

Université de Montréal

De héros à zéro :
réflexions sur les manifestations et les effets de la faiblesse dans le
jeu vidéo

par Alexandre Poirier

Département d'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

Août 2017

© Alexandre Poirier, 2017

Résumé

Ce mémoire de maîtrise se concentre sur les manifestations et les effets de la faiblesse dans les jeux vidéo, notamment au sein de la relation entre le joueur et le ou les personnages qu'il contrôle. Les œuvres vidéoludiques ancrées dans la tradition de la masculinité militarisée ont tendance à avoir une représentation peu diversifiée et inclusive de personnages qui vont au-delà de l'homme blanc cisgenre et hétérosexuel. La faiblesse vidéoludique se veut comme un mouvement de résistance à l'égard des conventions de cette culture hégémonique tout en offrant au joueur une expérience qui ne semble pas positive au premier regard, mais ultimement plus gratifiante. Ce mémoire analyse quelques exemples de personnages virtuels qui se trouvent au sein de cette tension entre puissance et faiblesse.

Mots-clés : jeux vidéo, faiblesse, intersectionnalité, empathie, échec, personnages, masculinité militarisée, héroïsme.

Abstract

This master thesis focuses on the manifestations and effects of weakness in video games, present most notably within the relationship between the player and the character(s) she controls. Video games anchored into the traditions of the militarized masculinity usually do not have a propension to include a more diverse and inclusive cast of characters, far away from the cisgender heterosexual white male. Weakness within video games is intended to be a resistance movement against these hegemonic cultural conventions while offering the player a gaming experience that does not seem positive at first, but is ultimately more gratifying. This master thesis contains some examples of virtual characters that finds themselves between power and weakness.

Keywords : video games, weakness, intersectionality, empathy, failure, characters, militarized masculinity, heroism.

Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des tableaux.....	v
Liste des figures.....	vi
Remerciements.....	vii
Introduction.....	1
Portrait de l'industrie, d'hier à aujourd'hui.....	1
Problématique, objectifs, méthodologie et structure.....	5
1. Définir la faiblesse par la puissance.....	8
1.1. Vers une stigmatisation et une chute de la puissance.....	8
1.2. Effet-personnage et définition de la faiblesse par l'héroïsme.....	23
1.3. Tripartition de la puissance et rhétoriques du pouvoir.....	30
1.4. Résumé du chapitre.....	39
2. Prolégomènes d'un outil d'analyse de la faiblesse vidéoludique.....	41
2.1. Avant l'entrée en jeu : déceler la faiblesse.....	41
2.1.1. Masculinité militarisée et discours publicitaire.....	41
2.1.2. La faiblesse comme dissonance dans l'horizon d'attente.....	44
2.1.3. Sous-représentations des joueurs et des protagonistes vidéoludiques.....	46
2.2. Premier contact avec le personnage : comprendre la faiblesse.....	49
2.2.1. Vers une intersectionnalité vidéoludique.....	49
2.2.2. L'identification à la faiblesse.....	53
2.2.3. L'empathie du joueur pour la faiblesse.....	56
2.2.4. Le (dé) plaisir de la faiblesse.....	62
2.3. Manipulation du personnage virtuel : jouer avec la faiblesse.....	66
2.3.1. L'expérience optimale de la faiblesse.....	66
2.3.2. Tenants et aboutissants de l'échec vidéoludique.....	69
2.4. Résumé du chapitre.....	73

3. Analyses des manifestations et effets de la faiblesse dans deux corpus	75
3.1. Plus que de la chair à canon : la franchise <i>XCOM</i>	75
3.1.1. Vision lacunaire et identification problématique	81
3.1.2. La mort comme forme de résistance culturelle.....	84
3.2. La victoire de la faiblesse dans le sport électronique de Blizzard Entertainment	89
3.2.1. Choisir son héros pour soi ou pour les autres ?.....	92
3.3.2. Une césure dans les stéréotypes et les conventions du genre	95
3.3.3. Toxicité, <i>metagame</i> et équilibre de la faiblesse	103
3.3. Résumé du chapitre.....	106
Conclusion	108
Bibliographie.....	cxiii
Médiagraphie	cxx

Liste des tableaux

Tableau I.	« Qualification différentielle du personnage » (Hamon 1972, p.91)	24
Tableau II.	« Distribution différentielle du personnage » (Hamon 1972, p.91)	25
Tableau III.	« Fonctionnalité différentielle du personnage » (Hamon 1972, p.92).....	26

Liste des figures

Figure 1. Couverture de Doom (id Software, 1993).....	2
Figure 2. Batman annonce à Superman qu'il a perdu ses pouvoirs dans Superman #38 (Geoff Johns et John Romita Jr., 2015).	13
Figure 3. Superman dans toute sa splendeur, devant un Batman considérablement vieilli dans The Dark Knight Returns (Frank Miller et Klaus Janson, 1986)	15
Figure 4. « Le conduit de l'expérience optimale » (Juul 2005, p.113, notre traduction).	67
Figure 5. « La qualité de l'expérience en fonction de la relation entre défis et habiletés. L'expérience optimale survient lorsque les deux variables sont élevées » (Csikszentmihalyi 1997, p.31, notre traduction).....	68
Figure 6. Vision du Commandant dans XCOM 2 (Firaxis Games, 2016).....	80
Figure 7. Lors d'une mission dans XCOM 2, Enrique Marquez s'apprête à tirer sur un Viper. 85	
Figure 8. Dragon Shire, une carte typique de Heroes of the Storm.	90
Figure 9. Murky (haut gauche), The Lost Vikings (bas gauche), Abathur (milieu) et Cho'Gall (droite) dans Heroes of the Storm.....	98
Figure 10. Image issue de la présentation de Jeff Kaplan, développeur d'Overwatch, au D.I.C.E. Summit 2017. De gauche à droite : Ana, Symmetra, Zarya, Mei, Sombra.	100
Figure 11. Diagramme de la proportion des facteurs menant à la toxicité (Fahlström et Matson 2014, p.17).....	104

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier mon directeur, Carl Therrien, pour ses judicieux conseils, ses encouragements grandement appréciés et également pour m'avoir permis de faire mes premières armes académiques en tant qu'auxiliaire d'enseignement et de recherche.

Je tiens aussi à remercier Bernard Perron, dont la rigueur intellectuelle m'a amené à me dépasser et à avoir confiance en mes écrits.

Merci également à mes parents, à qui je ne dirai jamais assez à quel point je les aime, d'avoir toujours cru en moi, malgré mes intérêts aux antipodes de mes frère et sœur aînés. À ma mère, qui m'a légué son goût de la lecture et une partie de son talent pour l'écriture, pour m'avoir hébergé et pour avoir cuisiné pour moi quand j'avais besoin de m'isoler pour travailler, loin des distractions qui peuvent émerger lorsqu'on habite avec trois autres gars (je vous aime quand même Frank, Lou et Marc). À mon père, à qui je dois ma curiosité et mon désir de tout remettre en question, avec qui j'ai partagé plusieurs moments vidéoludiques depuis ma tendre enfance, sans quoi je ne serais sans doute pas en train d'écrire ces lignes.

