de toute évidence forte en émotion. Pourtant, on ne saurait réduire l'émotion vidéoludique à une seule cinématique. En effet, l'émotion au sein des jeux vidéo est toute aussi complexe à appréhender puisqu'elle résulte à la fois d'un style graphique, de l'animation, de la musique, de l'histoire et du *gameplay*. C'est pourquoi Bernard Perron tente de dresser une typologie de trois types d'émotions (2006) régissant selon lui les jeux narratifs, autrement dit « des jeux qui mettent entre les mains du *gamer* la destinée d'un personnage (ou de plusieurs) devant surmonter différents obstacles dans un monde plus ou moins hostile » (Perron, 2006, p351). Ces trois types sont: les émotions artistiques, fictionnelles et vidéoludiques.

1.2.1 Les émotions artistiques

Commençons par un survol des émotions artistiques dans la mesure où elles sont les plus simples à définir. Selon Perron, comme le joueur a pleinement conscience que le jeu est un artefact, il peut en toute sécurité contempler l'œuvre dont il fait l'expérience et se laisser saisir par elle. Cependant, cette dimension ne repose pas seulement sur la beauté du visuel: « Les émotions artistiques sont suscitées par la construction du récit, les tournures inattendues de l'intrigue, les procédés stylistiques, les manipulations techniques ainsi que par l'ordre formel qu'offre l'organisation de l'œuvre d'art » (Perron, 2006, p356). Le joueur pourra ainsi être en émoi devant la beauté visuelle et le réalisme de la ville et des personnages de *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011), tout comme être fasciné par les références artistiques révélatrices des enjeux du monde dans lequel il est plongé. Par exemple, l'introduction du jeu ainsi que les cauchemars du personnage principal Adam Jensen sont truffés de références au mythe d'Icare pour symboliser l'humanité se brûlant les ailes à vouloir jouer à Dieu ou encore, de références au tableau de la Renaissance *La leçon d'Anatomie du docteur Tulp* de Rembrandt représentant les premières expériences faites sur l'anatomie humaine sur le corps défunt d'un condamné à mort. En plus de référencer l'art en lui-même, cette dernière représentation, est une façon intelligente d'amener le joueur à visualiser l'intériorité d'Adam Jensen, personnage qui se sent mutilé après avoir été blessé mortellement puis ramené à la vie par une équipe de scientifiques pour le transformer en arme humaine.

Illustrations retirées

Figure 1. Sur la gauche, *La leçon d'anatomie du Dr Tulp* (Rembrandt, 1632). Sur la droite, *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos, 2011)

1.2.2 Les émotions fictionnelles

Le second type d'émotions recensé par Perron n'est autre que les émotions fictionnelles ou « les émotions enracinées dans le monde fictionnel et les préoccupations adressées par ce monde » (Perron cite Tan, 1996, p65), telles que les avait identifiées Tan pour le cinéma. Les émotions fictionnelles trouvent leur origine dans la position de témoin du joueur se retrouvant face à des personnages anthropomorphiques avec des buts et un destin susceptibles de le concerner (Perron, 2006 p 352). L'impact émotionnel n'opère pas grâce à la dimension artistique (la beauté des images et du montage) mais bien grâce à la caractérisation des personnages et à la situation fictionnelle, comme c'est le cas dans *Mass Effect 3* (Bioware, 2012) lorsque le joueur peut laisser un de ses équipiers effectuer une mission suicide pour réparer un acte commis. En effet, dans la diégèse de *Mass Effect*, le joueur apprend dès les premiers épisodes qu'une espèce réputée pour leur barbarie, les Krogans, souffre d'un problème de reproduction régulièrement évoqué sous le nom de *génophage Krogan*. Il réalise plus tard que leur infertilité a été sciemment causée par le virus de l'équipe scientifique d'une autre race, les Galariens, pour réprimer la rébellion des Krogans. Dans le troisième opus du jeu, face à une guerre inter-galactique, s'il veut bénéficier de la force de frappe des Krogans

dans ses rangs, il doit alors les aider à répandre l'antidote du génophage sur leur colonie. L'effet dramatique de l'accomplissement de cette mission suicide est hautement porté par le fait qu'en tant que joueur, vous pouvez envoyer un de vos amis volontaire et ancien scientifique dans l'équipe galarienne à l'origine du génophage: Mordin Solus. En le laissant se sacrifier, vous permettez à l'antidote d'être répandu mais surtout, vous laissez votre ami racheter la faute de ses pairs. L'équipier vient d'ailleurs ponctuer ce sacrifice avec le phrasé expéditif qui le caractérise tant: « Mon projet, mon œuvre, mon remède, ma responsabilité ».

Comme Tan l'a montré dans le cas de l'émotion au cinéma, l'émotion fictionnelle liée aux jeux vidéo comporte elle aussi plusieurs composantes qu'il nous faut identifier avant d'entrevoir le troisième type défini par Perron.

1.2.2.a) L'identification

L'émotion liée à la fiction cinématographique et celle liée à la fiction vidéoludique ne sont pas si différentes, toutes deux reposent sur le même fondement : adopter des objectifs.

Both narrative fiction and games allow human participants to take, as it were, rides on goal-and-plan structures that are not those of real life. When we take such rides, we experience the emotions consequent to adopting the goals and engaging in the action sequences that are afforded. (Oatley, 1999, p.444)

Il s'établit une sorte de contrat lorsque le joueur prend la manette et devient vecteur de l'action: celui-ci va faire des buts de ses protagonistes ses propres buts, les aider à lutter contre l'adversité, et faire corps avec leurs attentes: « To be a participant is to take on the goals of the game as one's own » (Oatley, 1992). Et c'est le fait de faire corps avec ces objectifs qui rend possible l'émotion. Aki Järvinen vient renforcer à nouveau cette idée en considérant que « The subsequent result is that the road that players take in trying to attain those goals is beset by

emotions, that is, by valenced reactions towards events, agents, or objects in the game. » (Jarvinen, 2008, p86). Therrien nous fait par ailleurs entrevoir l'univers vidéoludique comme un « environnement psychoaffectif » dans lequel le joueur va trouver une sorte de « gratification affective » (Therrien, 2013, p235) par rapport à ces buts à atteindre. Comme nous l'avons précédemment soulevé, il est plus facile pour un joueur d'adhérer aux buts de personnages qu'il peut aisément comprendre, à savoir l'amour d'un père pour son enfant comme il est question dans *Heavy Rain* (Quantic Dreams, 2010) par exemple. En revanche, l'adhésion est sans doute plus complexe face à des personnages tels que Kratos de *God of War* (Santa Monica, 2005-2013) qui, rongé par une haine de plus en plus extrême et gratuite au fil des opus, fait de la mythologie de l'Olympe le théâtre d'une tragédie Grecque. Son but n'est plus de se venger des dieux qui ont fait de lui le jouet de la fortune, mais d'exprimer son infini courroux en détruisant sans mesure tout l'équilibre du monde en anéantissant les dieux un à un.

1.2.2.b) La préoccupation, c'est l'autre : les émotions à la troisième personne

Selon Torben Grodal, le jeu vidéo est un média plus enclin à susciter ce qu'il appelle des émotions à la première personne, à savoir des émotions tournées vers soi afin de motiver l'action: « First-person emotions are dynamic action-motivating emotions » (Grodal, 2003, p135-136). On parle ici de l'amour, la haine, la jalousie, la curiosité ou le chagrin.

Cependant, il est aussi très favorable au développement d'émotions tournées vers l'autre. On parle ici d'émotions à la troisième personne qui sont des émotions relatives à l'empathie (Grodal, 2003, p135-136). Bernard Perron (2016, p193) nous fait remarquer que notre principale préoccupation affective dans un jeu vidéo narratif, c'est l'Autre, car comme le

dit Ben- Ze'ev (2001): « People are more interesting to people than anything else ». En effet, le jeu vidéo comme le film n'a de cesse de nous mettre face à des protagonistes aux traits humains ou anthropomorphisés et à leurs préoccupations. Sans s'arrêter pour le moment sur l'aspect des mécaniques, de nombreux leviers se cachent derrière cette dimension d'attachement à des personnages fictionnels dans les jeux vidéo.

Bien souvent, on va parler d'empathie comme le soulevait Grodal. Selon Smith (1995), cette empathie consiste en l'adoption de l'état mental et des émotions d'une autre personne (Kennedy, 2011). Chez Lankoski, on parle plutôt d'un processus qui met les émotions de l'un en relation avec les émotions de l'autre (Lankoski, 2007). Enfin, chez Wispé, on définit l'empathie en opposition avec la sympathie qui fait référence à la conscience profonde des souffrances qui doivent être soulagées chez l'autre. Contrairement à la sympathie qui s'arrête à la conscience de l'état de détresse de l'autre, l'empathie s'intéresse à la compréhension de l'expérience de la souffrance: « Empathy is the attempt by one self-aware self to comprehend un-judgmentally the positive and negative experiences of another self; it's a way of "knowing" or "reaching out" for the other person » (Wispé, 1986, p318). Avec Oatley, nous avons vu que comme c'est le cas dans la fiction filmique, l'important n'est pas que le spectateur ressente exactement le même impact émotionnel que le protagoniste, mais qu'il fasse mentalement l'expérience de la situation à laquelle il est confronté en comprenant toutes les implications et en raisonnant comme s'il la confrontait lui-même. C'est ici que la sympathie ou l'empathie jouent un rôle prépondérant dans la mesure où selon Plantinga elles ne sont ni l'une ni l'autre des émotions, mais plutôt une capacité qui prédispose le joueur à se sentir concerné par la situation de l'autre et souvent, à avoir, des émotions en harmonie avec elle (Plantinga, 2009, p98). On peut supposer ainsi que la tendance à l'action peut aussi

émaner d'une sorte de responsabilité dont le joueur se sent investi envers l'autre (le personnage) et qu'elle n'est pas seulement motivée par les émotions à la première personne définies par Grodal. Ainsi, l'émotion qui va émaner des personnages présents dans la sphère vidéoludique ne va pas toujours chercher à se centrer autour de l'avatar mais parfois autour des personnages non-joueurs, les adjouvants du périple avec qui l'on va souvent développer une familiarité. Perron décrit très bien cette dimension d'attachement et d'empathie tournée vers un personnage secondaire à travers son expérience d'*Ico* (Team Ico, 2001), un jeu dans lequel notre personnage-joueur doit aider Yorda (un personnage non-joueur) à franchir les obstacles, notamment en la prenant par la main: « L'interrogation existentielle d'*Ico* est tournée vers l'extérieur, vers l'autre personne [...] » (Perron, 2006, p351).

1.2.2.c) L'attachement au personnage fictionnel

Pour aller plus loin dans cette notion d'attachement à un personnage fictionnel et tenter de comprendre la nature du sentiment de proximité pouvant se développer entre les joueurs et les personnages secondaires, nous pouvons jeter un œil à ce que les chercheurs en communication Horton et Wohl appellent *Parasocial Relationship* et *Parasocial Interaction* (PSI). L'interaction ou la relation para-sociale est un concept qui trouve sa source en psychiatrie mais dont l'utilisation en sociologie des médias a été initiée par Horton et Wohl en 1956 afin d'étudier le phénomène de fascination des « masses » pour les acteurs et présentateurs télévisuels. Horton et Wohl mettent le doigt sur un usage particulier des nouveaux médias de télécommunication: « One of the striking characteristics of the new mass media -radio, television, and the movies- is that they give the illusion of face-to-face relationship with the performer » (Horton et Wohl, 2006). Ainsi, de ce face-à-face émane une

illusion de proximité et d'interaction avec ces personnalités parfois purement fictionnelles. Comme le note Giles: « The most remote and illustrious men are met as if they were in the circle of one's peers; the same is true of a character in a story who comes to life in these media in an especially vivid and arresting way » (Giles, 2002). Bien que l'utilisation de la relation para-sociale n'ait jamais été directement appliquée pour expliquer la proximité entre un joueur et le lien qui l'unit à un personnage de fiction, plusieurs caractéristiques de celle-ci font quelque peu écho à cette relation. Effectivement, Pour Horton et Wohl, cette illusion de proximité opère plus facilement lorsque le personnage s'adresse directement au spectateur en évitant tout comportement ou cadre qui serait trop formel. Dans le cas du jeu vidéo, nous pourrions dire que le personnage non-joueur doit s'adresser diégétiquement au joueur en communiquant directement avec son avatar tout en évitant cette dimension trop formelle. Aussi, il faut que le personnage paraisse sympathique, attrayant, et sincère. Il doit susciter l'admiration, ou du moins, il faut qu'il ait tout pour être apprécié par le joueur et qu'il ait envie de l'aider; pour le peu qu'il emprunte une posture empathique. Enfin, cela rejoint ce que nous décrivions plus tôt: il faut que le joueur adhère aux valeurs et objectifs du personnage non-joueur. À la lumière de ces critères, nous pouvons entrevoir une partie de ce qui lie le joueur à un attachant personnage secondaire tel que Clémentine de *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). En effet, elle s'adresse au personnage joueur d'une façon assez informelle dans la mesure où il entretient avec elle une relation presque paternelle. Également, c'est une enfant innocente et bienveillante qui a perdu la trace de ses parents et qui a besoin de l'aide du joueur pour les retrouver. Il est assez simple de se sentir concerné par ses objectifs et sa détresse.

Toutefois, comme nous le font remarquer Horton et Wohl, ce sentiment d'attachement et de proximité issu de l'interaction para-sociale fonctionne alors que la relation entre une

personnalité médiatique et un spectateur est à sens unique: « The relationship between the persona and any member of his audience is inevitably one-sided, and reciprocity between the two can only be suggested » (Horton et Wohl, 2006). L'idée de la réciprocité uniquement suggérée de la relation qu'un joueur peut entretenir avec un personnage non-joueur est très caractéristique au jeu vidéo. Ce constat nous permet de mettre en évidence qu'il est certainement davantage important d'établir un personnage indigène crédible dans la diégèse d'un jeu vidéo, plutôt que de faire reposer toute cette relation sur l'idée d'une intelligence artificielle qui répondrait à tous les « inputs » possibles qu'il pourrait opérer. Le fait d'être dans l'impression que le personnage est réel, cohérent dans son ensemble, est déjà une base, d'autant plus que la part d'imaginaire laissée au joueur pour combler les vides d'information joue un rôle majeur dans la magie de cette relation.

On se rapproche ici de ce que Janet Murray appelle l'« active creation of belief » ou création active de la croyance (Murray, 2012). Dans *Hamlet on The Holodeck* (1997), elle remet justement en question la notion du poète et philosophe Samuel Taylor Coleridge *suspension of disbelief (willing)* (ou suspension volontaire de l'incrédulité) qu'elle juge trop passive. Selon elle, lorsque l'utilisateur se laisse saisir par un monde imaginaire, il exerce activement sa capacité à créer de la crédulité: « we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience » (Murray, 1997, p110). Dans une œuvre littéraire, le lecteur va se figurer une image des personnes et acteurs qui interpréteront les personnages et les imaginer jouer les scènes qui se dessinent à mesure que les mots défilent. Au cinéma, comme bien souvent dans les bandes dessinées et *comics*, on assemble bout à bout la signification de plusieurs plans et

imaginons les informations manquantes entre les cases ou parfois les scènes du film pour renforcer la cohérence du tout. En somme, pour Murray:

A fantasy novel series or a detailed television story world encourages us to believe in it by being extremely detailed and consistent. When fans are able to explore the world, to ask questions of it, and discover new and consistent facts about it, then their belief increases as a result of their actions and they experience the active creation of belief. (Janet Murray, 2012)

On va également être capable d'expliquer les trous d'une intrigue ou les incohérences scénaristiques d'une fiction en imbriquant des motivations et d'autres éléments logiques pour trouver une explication plausible. Il s'agit là de la mission des *Fan Theories* qui vont par exemple tenter de trouver des explications aux faiblesses du scénario de *Star Wars: The Force Awakens* (J.J Abrams, 2015). Dans l'article du site web d'actualité *Pix-geek* (Elharrar, 2015), on s'attaque par exemple à l'incompréhension de certains fans devant la scène lors de laquelle Kylo Ren tue Han Solo alors qu'il semble rebasculer du côté lumineux de la force, puis à celle où il se fait battre par Rey qui n'a jamais tenu un sabre laser plus de cinq minutes. Les rédacteurs du site, en s'inspirant du *back-story* des films *Star Wars* et en mettant en perspective les motivations et personnalités des protagonistes, en viennent à la théorie suivante: Kylo Ren a une mission à accomplir et tuer l'un de ses proches est une façon d'y parvenir, car il doit infiltrer les Sith; et il ne veut pas vaincre Rey mais la recruter. L'auteur a refusé de voir ici des faiblesses dans le scénario en imaginant que le récit qui lui avait été présenté prenait place dans un tout complexe dans lequel tous ces éléments prennent sens. Il en va de même lorsque des fans sont capables d'élaborer des encyclopédies collectives de type wiki du monde de leurs jeux, telle que celle du monde de *Mass Effect* et d'être capables d'élaborer des *Fan fictions* en imaginant comment les personnages réagiraient à des problématiques qui sont latentes ou non-traitées dans l'univers « officiel » du jeu.

1.2.2.d) L'émotion contagieuse

Pour faire le parallèle avec l'*attitude en-face* dont nous parlions plus tôt dans le cas du cinéma, un autre ressort moult fois employé pour susciter l'empathie et l'attachement du joueur repose sur le fait que selon Therrien (2013), les jeux vidéo sont un média audiovisuel et ont la capacité de susciter des réactions émotionnelles primaires ou viscérales. D'après Coplan, c'est justement l'élément principal qui différencie notre expérience des histoires audiovisuelles de celle des histoires littéraires par exemple. En effet, la contagion émotionnelle requiert directement un engagement sensoriel et implique des processus automatiques, ce qui est propre et unique à notre expérience des histoires audiovisuelles (Coplan, 2006, p26).

Avec ces réactions viscérales, on va surtout parler de notion de contagion émotionnelle, que Coplan définit comme étant une tendance à automatiquement imiter et synchroniser nos expressions, notre voix, notre posture et nos mouvements avec celle d'une autre personne et par conséquent, pour faire écho à la théorie jamesienne, converger émotionnellement. L'émotion est transmise d'une personne à l'autre comme si elle l'attrapait. (Coplan, 2006, p27).

Torben Grodal (2003) et Elaine Hatfield (2009) parlent d'un autre mécanisme qui suscite l'engagement émotionnel du joueur, il s'agit du phénomène du miroir ou neurone miroir. En neurosciences cognitives, le neurone miroir est un mécanisme perceptif qui jouerait un rôle dans les processus affectifs et d'empathie. Le phénomène consiste plus exactement à refléter sur soi une action, une situation, une souffrance subie par un personnage qu'Adam Smith décrit comme suit: « When we see a stroke aimed, and just ready to fall upon the leg or

arm of another person, we naturally shrink and draw back on our leg or our own arm » (Smith, 1759/1976, p4). La notion de neurone miroir implique également une dimension de perception de la douleur chez un semblable. Comme nous l'explique Grodal, c'est grâce aux neurones miroirs que les émotions des expressions faciales résonnent chez l'observateur (Grodal, 2009). Ceci explique notamment la contagion émotionnelle qui émane des gros plans cinématographiques où l'on visualise avec aisance l'expression faciale des protagonistes.

Ce ressort est souvent utilisé dans des jeux comme *Heavy Rain* (QuanticDream, 2010) où pour émouvoir le joueur, on va chercher à lui présenter de façon ostentatoire les visages larmoyants de personnages pour renforcer l'impact d'un événement tragique. Dans cette perspective, on reconnaît l'intérêt des développeurs pour le photoréalisme et l'importance du nombre de polygones présents dans une image que clamait David Cage lors de la conférence de Sony mentionnée plus tôt. En ce qui a trait au neurone miroir, la scène la plus marquante d'*Heavy Rain* demeure celle dans laquelle le tueur offre à Ethan, qui est incarné par le joueur, de s'amputer d'une phalange afin d'obtenir un indice et de retrouver son fils plus vite. En plus de l'horreur psychologique de cette situation, le sentiment de répulsion que peut ressentir le joueur est renforcé par les outils douteux (hache, couteau de cuisine, scie, etc.), l'insalubrité de la pièce et le fait que l'on montre clairement chaque étape de l'amputation au joueur.

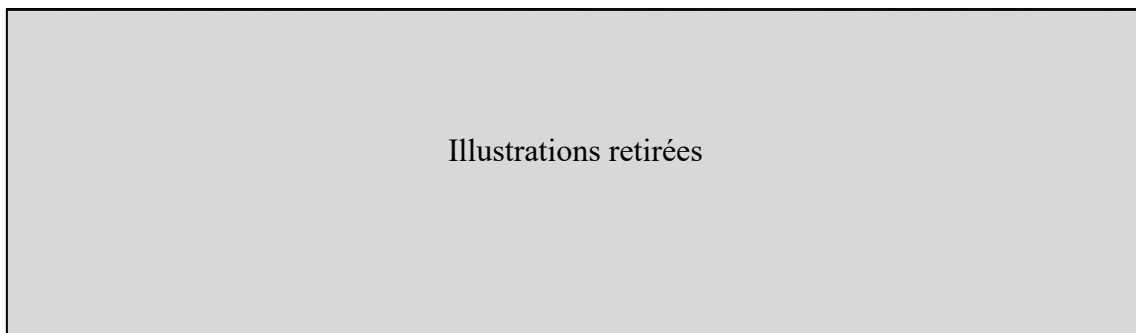


Figure 2. Dans cette séquence d'*Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), le jeu fournit tous les outils pour susciter une émotion viscérale chez le joueur.