Merci (et félicitations) à Anthony, Maxime, Megan et Pascale d'avoir pris le temps de m'écouter quand j'avais des moments de panique administrative ou méthodologique, mais surtout pour leur amitié et leur humour qui ont rendu cette tâche ardue un peu moins difficile.

Finalement, un merci tout particulier à Sandrine la magnifique, pour ces « Est-ce que tu vas bien maîtriser aujourd'hui ? » qui me protégeaient de la procrastination qui était bien souvent à un onglet web prêt de m'affliger, mais surtout pour ton amour inconditionnel, ton sourire chaleureux et ton support moral inestimable.

Introduction

Quelques mois avant d'entamer mes études en jeu vidéo en septembre 2013, je suis tombé par hasard sur un jeu dont j'ignorais l'existence, voire l'influence qu'il aurait éventuellement sur mes intérêts de recherche. Je dis « par hasard », parce que ce jeu, *XCOM Enemy Unknown* (Firaxis Games, 2012), était offert à l'achat d'une autre œuvre aux antipodes, *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013) ; je n'aurais probablement jamais acheté *XCOM* de mon propre gré, aussi peu coûteux aurait-il pu être, n'étant pas particulièrement fervent de jeux de stratégie. Puis un jour, après avoir parcouru la ville volante de Columbia et fait l'expérience de la fin plutôt tautologique de la série, j'ai décidé de démarrer l'autre jeu, par ennui. La première mission débute et un des soldats meurt, mais je ne m'inquiète pas ; il reviendra probablement à la base une fois que tous les extraterrestres auront été supprimés. Mais il ne revient pas. Et il ne reviendra jamais. Ici, pas de champignon « IUP » ou de point de contrôle à mi-chemin dans le niveau ; il n'y a qu'une mort irrévocable, tragique, désastreuse qui me fâche et qui m'attriste. Et pourtant, tant dans *Enemy Unknown* que dans sa suite sortie quelques années plus tard, j'ai investi un peu plus de 400 heures, alors que j'ai progressivement oublié *BioShock Infinite*, un jeu qui raconte essentiellement les péripéties d'un surhomme voulant causer la chute d'une dystopie *steampunk*. Le but n'est pas de critiquer la faiblesse de *XCOM*, ou même la puissance de *BioShock* qui semble s'y opposer systématiquement, mais bien de comprendre l'intérêt (sans doute partagé par plusieurs autres joueurs) que j'ai pour des œuvres qui comprennent des éléments de faiblesse comme la mort permanente.

Portrait de l'industrie, d'hier à aujourd'hui

Depuis ses débuts mercantiles, le jeu vidéo a toujours tenté de charmer le joueur avec la promesse d'une immersion totale à la limite de l'utopie numérique. C'est d'ailleurs l'une des diverses stratégies employées par les publicistes, et l'une des plus éprouvées, pour vendre ces produits de divertissement. Certains développeurs iront jusqu'à mettre de l'avant leurs talents de créateurs d'illusion, allant même jusqu'à une prétention quasi divine avec des slogans comme celui de la compagnie Origin (« We create worlds »), à qui l'on doit la célèbre

série de jeux de rôle *Ultima* (1981-2014). Presque tout est alors possible, selon les limites du système préétablies par les développeurs, ce qui est bien au-delà de ce que l'on pouvait espérer au quotidien. Loin des besognes et des ennuis de la réalité quotidienne, n'importe qui peut (du moins, c'est qu'on peut voir, lire ou entendre dans les différentes publicités depuis) incarner un preux chevalier affrontant périples et dangers afin de sauver une princesse en détresse ou un super soldat ayant pour but de protéger la planète d'envahisseurs visqueux et belliqueux, entre autres. Pourquoi rester un banal être humain dans le monde réel quand on peut enfin devenir le héros par excellence dans un univers onirique ? Ces fantasmes de puissance empreints de clichés machistes ne sont en fait que quelques-unes des figures emblématiques du complexe de la masculinité militarisée, un complexe qui semble toujours dominer une majeure partie de l'industrie vidéoludique et que nous définirons de manière plus détaillée dans les chapitres à venir.

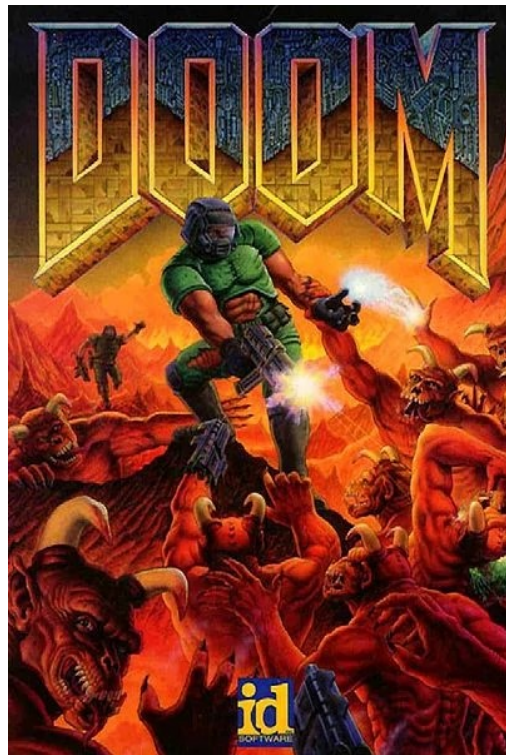


Figure 1. Couverture de *Doom* (id Software, 1993).

En 1993, après le succès retentissant de *Wolfenstein 3-D* l'année précédente, Id Software publie *Doom*, incontournable en matière de violence vidéoludique et encore aujourd'hui considéré une influence majeure sur les jeux de tir à la première personne. Sur la couverture (voir figure 1), on peut voir un *space marine* (un soldat de l'espace) qui est armé d'une mitraillette et vêtu d'une combinaison militaire déchirée, témoignant d'affrontements plus que déchaînés avec la pléthore de démons qu'il tente désespérément d'annihiler. Outre ces démons rouges aux cornes de taureau et l'arme de poing de ce héros de fortune, on retrouvera dans le jeu lui-même plusieurs autres créatures infernales et armes destructrices, dont l'emblématique scie mécanique de la série. Le but du jeu était fort simple : incapable de s'échapper de la base martienne de Phobos, le joueur devait survivre et produire un véritable carnage pixellisé en attendant les renforts.

Presque un quart de siècle plus tard, lors du E3 2015, l'un des plus grands salons internationaux dédiés à l'industrie du jeu vidéo, les développeurs de Id Software dévoilent pour la première fois le quatrième volet au grand public. Simplement intitulé *Doom*, on se doutait déjà que le discours des développeurs serait teinté d'une nostalgie qui anime encore aujourd'hui une multitude de joueurs. La présentation d'une vingtaine de minutes, dont le lexique comporte des mots-clés tels que « badass demons » et « big effin' guns », peut se résumer facilement en une phrase proclamée par Marty Stratton, producteur exécutif, juste avant de présenter deux longues séquences de jeu : « You have been activated to do one thing: kill demons »¹. Chaque démembrement effectué par le *space marine*, un peu plus tordu et sanglant à chaque fois, suscitera moult réactions viscérales de la part du public. À la suite de ce visionnement on ne peut plus *gore*, certains questionnements demeurent toutefois sans réponse : quelle est donc la véritable identité de ce héros ? Pourquoi est-il encore une fois prisonnier d'une base martienne ? Quelles sont ses véritables motivations ? Si John Carmack, l'un des fondateurs de la compagnie, n'est désormais plus dans le paysage de Id Software, sa philosophie y est toujours ancrée :

¹ Voir « DOOM: Bethesda E3 Showcase Gameplay Reveal » (vidéo publiée le 15 juin 2015) <https://www.youtube.com/watch?v=QiinO9JPUGw>

Carmack summed up Id's thinking on game narrative by comparing video game stories to those of porn movies—expected but unnecessary. *Doom's* scenario consisted of no more than telling the player they were on Mars and that demons from hell were attacking. Your job was to kill them (Donovan 2010, p.260).