Le tout est orchestrée de façon à permettre efficacement ce que Roger Odin appelle une mise en phase narrative ou « processus qui conduit le spectateur à vibrer au rythme des événements racontés » (Odin, 2000, p39). Ainsi, le joueur peut entendre la lente respiration et les lourds battements de cœur d'Ethan, découpés par-dessus le mixe sonore. Son hésitation vient se matérialiser à travers les choix flous qui virevoltent en tremblant au-dessus de sa tête pour mieux emmener le joueur avec lui dans sa confusion. La jouabilité vient accentuer ce moment désagréable en demandant au joueur d'effectuer une série d'actions complexe pour renforcer la difficulté psychologique de l'amputation. En somme, cette séquence a été conçue pour que le joueur y réponde viscéralement.

Cependant, cette façon de susciter des émotions empathiques par des stimulus-réponses n'implique pas l'imagination ni toutes les notions d'identification définies plus tôt. Dans le cas de la contagion émotionnelle, on demeure dans une réaction viscérale involontaire qui peut s'ajouter à l'émotion à la troisième personne mais qui ne la remplace pas. Aussi, nous avons vu plus haut avec la notion d'*attitude en-face* que cette stratégie est empruntée au cinéma dramatique qui, sans doute faute de pouvoir engager son témoin invisible davantage dans l'action du film, fait appel aux réactions viscérales du spectateur pour renforcer l'impact des événements de l'action. Avec la contagion émotionnelle, peut-être vient-on donc emprunter des moyens plus fidèles à la médiativité filmique qu'au jeu vidéo et à la fiction. Également, en déclarant lors de la conférence de Sony mentionnée plus tôt que les émotions des joueurs étaient proportionnelles au nombre de polygones (en somme le détail et la beauté d'une image) et que de ce fait, le photoréalisme devait être mis sur un piédestal dans les jeux vidéo, il se pourrait que David Cage, le développeur derrière le jeu *Heavy Rain*, adressait avant tout un discours très promotionnel à l'aube de la sortie de la PS4 et de ses nouvelles

capacités graphiques, Quoi qu'il en soit, nous dirons ici d'une part, que la conception du « cinéma » en cause ici est très étroite car le cinéma d'animation n'a aucun mal à nous émouvoir, sans question de photoréalisme. D'autre part, il paraît évident que Cage cherche surtout à emprunter des stratégies qui relèvent de la médiativité du cinéma (ou de ses propriétés plastiques) pour émouvoir son joueur, et qu'il passe sans doute à côté de certaines possibilités vidéoludiques. En effet, le photoréalisme ou une haute définition de polygones ne sont pas des conditions *sine qua non* à l'émotion du joueur. Des jeux récents tels que *The Walking Dead* de Telltale Games parviennent à émouvoir leur joueur alors qu'ils empruntent un style graphique en *Cel Shading* emprunté aux *comic books*. Ou encore, nous pouvons invoquer l'exemple le plus canonique quand vient le temps de parler de jeux qui n'ont pas attendu le photoréalisme pour émouvoir leur joueur: *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997). Le joueur vit effectivement un moment traumatisant lorsque Sephiroth surgit et pourfend sauvagement l'innocente Aerith, celle qui fait battre le cœur de son personnage principal et que le joueur a incarné mécaniquement et entraîné pendant des dizaines d'heures. Pourtant, comme on peut l'observer dans les images de la figure 3 ci-dessous, le photoréalisme n'est pas au rendez-vous.



Figure 3. Le moment de la mort d'Aerith a lieu lors d'une cinématique, cependant la séquence est loin d'être photoréaliste.

1.3 Du témoin invisible à l'actant

En résumé, nous avons vu que les émotions du jeu vidéo reposent sur des émotions artistiques liées à l'artefact et à des émotions fictionnelles. La composante de ces émotions fictionnelles n'est pas très différente des émotions cinématographiques dans la mesure où elles nécessitent également une identification des joueurs aux protagonistes et à leurs buts et objectifs. Nous avons vu également que dans la dimension des émotions fictionnelles du jeu vidéo ce qui nous intéresse, c'est l'autre. Autrement dit, c'est l'empathie qui va être moteur de l'action. Ce sentiment nécessaire de proximité entre le joueur et des personnages secondaires trouve davantage sa source dans la cohérence de l'univers, la vraisemblance des personnages ainsi que l'imaginaire du joueur. Enfin, tout comme dans le film, le photoréalisme et les gros plans cinématographiques peuvent servir à renforcer l'émotion fictionnelle en suscitant une empathie viscérale. Cependant, cette mécanique n'est pas indispensable à l'émoi du joueur, comme en attestent des jeux dans lesquels on ne peut même pas distinguer le visage de ses personnages dû à un style graphique minimaliste (voir figure4) comme c'est le cas dans *Passage* (Jason Rohrer, 2007) où l'on fait vivre au joueur l'expérience de la vie et du deuil dans un univers de style rétro.

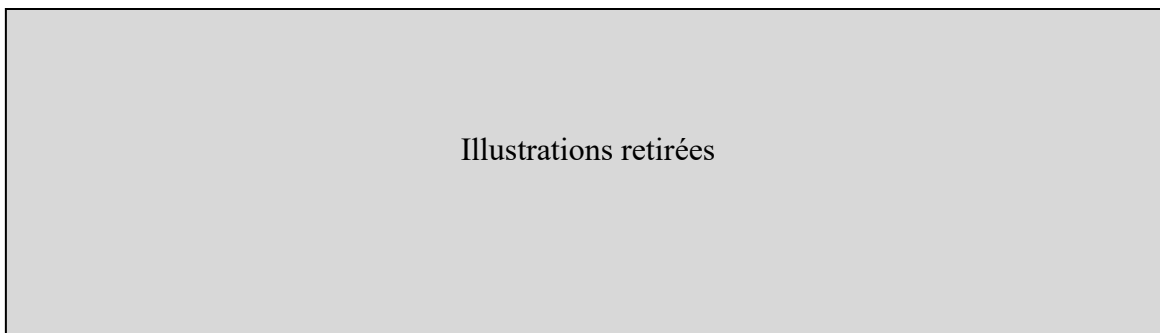


Figure 4. *Passage* (Jason Rohrer, 2007) capture d'écran personnelle, un jeu évoquant le cheminement de la vie d'un couple et le deuil de perdre l'autre façon très minimaliste

En effet, tel que le soulève Jacob Aron de la revue en ligne *New Scientist* à propos du jeu *Passage*: « The emotions that people are experiencing aren't necessarily being produced directly by the game, they are being produced by what players are reminded of by the game » (Aron, 2012). Autrement dit, même s'il ne suscite pas de réflexe émotionnel viscéral, ce jeu émeut tout de même parce que le message et le thème parlent au joueur en épousant leurs préoccupations et vécu personnel, et tout cela, à travers l'interactivité du média.

Ainsi, Perron, dans un autre article, avait relevé qu'Erwan Higuinen et Charles Tesson ont porté un regard sur l'évolution du jeu vidéo et sa spécificité qui affirment: « Désormais, le jeu vidéo n'a plus besoin d'imiter le cinéma pour exister car il propose des hypothèses que le cinéma n'a jamais pu formuler. Des émotions aussi, d'une autre nature » (Perron, 2006, p358). L'idée est donc bien ici que le jeu vidéo est capable de se distancer du cinéma pour lui aussi faire vivre des émotions par des moyens qui lui sont propres.

Avant de comprendre la nature de ces émotions vidéoludiques, il nous faut étudier en quoi il y a rupture entre la réception de la fiction filmique et celle de la fiction vidéoludique. Plusieurs chercheurs (Grodal 2003, Kennedy 2011, Perron 2006) semblent s'entendre sur le fait que ce qui distingue le plus l'émotion cinématographique de l'émotion dans le jeu vidéo, c'est la notion de contrôle. Pour Kennedy, au cinéma:

The role that the film audience plays is well-rehearsed and well-understood: we live vicariously through the characters. When performed well, a character's emotional state becomes our emotional state. We want the protagonist to win (...) but we are powerless to help them achieve their goal. (Kennedy, 2011)

Comme nous le disions plus tôt, au cinéma, le spectateur est un témoin invisible et n'a pas le choix des points de vue que le film lui impose. Il subit le flot et l'ordre des informations que le film lui donne. Pour Grodal, « The reader/viewer of "traditional" mediated stories needs only

to activate some general cognitive skills, including the ability to have some expectations. The story will proceed even without such expectations » (Grodal, 2003, p139). L'histoire avance sans que le spectateur ne puisse intervenir et il ne peut pas influencer le sort des personnages. La tendance à l'action au cinéma est donc une sorte d'illusion dans la mesure où « le répertoire d'actions du spectateur est vide. Il ne peut pas prendre une arme à feu ni même un simple bâton pour protéger un personnage. L'expérience émotionnelle est basée sur son absence de contrôle. Le spectateur n'a pas d'autre choix que d'endosser le rôle d'un observateur » (Perron, 2006, p359). À l'inverse, dans le jeu vidéo la relation entre le spectateur (joueur) et le destin des protagonistes est reconfiguré:

Decisions made by the player can have a significant effect on the outcome of the story. The term *player* - someone who is actively involved - automatically implies a more participatory role than *audience* - someone who watches and listens. As a film audience we may wish for a character to make a different decision, but part of the film experience is the acceptance that we are helpless to change the events that unfold in the narratives. (Kennedy, 2011).

Pour Grodal également, « The computer story, in contrast, is only developed by the player's active participation, and the player needs to possess a series of specific skills to "develop" the story, from concrete motor skills and routines to a series of planning skills » (Grodal, 2003, p139). Ainsi, pour marteler à nouveau cette opposition entre le potentiel caractère viscéral des émotions suscitées par le média filmique avec notamment la notion d'*attitude en-face* et de neurone miroir, et les émotions vidéoludiques, Perron affirme: « Tandis qu'au cinéma la réaction des personnages souvent présentée en gros plan appelle celle du spectateur, c'est l'action qui détermine la réponse du *gamer* » (Perron, 2006, p359).

Dans ce premier chapitre, tel que résumé dans la figure 5, nous avons tenté de définir la nature des émotions en psychologie ainsi que dans la fiction filmique et vidéoludique. Nous avons vu que pour solliciter les émotions du spectateur, le cinéma tout comme le jeu vidéo

peuvent faire appel à leurs prouesses artistiques, c'est-à-dire à la dimension formelle des matières de l'expression de l'artefact (plan, cadrages; etc. pour le cinéma et graphismes, style visuel, etc. pour le jeu vidéo). Le tableau en figure 5 nous présente aussi l'interactivité comme une manière supplémentaire et distincte de créer de l'émotion artistique, nous verrons plus tard en étudiant cette interactivité dans une perspective plus fondamentale, qu'elle dépasse la dimension des émotions artistiques. D'un autre côté, les ressorts de la fiction nous emmènent vers une certaine empathie ou du moins, sympathie des personnages grâce à l'établissement de préoccupations et buts que les spectateurs et joueurs vont s'approprier. Après cela, nous avons vu que pour renforcer cette empathie et la rendre plus viscérale, la fiction cinématographique peut utiliser des procédés d'*attitude en-face* comme c'est souvent le cas dans le cinéma dramatique lorsque l'on exagère de gros plans de visages chargés d'émotion. Nous avons également noté qu'à travers le photoréalisme de jeux tels qu'*Heavy Rain*, cette contagion émotionnelle peut opérer efficacement mais n'est aucunement indispensable à l'émoi que peut susciter un jeu vidéo narratif. Toutefois, ce qui différencie fondamentalement les fictions cinématographiques et vidéoludiques, c'est le contrôle actif du spectateur. Ainsi, le cinéma fait du spectateur un témoin privilégié tandis que le jeu vidéo fait du joueur un actant. C'est cette notion de contrôle que nous allons développer davantage dans le prochain chapitre et qui va prendre pleinement son essor avec le troisième type d'émotion défini par Perron : les émotions vidéoludiques.

	Émotion artistique	Émotion fictionnelle	Rôle du spectateur/joueur
Fiction cinématographique	-Liée à la dimension formelle des matières de l'expression de l'artefact: plans, cadrages, montage, conception sonore, etc.	<u>Empathie fictionnelle:</u> - Adhésion à des préoccupations et buts qui concernent les personnages. <u>Empathie viscérale:</u> -Attitude en-face -Neurone miroir et contagion émotionnelle	Témoin invisible devant le spectacle qui lui est dédié.
Fiction vidéoludique (Jeux vidéo narratifs)	-Liée à la dimension formelle des matières de l'expression de l'artefact : graphismes, style visuel, conception sonore, etc. -Liée à l'interactivité (émotion vidéoludique)	<u>Empathie fictionnelle:</u> -Adhésion à des préoccupations et buts qui concernent les personnages. <u>Empathie viscérale:</u> -Photoréalisme -Attitude en-face -Neurone Miroir et contagion émotionnelle	Témoin actant.

Figure 5. Ce tableau nous permet de condenser les différences et rapprochements majeurs entre les fictions cinématographiques et vidéoludiques.

Chapitre 2: Le contrôle narratif en question

Nous avons vu que l'émotion au sein du jeu vidéo se déclinait en trois sortes : l'émotion artistique, fictionnelle et vidéoludique. L'émotion fictionnelle dans les jeux vidéo repose sur des composantes très similaires à celles du cinéma (identification aux buts et aux préoccupations des personnages, etc.). Cependant, ce qui différencie ontologiquement l'émotion émanant du cinéma de celle émanant du jeu vidéo est cette notion de contrôle, notamment sur la vie et la mort des personnages. Dans ce chapitre, nous verrons que ce contrôle peut être pensé à la fois pour le *gameplay* et le récit. Pour comprendre celui du récit, il nous faudra d'abord examiner sommairement celui de *gameplay* pour y revenir plus en détail dans le chapitre 3. Le chapitre sera dédié au contrôle narratif à travers les concepts d'*agency*, de récit pré-scripté et de récit mental du joueur.

2.1 Les émotions vidéoludiques

Comme Bernard Perron le soulignait il y a 10 ans déjà :

« Jouer à un jeu vidéo ne consiste pas seulement à comprendre une histoire, mais plutôt à résoudre des problèmes, à triompher d'obstacles, à affronter des adversaires, à explorer un monde virtuel, etc. Les actions du *gamer* et les réactions de ce monde vont bel et bien susciter des émotions "d'une autre nature", des émotions vidéoludiques ». (Perron, 2006)

En effet, contrairement au cinéma, le joueur a le contrôle sur le succès, la réussite et parfois même la vie d'un personnage. Ainsi, va entrer en considération ici ce que Grodal

appelle le potentiel de « coping »⁷ ainsi que le processus d'apprentissage et de maîtrise des contrôles (Grodal, 2003 p150). Comme le dit Perron:

C'est l'évaluation par le gamer de son propre potentiel de *coping* qui détermine si l'affrontement avec un monstre sera ressenti comme de la peur (si l'évaluation de son potentiel de *coping* est modérée), du désespoir (s'il sent qu'il n'a pas de potentiel de *coping*), ou de l'agression triomphante (s'il sent qu'il est amplement équipé pour le défi). (Perron, 2006)

Autrement dit, en règle générale, plus le joueur sera à l'aise avec les contrôles du jeu, la jouabilité, le système de jeu, et le répertoire d'action, moins il aura peur d'échouer et plus il adoptera une attitude assurée devant la situation à aborder jusqu'à temps qu'un nouvel obstacle vienne le surprendre. Il pourrait ainsi par exemple tomber à cours de balles ou faire fasse à une situation à laquelle il n'a pas été accoutumé. Dans le cas inverse, moins le joueur sera en maîtrise des contrôles et de la jouabilité, plus il aura tendance à être craintif. Bien des joueurs ont pu se retrouver confronté à une telle situation dans des jeux tels que les premiers *Resident Evil* (Capcom, 1996-1998) dans lesquels l'apprentissage de la visée, de la navigation ainsi que de la gestion des balles et sauvegardes ont nécessité un certain temps d'accoutumance. Puis, à mesure de l'avancement dans le jeu ou des *playthroughs* (ou le nombre de parties réalisées à travers le jeu), une fois ces éléments maîtrisés, voire la position des ennemis connue ou anticipée, il n'est pas rare que les joueurs approchent l'action avec plus de témérité en ne cherchant plus à fuir mais à confronter les menaces se dressant devant eux.

Toutefois, la notion de contrôle dans les jeux vidéo ne se limite pas au *coping*, pour Perron: « What's more, in a video game, my dispositions for the characters come from a long-

⁷ Bernard Perron (2006) a défini le *coping* comme suit: « Le potentiel de *coping* se réfère aux capacités de l'individu à résoudre un problème particulier et à gérer les émotions naissantes » (Perron, 2006, p361).

term affiliation (...). » (Perron, 2016, p194). En effet, contrairement au cinéma où le spectateur va passer en moyenne deux heures en compagnie des protagonistes, le cheminement du joueur peut, lui, durer plusieurs dizaines d'heures notamment dans le cas des jeux de rôle où le temps passé à combattre pour acquérir de l'expérience et à explorer un vaste univers peut s'avérer chronophage. Ainsi en 1997, ce qui crée l'émoi de la mort brutale d'Aerith dans *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997), c'est non seulement le fait que Cloud, le protagoniste incarné, était amoureux d'elle (ce qui devait mener en principe à une réalisation affective, pour Cloud comme pour le joueur qui s'y identifie) mais également, le fait que ce même joueur ait passé des heures à faire progresser son personnage à travers des combats. La perte de *gameplay* causée par sa mort étant palpable, le deuil du personnage ne pouvait être que renforcé.

Puisque cette notion de contrôle reconfigure le rôle du spectateur en celui de joueur entre le cinéma et le jeu vidéo, dans ce chapitre, nous allons tâcher de comprendre comment l'emprise du joueur sur le récit permet d'influer sur ses émotions. Nous verrons que le contrôle narratif s'étayera sur deux niveaux de récit : le récit déjà écrit par les scénaristes du jeu et que le joueur va découvrir au fil de sa progression (on parle de récits enchâssés (Jenkins, 2004)) et le récit du joueur qui va résulter de ses actions et être fondé sur l'interactivité inhérente du médium (Arsenault, 2006, p70-72).

2.2 Le contrôle du récit du jeu

Au début des études centrées sur le jeu vidéo et à rebours des ludologues tels qu'Aarseth (1997) ou encore Eskelinen (2001), des narratologues comme Janet Murray (1997) et Marie-Laure Ryan (2001) ont vu dans le jeu vidéo et sa notion d'interactivité une nouvelle

façon de raconter des histoires. Pour Janet Murray, le contrôle ne vient que servir davantage le désir du joueur de s'impliquer activement et émotionnellement dans une histoire: « The age-old desire to live out a fantasy aroused by a fictional world has been intensified by a participatory, immersive medium that promises to satisfy it more completely than has ever before been possible » (Murray, 1997, p98).

Au cœur de cette possibilité, la notion d'*agency*⁸, ou « the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices » (Murray, 1997, p126). Ce que souligne Murray ici, c'est le fait que pour impliquer son joueur, le jeu vidéo ne doit pas lui octroyer un simple contrôle interactif insignifiant, mais un potentiel d'influence et de modification sur divers éléments. Autrement dit, il ne suffit pas de donner la possibilité au joueur de saisir des objets dans l'environnement pour qu'il ait un réel sentiment de présence et l'envie de s'impliquer émotionnellement dans le récit qui lui est présenté; encore le simple fait de saisir des objets doit-il avoir un impact déterminant sur la suite du récit. Dans *Fable 3* (Lionhead, 2010) par exemple, les décisions impopulaires visant à augmenter les impôts des habitants, encouragées par la vénalité du joueur (ou par la nécessité d'accomplir un objectif monétaire de façon rapide), rebondissent sur l'environnement et l'ambiance de la ville : plus le joueur choisit d'appauvrir les habitants pour amasser de l'argent, plus la ville se délabre et plus les habitants sont hostiles à son égard. Cette réponse aux actions du joueur vient renforcer son sentiment d'influence sur l'univers diégétique. La présence de rétroactions et de conséquences palpables sur les actions du joueur va donc être cruciale pour donner du sens à

⁸La définition a été déclinée et expliquée par différents chercheurs mais nous allons nous appuyer sur la définition de Murray pour comprendre la dimension de contrôle au sein du jeu vidéo. Plusieurs traductions du terme *agency* ont été proposées comme celle d'agentivité mais étant donné ses multiples utilisations et significations notamment dans le champ de la psychologie avec la notion d'agentivité sexuelle, j'ai préféré conserver le terme d'*agency* qui réfère à un concept précis dans la sphère des jeux vidéo.

ses actions mais surtout, lui donner ce sentiment d'*agency*. En étant pris dans une réalité où ses actions sont signifiantes et où l'univers présenté se fait plus cohérent et palpable, son implication émotionnelle va pouvoir être renforcée à mesure qu'il s'investit dans le jeu.

Dans les jeux vidéo narratifs, contrairement au cinéma, on cherche par conséquent à impliquer le joueur grâce à ses actions et sa prise de décision en le laissant influencer sur l'univers du jeu en général, mais surtout sur le récit. C'est du moins ce que les jeux des studios Telltale Games (*The Walking Dead*, 2013, *The Wolf Among Us*, 2013), Dontnod (*Life is strange*, 2015) ou encore Quantic Dream (*Beyond : Two Souls*, 2013, *Heavy Rain*, 2010, *Fahrenheit*, 2005 etc.) tentent chacun à leur manière de faire. En effet, ils vont plonger leurs joueurs dans des univers psychoaffectifs où actions, répliques des personnages et même intrigue dépendent directement des choix plus ou moins conscients des joueurs, en allant même parfois jusqu'à les faire présider au destin des personnages. Le joueur devient donc acteur. Cependant, comme nous le fait remarquer Jason Kennedy (2011), dans les jeux à dominance narrative, ce rôle d'acteur ne domine pas, et est majoritairement alterné avec le rôle de témoin. Autrement dit, pour lui, lorsque survient une cinématique ou une phase de dialogue non-interactive, le rôle du joueur est presque limité à celui du spectateur d'un film, et quand les cinématiques prennent fin, le joueur retrouve son interactivité et redevient un agent dans un système pour assumer à nouveau la responsabilité des décisions et des actions prises par les personnages. Les jeux de Telltale Games et Quantic Dream cités plus haut, ou encore les jeux récents de Bioware comme *Mass Effect* (Bioware, 2007) et *Dragon Age* (Bioware, 2009) tentent d'accroître l'influence du joueur lors de ces cinématiques et dialogues grâce à des actions contextuelles (aussi appelés *Quick Time Events* ou *QTE*) et des choix de réplique.

C'est bien souvent lors de ces scènes que le joueur va pouvoir influencer le récit à travers des choix moraux. Aussi, ces phases de choix vont permettre d'établir la caractérisation et les relations entre les différents personnages, qui influenceront ou non sur l'évolution du récit ainsi que sa conclusion: « These choices determine the viewer-user's relationship to other characters, which can either positively or negatively affect the outcome of the story » (Kennedy, 2011). Ainsi, dans *The Wolf Among Us*, la romance entre Blanche-Neige et Bigby va se voir compromise à travers des choix de dialogues et des décisions ponctuelles optant pour la violence en engendrant la désapprobation de Blanche-Neige. Dans *The Walking Dead*, on responsabilise le joueur en lui faisant incarner un rôle de père pour Clémentine. En effet, la première réaction qu'a Clémentine lorsqu'elle entend la présence de Lee, le personnage incarné par le joueur, est de demander si c'est son père qui est rentré chez elle. Lee fait peu de temps après la promesse à Clémentine de prendre soin d'elle jusqu'à ce qu'ils retrouvent ses parents. Plusieurs fois, lorsque Lee rencontre de nouveaux personnages, on lui demande si Clémentine est sa fille. Également, l'attitude de Clémentine à l'égard de Lee épouse la même idée dans la mesure où elle le prend par la main, elle se réfère à lui et le remercie de veiller sur elle. Les choix de dialogues suivants vont ainsi sans cesse encourager le joueur à incarner et percevoir le personnage de Lee comme un père et non comme un criminel destiné à la prison tel qu'il lui a été présenté au début du jeu. Afin de marteler la construction et maintenir le lien affectif entre le joueur et Clémentine, celui-ci peut lui rapporter sa casquette lorsqu'il la retrouvera et bénéficier d'une rétroaction positive une fois cela fait, se renseigner sur sa santé psychologique et physique, ainsi que manifester aux autres personnages les inquiétudes qu'il a pour elle.

Outre cet aspect relationnel, certains choix dans le jeu *The Walking Dead* vont se révéler très caractérisant par rapport au débat philosophique qui anime l'univers de cette fiction. Effectivement, face à des problématiques de survie, *The Walking Dead* cherche à questionner le joueur sur la notion d'humanité qui reste au fond d'humains qui ne le sont plus qu'à moitié. Ainsi, le jeu confronte régulièrement le joueur face à des choix inhumains et des problématiques de survie personnelle et sociale. Au début du chapitre 3, le jeu donne par exemple le choix au joueur de laisser une femme se faire dévorer pendant de longues minutes pour pouvoir récupérer davantage de médicaments afin d'assurer la survie du groupe. Si au contraire, le joueur a de la compassion pour elle et choisit d'achever ses souffrances, il sera en mesure de ramener moins de vivres à ses compagnons.

Au-delà de cet aspect caractérisant, certains choix offerts peuvent mener vers différentes branches de récit écrites au départ par les développeurs du jeu, ce qui vient donner un sentiment d'*agency* au joueur. Dans *The Walking Dead*, toujours, à la fin du premier épisode, on donne le choix au joueur de sauver le personnage de Carley ou de Doug. En fonction de ce choix, le récit s'en trouvera modifié et l'aventure poursuivra avec un personnage différent dans l'équipe. Le jeu *Heavy Rain* avait lui aussi tenté de pousser assez loin sa volonté de laisser le joueur influencer sur l'histoire en proposant plusieurs fins plus ou moins heureuses en fonction de la mort des protagonistes et du succès du sauvetage du fils d'Ethan Mars. Pendant ce temps, comme le fait remarquer Kennedy (2011), d'autres éléments narratifs de l'histoire demeurent afin qu'elle puisse garder sa consistance. Autrement dit, on vient donc ici limiter le contrôle du joueur pour garder une cohérence scénaristique en lui présentant davantage des opportunités d'influence sur un arbre de dialogues et de trames narratives plutôt qu'une totale liberté auctoriale. Des questions de coût de production rentrent

également en compte ici dans la mesure où comme nous l'explique Mary DeMarle, la multiplication exponentielle des différentes branches d'histoire et leurs conséquences respectives représente beaucoup d'argent et de temps investi pour créer des branches que les joueurs n'exploreront potentiellement pas (DeMarle, 2007, p74), ce qui peut non seulement décupler le temps de production, mais même rendre un tel projet tout simplement impossible. Imaginons une trame narrative qui démarre avec huit points décisionnels offrant trois branches, cela mènerait à 3^8 soit 6561 possibilités. On arrive très rapidement à une infinité de branches et par extension, aux limites de l'arborescence narrative. Mary DeMarle nous explique d'ailleurs à ce sujet que pour pallier à cette limite, les développeurs ont la plupart du temps tendance à trouver une façon de faire converger les branches entre elles et donner des choix qui finiront par se rendre à un même point comme l'illustre la figure 6.

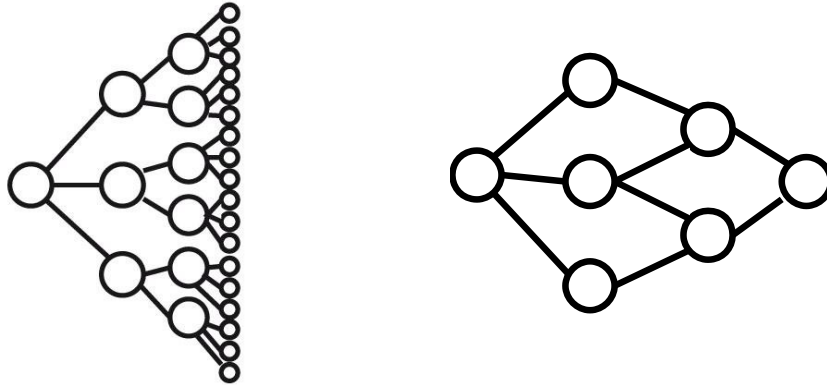


Figure 6. À gauche, on observe la limitation de l'arborescence : trois points décisionnels qui engendrent eux même d'autres points mènent à une explosion exponentielle des possibilités narratives. À droite, nous avons une arborescence plus élaguée dans la mesure où les diverses possibilités finissent par converger plus tard de façon à limiter les possibilités.

Pour Kennedy, dans des jeux comme *The Walking Dead*, *The Wolf Among Us* et *Heavy Rain*, l'influence du joueur repose principalement sur la capacité de répondre à des

événements sous forme de dialogue ou par le biais d'actions contextuelles en formulant parfois des choix moraux. À la clé de ces décisions se trouvent des conséquences positives ou négatives, un destin heureux ou tragique pour les personnages. En d'autres termes, comme nous l'avons exploré dans notre premier chapitre à travers les mécanismes des émotions fictionnelles, on vient ici jouer avec les buts des personnages auxquels le joueur s'est identifié et dont il est responsable du succès ou de l'échec: « A narrative that promotes actions consistent with their consequences has a greater potential for the viewer-user to emotionally connect with the characters » (Kennedy, 2011). Même si le joueur ne peut influencer que certaines parties de l'histoire, on peut penser que les développeurs espèrent que d'un joueur ou d'une partie à l'autre, en explorant les multiples possibilités d'embranchements narratifs, il puisse découvrir une autre histoire.

Cependant, ces récits pré-scriptés possèdent d'importantes limites dans la mesure où après une première partie ou plusieurs heures de jeu, le joueur commence à voir les ficelles se dessiner à mesure qu'il réalise que bon nombre de ses choix n'ont pas eu de réelle conséquence sur le récit. Dans *The Walking Dead*, le choix de sauver Doug ou Carley n'a au final que peu d'impact sur la globalité de l'histoire. En jouant une seconde fois et en sauvant le protagoniste opposé à sa première partie, le joueur réalise qu'il ne modifie qu'en surface la trame du récit: Carley et Doug ont la même destinée (ils vont tous deux mourir d'une balle de Lilly dans un épisode subséquent) et ont les mêmes rôles scénaristiques à quelques divergences près. Mais au final, rien n'a pu être évité grâce à l'un ou l'autre des personnages, toute l'équipe se retrouve entre les mains des cannibales, et s'en sort de la même manière. Comme le faisait remarquer Mary DeMarle plus haut, puisque l'arborescence pure est impossible, les jeux optent souvent davantage pour une arborescence élaguée avec des

branches qui convergent. Comme nous pouvons le voir dans la figure 7 ci-dessous, les conséquences narratives du choix de Doug ou Carley sont à peu près inexistantes; le choix de sauver l'un ou l'autre à la fin de l'épisode 1 (représenté en haut au tout premier embranchement) mène à des arbres parfaitement symétriques. La structure des autres épisodes sont pensés de la même manière afin de contourner les limites de l'arborescence.



Illustration retirée

Figure 7. Cet organigramme (Killham, Evan (2013). GamesBeat's handy visual guide to The Walking Dead: Season One [VentureBeat.com] Disponible sur :<
<http://venturebeat.com/2013/03/31/the-walking-dead-season-one-plot-graph/> >) des décisions du joueur nous permet de réaliser la similarité des rôles de Carley et Doug ainsi que les conséquences limitées du secours de l'un ou de l'autre proposé à la fin du premier épisode.

Le risque, selon Kennedy, est que le joueur, en réalisant qu'il a moins d'*agency* qu'il ne le pensait, perde alors un peu d'implication. En effet, selon lui, le fait que les choix du joueur soient réduits à trop peu de possibilités diminue directement son sentiment d'*agency*. Il se montre encore plus sévère et radical en qualifiant le type de contrôle servi par les narrations interactives d'extraordinairement limité et artificiel car le joueur ne peut intervenir qu'à des moments prédéterminés (Kennedy, 2011). C'est pourquoi, la solution réside selon lui dans l'émergence narrative :

Ultimately, in order to provide the necessary foundation to produce core emotional responses from viewer-users, interactive narratives need to be mediated through emergent systems. This requires more robust artificial intelligence to evaluate and adapt to player decisions while retaining varying degrees of plot conformity. (Kennedy, 2011)

Autrement dit, il faudrait en quelque sorte trouver un moyen pour que chaque décision prise par le joueur puisse trouver sa réponse adaptée grâce notamment à des personnages disposant d'une intelligence artificielle plus puissante, ou à un système de narration émergent. On retrouve quelque peu ici la notion de « cyberbarde » déjà explorée par Janet Murray dans *Hamlet on the Holodeck* (1997), ou sorte « d'extension procédurale de l'auteur » (Therrien, 2004, p112) venant proposer diverses possibilités de récit en cohérence avec les précédents choix du joueur, à l'instar d'un maître de jeu de rôle à la *Donjons & Dragons* qui pourrait réajuster l'intrigue dynamiquement pour accommoder toute fantaisie du joueur tout en gardant une cohérence avec le récit global. Cependant, qu'il s'agisse d'un *cyberbarde* ou d'une *super IA* comme le fait remarquer Kennedy, des limitations techniques entravent grandement la

possibilité de voir naître demain cette idée dans les jeux vidéo.⁹ Toutefois, considérer qu'à cause des limites du contrôle narratif et de la non-existence de ces IA narrative, les jeux vidéo ne sont pas capables de susciter une réelle implication émotionnelle du joueur semble être un argument quelque peu techno déterministe. Comme nous allons l'étudier prochainement, l'illusion de choix va permettre un sentiment d'*agency* qui, même s'il n'est pas complet, fonctionne quand même.

2.3 L'illusion de choix plutôt que le choix réel

Face à de telles considérations, on pourrait rétorquer que la fiction vidéoludique, tout comme elle n'a pas attendu la haute définition, a encore moins attendu des personnages non joueurs aux intelligences artificielles ultra adaptatives pour émouvoir. On pourrait reprendre ici l'exemple emblématique de la mort d'Aerith dans *Final Fantasy VII* (Square, 1997) qui vient atteindre le joueur dans son *gameplay* comme dans son imaginaire. Peut-être a-t-on justement tendance à oublier que l'imagination du joueur est elle-même un moteur émotionnel très personnel, ne nécessitant que des bribes d'information et de suggestions pour combler ce qu'on lui suggère mais ne montre pas. Le réel enjeu n'est pas d'octroyer la liberté narrative absolue au joueur, mais de lui donner une illusion de choix et de conséquences sur ses actions; autrement dit, une illusion de contrôle. Certes, cela n'empêche pas le fait que des joueurs

⁹ Ce type de considération techno déterministe a d'ailleurs été récemment remis en question avec Tay, l'Intelligence Artificielle ou robot conversationnel (aussi appelé chat-bot) développé par Microsoft. Tay était capable de participer à des conversations sur des réseaux sociaux comme celui de Twitter et d'apprendre de ses interlocuteurs. Cependant, comme le montrent les résultats du test, les internautes ayant cherché à pousser ses limites à l'extrême, le robot conversationnel a rapidement commencé à tenir des propos outrageants comme il est détaillé dans l'article du monde « À peine lancée, une intelligence artificielle de Microsoft dérape sur Twitter » (Tual, 2016).

seront déçus lorsqu'ils réaliseront que certains de leurs choix ne vont aucunement influencer les débouchés du récit; cependant, l'emphase sur les possibles conséquences et la complexité d'un choix peut être tout aussi porteuse d'émotion que de le voir se réaliser réellement: « The understanding that a decision carries with it lasting consequences is what makes the decision emotionally powerful. The person making a decision has something at stake-there is a genuine risk involved, with potentially irrevocable consequences » (Kennedy, 2011).

2.3.1 Le cas de *The Walking Dead*

En ce qui concerne les jeux de Telltale Games, tout un effort est porté sur la réciprocité émotionnelle des personnages non-joueurs. Bien souvent, lorsque le joueur soutient le point de vue, les valeurs ou les objectifs d'un personnage à travers le choix d'une réplique, il voit s'afficher des indices de l'impact émotionnel que son comportement a pu avoir sur eux. Ainsi, le joueur voit souvent apparaître des phrases telles que: « ils vont s'en souvenir » tel qu'on peut l'observer en figure 8, ou encore dans le cas plus précis de *The Wolf Among Us*: « Blanche-Neige approuve » ou « Blanche-Neige désapprouve ».

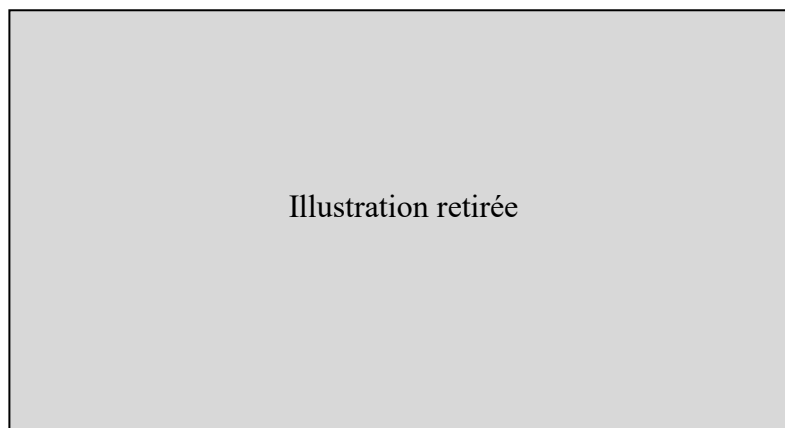


Figure 8. *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). Le jeu s'évertue à donner une rétroaction des sentiments ou actes qui pourront marquer les personnages avec lesquels le joueur interagit. Dans ce cas, Lee vient de commettre un meurtre devant Clémentine, sa petite protégée.

Cette rétroaction faisant état de l'émotion du personnage non-joueur dans le cas des jeux Telltale Games a certes pour but de renforcer l'impression d'un impact des actes du joueur sur l'environnement, mais surtout de renforcer l'illusion que le joueur interagit avec des êtres psychologiquement réels. En jouant sur ce levier affectif, on vient trouver également un moyen de récompenser ou de sanctionner les actions du joueur. Dans le cas de *The Wolf Among Us* par exemple, Blanche-Neige vient donner une rétroaction positive dès que le joueur opte pour une autre avenue que la violence. Au-delà de cette réciprocité, c'est le soin apporté aux lourds dilemmes construits dans *The Walking Dead* qui rendent cet opus aussi marquant émotionnellement. Deux facteurs peuvent expliquer cela : d'une part, le choix est imparfait et ne comporte aucune stratégie optimale; au contraire, il implique plusieurs variables qui se confrontent entre elles comme les objectifs du personnage principal et les sentiments des personnages non-joueurs.

D'autre part, le moment de faire le choix est réglé par des stratégies de dramatisation et des circonstances stressantes qui mettent l'accent sur des conséquences lourdes. Par exemple, dans le deuxième épisode de la première saison, les protagonistes sont enfermés dans une chambre froide et l'un d'eux, Larry, fait une crise cardiaque. Étant donné que Lee, Clémentine et les autres sont confinés dans un petit espace, si Lilly ne parvient pas à le réanimer, il va se changer en mort-vivant et menacer la survie de tout le monde. Kenny, un personnage envers lequel le joueur peut avoir une certaine loyauté depuis le début de l'aventure, tente de raisonner tout le monde en sommant d'exécuter Larry avant qu'il ne se transforme. Ce que le joueur peut découvrir après une seconde partie, c'est que Larry va être tué quoi qu'il arrive car s'il ne l'exécute pas, c'est Kenny qui le fera à sa place. Dès sa première partie, le joueur pourrait se douter que la mort de Larry ne changerait pas complètement le cheminement de

l'histoire, mais le jeu crée tout de même un climat d'oppression intéressant en confrontant Lee à plusieurs variables ainsi qu'un effet de surprise en ce qui concerne le geste de Kenny.

Du point de vue des émotions artistiques étudiées plus tôt, la mise en scène de cet événement est intéressante puisque tous les éléments concordent pour faire monter la tension de la situation. Les personnages sont dans un espace en huis clos, face à une situation d'urgence nécessitant une prise de décision rapide étayée par divers éléments de stress rentrant en conflit les uns avec les autres, à savoir, la morale, la loyauté et les nécessités de la survie de chacun.

D'un point de vue fictionnel, Lee se retrouve partagé entre la loyauté qu'il a pour son ami Kenny qui martèle le fait qu'il faut achever Larry, et les supplications de la fille de Larry, Lilly, qui tente sans relâche de le réanimer. Lee a eu de nombreux conflits avec Larry et a déjà peur de passer pour un meurtrier avec son historique qu'il peine à confesser; si en plus il doit l'achever, Lilly ne lui pardonnera jamais. De plus, Clémentine est dans la pièce: est-ce que Lee veut vraiment tuer quelqu'un devant ses yeux?

Enfin, d'un point de vue *gameplay* le chronomètre qui diminue à mesure que le joueur doit formuler un choix ne fait qu'augmenter son stress; et les implications de loyauté envers Lilly ou Kenny vont sûrement avoir un impact stratégique ultérieur inconnu.

Au final, même si chacune des actions du joueur ne va pas compter dans l'avenue du récit, le poids des choix lorsqu'ils sont bien mis en scène peut s'avérer tout aussi touchant émotionnellement.

2.3.2 Le cas d'*Heavy Rain*

À l'inverse, des jeux comme *Heavy Rain*, en se focalisant parfois trop sur l'importance d'avoir un arbre de conséquences étoffé plutôt que sur les moments où le joueur fait les choix en eux-mêmes, se confrontent parfois à des ratés. En effet, si *Heavy Rain* met beaucoup d'efforts pour susciter la contagion émotionnelle de ses joueurs en les plongeant dans des gros plans de personnages en haute définition, il cherché également à mettre en place un système où l'action performée par les personnages à l'écran et l'action accomplie par le joueur est mimétique grâce à des actions contextuelles chorégraphiées avec l'action.