Mais si ce côté quasi hollywoodien demeure le plus apparent pour la majorité des consommateurs, où le héros hypermasculinisé n'est qu'une machine de guerre insensible et la femme (lorsque présente) n'est qu'un objet de désir ou de répulsion, l'émergence de choix de design qui vont au-delà de l'hétéronormativité, à des années-lumière du démembrement à l'excès et des engins physiques entièrement dédiés aux mouvements des poitrines des personnages féminins, permet une plus grande variété. S'il est impossible de déterminer le déclenchement exact de cette révolution, deux phénomènes ont grandement contribué à un certain rééquilibrage quant à cette tendance dominante de l'industrie. D'abord, l'émergence d'une critique féministe et inclusive, comme la série *Feminist Frequency* d'Anita Sarkeesian, a incité la réflexion chez certains joueurs, journalistes et même développeurs qui ont par la suite remis en question certaines normes de l'industrie AAA, particulièrement depuis les événements du #GamerGate². Puis, on remarque également une affluence importante de titres indépendants, conçus par des petites équipes avec un budget très limité ; on pense notamment à *Braid* (2008) de Jonathan Blow, où le héros de fortune est un dénommé Tim, un homme tout à fait normal qui tente de sauver une princesse des griffes d'un horrible monstre, jusqu'à ce que le joueur s'aperçoive que la terrible créature n'est nul autre que Tim et que les pièges et les ennemis qu'il a pu rencontrer sur son passage ont été placés par la princesse, qui tente de s'échapper.

Il n'y a pas si longtemps, il aurait été plutôt impensable que des œuvres se soumettent à de tels changements de paradigmes qui sortent les joueurs de leur zone de confort. Si *Braid* a sans doute contribué à mettre les développeurs indépendants sous les feux des projecteurs, il

² Malgré le fait que le #GamerGate ait été omniprésent dans l'actualité des dernières années et que cet événement a divisé la communauté des joueurs, particulièrement en lien avec les conventions traditionnelles amenées par des jeux machistes et violents comme *Doom* ainsi que la représentation des minorités (femmes, ethnicités, religions, communautés LGBTQ, etc.) au sein des œuvres, de l'industrie et de la presse vidéoludiques il ne sera pas question des diverses controverses ayant eu lieu dans le présent travail puisqu'elles méritent sans doute un mémoire à elles seules.

va cependant sans dire que de nombreuses œuvres, indépendantes ou AAA, tentent depuis de promouvoir une plus grande variété de récits et de personnages vidéoludiques. On pense notamment à des opus issus de franchises à succès comme *Dishonored 2* (Arkane Studios, 2016) et *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015) qui offrent la possibilité de jouer des femmes tout au long du jeu, ou du moins pour une majeure partie, sans oublier *Dragon Age : Inquisition* (BioWare, 2014), dans lequel l'un des personnages que le joueur peut recruter s'avère être un transgenre. Toutefois, ces expériences dites « différentes » suscitent parfois moult réactions de la part d'un public qui ne veut justement pas jouer autre chose qu'un homme à la musculature luisante armé jusqu'aux dents.

Problématique, objectifs, méthodologie et structure

Ce mémoire de maîtrise tentera de comprendre en quoi une expérience aussi désagréable que celle de la faiblesse est à la fois si mémorable et si satisfaisante comparativement à celle de la puissance standardisée. Il sera ici question de saisir en quoi la faiblesse offre au joueur la possibilité d'expérimenter une œuvre vidéoludique aussi différente que gratifiante, mais sans pour autant critiquer systématiquement la puissance et l'accuser d'être peu original à l'égard de la culture hégémonique de la masculinité militarisée. Comme nous le verrons tout au long de l'argumentaire, la faiblesse et la puissance semblent en fait être deux côtés d'une même médaille et inséparables ; l'une ne peut exister sans l'autre. Basée sur mon expérience personnelle de joueur par rapport à ce que je crois être de la faiblesse, la recherche s'inscrit dans une visée à la fois descriptive et théorique de la faiblesse en mettant en lumière et en proposant des stratégies qui permettent d'instaurer cette impression de faiblesse chez le joueur lors de son expérience avec certaines œuvres. Celles-ci ne semblent pas présenter des signes de faiblesse *a priori*, que ce soit avec un renversement de cadres publicitaires précis, une représentation divergente ou paradoxale des personnages ou certaines mécaniques de jeux qui n'appartiennent pas au régime de la puissance.

Le premier chapitre constitue une revue de littérature des théories liées à la puissance afin de définir globalement la faiblesse *a contrario* à partir des théories narratologiques qui concerne les caractéristiques du personnage de roman et son importance au sein du récit qui

permet de le définir comme un héros. Nous verrons également comment le mythe du surhomme dans la bande dessinée américaine et dans la littérature de science-fiction semble mener systématiquement à l'isolement affectif, voire à la stigmatisation, et à l'inaltérabilité de celui-ci, ce qui va à l'encontre du principe de sélection naturelle où c'est à la fois le plus fertile et celui qui a su s'adapter facilement à son environnement qui remportera ultimement le grand jeu de la vie. Nous terminerons ce premier chapitre par une exposition d'un premier modèle triptyque de la puissance/faiblesse en lien avec les capacités du joueur et de son personnage et en démontrant en quoi la faiblesse peut constituer une rhétorique du pouvoir, aussi paradoxale cela puisse-il être.

Le second chapitre se concentrera plus spécifiquement sur les manifestations et effets de la faiblesse dans les œuvres vidéoludiques, de la publicité jusqu'à l'expérience même de la faiblesse par l'échec, en passant par la définition du concept d'intersectionnalité vidéoludique qui comprend le triptyque exemplifié au chapitre précédent. Nous verrons comment la présence de personnages hors-normes ainsi que l'absence ou la présence de certains cadres publicitaires traditionnellement associés à la masculinité militarisée amène cette première impression de faiblesse chez le joueur par un changement considérable de son horizon d'attente à l'égard d'une œuvre appartenant à un genre spécifique. Il sera également question des stratégies intrinsèques à l'identification et à l'empathie, tant cognitive qu'émotionnelle, du joueur pour un personnage faible lors d'une expérience considérée comme négative *a priori*, mais ultimement gratifiante. Nous aborderons également les effets de la faiblesse sur l'expérience optimale du joueur et les différents types d'échecs qui modulent cette dernière à des degrés variés.