Aussi, on peut noter un certain travail de mise en phase pour dramatiser un choix, comme lorsqu'Ethan Mars peut prendre la décision de s'amputer une phalange pour gagner du temps à secourir son fils tel que nous l'avions parcouru avec le neurone miroir. Durant cette séquence, on met en phase le joueur avec le sentiment de peur, d'hésitation et de désorientation que ressent le personnage grâce à la convergence des émotions artistiques, fictionnelles et vidéoludiques. D'un point de vue artistique, la confusion ne se fait que plus grande à mesure que les différents choix accessibles virevoltent d'une façon floue et tremblotante au-dessus de la tête du personnage comme on peut le voir dans la figure 9.



Figure 9. *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). Les choix d'Ethan viennent virevolter en tremblotant autour de lui afin de renforcer l'hésitation du moment.

Au niveau sonore, la respiration haletante d'Ethan Mars jumelée aux lourds battements de son cœur vient concourir à un sentiment de stress. Au niveau fictionnel, le joueur n'a aucun mal à s'identifier et à adhérer aux buts du personnage principal qui souhaite retrouver le plus vite possible son enfant kidnappé par un tueur en série. Ainsi, envisager la possibilité de se couper une phalange pour gagner du temps est traumatisant mais tout à fait concevable. Cette adhésion est renforcée par un sentiment empathique provenant du fait que le joueur sait que son personnage-joueur porte la culpabilité de la perte d'un autre enfant parce qu'il a lui-même participé à cette scène en tant que témoin actant¹⁰.

Au-delà de ça, l'idée horrifiante et le dégoût de procéder à l'amputation d'un doigt avec des outils tous plus douteux les uns que les autres (scie, hache souillée, pince, couteau de cuisine, etc.) vient chercher viscéralement le joueur tel que nous l'avons vu dans le premier chapitre. Enfin, d'un point de vue *gameplay* (ou vidéoludique), le joueur n'a pas de choix optimal, il n'a que des choix plus ou moins graves pour effectuer son action: il peut utiliser un outil souillé ou trouver du désinfectant et de quoi cautériser sa plaie. Aussi, la difficulté de performer l'amputation mécaniquement en devant maintenir plusieurs boutons ensemble pendant que l'on essaie de viser vient entrer en phase avec la difficulté psychologique d'effectuer l'action. En effet, comme illustré dans la figure 10, le joueur doit d'abord marteler la touche carré de la manette de *Playstation 3* en suivant le rythme indiqué. Puis, il doit actionner puis maintenir la gâchette L1 tout en appuyant au bon moment et maintenant la gâchette R2. Ensuite, toujours en maintenant les gâchettes enfoncées, il doit effectuer un

¹⁰ La première séquence du jeu *Heavy Rain* met en scène la traumatisante expérience d'Ethan qui perd la trace de l'un de ses deux fils dans un centre commercial. Durant cette séquence, Ethan est contrôlé par le joueur et est chargé de retrouver Jason en se faufilant dans la foule et en criant son nom. Finalement, le joueur et Ethan impuissant sont témoins d'un accident de voiture causant la mort du fils.

mouvement descendant avec la manette pour enfin l'agiter de bas en haut fermement toujours en suivant le bon rythme indiqué à l'écran. Comme on peut l'observer dans cette séquence¹¹ le joueur (marthenmania, 2010) a échoué plusieurs fois la séquence avant de pouvoir procéder à l'amputation.

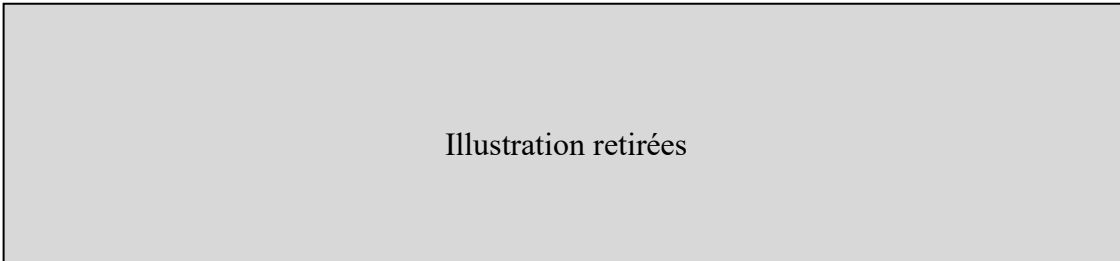


Figure 10. *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). On peut ici observer l'enchaînement de contrôles nécessaires à l'amputation du doigt d'Ethan.

En résumé, cette séquence permet au joueur de façon viscérale de mieux connecter avec l'état d'esprit de son personnage et de faire peser et ressentir le choix cornélien que peut ou non prendre le joueur tout en illustrant le thème du jeu tel que martelé sous forme d'accroche publicitaire, dans les publicités et sur la pochette du jeu: « jusqu'où irez-vous pour sauver ceux que vous aimez? ».

Autant *Heavy Rain* absorbe viscéralement son joueur dans ces séquences, autant il vient perturber sa suspension d'incrédulité à coup de frustrations suscitées par d'imposantes conséquences à des choix mal mis en scène que le joueur a à peine formulé en connaissance de cause. De ce fait, le joueur a parfois l'impression de flirter avec l'acharnement dramatique de

¹¹ marthenmania (2010, 1^{er} mars) *Heavy Rain Cut of finger with scissors for butcher trophy* [video en ligne].

Disponible sur: <https://www.youtube.com/watch?v=iuDKi_fNt-M>

conséquences ignobles plutôt qu'à une authenticité qui viendrait le toucher. On pensera ici notamment au personnage de Madison Paige et à sa crainte d'être agressée sexuellement (martelée dans le jeu à travers notamment la scène d'un cauchemar où elle craint une intrusion chez elle. Cette scène est d'autant plus marquante qu'elle se déroule entre les mains du joueur qui doit effectuer des séries d'actions contextuelles pour aider Madison à fuir et à combattre violemment les intrus qui tentent de l'agresser sexuellement pendant qu'elle se débat et crie.)

Dans un épisode du récit, elle choisit d'aller enquêter seule chez un médecin radié de l'ordre qui semble lié de près ou de loin à l'Origami Killer. Afin, de s'infiltrer chez l'ancien médecin, elle prétend venir se procurer une certaine drogue. L'individu l'invite alors à prendre un verre avec elle et lui pose quelques questions pour mieux cerner qui elle est. Il lui demande tout d'abord ce qu'elle fait dans le quartier, où elle a appris qu'elle pouvait se procurer la drogue qu'elle prétend être venue chercher, si elle accepterait de se prostituer pour lui, etc. Afin de ne pas révéler son plan, Madison doit inventer des réponses en fonction des questions du suspect. Comme on peut le voir en figure 11, plusieurs choix de dialogues s'offrent alors au joueur : éviter de répondre, changer de sujet, inventer un mensonge, donner une réponse vague ou encore, boire le verre. Le verre peut être considéré comme une forme d'esquive comme il peut aussi facilement être actionné de façon anodine dans un moment de panique dans la mesure où il est quasiment mis sur le même plan que les autres choix de dialogue. Aussi, à cette étape, Madison n'a pas encore touché à son verre et le fait que l'action de le boire soit située sur un *joystick* pourrait presque porter à confusion et donner l'impression au joueur que ce contrôle permet de se lever et de s'en aller et non de boire.

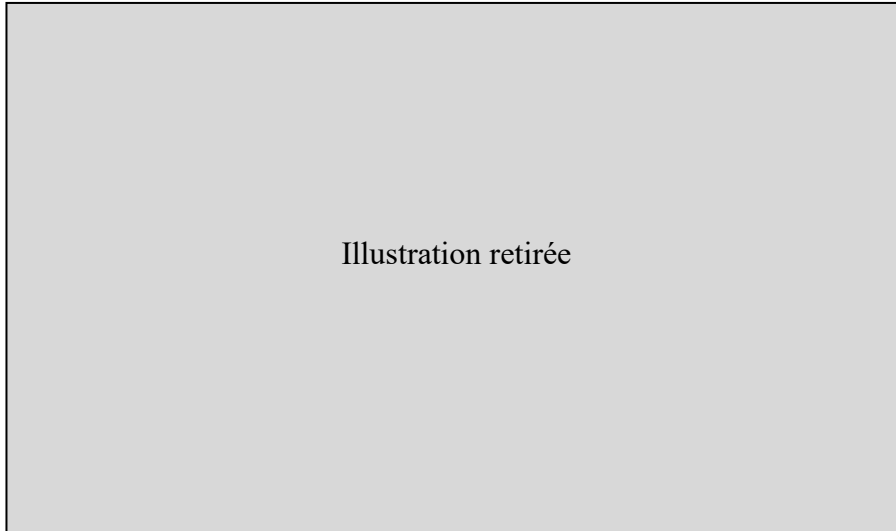


Figure 11. *Heavy Rain*, (Quantic Dream, 2010). Boire le verre est quasiment mis sur le même plan que les choix de dialogues proposés.

Si une emphase a tentée d'être mise sur l'action de boire le verre à travers un rapide plan sur les bouteilles d'alcool, puis la proposition de boire ou non un verre faite en rentrant, celle-ci est bien trop minime par rapport à la lourdeur de la conséquence qui l'attend. En effet, si par malheur le joueur actionne l'action contextuelle (même par erreur) pour boire le verre, elle se retrouvera droguée, puis se réveillera ligotée dans la cave du meurtrier qui s'avérera être en réalité le pire boucher de tout le pays.

D'une part, d'un point de vue artistique, malgré que l'action entraîne une si terrible conséquence, aucune emphase sur le verre ne nous indique que c'est une option dangereuse mais qu'elle en vaut sûrement le risque dans la mesure où elle devrait permettre à Madison de réussir à obtenir l'information qu'elle est venue chercher.

D'autre part, d'un point de vue fictionnel, au lieu d'avoir l'insupportable conscience que son personnage est en train de vivre l'un de ses pires cauchemars, le joueur a en réalité de grandes chances de se questionner quant à la crédibilité de Madison qui s'est jetée de façon

incohérente dans la gueule du loup. Enfin, d'un point de vue vidéoludique, le fait qu'aussi peu d'importance soit octroyée à l'action de boire le verre et que le joueur l'actionne par accident ou par défaut risque de le faire sortir de sa suspension d'incrédulité. Si, au contraire, le fait que Madison se rende seule chez cet individu et que la prise du verre avait été présentée comme un dangereux mais possible passage accéléré vers l'objectif, le joueur aurait pu hésiter plus longuement à s'y risquer, et le thème du jeu « jusqu'où irez-vous pour sauver ceux que vous aimez » aurait davantage été mis en valeur.

Dans le jeu, après avoir bu le verre potentiellement par mégarde, le joueur se retrouve projeté dans la possibilité de sauver Madison de façon spectaculaire à travers un enchaînement d'actions contextuelles pour ensuite repartir avec la même information que si elle n'avait pas bu le verre. Ainsi, si le joueur ne parvient pas à la sauver, son sentiment de culpabilité risque de se retrouver diminué s'il n'a pas réellement l'impression d'avoir formulé ce choix, ou tout simplement, d'avoir eu le contrôle. Le joueur aura probablement davantage le sentiment de s'être fait entraîner de force dans la conséquence d'une mauvaise carte qu'il a tiré. Si au contraire, le joueur avait choisi l'option du verre en toute âme et conscience pour soutirer plus vite des informations et que par sa faute, il avait causé la mort de Madison, sa réussite ou son échec aurait été plus pesant.

2.3.3 Le cas de *Life is Strange*

Enfin, un jeu comme *Life is Strange* (Dontnod, 2015), trois ans après *The Walking Dead*, joue merveilleusement bien avec la notion de fatalité exposée plus haut en ayant construit son scénario sur la théorie du chaos. De la sorte, *Life is Strange* démontre à son joueur mécaniquement et scénaristiquement qu'il a beau penser avoir le pouvoir de changer le

déroulement des choses grâce à sa capacité à remonter le temps, l'inévitable finit toujours par arriver: en sauvant Chloé de multiples fois dans des réalités alternatives, elle finit toujours par mourir d'une façon différente. Toujours avec l'idée de dépasser le modèle instauré par Telltale Games, *Life is Strange* va jouer avec l'illusion de contrôle en utilisant à son avantage le fait que les joueurs connaissent de plus en plus les ficelles et limites de ces types de jeux.

Dans son deuxième épisode, *Life is Strange : Out of time*, Max Caulfield, le personnage contrôlé par le joueur, est amené à enquêter sur le sort de sa camarade Kate Marsh, dont l'image a été salie dans une étrange soirée étudiante où on suppose qu'elle a été droguée. À un moment de l'épisode en circulant dans les dortoirs, le joueur a le choix d'aller visiter la chambre de Kate et de ramasser plusieurs indices sur les liens qu'elle entretient avec sa famille. Si le joueur passe suffisamment de temps à scruter les environs, il tombera sur une lettre qui lui apprendra qu'elle est très proche de son père. À la fin de l'épisode, après avoir ou non apporté du soutien à la détresse de Kate, il réalise qu'elle se tient sur le toit de l'école, prête à mettre fin à ses jours. Grâce à sa capacité à remonter dans le temps, le joueur est capable de se frayer un chemin jusqu'à elle. Soudain, Max s'effondre et le jeu fait comprendre au joueur que ses capacités à remonter dans le temps sont altérées. Autrement dit, le joueur n'a qu'un seul essai pour sauver Kate, il ne pourra pas revenir en arrière. Si le joueur a passé un long moment à explorer la chambre de Kate et découvert la lettre de son père lui révélant à quel point il l'aime et ne la juge pas, contrairement à sa mère qui la réprimande dans une autre lettre, il saura quel argument utiliser pour la dissuader de mettre fin à ses jours. Si ce n'est pas le cas, le joueur restera impuissant devant son suicide.

Le témoignage d'une joueuse (Dale, 2015) qui fait l'objet d'un article sur le site d'actualités *Polygon* nous révèle que cette notion d'impuissance est directement liée avec son

expérience émotionnelle. En effet, la joueuse n'a pas réussi à sauver Kate et est envahie d'un sentiment d'échec et de culpabilité: « I did everything in my power to save Kate (...) but ultimately it wasn't enough. I was forced to watch Kate fall to her death. I was powerless to stop her. It was my fault she was dead ». Cependant, elle finit par tenter de relativiser celui-ci en prenant une distance critique par rapport au jeu: « I initially assumed that there was nothing I could have done to save Kate. Maybe all answers eventually led to her taking her life? Perhaps the clues to save her just did not exist ». La joueuse suppose ici dans un premier temps que comme il est coutume dans les jeux Telltale Games, on la mettait face à une illusion de choix, qu'elle n'était peut-être pas en mesure de sauver Kate et qu'il s'agissait d'un passage obligé, avant de réaliser qu'elle avait bel et bien le contrôle en main: « As it turns out, not only could I have prevented her from taking her own life, but almost 80 percent of players in my shoes managed to prevent her suicide. Presented with the same information, experiences, opportunities and options as me, only 20 percent of people failed to save Kate ». La joueuse fait ici référence à un autre mécanisme initié par les jeux Telltale Games et repris par Dontnod pour mettre davantage d'emphasis sur les choix pour lesquels le joueur a opté : les statistiques. À la fin de chaque épisode de *The Walking Dead* ou de *Life is Strange*, le joueur voit un aperçu de tous les choix importants qu'il a pris et qui modifieront le cours de l'histoire.

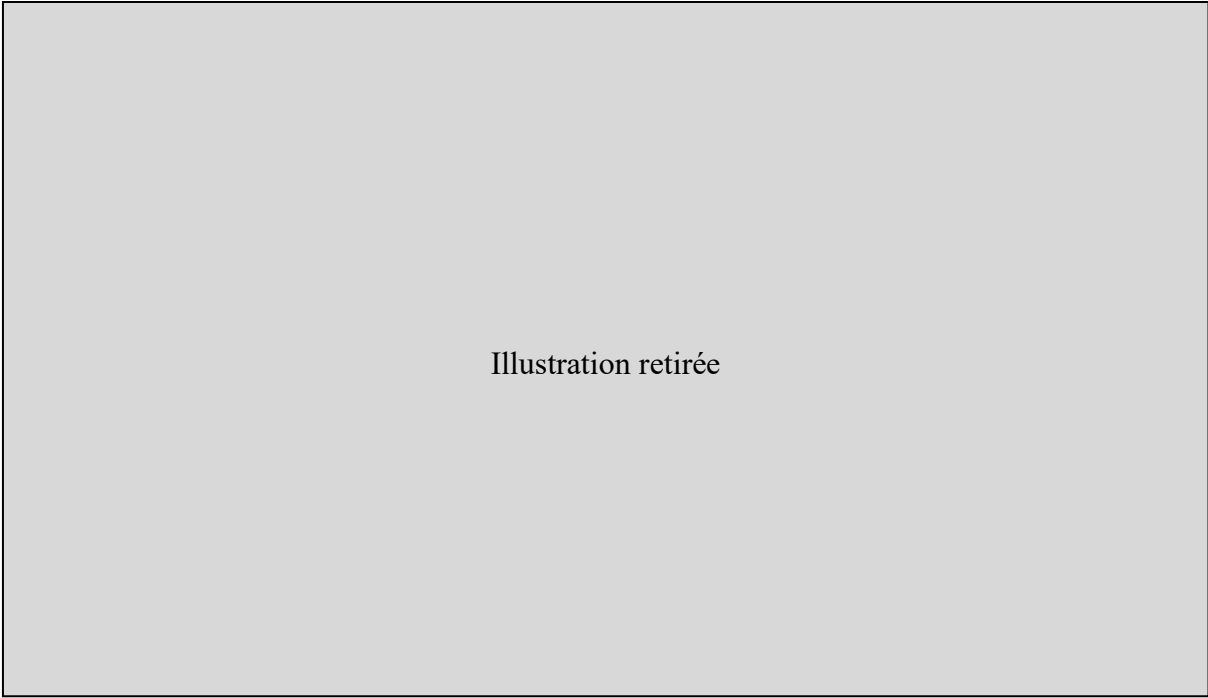


Illustration retirée

Figure 12. *Life is Strange* (Dontnod, 2015). Les statistiques des choix à la fin de l'épisode 2 permettent au joueur de confronter leurs choix à ceux de la communauté.

L'intérêt d'un tel tableau de statistiques est tout d'abord de communiquer au joueur que parmi les dizaines de petites décisions, quelques-unes ont un réel impact sur le récit. La liste des choix qu'il a fait est comparée à celles de la communauté et il peut ainsi réaliser que la plupart des joueurs ont opté ou non pour les mêmes décisions que les siennes. Dans le cas de notre joueuse, les statistiques viennent renforcer son sentiment d'échec, puisqu'elle réalise que non seulement elle avait réellement le contrôle sur la scène du suicide, mais qu'en plus la majorité des joueurs ont réussi, contrairement à elle¹².

¹²En réalité, on notera une certaine nuance ici dans la mesure où il est très probable qu'après leur première partie et potentiel échec, les joueurs, dans un registre un peu méta (dans la mesure où les joueurs ont littéralement remonté dans le temps comme le personnage-joueur), aient tout de même réussi à remonter le temps en supprimant leur sauvegarde et en rejouant la séquence pour la réussir après avoir eu les éléments clés en main. Ce phénomène, ainsi que le nombre de joueurs performant muni des solutions du jeu ont certainement participé à fausser quelque peu ces statistiques.

L'impact émotionnel de la joueuse est directement relié à son sentiment de contrôle: « Having agency over that scene shook me to my very core. Being expected to relive one of the worst days of my life and experiencing the same outcome was tough. Being told five minutes later that the outcome was my fault? That was incredibly distressing». Mécaniquement, on lui a donné le contrôle et elle a échoué; c'est de là que provient son sentiment de responsabilité. Justement, responsabiliser face à la détresse d'autrui, plutôt que culpabiliser les joueurs, était sans doute l'intention des développeurs face à une thématique comme celle du suicide. Enfin, la joueuse conclut en affirmant que c'est grâce à cette notion de contrôle qu'elle s'est sentie impliquée émotionnellement: « The second episode of the video game *Life is Strange* is the experience that convinced me that agency over emotionally tense situations can (...) be incredibly powerful (...) ».

Tout ceci met donc en lumière les conditions nécessaires à l'émotion fictionnelle. Premièrement, après avoir envisagé la fiction comme un espace habitable cohérent dans lequel le joueur allait accepter de se laisser saisir et suspendu son incrédulité, le joueur peut arriver dans un processus de mise en phase, à l'identification et à l'empathie (si le joueur n'est pas touché par la détresse de Kate Marsh ou celle d'Ethan Mars, les développeurs auront beau proposer des choix cornéliens reliés à ces personnages, le joueur ne se laissera pas saisir) avec la destinée des personnages qui lui est présentée. Cette part, couplée à la notion de contrôle des débouchés de l'histoire du jeu (ou plus spécifiquement du sort des protagonistes), participe à la naissance de l'émotion chez le joueur dans des jeux narratifs. Dans les faits, comme nous l'avons vu, cette notion présente bien des limites d'un point de vue technologique (la possibilité d'avoir un réel impact sur la globalité de la trame narrative jusqu'au moindre de ses actes est impossible).

Dans cette analyse, nous nous sommes limités à la notion de contrôle et à son emprise sur ce qu'on pourrait qualifier de trame narrative ou récit pré-scripté. Mais l'expérience narrative, la notion de contrôle de l'histoire et la destinée des personnages peuvent outrepasser ces limitations techniques en s'exprimant à d'autres niveaux et en faisant naître un rapport plus complexe entre les personnages et les joueurs. C'est pourquoi c'est maintenant vers l'autre niveau narratif, celui du récit du joueur, que nous devons nous tourner.

2.4 Le contrôle du récit du joueur

Nous avons vu que le contrôle narratif du joueur pouvait se résumer à l'actualisation d'un arbre de possibilités de dialogues et récits pré-scriptés. Tout cela fait partie de ce que Mary DeMarle (2007, p77) qualifie de *high-level story*. Cette directrice narrative du studio Eidos Montréal considère que dans tous les jeux, le terme *histoire* peut être appliqué à deux niveaux: le *high-level story* et l'*immediate-level story*.

2.4.1 Le *high-level story*

Le *high-level story* ou l'histoire pré-écrite et scénarisée par les écrivains du jeu « includes all the major plot events, any and all character development, and whatever plot devices the writer introduces to create a powerful experience » (Mary DeMarle, 2007, p77). En d'autres termes, le joueur fait l'expérience de cette trame narrative en parcourant le jeu, ses événements, ses dialogues et ses cinématiques. Ce sont les éléments narratifs préétablis pour tracer l'histoire imaginée par l'écrivain et les concepteurs, et les décisions prises par ces derniers sont actualisées par le joueur. Le schéma ci-dessous (figure 13) montre une partie

possible qu'un joueur peut avoir eu en faisant l'expérience de *The Walking Dead*. Les choix du joueur sont encerclés. Le joueur a actualisé une séquence d'événements pré-scriptés par les développeurs.



Figure 13. Dans *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), le joueur actualise des nœuds scénaristiques pré-écrits par les écrivains du jeu au cours de son cheminement (Killham, Evan (2013). GamesBeat's handy visual guide to *The Walking Dead*: Season One [VentureBeat.com] Disponible sur :< <http://venturebeat.com/2013/03/31/the-walking-dead-season-one-plot-graph/>>).

2.4.2 L'*immediate-level story*

À côté de ça, l'*immediate-level story*, l'autre niveau de lecture de l'histoire des jeux, repose davantage sur l'expérience personnelle du joueur lorsqu'il parcourt le jeu avec ses propres actions et sa propre autonomie. Il s'agit en d'autres termes d'une lecture plus personnelle qui peut différer d'une partie à l'autre dépendamment des petites actions du joueur

au fil des scènes: « This is created by what the player thinks and feels while playing, by the strategies employed to figure out how to win, and even through the irrelevant distractions the player chooses for entertainment within the game. It's the internal narrative players create that recaps their gameplay experience » (DeMarle, 2007, p78).

2.4.3 De la rétroaction sur l'*immediate-level story*

À la lumière de cette notion, nous pouvons étayer ce que nous tentions de démontrer plus haut : même si les actions du joueur n'affectent pas le déroulement concret de l'histoire principale (*high-level story*), le fait d'avoir une rétroaction créant une illusion d'impact des actions du joueur renforce tout de même l'impression que le jeu est un espace vivant, réagissant aux actions et à la présence du joueur en modifiant son *immediate-level story*. Par exemple, quand Ethan Mars emmène son fils au Parc, il peut être attentionné ou négligent, réussir ou non à le pousser sur sa balançoire. Cela ne changera pas le *high-level story* (son fils se fera kidnappé quoi qu'il arrive), mais cela contribue à l'*immediate-level story* dans la mesure où le joueur peut avoir eu l'impression d'être ou non un bon parent. Jouer avec l'*immediate-level story* et la nourrir ne va que renforcer l'investissement émotionnel que le joueur a dans l'histoire et ce, même dans des jeux où il n'est pas possible de modifier le cours des événements puisqu'au moment où il joue, il ne sait pas ce qui va affecter ou non le *high-level story*. C'est justement cette incertitude qui va contribuer à lui faire prendre au sérieux toute action possible même si au final, certaines d'entre elles seront sans conséquence. Mary DeMarle prend notamment l'exemple fictif d'un jeu où le joueur pourrait interagir avec l'environnement et tirer à répétition la chasse d'eau de son appartement dans un immeuble. Puis, le lendemain, il pourrait interagir avec un personnage non-joueur qui lui témoignerait

qu'il n'a pas pu prendre sa douche car un petit plaisantin dans l'immeuble s'est amusé avec l'eau la veille. Cette action n'aurait modifié en rien le *high-level story*, mais le fait qu'il y ait une rétroaction causée par les actions du joueur dans une discussion avec un personnage non-joueur viendrait en fait enrichir l'*immediate-level story* du joueur (Mary DeMarle, 2007, p79). Cela contribuerait au sentiment d'*agency*, soit d'avoir un réel impact sur cet univers et de l'envisager comme étant un espace habitable. Ce que nous révèle la définition de Mary DeMarle est que même dans les jeux à faible teneur narrative, ou dans des phases de *gameplay* pures, les actions du joueur forment une histoire, et que cette histoire peut ensuite être mise en récit par le joueur. De la sorte, un jeu pourrait très bien agencer différents éléments ensemble pour suggérer une histoire, un propos ou même une expérience émotionnelle que le joueur appréhenderait au fil de ses actions.

2.4.4 Jouer avec le récit mental du joueur : le jeu d'horreur

S'il est un genre de jeux vidéo qui excelle dans la suggestion du récit mental afin de nourrir l'émotion du joueur, c'est l'horreur. Perron, dans son article « Sign of a Threat: The effects of warning systems in survival horror games » (2004) qualifiait déjà les réalisateurs de films et les designers de jeux d'horreur de quasi-psychologues cognitivistes, dans la mesure où ils savent comment le joueur va apprendre, répondre et anticiper les informations de son environnement de façon à mieux le torturer. D'après Perron, dans les jeux d'horreur, d'un point de vue fictionnel, on va emprunter à la mythologie et aux conventions des films d'horreur. Tout comme dans *The Walking Dead*, on va créer un attachement entre les personnages et le joueur, et s'amuser avec: « They create both fiction emotions (emotions rooted in the fictional world and the concerns addressed by that world) and artefact emotions

(which arise from concerns related to the artefact, as well as stimulus characteristics based on those concerns) » (Perron, 2004). Mais par-dessus tout, le design est fait pour susciter des « *gameplay emotions* »:

That is to say fear, fright or dread that arise from the gamer's actions in the game-world and the consequent reactions of this world. *Gameplay emotions* come from various actions: exploring, being lost, fighting, being attacked, feeling trapped, dying, using various weapons, being challenged, solving problems, etc. (Perron, 2004)

Autrement dit, les jeux d'horreur maîtrisent l'art de créer un attachement, une proximité entre joueurs et personnages, puis de mettre la responsabilité de la survie ou du moins de la destinée de ces personnages entre les mains du joueur via le *gameplay*. Perron apporte d'ailleurs une distinction intéressante entre la notion d'horreur se rattachant davantage à des causes externes compréhensibles et celle de la terreur qui, en étant bien plus psychologique, repose davantage sur les ficelles de l'imagination, l'anticipation, et de surcroît, le récit mental du joueur. Pour mettre en place la terreur, on cherche à maintenir une tension et un suspense qui va nourrir l'imagination du joueur plutôt que la surprise. On conditionne ainsi le joueur à rencontrer des choses hostiles pour la survie de son personnage en lui laissant déchiffrer son environnement et affronter des interrogations auxquelles il doit répondre seul. Le fait d'être seul acteur responsable d'un personnage ne suffit pas; comme nous le suggérons, c'est l'affinité que le joueur va développer avec ses personnages qui va renforcer cette anxiété:

You're made to adopt the protagonist's position to follow the event and to live side by side with him the length of the action. But, studies of suspense have revealed that a character does not only have to be in a distressing situation, he also needs to be liked. (Perron, 2004)

Ainsi, l'on comprend que toute cette mise en scène terrifiante n'est en réalité pas destinée aux personnages de la diégèse mais bien au joueur qui, par son lien mécanique et

affectif avec eux, ne fait que craindre pour leur survie puisqu'en réalité, on utilise un procédé de mise en phase (ou l'établissement de relations vidéoludiques homologues aux relations diégétiques (Odin, 2000)) pour synchroniser les émotions des personnages et celles du joueur: « Having a repertoire of actions and being responsible for the survival of the character I control enhances the experience of fear, an emotion safeguarding my individual concern about my safety.», « It is certainly not the avatar that is meant to be scared in a survival horror game, but rather the gamer, i.e. you » (Perron, 2016, p193). L'émotion qui surgit alors est directement liée au fait que pour le joueur, la mort horrible de ses personnages aurait pu être évitée (Perron, 2004). Les jeux d'horreur excellent dans le conditionnement psychologique du joueur en lui faisant sans cesse anticiper l'éventuelle perte effroyable des personnages.

2.5 L'émotion vidéoludique, au-delà de la survie

En somme, dans des jeux d'horreur comme *Outlast* (Red Barrels, 2013) ou des jeux pré-scriptés comme *Heavy Rain*, *Walking Dead* et *Life is Strange*, l'émotion qui motive et domine le joueur est la peur de perdre l'Autre. Dans des jeux pré-scriptés, on essaie de les sauver, de mener à bien leur quête en tentant de modifier le *high-level story*; dans les phases de *gameplay* pur ou dans les jeux non pré-scriptés, lorsque la mort du personnage contrôlé par le joueur vient réinitialiser l'action et annoncer la défaite, on tente de changer le cours des événements à l'échelle des actions du joueur. La force des jeux Telltale Games repose en partie sur cette même conscientisation de la responsabilité du joueur sur la vie et la mort de ses personnages en débutant tous leurs jeux par la phrase: « Ce jeu s'adapte aux choix que vous

faites » (voir figure 14), permettant ainsi d'encourager le joueur à anticiper les conséquences de ses actions.

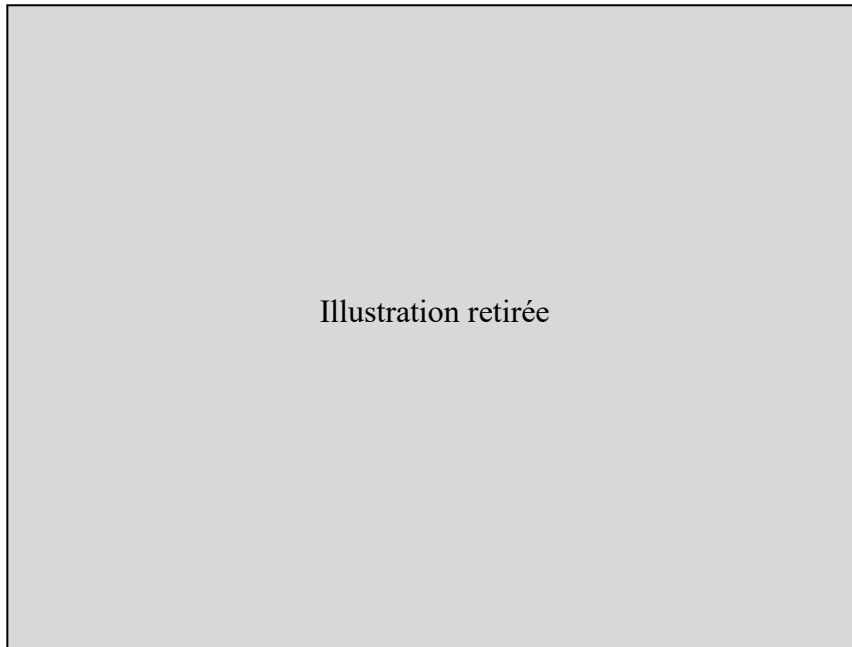


Figure 14. Les jeux de Telltale Games débutent toujours par cette phrase afin de faire prendre conscience au joueur du poids de ses actes.

En outre, le point commun d'où émane l'émotion liée au contrôle narratif, qu'il soit sur le *high-level* ou l'*immediate-level* story réside dans le conflit, ce qui est la base du jeu et du récit. Les personnages et joueurs ont des buts et sont attachés à des résultats qui se retrouvent compromis. L'émotion naît avant tout dans le conflit et les dilemmes, comme nous le faisait remarquer Oatley: « Narrative is based on the actions of human agents, who have intentions that meet vicissitudes. These vicissitudes prompt emotions » (Oatley, 1994). Comme nous avons pu le voir à travers *The Walking Dead* et *Heavy Rain*, des entrelacements et des oppositions d'objectifs scénaristiques et de *gameplay* finement mis en scène permettent de construire de réels dilemmes pour le joueur quand bien même le *high-level story* n'en serait

pas totalement modifié. L'émotion du joueur émane autant, voire davantage, dans l'anticipation d'une conséquence plutôt que dans la réalisation d'une conséquence.

Nous avons vu que le jeu vidéo était capable d'émouvoir son joueur à travers des dimensions artistiques et fictionnelles tout comme le faisait le cinéma. Cela appartient au *high-level story* dans lequel, pour faire naître l'émotion, on va procéder à une mise en phase narrative ou un travail de l'artefact jeu vidéo pour établir une relation entre le joueur et le jeu vidéo. Celle-ci est gouvernée par une émotion qui est la même que celle vécue par les personnages dans la fiction, autrement dit, lorsqu'il y a établissement de relations vidéoludiques homologues aux relations diégétiques pour reprendre le concept de mise en phase de Roger Odin (2000). D'un point de vue fictionnel on va voir surgir un conflit et une situation désespérée qui sera dramatisée par des moyens artistiques comme une musique triste ou des choix qui tremblent et virevoltent à l'écran comme dans *Heavy Rain*. En d'autres termes, on va faire appel à des paramètres audiovisuels comme de la musique, des cadrages, du montage, des effets visuels, etc.

La même stratégie est employée pour les émotions de la mise en phase vidéoludique, mais au lieu de se limiter à des éléments audiovisuels, on intègre ici la notion de contrôle. Ainsi, l'émotion vidéoludique est une émotion qui passe à travers les mécaniques de jeu et qui est davantage propre à l'*immediate-level story* du joueur ou du moins, à son expérience en tant que joueur. Cependant, comme on a pu le remarquer dans *The Walking Dead*, *Heavy Rain* et également le jeu d'horreur, l'expérience émotionnelle peut se centrer sur la peur de perdre l'Autre causée à cause des actions du joueur. Il peut s'agir de la peur de la mort effroyable de son personnage dans les jeux d'horreur, du non-succès du sauvetage du personnage non-joueur de Kate dans *Life is Strange*, de la peur de perdre Clémentine dans *The Walking Dead*, ou

encore, de la peur que le fils d'Ethan Mars soit finalement tué si on ne le retrouve pas dans *Heavy Rain*. Ainsi, comme il serait réducteur de considérer l'émotion vidéoludique comme un seul élément restreint de dramatisation propre au jeu vidéo pour renforcer la crainte de la perte de l'autre dû aux implications des actions du joueur, nous allons voir comment, en mobilisant son système et son *gameplay*, il est capable de véhiculer des expériences émotionnelles qui ne tournent pas qu'autour de la survie d'un personnage aussi bien sur le *high-level* que l'*immediate-level story*.

Chapitre 3: Mettre l'expérience en mécanique

Nous avons vu que l'émotion dans un jeu ne repose pas que sur du *high-level story*, les mécaniques pouvant aussi dramatiser l'action et être elles-mêmes porteuses de sens pour construire des expériences émotionnelles. Dans ce troisième chapitre, nous allons étudier de plus près cette mise en phase performative (pour reprendre le terme défini par Arsenault (2006)) propre à l'émotion vidéoludique et tenter de comprendre comment les mécaniques peuvent construire des expériences émotionnelles spécifiques aux jeux vidéo.

3.1 Revaloriser les mécaniques au centre de l'expérience émotionnelle

Comme le soulève Perron dans son article « Emotions in video games: Are you concerned? » (2016), bien souvent les moments d'émotion intenses qui vont solliciter notre empathie ou qui bouleversent la destinée de nos personnages se déroulent lors d'une cinématique, un moment où le joueur n'a pas le contrôle :

I had lost the control of the action through a triggered cut-scene of various length; and these cinematic sequences suspending regular gameplay are part of the structure of the games and make you reflect on the event (...). Just like I do at the movies, I appraise these events according to the main protagonist's perspective and allegiance. I'm sad because I have a negative evaluation of the misfortune of the character. (Perron, 2016, p194)

On peut pointer ici vers deux exemples soulevés plus tôt: tout d'abord, le cas de la mort d'Aerith dans *Final Fantasy VII* (Square, 1997) où le joueur, impuissant, se trouve contraint d'observer Sephiroth la pourfendre de sa lame, tandis que Cloud recueille son corps

inerte. Également, la scène d'introduction de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) n'offre au joueur qu'une fenêtre pour observer la fille de Joël périr dans les bras de son père, et aucune possibilité d'intervenir. Par le biais des cinématiques, et en privant le joueur de son contrôle, on cherche sans doute ici à créer des moments forts, des moments d'emphase lors desquels le joueur va pouvoir réaliser le poids des événements. Cependant, ce sont des moments qui utilisent des procédés cinématographiques : on nous montre l'événement au lieu de nous le faire vivre. Même s'il est certain que pour des raisons de rythme, le jeu peut comporter des moments d'action et des moments d'empathie sans action, il paraît réducteur de limiter ces moments forts pouvant être vecteurs d'empathie et d'émotion en général à des moments cinématographiques. Il est temps d'aller au-delà des émotions suscitées par le récit ou les séquences cinématiques et d'envisager des moments forts en émotion, voire qui réalisent la prémisse de l'œuvre, s'exprimer à travers le *gameplay* et le système de jeu.

3.1.1 Les règles porteuses de sens

Premièrement, dans un jeu vidéo, le joueur interagit avec des règles, des objets et un répertoire d'actions; ces possibilités forment ce qu'on appelle des mécaniques de jeu. Pour reprendre les termes de Jesse Schell, les mécaniques sont: « les procédures et les règles (...). Les mécaniques décrivent le but de votre jeu, comment les joueurs peuvent ou ne peuvent pas essayer d'y arriver et ce qu'il se passe quand ils essayent » (Schell, 2010, p52). Ou encore, selon Adams et Dormans « Game mechanics are the rules, processes, and data at the heart of a game. They define how play progresses, what happens when, and what conditions determine victory or defeat » (Adams et Dormans, 2012, p1). Il nous faut d'abord présupposer que ces mécaniques de jeu sont porteuses de sens. C'est d'ailleurs ce que fait Sicart. En faisant

référence aux travaux de Ian Bogost (2007) et Mary Flanagan (2009), il affirme que les règles véhiculent un sens (Sicart, 2013, p14). Selon lui:

Games communicate their systems through metaphors, and therefore games can be seen as complex interrelations between a system, the metaphors used to communicate with players, and the way that players interpret these metaphors as cultural and embodied beings who are socially situated in the activity of play. (Sicart, 2013, p39)

Pour illustrer son propos, il fait notamment référence à ce qu'il appelle des jeux métaphoriques (Sicart, 2013, p40). Les rédacteurs du site *necessarygames.com* sont notamment connus pour avoir donné le jour à *Loneliness* (*necessarygames.com*, 2010), un célèbre jeu métaphorique primé par la chronique d'analyse vidéoludique *Extra Credits* en 2011 avec un prix de l'innovation dans la catégorie « narrative delivery ». Se voulant une métaphore du sentiment de solitude et d'isolement, on met ici le joueur dans la peau d'un cube qui essaie de s'insérer dans les communautés d'autres cubes. Cependant, le joueur constate assez rapidement qu'à mesure qu'il tente de se rapprocher des autres cubes ou de s'intégrer, les autres s'enfuient ou disparaissent les uns après les autres. Ainsi, sans pour autant communiquer son message d'une façon explicite, le jeu permet de faire l'expérience de la solitude à travers les mécaniques (ici, le mouvement, et les réactions de fuite prévues pour les autres cubes, ainsi que l'absence de possibilités pour le joueur d'y remédier).

3.1.2 La dissonance ludo-narrative

Loin de se limiter aux jeux expérimentaux, selon Sicart, les métaphores se retrouvent aussi dans les jeux vidéo voués au divertissement dans la mesure où elles servent à contextualiser les actions du joueur. Plus exactement, Clint Hocking (2009) nous dit que dans les jeux vidéo qui ont vocation à raconter une histoire, un message est véhiculé à la fois à

travers les mécaniques et l'histoire du jeu. Il qualifie le message émanant des mécaniques de contrat ludique, et celui émanant de la trame narrative de contrat narratif. Il explique cette notion à travers une analyse du jeu *Bioshock* (Irrational Games, 2007) dans laquelle il démontre que les deux contrats du jeu rentrent en opposition. Selon lui, dans *Bioshock*, le contrat ludique est en accord avec les intérêts personnels de l'antagoniste Ryan, c'est une quête du pouvoir pour devenir plus fort. Tout au long de l'opus, le joueur a le choix de récolter une grande quantité d'Adam (une sorte de substance permettant de gagner en puissance) sur les petites filles qu'il croise en les tuant, ou d'en récupérer une petite quantité en les soignant et en les épargnant. La récolte systématique va avoir pour effet de rendre l'accomplissement des niveaux plus aisé.