Quant au troisième chapitre, nous étudierons deux cas, d'une part, sur une série de jeux solos où le joueur contrôle plusieurs personnages et, d'autre part, sur deux jeux compétitifs multijoueurs développés par le studio Blizzard Entertainment. Les analyses se concentreront principalement sur la vision lacunaire et l'identification problématique du joueur dans les jeux de stratégie, la représentation de la mort vidéoludique comme une forme de résistance culturelle envers et contre la masculinité militarisée, la tension entre l'inclusivité représentationnelle, la compétition et la cohésion d'équipe dans les pratiques sportives, de

même que la toxicité qui peut émerger lorsque le choix d'un personnage ne correspond pas aux conventions établies. Par ailleurs, le mémoire offrira un point de vue plus inclusif de la faiblesse vidéoludique, non pas en tant qu'opposition à la puissance, mais comme complément qui mène inévitablement à une plus grande diversité des œuvres vidéoludiques et à des expériences plus variées au niveau des émotions ressenties, tant euphoriques que dysphoriques.

1. Définir la faiblesse par la puissance

Avant de s'intéresser aux effets sur l'expérience liés à la relation entre le joueur et les personnages vidéoludiques faibles, une étude de ces êtres virtuels dits « faibles » ne peut être entamée sans avoir défini et compris ce qu'est la faiblesse. *A priori*, la faiblesse semble être simplement l'opposé de la puissance ou, autrement dit, l'absence de pouvoir, mais pour qu'il y ait « absence de quelque chose », il est évident que cette chose doit exister en premier lieu. L'objectif de ce premier chapitre sera de définir la faiblesse à partir de l'hypothèse selon laquelle la faiblesse est intrinsèque à la puissance (et vice versa). Même si la plupart des textes abordés précèdent les études ludiques contemporaines, nous allons appuyer certains arguments émis par ces auteurs par des exemples vidéoludiques récents afin de mieux expliquer notre propos. Nous effectuerons d'abord une lecture extensive d'une première étude du mythe de Superman et d'une seconde sur la figure du surhomme dans la science-fiction. Ces deux études nous permettront de comprendre par la suite comment la puissance peut mener, d'une manière ou d'une autre, à la faiblesse. Puis, notre intérêt se portera sur l'effet-personnage, théorie issue des études narratologiques, et comment l'absence de certaines caractéristiques dites héroïques peut orienter l'être et le paraître du personnage vers des caractéristiques appartenant au régime de l'anti-héroïsme et donc de la faiblesse. Finalement, nous proposerons un modèle tryptique pour étudier les différentes manifestations et effets de la faiblesse sur l'expérience de jeu, issus de prédispositions de la culture vidéoludique axées sur la puissance.

1.1. Vers une stigmatisation et une chute de la puissance

En introduction à l'ouvrage collectif *Le crépuscule des superhéros* (2016), Antonio Dominguez Leiva et Gabriel Tremblay-Gaudette nous annoncent une chute des superhéros évoluant au sein des univers bédéiques américains, une thématique qui sera explorée par les autres contributeurs de l'ouvrage afin de déterminer les effets et raisons derrière ce mouvement esthétique plus sombre, plus négatif, plus imparfait. Après s'être rapprochés de la lumière, les héros comme Batman et Superman, symboles de puissance et de perfection, redescendent vers l'ombre et, par l'entremise des auteurs qui leur donnent la vie, « interrogent

les fondements mêmes de la figure du superhéros en en problématisant toutes les coordonnées » (Dominguez Leiva 2016, p.7). Ces coordonnées qui nous permettent d'attribuer le statut de superhéros sans équivoque à tel ou tel personnage ont d'abord été définies par Umberto Eco dans *De Superman au Surhomme* (1993), plus particulièrement dans le chapitre intitulé *Le mythe de Superman*. Celles-ci sous-tendent cette « idéologie de la consolation - ou comment le héros console le lecteur de ne pas être un surhomme » (*ibid.*, quatrième de couverture). Autrement dit, certains procédés narratifs et esthétiques viennent rejoindre le lecteur faible et permettent à ce dernier de rêver et d'espérer atteindre l'idéal du héros puissant. Afin que cette hypothèse ne demeure pas au stade de simple postulat, cette première partie se s'efforcera de démontrer comment la puissance peut mener à la faiblesse (et vice versa), principalement à partir de deux lectures extensives de textes théoriques, soit le chapitre de Eco ainsi que l'ouvrage *Decoding Gender in Science Fiction* de Brian Attebery (2002).

L'auteur du *mythe de Superman* propose d'abord quelques pistes de réflexion intéressantes qui permettraient au lecteur de s'identifier plus aisément au surhomme, « héros doué de pouvoirs supérieurs à ceux du commun des mortels [qui] est une constante dans l'imagination populaire » (Eco 1993, p.113). Ces pistes de réflexion s'appliquent naturellement aux personnages du médium vidéoludique, même s'il est ici spécifiquement question du superhéros éponyme de DC Comics ; Eco lui-même ne limite pas son modèle au *comic book*, mais l'applique également au cinéma, à la littérature et à la télévision. Superman étant ici un modèle de puissance incontournable, nous pouvons facilement inverser certaines des caractéristiques exemplifiées par l'auteur afin de déterminer un modèle de faiblesse par excellence. Pour Eco, le personnage principal d'une œuvre de fiction doit représenter un idéal inatteignable pour le lecteur qui le suivra au fil des pages (ou le joueur, au fil des niveaux) :

Dans une société particulièrement nivelée, où les troubles psychologiques, les frustrations, les complexes d'infériorité sont à l'ordre du jour, dans une société industrielle où l'homme devient un numéro à l'intérieur d'une organisation qui décide pour lui, où la force individuelle, quand elle ne s'exerce pas au sein d'une activité sportive, est humiliée face à la force de la machine qui agit pour l'homme et va jusqu'à déterminer ses mouvements [...] le héros positif doit incarner, au-delà du concevable, les exigences de puissance que le citoyen commun nourrit sans pouvoir les satisfaire. (*ibid.*)

Superman serait ainsi la représentation par excellence du héros positif, cet objectif utopique que le lecteur aimerait atteindre. Même s'il est permis au lecteur de rêver, cette fantaisie demeure malheureusement inatteignable pour lui, ne serait-ce qu'en observant les nombreux pouvoirs du héros en bleu et rouge, dont l'étendue et la réputation sont bien ancrées dans la culture populaire depuis longtemps (*ibid.*, pp.113-114). Superman n'est toutefois pas aussi parfait que l'on pourrait croire, puisqu'il possède une double identité, totalement à l'opposé de la perfection divine de l'Homme de Fer, sous l'apparence de Clark Kent,

un type apparemment peureux, timide, myope [...] [qui] incarne exactement le lecteur moyen type, bourré de complexes et méprisé par ses semblables ; ainsi, par un évident processus d'identification [n'importe qui, n'importe où] nourrit le secret espoir de voir fleurir un jour, sur les dépouilles de sa personnalité, un surhomme capable de racheter ses années de médiocrité. (*ibid.*, p.114)