Malgré les indices visuels et les protestations des petites filles suggérant que la récolte de leur Adam ne leur est pas bénéfique (et donc que le joueur effectue en réalité une mauvaise action), les règles du jeu, suggèrent au contraire de poursuivre une quête égoïste avant d'avoir de la considération pour les autres en récompensant cette collecte. Selon Hocking, le contrat ludique fonctionne si les mécaniques permettent de faire ressentir la thématique ou la thèse du jeu. Ici, le contrat ludique nous indique qu'avoir des intérêts personnels et tuer les petites filles, c'est bien. À l'inverse, le contrat narratif de *Bioshock*, selon Hocking, nous dit que si nous aidons Atlas, nous allons progresser. L'histoire nous indique donc que la bonne chose à faire est d'aider quelqu'un d'autre, ce qui vient se positionner en contradiction avec le contrat ludique. Hocking soulève ici l'incohérence du jeu qui suggère au joueur d'arrêter Ryan à travers le contrat narratif, alors qu'il est encouragé à être aligné avec sa philosophie par le biais des mécaniques. De plus, selon lui, *Bioshock* a beau laisser la liberté au joueur de s'aligner ou non mécaniquement avec la philosophie égoïste de Ryan, d'un point de vue

narratif, si le joueur souhaite progresser, il est contraint d'aider Atlas car c'est la seule issue narrative possible. Ainsi, si le joueur opte pour une approche mécanique égoïste, il se retrouve tout de même contraint à aider Atlas s'il veut jouer au jeu. Il nomme cette opposition entre contrat narratif et contrat ludique : dissonance ludo-narrative.

On retrouve souvent cette dissonance dans des jeux narratifs où le *gameplay* est utilisé davantage comme un prétexte à l'histoire, et où il est élaboré de façon déconnectée au message et à l'expérience narrative que les développeurs veulent véhiculer. Dans ce cas précis, le *gameplay* est souvent intercalé entre des séquences narratives. La série *Uncharted* (Naughty Dog, 2011-2016) est un exemple assez criant de ce phénomène dans la mesure où à travers l'histoire, on tente de nous emmener vivre des aventures auprès de Nathan Drake, un explorateur auquel on aime s'attacher tandis qu'à travers le *gameplay*, l'amical aventurier se transforme rapidement en meurtrier qui élimine frénétiquement tous ses opposants. En sous-estimant le besoin de faire marcher de pair contrat ludique et narratif, le jeu donne un message contradictoire. Certains jeux comme les deux derniers opus de la série *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal, 2011) et *Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal, 2016) ont justement tenté de prêter plus attention à ces deux contrats pour amener davantage de cohérence dans l'expérience narrative et affective du joueur.

Dans *Deus Ex: Human Revolution*, le joueur est mis dans la peau d'Adam Jensen, un individu transformé en arme humaine à coup d'augmentations bioniques. À travers les cauchemars du personnage, les dialogues du jeu, jusqu'à la bande-annonce mentionnée plus tôt, tout l'opus semble se centrer narrativement sur le refus du personnage principal d'être utilisé comme une arme. Au contraire, il semble plutôt être tourné vers la quête de l'humanité qui lui reste. Ainsi, d'un point de vue narratif, on encourage le joueur à éviter au maximum de

tuer, d'opter pour une approche qui privilégie l'infiltration, et de ne pas abuser du pouvoir des augmentations que le personnage principal n'a jamais voulu. Le contrat ludique tente de s'emboîter dans cette approche en proposant une fin alternative uniquement accessible par les joueurs qui n'utilisent aucune augmentation pour arriver jusqu'à la fin du jeu.¹³ En d'autres termes, *Deus Ex: Human Revolution* donne au joueur le choix de progresser qu'importe l'approche mécanique qu'il emprunte, mais l'une s'aligne mieux avec l'identité de Jensen, c'est pourquoi, c'est celle-ci qui est récompensée davantage.

Dans *Deus Ex: Mankind Divided*, on demeure dans la même logique, tout en parsemant le jeu cette fois-ci¹⁴ de dialogues et d'artefacts qui font mention de l'approche pour laquelle le joueur a opté. Effectivement, dans cet autre opus survenant deux ans après les événements de *Deus Ex: Human Revolution*, la civilisation s'est littéralement divisée et ostracise les augmentés qu'elle juge dangereux depuis un événement ayant causé des milliers de morts à travers le monde. D'un point de vue narratif, devant cette ostracisation extrême, en incarnant toujours Adam Jensen et ses valeurs humaines, le joueur est incité à prouver que les augmentés ne sont pas des armes violentes et incontrôlables. Ainsi, d'un point de vue ludique, le joueur est récompensé pour ses approches non létales. C'est pourquoi, par exemple, à la fin

¹³On notera que le contrat ludique est entaché par certains *boss* qui, par leur difficulté, punissent le joueur d'avoir privilégié l'infiltration et utilisé au minimum leurs augmentations. Cependant, cette incohérence est davantage liée à des problèmes de production et de communication avec les sous-traitants responsables des boss qu'une volonté des développeurs comme nous l'explique l'article « Those Horribad *Deus Ex: Human Revolution* Boss Battles Were Outsourced » de Kirk Hamilton (2011).

¹⁴ Dans *Deus Ex: Human Revolution* au moment où il joue, le joueur ne sait pas que ses actions vont avoir un impact et que l'approche privilégiant la non-utilisation des augmentations va être récompensée par une autre fin.

de la septième mission consistant à extraire Talos Rucker de Golem City, celui-ci va remercier Jensen de ne pas avoir tué ses gars pour s'infiltrer jusqu'à lui.

Si on assume que l'histoire d'un jeu vidéo et ses mécaniques sont porteuses de sens, alors on peut bien entrevoir la possibilité de concevoir un système qui concourt à un message, voire à une expérience émotionnelle précise. C'est ici ce que le chercheur et concepteur de jeux sérieux Ian Bogost tente de faire à travers ce qu'il appelle la rhétorique procédurale. Nous verrons dans un second temps la variante du concepteur des jeux *Braid* (Number None, Inc, 2008) et *The Witness* (Thekla, Inc, 2016), Jonathan Blow qui préférera le terme de *Dynamical Meaning* afin d'adapter la rhétorique procédurale à d'autres objets que des « jeux sérieux ».

3.2 La rhétorique procédurale : le système au service d'un discours

Ian Bogost a expliqué sa théorie de la procéduralité dans *Unit operations : an approach to videogame criticism* (2006, 106). Par procédural, il entend que « Processes define the way things work: the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems (...) » Bogost (2007, p.III). Bogost nous fait remarquer que cette procéduralité se retrouve dans les propriétés essentielles du jeu vidéo définies par Janet Murray dans « Hamlet on the holodeck » (1997). Ce qu'elle entend plus précisément par procéduralité, c'est justement le fait que le jeu vidéo est capable d'exécuter une série de règles. Selon lui, c'est ce qui est propre à la médiativité du jeu vidéo :

Procedural systems generate behaviors based on rule-based models; they are machines capable of producing many outcomes, each conforming to the same overall guidelines. Procedurality is the principal value of the computer, which creates meaning through the interaction of algorithms. (Bogost, 2007, p.IV)

Également, la représentation procédurale est construite de procédures qui sont elles-mêmes des interprétations de procédures du monde matériel. Les règles de jeu sont donc des interprétations de « règles » du monde physique qui peuvent être interprétées ensuite. Ainsi, pour Bogost, la représentation procédurale est une forme symbolique d'expression qui utilise la procéduralité plutôt que le langage pour s'exprimer (2007, pIX): « (...) computational procedurality places a greater emphasis on the expressive capacity afforded by rules of execution. Computers run processes that invoke interpretations of processes in the material world » (2007,pV).

La rhétorique, quant à elle, ne fait pas seulement référence à l'art de la persuasion orale pompeuse telle qu'elle a été définie par Platon et abusée par les Sophistes. La rhétorique est l'art de diffuser une idée par le biais de trois modes selon Aristote: le Logos qui est l'appel à la raison, l'Ethos ou l'appel à la crédibilité et à l'autorité de la personne qui parle et enfin, le Pathos l'appel aux sentiments. Bogost part des travaux de Kenneth Burke (1969) pour qui la rhétorique s'étend au-delà de la persuasion. En effet, celui-ci étend le champ de la rhétorique au-delà du verbal et de l'écrit, et permet de considérer les jeux vidéo comme un système symbolique exprimant son propos à travers sa procéduralité. En résumé, la rhétorique procédurale consiste à persuader son joueur, ou du moins à tenter de changer son opinion, non pas à travers des mots, mais à travers un discours qui se tient dans les règles du jeu: « Procedural rhetoric is a subdomain of procedural authorship; its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models » (Bogost, 2007, p29). Sicart vient préciser cette définition en stipulant que les jeux véhiculent une idée à travers des arguments qui reposent

sur les règles, les mécaniques et leurs dynamiques de jeu¹⁵, et c'est lorsque le joueur comprend que ceux-ci ont été orchestrés pour véhiculer un message que le sens du propos prend tout son impact pour le joueur (Sicart, 2013, p.36).

Afin de mieux comprendre le principe de rhétorique procédurale, Bogost (2007, p29) nous explique comment celle-ci est utilisée dans des *anti-advergames* (ou jeux anti-publicitaires) comme *The McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2006). Dans ce jeu de gestion, le joueur doit superviser l'environnement de production de la chaîne de restaurants McDonald, de la culture des matières premières à la livraison en restaurant, en passant par les relations publiques de la compagnie comme on peut l'observer dans la figure suivante.

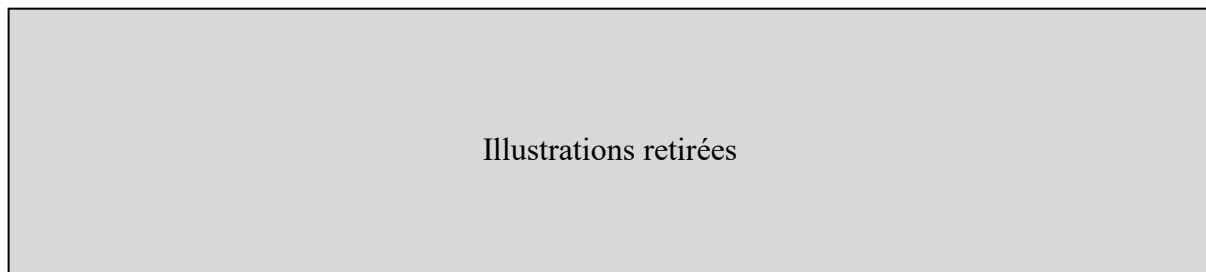


Figure 15. *The Mc Donald's Videogame* (Molleindustria, 2006) et différents secteurs de gestion : le restaurant, l'agriculture et les relations publiques.

Dans chacun des secteurs, le joueur est confronté à des choix complexes opposant régulièrement moralité et profit. D'un côté, le joueur doit produire suffisamment de matière première pour pouvoir vendre en grande quantité; d'un autre côté, le nombre de champs et de terrains d'élevage est limité, ce qui exige de trouver des moyens pour faire croître sa

¹⁵ Les dynamiques: « describes the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others'outputs over time » (Hunicke, 2004). Les deux termes mécaniques et dynamiques proviennent du *Mechanics Dynamics Aesthetics framework* (Hunicke, 2004), plus communément appelé *MDA framework*, qui est une approche formelle du game design pour comprendre les jeux et leurs composantes.

production. C'est alors que des tactiques plus ou moins légales sont proposées au joueur : il peut corrompre le gouvernement local au détriment des fermiers et de la culture locale, raser des forêts, ou déloger des populations indigènes pour récupérer leurs terres contre leur gré.

Comme le fait remarquer Ian Bogost dans l'analyse de ce jeu, en proposant ce genre de tactiques à son joueur, *The McDonald's Videogame* cherche clairement à ce qu'il remette en question les pratiques commerciales de l'entreprise illustrée. Pour renforcer cela, le système du jeu est conçu pour que le joueur soit incité à opter pour ces tactiques immorales afin de réussir son objectif de jeu qui n'est autre qu'agrandir continuellement la chaîne de restauration. Ainsi, si le joueur refuse d'étendre son terrain au détriment d'autrui et utilise toujours les mêmes terres pour cultiver, le sol s'appauvrit (et son rendement avec), ce qui déplaît par le même coup aux environnementalistes. Ceci pousse alors le joueur à acquérir plus de terres, et donc à opter pour des méthodes moins morales. Plus le joueur prend des décisions immorales, plus son image en pâtit, et il doit alors investir de l'argent dans des groupes de lobbyistes. Nous sommes ici dans une spirale descendante de gestion de ressources : plus le joueur souhaite accomplir l'objectif du jeu (faire croître l'entreprise McDonald), plus il doit opter pour des solutions immorales afin de générer du profit ou simplement survivre. Comme nous le fait remarquer Bogost: « *The McDonald's Videogame* mounts a procedural rhetoric about the necessity of corruption in the global fast food business, and the overwhelming temptation of greed, which leads to more corruption.» (Bogost 2007, p 31). En d'autres termes, le jeu utilise ici son système pour dénoncer les problèmes inhérents à l'industrie du fast-food, en particulier chez McDonald's. Toujours selon Bogost, le jeu vidéo n'est pas le premier à s'atteler à une telle cause, des magazines et documentaires ayant déjà dénoncé les

pratiques de la chaîne de restauration en décrivant les processus utilisés; cependant, aucun autre média que les jeux vidéo n'ont pu exprimer leurs arguments de façon procédurale.

Le jeu *The McDonald's Videogame* vient s'ancrer dans l'approche privilégiée des *serious games* centrés autour de la mentalité du « je perds donc le pense » (Maurin, 2010) car l'échec permet de comprendre ou de dénoncer une situation dysfonctionnelle. Bien qu'elle nous permette de mieux entrevoir comment les jeux peuvent utiliser leur système pour véhiculer un propos, la rhétorique procédurale, telle qu'elle est définie par Bogost, est davantage tournée vers le champ des jeux sérieux, ou du moins, des jeux à portée idéologique, puisqu'elle décrit des situations de discours mis en place par une rhétorique. Comme Bogost remarquait que la rhétorique procédurale est un sous-ensemble de l'autorialité (ou l'écriture) procédurale, on pourrait maintenant définir un autre sous-ensemble qui fait l'objet de notre recherche : une émotion ou expérience émotionnelle procédurale, c'est-à-dire une proposition d'expérience émotionnelle, plutôt qu'un discours rhétorique. Nous allons tenter d'entrevoir comment à travers leur système, et ce que Jonathan Blow appelle le *Dynamical Meaning* que nous allons définir dans la section ci-après, les jeux vidéo peuvent orchestrer leurs règles et mécaniques pour émouvoir leur joueur.

3.3 La rhétorique procédurale au service de l'émotion

Contrairement à Ian Bogost, Jonathan Blow, le concepteur de *Braid* (Number None, Inc, 2008) et *The Witness* (Thekla Inc, 2016) tente d'envisager, notamment dans sa conférence « *Conflicts in game design* » (Blow, 2008), de faire des jeux dans lesquels l'histoire *high-level* (les dialogues, les textes, etc.) se fait plus discrète pour laisser parler les mécaniques. Pour ce faire, il reprend le concept de rhétorique procédurale de Bogost, mais le décline au service de

l'expérience et du sens artistique qui émane de l'œuvre. Autrement dit, en termes aristotéliens, il reprend l'usage de la rhétorique procédurale défini par Bogost centrée sur le Logos pour la recentrer cette fois-ci sur le Pathos.

Pour Blow, ce sont les dynamiques, ou du moins, les comportements qui émanent des mécaniques (à savoir, les composantes du jeu, ses règles et les actions du joueur.) entre elles, et les actions du joueur, qui vont créer un sens artistique susceptible de l'émouvoir. Blow nomme ainsi *Dynamical Meaning* le fait de communiquer un thème et d'exprimer un propos à travers les mécaniques et les comportements d'un jeu plutôt que par une histoire explicite, des dialogues et des mots.

Blow nous fait également remarquer que si l'on souhaite concevoir un jeu qui soit le vecteur d'un message ou d'une expérience émotionnelle, il faut que toute l'expérience et toute la réalisation soit pensée dans cette optique. Autrement dit, il faut que tous les vecteurs de l'émotion artistique, ceux de l'émotion fictionnelle, et ceux de l'émotion vidéoludique, soient mis en phase avec l'expérience émotionnelle ou le propos souhaité. Cependant, comme le fait remarquer Blow dans sa conférence à travers les problématiques de fonctionnement de l'industrie, l'histoire et les mécaniques sont bien souvent pensées séparément. Un département est chargé de concevoir une histoire fascinante et des personnages attachants, tandis qu'un autre est chargé d'élaborer un système de jeu qui possède la qualité maître vers laquelle tendent tous les jeux de l'industrie mais qui est elle-même très mal théorisée à savoir, le « fun »¹⁶. Blow tente justement de parodier ce mode de production en utilisant la métaphore suivante : si, dans un film, un personnage auquel tout le monde est attaché décède, le

¹⁶ Des tentatives de théorisation ont notamment été initiées par notamment Raph Koster (2005) et Salen & Zimmerman (2003) qui admettent eux-mêmes sa complexité.

réalisateur ne va pas mettre une joyeuse musique de cirque pendant la scène des funérailles juste parce que c'est plus « fun », à moins d'être David Lynch et de vouloir déstabiliser le spectateur. D'après Blow, dans l'industrie des jeux, on met de la joyeuse musique de cirque sur chacune de nos scènes de funérailles (Blow, 2008). On a tendance à créer de la dissonance sans le vouloir au lieu d'accorder l'histoire et les mécaniques consciemment pour signifier quelque chose. L'hypothèse qu'émet Blow pour expliquer cela est que contrairement au cinéma, le média vidéoludique n'est peut-être pas encore assez mature.

3.3.1 La rhétorique procédurale au service des émotions: études de cas

Bernard Perron (2006) nous parlait déjà de l'expérience émouvante d'*Ico* (Team Ico, 2001) vers laquelle concourent à la fois la dimension artistique, fictionnelle, ainsi que les mécaniques du jeu. *Ico* est un enfant à cornes banni qui tente d'échapper à son funeste destin en s'évadant de la forteresse dans laquelle il a été enfermé. Sur son chemin, il rencontre la frêle Yorda qui est menacée d'être kidnappée à tout instant par des ombres malfaisantes. Les deux protagonistes s'entraident alors pour quitter les murs de la forteresse. Tout au long de leur parcours, divers éléments semblent mettre en avant l'expérience de l'inquiétude de la solitude et de la perte de l'autre. D'un point de vue artistique, d'après Perron (2006), l'immensité des salles de la forteresse ramène le joueur à la fragilité de son protagoniste. Le fait d'être enfermé par des remparts immenses suggérant un espace se refermant sur lui-même ne fait que renforcer cette vulnérabilité. D'un point de vue fictionnel, différents protagonistes et événements opèrent pour continuellement séparer les deux protagonistes : les ombres tentent de la dérober, le mécanisme d'un pont les sépare, ou encore la Reine change Yorda en pierre. Enfin, d'un point de vue vidéoludique, d'après Perron, un certain effort est mis pour

nous faire ressentir la présence de Yorda dans la mesure où quand on prend sa main, la manette se met à vibrer. Aussi, le joueur se sent responsable d'elle dans la mesure où sans lui, elle ne peut s'échapper et braver les démons qui la dévorent, comme le dit Chauvin:

Ainsi *Ico* ajoute au jeu vidéo un sentiment jusque-là absent : l'inquiétude. Non pas la sienne propre, la vôtre, mais celle de l'autre sur qui pèse une menace de tous les instants. [...] *Ico* est sans doute la première tentative réussie de jouer avec un autre personnage, au sens où celui-ci n'est pas seulement à vos côtés mais participe d'une relation induisant une série d'effets qui rejaillissent sur vous. (Chauvin, 2002, 59-60)

En résumé, en mettant en phase sa dimension artistique, fictionnelle et ses mécaniques de jeu, *Ico* réussissait déjà à véhiculer au joueur l'expérience émotionnelle de la solitude et de l'inquiétude de perdre l'autre.

3.3.2 Le cas de *Brothers: a Tale of Two Sons*

L'expérience du deuil a depuis été magistralement mise en place par une œuvre vidéoludique ayant savamment orchestré la composition artistique, fictionnelle, mais surtout mécanique: *Brothers: a Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013).

D'un point de vue fictionnel, le joueur suit la quête de deux frères: Naiee le cadet et Naia l'aîné. L'histoire commence alors que Naiee se recueille devant la tombe de sa mère, morte noyée devant ses yeux. Le joueur comprend rapidement que suite à cet événement traumatisant, Naiee a développé une certaine phobie de l'eau. Comme un malheur n'arrive jamais seul, le père des deux frères s'avère être gravement malade. Pour le sauver, une seule solution: aller récolter l'eau de l'arbre de la vie tout en haut de la montagne. Les deux frères se mettent en route sans hésiter et durant leur périple, ils rencontrent divers obstacles qu'ils doivent braver ensemble : des bandits, un chien agressif, des loups, etc. Ils portent également

secours à divers protagonistes: ils réunissent une famille de trolls, préviennent le suicide d'un homme ayant tout perdu dans un tragique incendie, ou encore, ils délivrent une jeune fille d'un sacrifice humain. Autant l'union des deux frères se construit aux yeux du joueur à mesure de leur coopération, autant celle-ci est souvent menacée par divers obstacles. Que ce soit pour le sauver de la folie, de la noyade ou de ses propres démons, Naia est toujours présent pour porter secours à Naiee. On pense notamment ici à une scène où le cadet est précipité dans le vide par un ennemi alors qu'il tentait de traverser sur une corniche. Le jeune garçon atterrit finalement inconscient dans les profondeurs d'une rivière avant d'être sauvé de la noyade par l'aîné.

Quand vient la fin de leur périple et l'accomplissement de leur quête, les deux protagonistes réalisent que la jeune fille qu'ils ont secourue était en réalité une vorace araignée prête à faire d'eux son dîner. Après un dur combat, ils parviennent à l'achever, mais dans un dernier soupir, elle pourfend Naia, le laissant gravement blessé. Naiee est alors contraint de continuer seul et de courir jusqu'à la source de l'arbre. Malheureusement, lorsqu'il revient auprès de son grand frère, il est déjà trop tard: Naia a succombé à ses blessures. Naiee se retrouve alors seul, dépourvu, incapable de réanimer son frère même avec l'eau de la source. La situation résonne ici avec des émotions fictionnelles dans la mesure où cette perte et cette impuissance de Naiee devant la mort de son frère est surtout là que pour faire écho au précédent deuil qui a ouvert la fiction, celui de sa mère. Naiee se retrouve à nouveau livré à lui-même et surtout impuissant devant la mort d'un être cher. Effondré, il crie avec insistance le nom de Naia de façon à ce que le joueur puisse presque finir par entendre « papa », le protagoniste que les deux frères refusaient de voir mourir au début de l'aventure.

Là où l'expérience du deuil est plus profonde encore, c'est qu'elle ne s'arrête pas après la mort de Naia, qui doit continuer à avancer et à accomplir sa mission. Naiee doit enterrer lui-même son frère dans la tombe qu'il lui a creusé, mais aussi, il doit faire le chemin du retour. Aidé d'un volatile rencontré au cours de leurs aventures, il finit par regagner les terres de son chez-lui. Cependant, il doit affronter à nouveau les obstacles qu'il avait préalablement surmonté avec Naia, dont le fait de traverser une rivière. Naiee se retrouve alors confronté à sa phobie, ce qui le renvoie encore davantage au sentiment de perte qu'il éprouve pour sa mère. Ce fardeau, son frère a toujours été là pour l'aider à le porter et à continuer à vivre, mais cette fois-ci, il doit le porter seul. L'esprit de sa mère apparaît alors pour le rassurer et le motiver tandis qu'il traverse cette étendue d'eau en criant. Finalement, Naiee réussit à apporter l'eau à son père et à le guérir. Le jeu se termine sur la vue des deux pierres tombales de Naia et de sa mère, auprès desquelles Naiee et le père se recueillent. L'appréhension de cette expérience du deuil est renforcée par le biais de la dimension artistique, qui nous livre un monde a priori féérique par ses couleurs enchanteresses mais qui ne manquent pas de ternir dès que les thématiques sombres de la diégèse font surface tel qu'on peut le voir en figure 16.

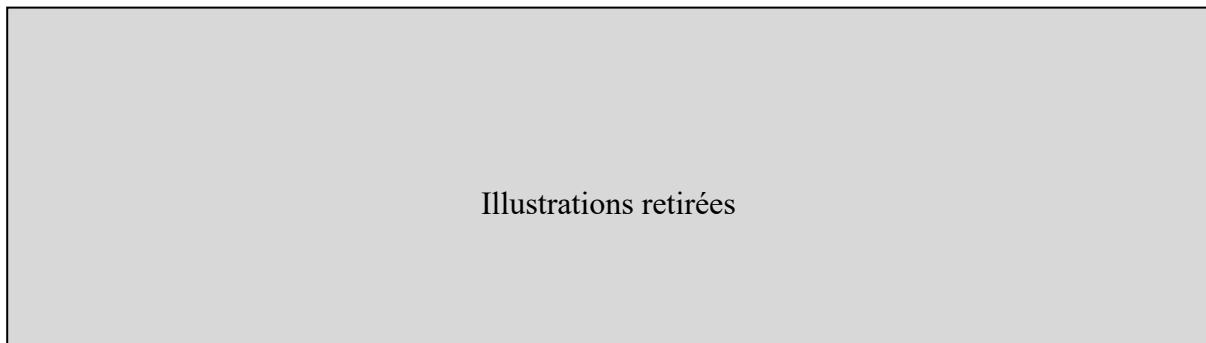


Figure 16. *Brothers: a Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013) mêle souvent des décors féériques et des ambiances plus sombres et macabres.

Dans *Brothers: a Tale of Two Sons*, on transporte le joueur dans une épopée où rien ne lui est raconté explicitement. En effet, des échanges entre les deux frères délivrés dans un dialecte farfelu à l'absence de toute narration explicite, en passant par des événements dépourvus de contexte, tout semble sujet à interprétation. On pensera notamment ici à la scène du chapitre quatre, lorsque les deux frères tombent nez à nez avec un homme tentant de mettre fin à ses jours en se pendait. Face à cette situation, aucune indication n'est donnée au joueur, le laissant libre d'interpréter la scène et d'intervenir en conséquence. Le joueur peut ainsi ne pas intervenir face à la mort du personnage, ou s'empresse de lui sauver la vie. Puis, en suivant la logique du récit enchâssé d'Henry Jenkins (2004), le joueur peut examiner les différents indices disséminés dans la scène, à savoir une maison en ruine et en cendres, deux corps calcinés recouverts d'un drap, etc., et ainsi reconstituer lui-même le récit des événements tragiques et imaginer la détresse du personnage qu'il vient ou non de secourir.

Cette façon de livrer le récit en laissant le joueur l'appréhender lui-même ne vient que renforcer l'interprétation personnelle du joueur et son lien émotionnel avec celle-ci. Autrement dit, si l'on laisse de la place à la fois au récit mental des actions du joueur que nous avons nommé *immediate-level story* avec Mary DeMarle, ainsi qu'une opportunité d'accéder à son propre niveau de lecture des événements du récit pré-scripté (le *high-level story*), il peut alors interpréter et ressentir ce qu'il perçoit en se référant à ses propres expériences comme le soulignait Oatley (1994, p63) avec l'importance de la mémoire dans l'indentification et la reconstitution mentale d'une émotion déjà vécue. De cette façon, en laissant le joueur appréhender chaque scène à sa façon, il peut y coller sa compréhension en se basant sur son vécu et ainsi placer ses propres expériences de deuil dans le jeu. Ainsi, le joueur pourra être touché d'une façon très personnelle par le décès de Naia, ce qui octroie à *Brothers: a Tale of*

Two Sons une dimension universelle. Cette forme de suggestion, qui ressemble quelque peu à de l'*active creation of belief* (ou *active creation of emotion*) dont nous parlions plus tôt dans le chapitre 1, est souvent employée dans des genres tels que l'horreur comme nous l'avons aperçu dans le chapitre 2 lorsqu'il s'agit de plonger le joueur dans la terreur plus que l'horreur.

Comme nous l'avons souligné, *Brothers: a Tale of Two Sons* sait jouer sur la notion de contrôle dans tous les sens du terme : dans la scène du suicide exposée plus haut, suite à son appréhension des événements, le joueur a le contrôle d'intervenir ou non. Le contrôle, justement, est incorporé jusque dans la transposition des actions du joueur sur la manette de jeu, comme le montre la figure 17 ci-dessous.



Figure 17. Cette figure nous permet d'identifier les contrôles alloués à chacun des deux frères.

D'un point de vue vidéoludique, les deux frères sont contrôlés simultanément à l'aide des deux joysticks d'une même manette. Le joueur doit ainsi coordonner ses mouvements pour escalader des montagnes, ou se diviser des tâches pour ouvrir alternativement le chemin à l'un, puis à l'autre. Naiee et Naia disposent tous deux de capacités différentes et complémentaires : le cadet peut se faufiler dans des recoins moins accessibles, tandis que le grand frère peut user de sa force, et surtout, transporter Naiee sur son dos pour nager. Dans cette expérience de *gameplay*, à l'instar de la coopération suggérée dans la dimension fictionnelle, l'enjeu est de

faire naître et de renforcer le sentiment fraternel et d'interdépendance qui se développe entre les deux frères¹⁷.

Outre cette dimension de lien, le choc de la mort du grand frère est d'autant plus fort que le joueur, qui a pu secourir plus tôt l'homme dont la maison avait brûlé et ainsi réalisé son *agency*, peut avoir l'espoir de sauver Naia en courant à toute allure pour aller recueillir l'eau au cœur du puits. Lorsque le joueur réalise le décès de Naia et qu'il est incapable de le sauver, il fait face à une perte fictionnelle, mais également de *gameplay*. Autrement dit, le personnage de Naia n'est plus, mais avec lui sont également partis ses contrôles et son *agency*, laissant une partie de la manette contrôlée par le joueur vide, sans réponse et sans vie. Tout ceci concourt à créer l'expérience d'une absence. Comme nous l'avons mentionné avec la dimension fictionnelle, l'aventure ne s'achève pas là: Naiee doit continuer à avancer et accomplir sa quête. Ainsi, tout comme Naiee, le joueur doit poursuivre malgré l'absence. Plus difficile encore, il doit même enterrer le frère en le tirant difficilement jusqu'à sa tombe pendant que Naiee hurle et s'effondre devant l'horreur de la scène. Celle-ci met ainsi en évidence le partage du fardeau et la difficulté psychologique de Naiee pour laquelle le joueur n'a que trop de facilité à ressentir de l'empathie puisqu'il est conscient de toutes les implications fictionnelles, qu'il y a associé sa compréhension personnelle, et qu'il l'a expérimenté lui-même à travers le *gameplay*.

S'ensuit la mise en terre, le retour, ainsi que les difficultés de Naiee à déjouer les obstacles qui nécessitaient les capacités de son frère, telle que sa force pour actionner un levier. Le joueur réalise alors qu'il peut utiliser les contrôles fantômes de Naia pour aider

¹⁷ La difficulté de coordonner ces deux sphères de contrôle pour le joueur pourrait par ailleurs être interprétée comme la complexité de cohabiter ensemble en tant que frères.

Naiee à abaisser le levier, comme s'il était encore présent spirituellement pour l'aider. On comprend ici qu'un discours se dessine par rapport au deuil, dans la mesure où le vide est remplacé par une présence spirituelle, ou du moins, le souvenir que Naiee a de son frère. Cette dimension est répétée lorsque Naiee tente de traverser la rivière. Après avoir rencontré l'esprit de sa mère qui l'encourage, le joueur réalise qu'il ne pourra faire traverser Naiee qu'en utilisant les contrôles des deux frères en même temps. À la fois, Naiee ne réussit à traverser que grâce au support spirituel de son frère aîné, mais aussi, on devine qu'en ayant débloqué les contrôles du grand-frère, le cadet a symboliquement mûri face à ce deuil.

En résumé, les dimensions artistiques, fictionnelle et vidéoludique concourent à mettre le joueur en phase avec une même expérience et émotion: celle du deuil et de l'apprentissage de vivre avec le vide qu'il laisse. On a une perte narrative intensifiée par une perte mécanique palpable, et on laisse l'opportunité au joueur d'interpréter lui-même le récit des événements qui s'offrent à lui afin de renforcer les chances qu'il puisse personnellement se sentir concerné par celui-ci. De plus, à travers ses mécaniques de jeu, *Brothers* réussit à livrer une expérience émotionnelle qui n'est pas idéologique ou persuasive comme nous avons pu l'observer chez Bogost avec les *serious games* et la rhétorique procédurale. Au contraire, le jeu est capable de nous adresser des questions existentielles et des réponses à travers son *gameplay*, à savoir : comment peut-on continuer à avancer seul après la perte d'un être cher?

3.3.2 *Papo & Yo* ou l'opportunité ratée de mettre une émotion en mécanique

Brothers: a Tale of Two Sons n'est pas le seul jeu indépendant qui a tenté de mettre en scène l'expérience du deuil à travers la médiativité d'un jeu vidéo. Nous pouvons notamment repenser au jeu *Passage* mentionné plus tôt qui nous faisait déjà explorer le cheminement

d'une vie parcourue avec un être que l'on croise sur notre chemin, puis qui vient par nous quitter, nous laissant avancer seul. Un an avant la sortie de *Brothers: a Tale of Two Sons*, Minority Media nous parlait d'alcoolisme et de la relation abusive entre un père et son fils dans un jeu qu'ils voulaient « empathique » (Reid, 2014): *Papo & Yo* (Minority Media, 2012). Autant le sujet abordé a suscité l'empathie et l'admiration des joueurs, autant malheureusement, l'expérience véhiculée par ce jeu passe cruellement à côté de l'émotion dont il veut être porteur, voire de l'opportunité de renforcer l'impact du deuil forcé du père et de la complexité du rapport entre celui-ci et l'enfant en utilisant consciemment le système de jouabilité.

Dans *Papo & Yo*, Quico, un jeune garçon des favelas au Brésil se réfugie dans son imagination pour échapper aux accès de colère de son père alcoolique. Le cheminement du petit garçon est métaphorique : le père est incarné par un monstre amical qui suit Quico où qu'il aille. Il dort, et l'aide indirectement à surmonter certains obstacles environnementaux lorsqu'il est assoupi, dans la mesure où Quico peut sauter sur son ventre. Malheureusement, lorsque le monstre avale une grenouille (signifiant métaphoriquement que le père boit de l'alcool), il s'enrage et devient une violente menace pour Quico qui n'a plus que la fuite pour seule issue. Tout au long du jeu, l'enfant doit non seulement esquiver le monstre lors de ses accès de colère, mais aussi le transporter avec lui sur une sorte de brancard lorsqu'il tombe ivre mort pendant des heures, ce qui entrave l'avancée de Quico.

Durant l'un des épisodes violents du monstre, il blesse la sœur de Quico et casse l'un de ses adjuvants : Lula, son jouet. Quico entreprend alors la quête d'aller trouver le chaman qui lui permettra de sauver le monstre de sa folie. Cependant, lorsque Quico parvient jusqu'à lui, il trouve trois statues révélant la métaphore du père alcoolique et des étapes de l'aventure,

ainsi qu'un message lui disant: « Tu ne peux pas sauver Monstre, tu dois l'abandonner c'est tout ». La résolution de l'intrigue est pour le moins brutale et ne laisse aucune issue au joueur qui ne peut qu'abandonner Monstre en le jetant dans le vide après une dernière lutte.

D'un point de vue fictionnel, on peut admettre que l'histoire qui nous est racontée est assez violente. On nous parle de maltraitance et d'abandon d'un père. Toutefois, les autres aspects du jeu ne viennent pas concourir à cette expérience du deuil, et l'impact émotionnel finit par être amoindri à des faits que l'histoire tente de nous transmettre. Contrairement à *Brothers: a Tale of Two Sons*, on annonce au joueur un peu trop explicitement et brutalement l'impossibilité de soigner Monstre au lieu de lui laisser comprendre qu'il ne peut l'aider en le confrontant à un dilemme qui l'obligerait à laisser Monstre pour la survie de Quico ou le bien de sa progression. Aussi, la scène de la révélation de la métaphore par le biais des statues manque d'impact, dans la mesure où le joueur connaît l'information depuis le début, puisque les développeurs l'ont vendu à travers le marketing de *Papo & Yo*, en plus d'avoir inclus une citation assez explicite du concepteur en introduction du jeu: « To my mother, brothers and sisters with whom I survived the monster in my father. »



Figure 18. Le jeu *Papo & Yo* débute en révélant sa métaphore.

Même si cette citation permet au joueur d'approcher *Papo & Yo* avec un regard éveillé sur cette métaphore, elle aurait pu également être utilisée pour appuyer la séparation avec le père, afin de renforcer l'effet dramatique.

À vrai dire, le principal problème, réside surtout au cœur de l'émotion vidéoludique. Même si, le rythme effréné des tableaux et des quêtes semble bien retraduire ce sentiment de fuite incessant vécu par l'enfant, c'est plus particulièrement dans la construction du lien paternel entre Quico et Monstre que l'on passe à côté de quelque chose. Monstre aide certes Quico à résoudre des petits puzzles environnementaux: le joueur peut sauter sur son ventre pour atteindre des plateformes en hauteur, il peut brandir un fruit dont Monstre raffole pour l'attirer vers un interrupteur à activer, etc. Quand Monstre s'énerve, en plus de l'esquiver, Quico doit lui envoyer un fruit spécifique pour le calmer. Quico attire donc Monstre avec un appât, il lui lance des objets pour détourner son attention, et il doit l'esquiver quand il est enragé. En définitive, tout ce qui émane de la relation qui est construite entre Quico et Monstre à travers les mécaniques retraduit plutôt le rapport d'un petit garçon et de son animal de compagnie tantôt amical, tantôt enragé, plutôt que celui d'un père et de son fils. De la sorte, lorsque Quico doit se séparer de Monstre, le joueur a davantage l'impression d'être contraint de dire au revoir à un animal qu'à son propre père et c'est là où l'impact de la séparation perd une certaine dimension.

Et c'est de là qu'émane le principal problème de *Papo & Yo* : nous faisons face à une dissonance entre le propos fictionnel et l'impact émotionnel que l'on souhaite voir découler, ainsi que le discours du système du jeu qui amoindrit l'impact souhaité. Cette relation est d'autant plus dérangeante avec la livraison maladroite et brutale du message au moment où

l'on pense trouver le chaman: « Tu ne peux pas sauver Monstre, tu dois l'abandonner c'est tout ». En donnant ce message de façon très abrupte au joueur, on banalise la séparation, on la rend anodine, ce qui encore une fois vient dédramatiser l'importance du lien entre Quico et Monstre et amoindrir l'impact émotionnel de la séparation d'un fils et de son père. Alors que devrait naître à la fin du jeu un sentiment de déchirement de Quico entre la figure affective du père lorsqu'il est sobre et son comportement dévastateur lorsqu'il est ivrogne, l'émotion a du mal à être crédible. Le joueur devine le propos à travers la dimension fictionnelle, mais il ne le ressent pas à travers l'expérience du jeu. Autrement dit, Il n'y a pas de mise en phase narrative puisque les relations vidéoludiques entre le joueur et le jeu ne sont pas homologues aux relations diégétiques entre les personnages et le monde.

Ainsi, loin d'être limité à un discours idéologique, le jeu vidéo peut utiliser ses mécaniques pour véhiculer une expérience émotionnelle. Des jeux comme *Brothers: a Tale of Two Sons*, au lieu de se contraindre à raconter une histoire sur le deuil, réussissent à le faire vivre à leurs joueurs en véhiculant une expérience émotionnelle mettant à profit les dimensions artistique, narrative et systémique du jeu vidéo, ainsi qu'à apporter un discours autour de cette émotion. Les développeurs de *Brothers: a Tale of Two Sons* ont envisagé le jeu comme un tout et ont réussi à mettre en phase les émotions fictionnelles, artistiques et vidéoludiques, ainsi que les messages qui émanent du *high-level story* ou contrat narratif, tout comme du discours des mécaniques et des règles ou contrat ludique. En cela, on a affaire à une expérience proprement vidéoludique.

Conclusion

L'objectif initial de ce mémoire était d'identifier comment les jeux vidéo narratifs pouvaient susciter l'émoi de leurs joueurs en empruntant des moyens qui sont propres à leur médiativité. Nous nous sommes positionnés à la suite des travaux de Perron (2006) pour tenter d'étudier davantage la nature des émotions vidéoludiques et de leurs implications dans la naissance de celles des joueurs.

Nous avons commencé dans un premier chapitre par tenter de comprendre les mécanismes de l'émotion et comment la fiction l'utilisait pour en faire son moteur à travers les concepts d'identification, d'empathie/sympathie, de préoccupations, d'objectifs et de tendance à l'action. Aussi, au-delà de la fiction, nous avons étudié comment la viscéralité pouvait inciter une empathie basée sur des réflexes humains dans laquelle le photoréalisme et le concept d'*attitude en-face* défini par Frijda (1956) prennent toute leur place. Nous avons déduit de tout ce chapitre que bien que la fiction vidéoludique reposait sur des ressorts très connexes à ceux de la fiction cinématographique, c'est la notion d'interactivité et plus exactement, d'*agency* qui différencie ontologiquement les jeux vidéo de tout autre média narratif: « A story can from now on, not only be told or shown, but, can also be experienced and lived through. » (Louchart *et al.*, 2006). Autant la médiativité du cinéma était caractérisée par le bien connu « show, don't tell » que l'on retrouve dans tous les manuels de scénarisation, autant le jeu vidéo pourrait être caractérisé par un « make me experience » ou « Play, don't show » comme Richard Fine le suggère dans son article sur *Gamasutra* (Fine, 2011).