Avec cette « imperfection dichotomique », le personnage de Superman se distingue alors des traditions habituellement associées au mythe et au roman, respectivement. D'une part, « l'image religieuse traditionnelle [du héros mythique] était celle d'un personnage, d'origine divine ou humaine, qui avait une image, fixe avec ses caractéristiques éternelles et ses aventures irréversibles » (*ibid.*, p.115). Autrement dit, bien que le personnage mythique vit bel et bien des mésaventures, celles-ci demeurent prévisibles et ne changeront en rien son évolution ; le héros ne deviendra ni moins fort ni plus fort, mais il est condamné à rester dans cette boucle « intemporelle » qui le rendra à la fois puissant par rapport à certains personnages et faible par rapport d'autres, éternellement. Il est ici question du déjà-survenu, du déjà-connu, du déjà-advenu. D'autre part,

la tradition romantique [...] nous offre en revanche un récit où l'intérêt principal du lecteur est déplacé sur l'imprévisibilité de *ce qui va arriver*, et donc sur l'invention de l'intrigue, qui glisse au premier plan. L'histoire n'a pas eu lieu *avant* le récit : elle se déroule *au fur et à mesure* et, par convention, l'auteur lui-même ne sait pas ce qui va se passer. (*ibid.*)

À l'inverse du personnage du mythe, le personnage de roman « se veut un homme comme tout le monde » et il deviendra un cas typique, une référence esthétique universelle,

sans pour autant être « l’emblème d’une réalité surnaturelle », lorsqu’il est question « des comportements et des sentiments appartenant à tout un chacun » qui amènent le lecteur à participer à ses mésaventures, à s’identifier à celui-ci (*ibid.*, p.116). Superman n’appartient toutefois jamais totalement à l’une ou l’autre de ces catégories ; il est en quelque sorte un entre-deux, un compromis que Eco nomme « le personnage mythologique de la BD ». Superman est un héros mythique à l’intérieur d’une structure narrative propre au roman. Il vit des aventures rocambolesques, mais il conserve, depuis plus de 75 ans, cette inaltérabilité mythique si caractéristique de l’un des membres fondateurs de la Ligue des Justiciers : même justaucorps bleu, même cape rouge, même « S » jaune au torse, même chevelure noire avec cette bouclette emblématique qui lui colle au front, mêmes pouvoirs incroyables, même faiblesse à la kryptonite (*ibid.*, p.117). Autrement dit, de manière similaire au héros romantique et au quotidien du lecteur normalement rempli d’incertitudes et d’imprévus menant inévitablement à la mort, le héros mythique de la bande dessinée doit se « consumer », se détruire progressivement, et devenir faible afin de capter l’attention du lecteur, ne serait-ce que le temps du court récit. Superman se distingue alors du héros mythique traditionnel dont le destin est écrit à l’avance, puisqu’il est confronté « à une série d’épreuves, surprenantes d’imprévisibilité mais en définitive surmontables » (*ibid.*, p.119).

Pour le personnage faible de jeu vidéo, les épreuves sont pour la plupart insurmontables. Alors que le personnage puissant aura habituellement le choix entre s’enfuir ou combattre, le personnage faible n’aura généralement pas d’autres choix que de s’enfuir... ou mourir. Quant à Superman, s’il est évident qu’il réussira, il devra trouver un moyen qu’il ignore au début des quelques pages de ses aventures hebdomadaires afin d’atteindre son objectif. Les péripéties extraordinaires le transformeront considérablement mais temporairement jusqu’à la toute fin du récit, où il retrouvera alors son statut initial :

Un Superman immortel ne serait plus humain mais divin, et l’identification du public à sa double personnalité [...] échouerait totalement. Superman doit donc rester inaltérable tout en se consumant selon les modes de l’existence quotidienne. Il a les caractéristiques du mythe intemporel mais n’est accepté que s’il opère dans le monde quotidien et humain de la temporalité. (*ibid.*, p.120)

La temporalité de Superman n'est toutefois pas le seul élément qui problématise considérablement la consommation du héros mythique de bande dessinée. Il convient alors de nuancer les propos d'Eco pour les inclure dans une vision plus contemporaine de la puissance liée à l'héroïsme, en considérant l'évolution du personnage de l'Homme de Fer dans les dernières années, puisque le corpus étudié par l'auteur date fort probablement du *Golden Age* (1938-1955), ou du *Silver Age* (1956-1970), tout au plus. La représentation du superhéros s'est considérablement transformée depuis sa première apparition dans *Action Comics #1* (1938), surtout lorsqu'il est question de ses faiblesses et de son rapport non seulement avec le temps, mais également avec l'espace. D'une part, si l'impossibilité de conquérir Lois Lane fut son seul et unique point faible, on y ajoutera progressivement la magie, un virus mortel originaire de sa planète natale, le plomb et, bien entendu, la fameuse Kryptonite, une pierre verdâtre qui le paralyse et lui enlève tous ses pouvoirs si elle se trouve à proximité³. D'autre part, il est souvent mentionné dans les aventures de Superman que celui-ci n'est justement surpuissant que parce qu'il se trouve sur Terre et non sur Krypton, sa planète d'origine. Plus précisément, c'est grâce au soleil jaune terrien que ses capacités physiques et sensorielles sont astronomiquement centuplées, alors qu'un soleil rouge kryptonien rend ses capacités simplement humaines. Aussi surpuissant puisse-il être, Superman semble se plier aux principes de la sélection naturelle, comme certains surhommes dans la science-fiction, comme nous le verrons dans le texte de Attebery. La sélection naturelle, telle que conceptualisée par Charles Darwin, se résume à l'adaptation d'un être vivant à son environnement pour venir à bout des nombreuses complications, telles qu'un autre être ou une autre espèce qui viendrait mettre en péril la survie de l'espèce concernée. Autrement dit, la sélection naturelle n'exige pas systématiquement d'être l'espèce la plus puissante qui soit, mais simplement de s'imposer face aux espèces plus puissantes et à l'environnement dangereux qui pourrait nuire à sa survie

³ Lois Lane n'est nullement intéressée par le caractère presque pathétique de Clark Kent, mais Superman ne peut entretenir une relation amoureuse avec une simple humaine, tout simplement parce qu'il désire la protéger des dangers extraordinaires. Ce dilemme amoureux, qui relève presque du *soap opera*, reviendra à maintes reprises dans les différents récits (bédésiques, cinématographiques, vidéoludiques) où Superman apparaîtra. Le héros, bien que surpuissant, est malheureusement soumis aux lois physiques et naturelles qui régissent notre monde, ce qui n'est pas le cas de la magie, l'un de ses points faibles. Quant au plomb, il est impossible pour Superman de voir à travers ou d'utiliser ses yeux laser contre celui-ci.

et l'empêcher d'atteindre l'objectif final de la vie (mourir paisiblement avec le plus d'héritiers possible). N'importe quel être, qu'il soit fictionnel ou réel, est à la merci de son environnement ; il convient alors aux plus forts de trouver les moyens de s'en sortir, de transformer l'environnement à leur avantage et aux plus faibles d'être à la merci de celui-ci, de survivre tant bien que mal ou d'éventuellement périr.

Il est toutefois possible qu'une espèce ne comprenne pas totalement le fonctionnement des outils mis à sa disposition pour survivre, que ce soit par l'environnement ou des années d'évolution. C'est d'ailleurs le cas de Superman dans *Superman #38* (Geoff Johns et John Romita Jr., 2015) qui apprend, dans un premier temps, que ses cellules sont capables d'emmagasiner l'énergie solaire (ce qui explique ses pouvoirs surhumains) et, dans un deuxième temps, qu'il est capable de relâcher toute cette énergie pour créer une éruption solaire particulièrement destructrice. En utilisant cette nouvelle capacité, Superman perd cependant toutes ses capacités surhumaines et devient un simple humain; une surpuissance excessive peut alors mener à la faiblesse (voir figure 2).

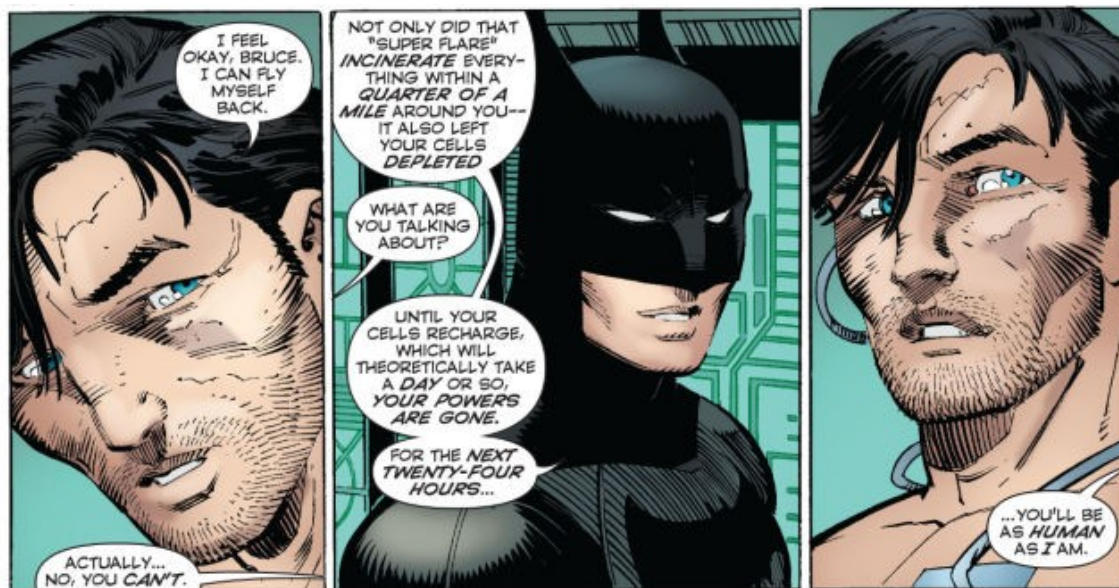


Figure 2. Batman annonce à Superman qu'il a perdu ses pouvoirs dans *Superman #38* (Geoff Johns et John Romita Jr., 2015).

Cette perte de puissance apporte cependant peu de conséquences à long terme pour Superman, voire aucune, ce qui n'est pas le cas du commun des mortels. Les simples humains et les personnages faibles sont malheureusement soumis à l'ordre des chaînes causales où « l'avant détermine causalement l'après, et la série de ces déterminations est irréversible, du moins à l'intérieur de notre univers » (Eco 1993, p.121). Si la puissance peut se résumer à l'insouciance d'un être pour les conséquences de ces actes envers lui-même et envers les autres, la faiblesse serait l'inverse :

le fait que je sois placé dans une dimension temporelle me rend conscient de la gravité et de la difficulté de mes décisions, mais aussi du fait que je dois décider, que c'est moi qui dois décider et que ma décision se relie à une série indéfinie de devoir-décider qui implique tous les autres hommes. (*ibid.*, p.123)

Cette insouciance peut s'expliquer par le fait que beaucoup d'aventures de superhéros puissants « se déroulent dans un climat onirique [...] où il est extrêmement difficile de distinguer ce qui est arrivé avant de ce qui est arrivé après [...] comme si [le narrateur] avait oublié de préciser quelque chose et voulait ajouter des détails à ce qu'il vient de dire » (*ibid.*, p.125). Superman, comme tout superhéros qui se respecte, se retrouve donc prisonnier d'un microcosme où les lois naturelles du temps ne s'appliquent pas à lui, incapable de sortir de cette chaîne causale fermée (A à B, B à C, C à D, D à A), qui se distingue de la chaîne causale ouverte à laquelle nous sommes tous assujettis (A à B, B à C, C à D, D à E, etc.), « cet ordre du temps à partir duquel nous décrivons généralement les événements du macrocosme » (*ibid.*, pp.126-127). Si le narrateur ajoutait un élément qui viendrait chambouler les caractéristiques iconiques du superhéros (le mariage avec Lois Lane dans plusieurs bandes dessinées ou la mort de Superman dans l'arc narratif *The Death of Superman* publié entre 1992 et 1993), celui-ci se rapprocherait de la mort et se consumerait de la même manière que ses lecteurs mortels, enlevant alors une bonne partie de l'intérêt pour le personnage. Malgré l'ajout de ces éléments parfois controversés, les narrateurs ont trouvé des moyens judicieux pour ramener Superman à l'intérieur de ce microcosme onirique au fil des publications, comme si ces événements majeurs étaient finalement triviaux. On apprend par exemple, suite aux événements de *The Death of Superman*, que Superman n'est pas vraiment mort, mais qu'il s'est simplement reposé pour se remettre de ses blessures suite au combat « mortel »

contre Doomsday. Dans *The Dark Knight Returns* (Frank Miller et Klaus Janson, 1986), alors que Batman est devenu un vieillard aigri aux nombreuses courbatures et fractures, Superman conserve son apparence de prince charmant avec son corps d'Apollon (voir figure 3), même après la mort de Lois Lane, sa bien-aimée devenue éventuellement son épouse.



Figure 3. Superman dans toute sa splendeur, devant un Batman considérablement vieilli dans *The Dark Knight Returns* (Frank Miller et Klaus Janson, 1986)

Superman ne répond pas de manière conventionnelle aux concepts de causalité, de temporalité et d'irréversibilité (B mène à C et ainsi de suite ; C est nécessairement causé par A, mais il est impossible d'y revenir) et, par l'entremise de son alter ego humain et normal (voire carrément faible), le lecteur peut fantasmer de voir disparaître ses problèmes à tout jamais :

En perdant la conscience de ces instances [(causalité, temporalité, irréversibilité)], il oublie les problèmes qui se fondent sur elles : l'existence d'une liberté, de la possibilité de faire des projets, de l'obligation de les faire, de la douleur que ce devoir comporte, de

la responsabilité qui s'ensuit, et enfin de l'existence de toute une communauté se fonde sur mon acte de faire des projets. (Eco 1993, p.128)

Ce fantasme de puissance est l'un des symptômes du modèle d'hétérodirection représenté par Superman. Ce modèle, tel que défini par Eco, est en quelque sorte paradoxal. Il permet à ses lecteurs d'obtenir une puissance « illimitée » par procuration, grâce au personnage principal de l'œuvre, pourvu qu'ils restent à l'intérieur des balises prescrites par l'œuvre, elles-mêmes prédéterminées par la société, l'auteur et le genre auquel l'œuvre appartient. Autrement dit, il offre une liberté biaisée et fantasmagique au lecteur, une sorte de pacte avec le Diable qui nous laisse croire que la puissance ne peut s'acquérir qu'à un prix très élevé. Si le fantasme de puissance demeure un discours publicitaire dominant dans le marketing vidéoludique d'aujourd'hui, c'est parce que la répétition de clichés propres à une culture de la puissance masculine est plutôt rassurante pour le joueur dont les attentes ne sont aucunement entravées par les élans d'originalité du créateur. Savoir que le héros viendra toujours à bout des plus grands défis est réconfortant. La puissance est alors à la certitude ce que la faiblesse est à l'incertitude :