Le second chapitre nous a permis de réaliser l'importance de l'*agency* dans la naissance de l'émotion, qu'elle soit issue du récit des actions du joueur ou du récit pré-scripté du jeu: l'*agency* prend place aussi bien à travers le contrôle narratif que le contrôle du *gameplay*. L'émotion repose donc sur des propriétés inhérentes au jeu vidéo. Autrement dit, elle repose sur une mise en phase ou du moins, l'établissement d'une relation homologue aux relations fictionnelles en faisant vivre au joueur une émotion qui est la même que celle ressentie par les personnages. Cette mise en phase prend effet à travers des paramètres audiovisuels d'un point de vue artistique comme nous avons pu notamment l'étudier à travers la scène de l'amputation d'Ethan dans *Heavy Rain* (avec les choix virevoltants pour suggérer l'incertitude, le son des lourds battements de cœur pour transposer le stress et l'hésitation du personnage sur le joueur). Elle a lieu également d'un point de vue fictionnel en présentant au joueur des personnages pour lesquels il se sentira concerné (identification, buts, préoccupations, etc.) et en lui présentant des situations conflictuelles, voire dramatiques, venant entraver la poursuite des buts de ces protagonistes. Enfin, et c'est cet aspect que nous avons tenté d'approfondir dans le troisième chapitre, on opère la même stratégie pour la dimension vidéoludique, sauf que cette fois-ci, le contrôle est à l'avant plan puisque l'émotion vidéoludique est une émotion qui passe à travers les mécaniques de jeu et la notion d'*agency* (qui peut être narrative ou reposer sur le *gameplay*). C'est de cette façon que l'absence du deuil va être ressentie à travers le vide des contrôles du jeu et la difficulté de progresser dans *Brothers: a Tale of Two Sons*.

La recherche menée ici ouvre de nouvelles perspectives plus larges, il semble y avoir une hiérarchisation implicite ou naturelle dans la façon dont on comprend nos

expériences de jeu vidéo, car même quand les mécaniques de jeu sont signifiantes et nous font vivre une expérience émotionnelle de *gameplay*, on la rapporte à l'expérience de personnages de fiction ou ce que le récit nous raconte. En effet, dans les cas étudiés tout au long de ces chapitres, l'analyse des émotions s'est toujours faite pour illustrer comment les émotions vidéoludiques se construisaient en miroir des émotions fictionnelles. Or, le cadre développé pourrait être utilisé pour analyser des expériences non-narratives mais qui proposent une esthétique du contrôle, comme *Rez* (Q Entertainment, 2001), les séquences musicales de *Rayman Legends* (Ubisoft Montpellier, 2013)¹⁸ ou encore *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008), dans lequel le joueur ne peut que marcher lentement et s'asseoir sur le banc d'un parc. Ce sont des expériences de contrôle qui font vivre une expérience émotionnelle mais dans lesquels le récit comme tel est assez limité. Le jeu vidéo ne repose pas seulement sur la mise en phase narrative ; si Arsenault (2006) parlait déjà de mise en phase performative, nous avons ici plutôt développé un nouveau type de mise en phase qui ne vise pas à faire performer le joueur (au sens d'une performance qui lui permet de réussir les défis posés par le jeu), mais qui met en avant l'*agency* et l'expérience particulière d'une émotion dans laquelle l'agencement sensoriel peut amener le joueur à ressentir ou comprendre des choses via le contrôle. C'est ce genre de « mise en phase expérientielle » ou « mise en phase émotionnelle », comme nous pourrions la nommer, qui nous permet notamment

¹⁸Un certain nombre de niveaux des jeux *Rayman* propose une expérience proche du vidéo-clip; l'écran avance automatiquement, et le joueur doit accomplir des actions (sauter, frapper, etc.) qui sont synchronisées avec la trame musicale pour produire une sorte de performance ludo-musicale. Voir par exemple le niveau « Orchestrated Chaos »:< <https://www.youtube.com/watch?v=J3kvQXiVklS>.>

de comprendre ce qui se passe dans *Brothers: a Tale of Two Sons* et pas dans *Papo & Yo*. L'émotion dépasse la seule fiction, donc la mise en phase émotionnelle doit être pensée comme distincte de la mise en phase fictionnelle. La mise en phase fictionnelle passe par l'émotion, mais la mise en phase émotionnelle ne passe pas nécessairement par la fiction.

Au fond, cette idée semble avoir une certaine histoire dans la mesure où les développeurs de *Bioshock* semblaient déjà vouloir concevoir un jeu qui permettrait de remettre en question le contrôle du joueur, qui a pour habitude de se faire dicter sa conduite à travers le récit pré-scripté (*high-level*) du jeu. Cette fois-ci, un narrateur auquel on ne peut se fier lui demande d'accomplir une quête que le joueur croit, par réflexe, juste. Comme nous l'avons déjà soulevé, le système lui-même vient influencer les actions du joueur dans une direction (obéir au personnage en collectant l'Adam des petites sœurs) via la récompense. Pendant ce temps, des indices audiovisuels (les petites sœurs se débattant et hurlant lorsque le joueur collecte leur Adam) viennent tenter de rendre compte du méfait des actions du joueur, mais c'est à lui d'interpréter ces messages, de choisir de désobéir, et de reprendre le contrôle de ses actions en optant pour une autre avenue qui lui permettrait tout de même de progresser.

Ce cas illustre les jeux et interactions entre les différents types d'expériences émotionnelles et les différents moyens utilisés par le jeu vidéo pour créer une mise en phase émotionnelle. L'inventaire des mécaniques de jeu et des multiples cas d'émotion vidéoludique que l'on peut retrouver dans divers corpus vidéoludiques reste à faire, tout comme l'analyse historique et l'évolution des émotions vidéoludiques et de la notion de

contrôle. Car le jeu vidéo s'avère, au final, un puissant moteur émotionnel pour les concepteurs de jeux prêts à le penser et l'utiliser comme tel.

Bibliographie

Aarseth, Espen. 1997. « Introduction: Ergodic Literature », *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et London: The Johns Hopkins University Press, p1-23.

Adams, Ernest, et Joris Dormans. 2012. *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley, CA: New Riders Games.

Aron, Jacob. 2012. « A different way to game ». *New Scientist*. 7 mars. Disponible sur : <<https://www.newscientist.com/article/mg21328555-300-a-different-way-to-game/>> (Consulté le 3 décembre 2016).

Arsenault, Dominic. 2006. « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo ». Mémoire de maîtrise. Université de Montréal, 108 pages.

Averill, J.R. 1980. « A constructivist view of emotions. In R.Plutchik&H.Kellerman » (Eds.), *Emotion: Theory, Research and Experience*, vol.1 p305-339. New York: Academic Press.

Ben-Ze'ev, Aaron. 2001. *The Subtlety of Emotions*. Cambridge, MA: MIT Press.

Blow, Jonathan. 2008. *Conflicts in game design*. Communication présentée au MIGS, Montréal. Repéré sur: <<https://www.youtube.com/watch?v=mGTV8qLbBWE>> (Consulté le 11 décembre 2016).

Bogost, Ian. 2006. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Bogost, Ian. 2007. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA:MIT Press.

Bogost, Ian. 2008. « The rhetoric of video games ». *The Ecology of games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, p117-140.

Burch, Noël. 1979. *To the distant observer: form and meaning in japanese cinema*. Berkeley, CA: University of California Press.

Burke, Kenneth. 1969. *A Rhetoric of Motives*. Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press.

Cannon, Walter. B. 1927. The James-Lange theory of emotions: A critical examination and an alternative theory. *American Journal of Psychology*, 39, p106-124.

Carver, Charles S., et Michael F. Scheier. 1990. « Origins and Functions of Positive and Negative Affect: A Control-Process View ». *Psychological Review* 97 (1), p19-35.

Chauvin, Jean-Baptiste. 2002. « Ico. Solitudes », *Cahiers du Cinéma* (Jeux vidéo), hors-série, septembre, p.58-60.

Coplan, Amy. 2006. « Catching film characters' emotions: Emotional contagion responses to narrative fiction film ». *Film Studies*, 8, p26-38.

Dale, Laura. 2015. « Anyone else could have saved her: Life is Strange gave my personal tragedy a score ». *Polygon*. 21 avril. Disponible sur : <http://www.polygon.com/2015/4/21/8457673/life-is-strange-suicide> (Consulté le 5 décembre 2016).

DeMarle, Mary. 2007. « Nonlinear Game narrative » *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Boston, Mass: Charles River Media, p71-84.

Eisenberg, Nancy. 2000. « Emotion, regulation, and moral development ». *Annual Review of Psychology*, 51, p665-697.

Elharrar, Fabien. 2015. « Cette théorie complètement dingue explique les incohérences de Star Wars Episode VII ». PixGeeks. 16 décembre. Disponible sur : <<http://pix-geeks.com/star-wars-episode-vii-explication/>> (Consulté le 4 décembre 2016).

Eskelinen, Markku . 2001. « The Gaming Situation ». *Game Studies*. vol. 1. n°1, juillet. Disponible sur : <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> (Consulté le 5 décembre 2016).

Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT Press.

Fine, Richard. 2011. « Opinion: Play don't show ». *Gamasutra*. 11 avril. Disponible sur: <http://www.gamasutra.com/view/news/124172/Opinion_Play_Dont_Show.php> (Consulté le 13 décembre).

Frijda, Nico. H. 1956. *Het begrijpen van gelaatsexpressies [Understanding facial expressions]*. Amsterdam: van Oorschot.

Frijda, Nico. H. 1986. *The Emotions*. Cambridge et New York: Cambridge University Press.

Gaudreault, André et Marion, Philippe. 1998. « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité... », *La transécriture pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip : Colloque de Cerisy*, sous la direction d'André Gaudreault et Thierry Groensteen, Québec, Éditions Nota Bene, p48.

Giles, David.C. 2002. « Parasocial interaction: A review of the literature and a model for future research», *Media Psychology*, Vol 4(3), p279-305.

Grodal, Torben. 2003. « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, media and Embodied Experiences », *The Video Game Reader Theory Reader*, sous la direction de B.Perron et Mark J.P Wolf, New York: Routledge, p129-155.

Grodal, Torben. 2009. *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*, New York: Oxford University Press, 187 pages

Hamilton, Kirk. 2011. « Those Horribad *Deus Ex: Human Revolution* Boss Battles Were Outsourced ». *Kotaku*. 19 septembre. Disponible sur : <<http://kotaku.com/5841910/those-horribad-deus-ex-human-revolution-boss-battles-were-outsourced>> (Consulté le 7 décembre 2016)

Harris, John. 2007. « Game Design Essentials: 20 Difficult Games ». *Gamasutra*. 23 août. Disponible sur:<http://www.gamasutra.com/view/feature/130063/game_design_essentials_20_.php> (consulté le 27 novembre 2016)

Harris, Paul.L. 1989. *Children and Emotion: The Development of Psychological Understanding*. Oxford, Basil Blackwell.

Huizinga, Johan. 1955. *Homo ludens; a study of the play-element in culture*. Boston, Beacon Press.

Hatfield, Elaine. and Rapson, Richard. L. 2009. « Emotional contagion » Sous la direction d' Harry Reis et Susan Sprecher. *Encyclopedia of human relationships*. New York: SAGE. p492-493.

Hocking, Clint. 2009. « Ludonarrative dissonance in Bioshock : the problem of what the game is about ». *Well Played 1.0*. Disponible sur : <<http://press.etc.cmu.edu/content/bioshock-clint-hocking.>> (Consulté le 11 décembre 2016).

Horton, Donald, Wohl, Richard. 1956. « Mass Communication and Parasocial Interaction: Observations on Intimacy at a Distance », *Psychiatry* 19, p215-29.

Horton, Donald et R.Richard Wohl. 2006. « Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. » *Participations.org*, 3. Disponible sur : <http://www.participations.org/volume%203/issue%201/3_01_hortonwohl.htm> (Consulté le 2 décembre 2016).

Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, et Robert Zubek. 2004.« MDA: A formal approach to game design and game research.» In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, vol. 4, p1.

Järvinen, Aki. 2008. « Understanding Video Games as Emotional Experiences ». Sous la direction de B. Perron, et M. J. P. Wolf, *Video Game Theory Reader 2*. Routledge, p85-108.

Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Sous la direction de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, MIT Press: Cambridge.

Jørgensen, Kristine. 2010. Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of *Dragon Age: Origins* and *Mass Effect 2*. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, p315-331.

Kennedy, Jason. 2011. « Triggering core emotional responses from interactive narratives ». *Journal: Creative Technologies*. Issue No. 2. disponible sur : <<http://aut.researchgateway.ac.nz/handle/10292/7775>> (Consulté le 27 novembre 2016).

Koster, Raph. 2005. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.

Lankoski, Petri. 2007. « Goals, Affects, and Empathy in Games. » The Philosophy of Computer Games Conference. Moderna, Reggio Emilia, Italy.

Levenson, Robert.W, Ekman, Paul, Friesen, Wallace.V.1990. « Voluntary facial action generates emotion-specific autonomous nervous system activity ». *Psychology*, 27, p363-384.

Louchart, Sandy, Ruth Aylett, Joao Dias, and Ana Paiva. 2006. « Unscripted Narrative for Affectively Driven Characters ». *IEEE Computer Graphics and Applications*, p42-52.

Maurin, Florent. 2010. « Jeu vidéo : "Je perds donc je pense" ». *LeMonde.fr*. 15 juillet. Disponible sur : <http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html> (Consulté le 9 décembre 2016).

Murray, Janet. 1997. « From Additive to Expressive », *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cybertexte*, Cambridge, MA: The MIT Press, p65-94.

Murray, Janet H. 2012. « Active Creation of Belief ». *Humanistic Design for an Emerging Medium*. 30 janvier. Disponible sur : <<https://inventingthemedium.com/2012/01/30/active-creation-of-belief/>> (Consulté le 2 décembre 2016).

Niedenthal, Paula.M. 2007. « Embodying Emotion ». *Science*, 316, p1002-1005.

Nugier, Armelle. 2009. « Histoire et grands courants de recherche sur les émotions ». *Revue électronique de psychologiesociale*, 4, p8-14.

Oatley, Keith. 1992. *Best Laid Schemes. The Psychology of Emotions*. Cambridge; Cambridge: University Press.

Oatley, Keith. 1994. « A taxonomy of the emotions of literary response and a theory of identification in fictional narrative ». *Poetics*, 23, p53-74.

Oatley, Keith. 1999. « Meetings of minds: Dialogue, sympathy, and identification, in reading fiction » *Poetics*, 26, p439-454.

O'Connor, Randy. 2013. « Evolve your mechanics not your narrative » . *Gamasutra*. 19 avril. Disponible sur : <http://gamasutra.com/blogs/RandyOConnor/20130419/190880/Evolve_Your_Mechanics_Not_Your_Narrative.php> (Consulté le 27 novembre 2016).

Odin, Roger. 2000. *De la fiction*. De Boeck Université, Bruxelles, 183 pages.

Perron, Bernard. 2004. « Sign of a Threat : The effects of warning systems in survival horror games ». *Proceedings of COSIGN*, p132-141.

Perron, Bernard. 2006. « Jeu vidéo et émotions », *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, sous la direction de Sébastien Genvo, Éditions L'Harmattan, Paris, p347-366.

Perron, Bernard. 2016. « Emotions in video games: Are you concerned? » *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, sous la direction de Bernard Perronet Felix Schröter, McFarland, Jefferson, p189-209.

Philippot, Pierre. 2007. *Emotion et psychothérapie*. p11-64. Wavre: Mardaga.

Plantinga, Carl. 2009. *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*, Berkeley, University of California Press.

Reid, Alexandre. 2014. « Gameplay Cree: Minority Media raises the stake for “empathy games” ». *Nationnews*. 1er novembre. Disponible sur: < <http://www.nationnews.ca/gameplay-cree-minority-media-raises-the-stake-for-empathy-games/>> (Consulté le 11 décembre 2016).

Rosengren, Karl.E, Windahl, Sven. 1972. « Mass media consumption as a functional alternative. » *Sociology of mass communications: Selected readings*, p166-194.

Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Ryan, Marie-Laure. 2006. « Computer Games as Narrative », *Avatars of Story*, Mineapolis: University of Minnesota Press, p181-203.

Salen, Katie, Zimmerman, Eric. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

Salen, Katie et Zimmerman, Eric. 2004. « Defining Digital Games » et « The Magic Circle », *Rules of Play: Gaming Fundamentals*, Cambridge, MA: MIT Press, p.85-91 et p93-99.

Schell, Jesse. 2010. *L'art du game design 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*. Paris: Pearson France.

Scherer, Klaus.R. 1987. « Toward a Dynamic Theory of Emotion: The Component Process Model of Affective States », *Geneva Studies in Emotion and Communication* 1. p1–98; Disponible sur : <<http://www.unige.ch/fapse/emotion/genstudies/genstudies.html>>(Consulté le 4 décembre 2016).

Scherer, Klaus.R. 2004. « Feelings Integrate the Central Representation of Appraisal- Driven Response Organization in Emotion », in *A.S.R. Manstead, N.H. Frijda and A.H. Fischer (eds) Feelings and Emotions: The Amsterdam Symposium*, p136–57. Cambridge: Cambridge University Press.

Sicart, Miguel. 2013. *Beyond choices : the design of ethical gameplay*. Cambridge, MA: MIT Press.

Smith, Murray. 1995. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. New York: Oxford University Press.

Smith, Adam. 1759/1976. *The Theory of Moral Sentiments*. Clarendon Press, Oxford England.

Tan, Ed S-H. 1994. « Film-induced affect as a witness emotion ». *Poetics*, 23, p7-32.

Tan, Ed S-H. 1996. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Mahwah, NJ, Erlbaum.

Therrien, Carl. 2004. « La problématique de la transparence revisitée par le jeu vidéo ». Mémoire de maîtrise, Université de Montréal, 119 pages.

Therrien, Carl. 2013. « La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction », *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec, Presses de l'université du Québec, p225-247.

Tual, Morgane. 2016. « À peine lancée, une intelligence artificielle de Microsoft dérape sur Twitter ». *Le Monde.fr*. 24 mars. Disponible sur: <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/03/24/a-peine-lancee-une-intelligence-artificielle-de-microsoft-derape-sur-twitter_4889661_4408996.html> (Consulté le 5 décembre 2016).

Wispé, Laurent. 1986. « The Distinction Between Sympathy and Empathy: To Call Forth a Concept, A Word Is Needed ». *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 50, No. 2, p314-321.

Liste d'extraits vidéo

GameNewsOfficial (2014, 9 juin). *Rise of the Tomb Raider Trailer [E3 2014]* [Vidéo en ligne]. Disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=uL8bBf7UANc>>

Gamespot (2013, 20 février) *QuanticDream's PS4 Tech*[Vidéo en ligne]. Disponible sur<https://www.youtube.com/watch?v=Tw1l_C4kXrg>

gears0fwar (2006, 3 novembre) *Gear of war (mad world)* [Vidéo en ligne].Disponible sur<<https://www.youtube.com/watch?v=ccWrbGEFgI8>>

Machinima (2010, 4 juin). *Deus Ex HumanRevolution E3 2010 Trailer [HD]* [Vidéo en ligne]. Disponible sur<<https://www.youtube.com/watch?v=i6JTvzrpBy0>>

marthenmania (2010, 1^{er} mars) *Heavy Rain Cut of finger with scissors for butcher trophy* [video en ligne]. Disponible sur: <https://www.youtube.com/watch?v=iuDKi_fNt-M>

Deicide67 (2003, 9 septembre) *Rayman Legends-Orchestrated Chaos*: [video en ligne].Disponible sur :< <https://www.youtube.com/watch?v=J3kvQXiVkl1s>.>

Ludographie

Beyond : Two Souls (Quantic Dream, 2013)

Bioshock (Irrational Games, 2007)

Braid (Number None, Inc, 2008)

Brothers: a Tale of Two Sons (Starbreeze Studios, 2013)

Deus Ex : Human Revolution (Eidos Montréal, 2011)

Deus Ex: Mankind Divided (Eidos Montreal, 2016)

Dragon Age (Bioware, 2009)

Eternal Darkness (Silicon Knights, 2002)

Fable 3 (Lionhead, 2010)

Fahrenheit (Quantic Dream, 2005)

Final Fantasy VII (Square Enix, 1997)

Gears of War (Epic Games, 2006)

God of War (Santa Monica, 2005-2013)

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)

Ico (Team Ico, 2001)

Jade Empire (Bioware, 2005)

Knights of the Old Republic (Bioware, 2003)

Life is Strange (Dontnod, 2015)

Loneliness (necessarygames.com, 2010)

Mass Effect (Bioware, 2007)

Mass Effect 3 (Bioware, 2012)

Metal Gear Solid (Konami, 1998-2015)

Outlast (Red Barrels, 2013)

Papo & Yo (Minority Media, 2012)

Passage (Jason Rohrer, 2007)

Rayman Legends (Ubisoft Montpellier, 2013)

Resident Evil (Capcom, 1996-1998)

Rez (Q Entertainment, 2001)

Rise of the Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2015)

The Graveyard (Tale of Tales, 2008)

The Last of Us (Naughty Dog, 2013)

The McDonald's Videogame (Molleindustria, 2006)

The Walking Dead (Telltale Games, 2013)

The Witness (Thekla, Inc, 2016)

The Wolf Among Us (Telltale Games, 2013)

Tomb Raider (Core Design, 1996)

Uncharted (Naughty Dog, 2011-2016)