Le plaisir de la non-histoire, si une histoire est un développement d'événements d'un point de départ à un point d'arrivée auquel nous n'aurions jamais osé rêver. Un plaisir où la distraction tient au refus du développement des événements, au fait de se soustraire à la tension passé-présent-futur pour se retirer vers un *instant*, aimé parce que récurrent. (*ibid.*, p.135)

Bien que certains créateurs de *comics* aient joué avec les conventions du personnage dans les dernières années, il est évident que Superman finit toujours par sortir vainqueur de ses nombreuses altercations avec Doomsday, Lex Luthor, Brainiac et tous les autres vilains iconiques de la franchise. Il est vrai que la frontière entre puissance et faiblesse, entre Superman et Clark Kent, est devenue très poreuse dans les dernières années, sans doute pour faciliter l'identification du lecteur avec un héros moins parfait. Le message pédagogique demeure toutefois le même : les superhéros utilisent leurs super pouvoirs, parfois de manière étrangement violente, dans le but de défendre leur noble cause, soit « la réprobation ultime du mal et le triomphe des honnêtes gens » (*ibid.*, p.142). Si la puissance est nécessairement intrinsèque au bien, la faiblesse serait, logiquement, liée à l'ambiguïté de la portée

pédagogique du récit, voire au mal, lorsque le lecteur se questionne sur la définition même de ce qui est bien et de ce qui ne l'est pas. Le fait de contrôler un personnage qui tend plus vers le vilain que le héros, comme c'est le cas avec la série *Overlord* (Codemasters, 2007-2015), relèverait alors de la faiblesse, de même que de contrôler un personnage en apparence héroïque, mais dont l'objet de sa quête est plus égoïste qu'altruiste. Dans le cas des premières itérations du personnage de Superman, sa conscience civique (faire un acte de charité envers son prochain lorsqu'il y a un attentat à la vie privée, dans sa petite communauté de Smallville ou Metropolis) est totalement séparée de sa conscience politique (sauver l'humanité au complet), alors qu'il pourrait exercer « les plus époustouflants bouleversements de l'ordre mondial, d'un point de vue politique, économique et technologique » (*ibid.*, pp.143-144). Suivant cette logique, pour qu'il y ait puissance absolue, le superhéros doit avoir une plus grande conscience politique que civique ; il priorise les intérêts du peuple qu'il protège plutôt que ses propres intérêts. Cependant, si l'on se fie au modèle darwinien, n'importe quel être vivant a tout avantage à servir ses propres intérêts pour survivre. Dans cette optique, le héros surpuissant sera séparé du commun des mortels, que ce soit parce qu'il ne voit pas l'intérêt de protéger la fugacité de la vie humaine ou parce que les simples humains se sentent en danger face à cet être surpuissant.

Comme l'explique Brian Attebery dans son ouvrage, plus particulièrement dans le chapitre *Super Men*, la représentation du surhomme comme une créature étrange et inquiétante — donc probablement unique en son genre — comporte son lot de problèmes qui peuvent brouiller les frontières entre la puissance et la faiblesse. Attebery débute son exposé en indiquant que les auteurs de science-fiction utilisent le darwinisme (adaptation à l'environnement, comme nous l'avons déjà mentionné, mais également évolution et survie d'une espèce, d'une classe sociale ou même d'un genre précis - le genre masculin dans ce cas-ci), comme thèse principale de leurs récits : « The story of evolution, itself a powerful narrative used to justify social as well as biological change, offers a framework within which a favored group can be made to represent the winning side in a contest for racial survival » (Attebery 2002, p. 62). Cependant, si l'histoire est bel et bien écrite par les vainqueurs, cette victoire n'est pourtant que temporaire et cette puissance, éphémère (*ibid.*, pp.62-63) : l'arrivée

éventuelle et inévitable d'un être, d'un groupe ou d'une entité plus puissante menace sans cesse la légitimité de la place des vainqueurs au sommet.

Seuls l'auteur et le lecteur (ou le designer et le joueur) connaissent toutefois la nature fugace de cette incroyable puissance. La plupart des héros de science-fiction, de même que les superhéros de *comics* américains comme Superman, sont, quant à eux, convaincus de l'immutabilité de leur place au sommet de la chaîne alimentaire. Selon Attebery, l'auteur de science-fiction Robert A. Heinlein (1907-1988) développa dans ses ouvrages, au cours de sa carrière, la notion nietzschéenne selon laquelle un être supérieur peut également être compris par sa force de caractère, de même que n'importe quelle autre habileté (comme l'intelligence ou la beauté), même si le thème du surhomme met généralement l'accent sur la supériorité physique plus que toute autre habileté (*ibid.*, p.63). La puissance, comme la faiblesse, d'un personnage peut d'abord se définir par rapport à celle de ses autres caractéristiques, dans un premier temps, mais également par rapport à celle de ses adversaires ou de ses semblables, dans un deuxième temps. Autrement dit, un personnage peut être faible physiquement (même s'il est puissant au niveau intellectuel, par exemple), faiblesse qui se fera ressentir particulièrement lors d'une joute physique avec des adversaires plus puissants.

D'une part, malgré sa force physique, le surhomme peut être, par exemple, d'un charisme rebutant. On pense notamment au protagoniste éponyme de la série *Duke Nukem* (3D Realms, 1991–2011) qui, malgré son impressionnante et luisante musculature, est misogyne et d'une stupidité particulièrement remarquable. À première vue, on pourrait penser que ses illusions de grandeur, comme le définit Attebery (« absolute conviction that he knows better than anyone else » ; p.63), sont probablement ce qui le mèneront à sa perte. Cependant, dans les jeux dont l'objectif se résume souvent à l'annihilation totale d'une populace virtuelle (extraterrestre, démoniaque ou autre) par le héros, il importe très peu que les caractéristiques psychologiques, intellectuelles, spirituelles et morales du héros soient développées à leur paroxysme lorsque sa puissance physique peut venir à bout de toutes les épreuves et de tous les ennemis simplement en détruisant et en tuant tout sur son passage. D'autre part, la puissance d'un être quelconque, qu'elle soit physique ou autre, peut être perçue comme une particularité qui le sépare des autres ce qui, en soit, peut être vu comme un signe de faiblesse

par rapport aux autres surhommes ou personnes dites « normales » qui auront ainsi tendance à stigmatiser celui-ci : « writers equipped their supermen with a combination of advanced intelligence, extrasensory powers, and some form of physical oddity » (*ibid.*, p. 64). Dans les récits de superhéros, qu'ils soient cinématographiques, bédéiques ou vidéoludiques comme *Captain America Civil War* (Anthony Russo et Joe Russo, 2016), lui-même inspiré de l'arc narratif *Civil War* de 2006 chez Marvel Comics, *Batman vs Superman : Dawn of Justice* (Zack Snyder, 2016) ou *inFamous Second Son* (Sucker Punch, 2014), cette particularité incite souvent le commun des mortels à vouloir empêcher les superhéros de faire ce qu'ils veulent, quand ils veulent, parce que la puissance est en soit une déformation de la normalité, une monstruosité qui peut effrayer. La puissante créature qui aura développé son intellect hors-norme plutôt que son imposant physique (la beauté et le *charme* étant également une forme de puissance, p.80) sera non seulement réprouvée par les hommes normaux, mais également par les surhommes belliqueux, puisqu'il va à l'encontre des codes hétérosexuels habituellement associés à la puissance : « high intelligence, introversion, delicacy of build and movement [...] are also characteristics that can be read as code for homosexuality » (*ibid.*, p.73). La ligne entre la faiblesse et la force est alors extrêmement mince. Ce qui sort des normes du commun des mortels effraie systématiquement et incite les hommes à empêcher cette race d'êtres puissants et monstrueux à se reproduire dans une perspective eugéniste, la castration et/ou la stérilisation étant sans doute ce qui peut arriver de pire lorsqu'il est question, d'un point de vue darwinien, d'adaptation et de survie des espèces.

Toutefois, toujours selon Attebery à partir d'une correspondance entre l'auteur John W. Campbell, Jr. et Clifford Simak en 1953, les surhommes possèdent rarement cette puissance de manière innée, malgré le fait qu'ils finiront par devenir plus puissant qu'un humain adulte de sexe masculin, si l'on considère que les surhommes ne sont pas vraiment humains. Autrement dit, toute créature, normale ou surpuissante, est faible à un moment ou à un autre de son existence, de manière similaire à l'homme, ce qui explique sans doute le fait qu'il désire transmettre sa puissance à ses descendants. En procédant à l'étude phylogénique de l'Homme et du Surhomme, c'est-à-dire l'étude des relations de parenté entre individus, on se rend vite compte que l'ontogénie du second, soit son développement de sa naissance à sa

mort (ou « de zéro à héros »), se fait différemment de celle de son homologue mortel qui ne pourra jamais atteindre cet « héroïsme surhumain » :

The super-man can't be fully portrayed. But since ontogeny recapitulates phylogeny, a super-human must, during boyhood and adolescence, pass through the human levels; there will be a stage of his development when he is less than adult-human, another stage when he is equal to adult-human—and the final stage when he has passed beyond our comprehension. (*ibid.*, p. 65)

Par ailleurs, le passage du surhomme à travers ces étapes normales du développement humain (« less than adult-human »/l'enfance du surhomme et « equal to adult-human »/l'adolescence du surhomme), à travers ces phases de faiblesse, est nécessaire pour que, d'une part, les personnages humains et surhumains puissent exprimer leur espoir, leur confiance, leur compréhension et leur empathie les uns envers les autres et, d'autre part, pour que le lecteur, bien entendu humain, puisse se reconnaître dans le personnage du superhéros (*ibid.*, pp.65-66). Ces qualités, même si elles ne sont pas exclusives au surhomme de science-fiction, ne sont cependant pas partagées avec celles du surhomme nietzschéen qui ne désire aucunement se soucier des préoccupations mondaines du commun des mortels, que ce soit en les aidant ou en les dominant (*ibid.*, p.67). En effet, le premier possède généralement le désir de dépasser les simples hommes après avoir mieux compris leurs mœurs, désirs et faiblesses, que ce soit en tant que leader charismatique ou dictateur mégalomane, alors que le second, comme l'explique Attebery, s'exclut volontairement de cette société qu'il pourrait contrôler et, d'une certaine façon, se stigmatise lui-même, un peu comme le Docteur Manhattan qui décide éventuellement de s'isoler sur Mars dans *Watchmen* (Alan Moore et Dave Gibbons, 1987), malgré le fait qu'il pourrait aisément prévenir ou causer un holocauste nucléaire. Ainsi, comme nous l'avons vu précédemment, dans la science-fiction, c'est toute la société, hommes et surhommes, qui évolue au même rythme, à l'inverse de la pensée nietzschéenne.

Cette progression simultanée est similaire à cette croissance en puissance qui existe chez le joueur et l'avatar qu'il contrôle dans le jeu vidéo. De manière semblable à l'auteur qui interpelle le lecteur par le biais du surhomme romanesque, le joueur doit aller au-delà de l'identification avec le surhomme vidéoludique; il doit accepter et intérioriser cette identité

construite pour lui, un peu comme le ferait le lecteur avec le texte (*ibid.*, p.67). Autrement dit, le joueur et le personnage ne constituent qu'une seule et même entité qui sera faible (ou puissante) en unisson. Cette faiblesse et/ou puissance se reflète dans la capacité à venir à bout des diverses embûches mises sur la route du personnage et de son joueur. Dans une majorité des productions vidéoludiques contemporaines, si le héros vidéoludique est puissant, mais que le joueur ne l'est pas assez et échoue à sa tâche, le personnage mourra, mais réapparaîtra simplement au dernier point de sauvegarde, le système de jeu créant alors une « nouvelle copie » de ce dernier. Après tout, la puissance darwinienne peut se résumer à la capacité d'un être ou d'une espèce à ne jamais véritablement mourir grâce à la reproduction, à la fabrication de plusieurs copies de soi (*ibid.*, p.68), à agir, à persister pour vaincre la mort. Ceci étant dit, cette tendance à agir est propre à la puissance masculine, à l'opposé de la passivité qui est propre à la féminité et, de manière connexe, à la faiblesse, qui n'est ultimement que l'absence de puissance, comme le spécifie Attebery à propos de la différence freudienne entre les genres masculin et féminin :

In Jacques Lacan's revision of Freud [...], the phallus is not a male organ or male sexuality, but rather that which maleness confers by virtue of not being its opposite. The phallus, in this sense, is society's enforcement of the difference between masculinity and femininity. It assigns power and selfhood to males, passivity and indefiniteness to the female Other. The emphasis is on significance, rather than flesh. (*ibid.*, p.71)

L'incapacité d'agir face à une situation qui requiert un certain pouvoir et de demeurer un simple témoin impuissant devant une scène généralement tragique (la mort d'un personnage, par exemple) relève ainsi de la faiblesse. Puisque dans la plupart des récits de science-fiction mettant en scène des êtres supérieurs, particulièrement dans les romans de Van Vogt, ceux-ci entre en compétition avec d'autres mâles afin d'éventuellement accéder aux femelles (*ibid.*, p.70), il n'est pas surprenant de constater que le motif de la demoiselle en détresse, au cœur même de la quête de puissance du surhomme, soit rapidement devenu un trait caractéristique d'une industrie vidéoludique où la culture masculine domine depuis ses débuts, notamment avec Jumpman (devenu plus tard Mario) qui tente de sauver la jolie Pauline des griffes du très poilu et très menaçant Donkey Kong (*Donkey Kong*, Nintendo, 1981). Dans les œuvres de l'auteur Stanley Weinbaum, la demoiselle en détresse est en

quelque sorte une exagération des caractéristiques dites « passives » qui sont généralement associées à la féminité dans la tradition darwinienne, selon Attebery. Une exagération de cette passivité reviendrait simplement à l'accroissement de cette faiblesse, voire carrément à l'inexistence du personnage, qu'il soit féminin ou non :

The supermen are not really whole beings raised in degree, but extrapolations from certain selected human characteristics and potentialities, and specifically those characteristics that have been assigned to the meaning "masculine". Because, in the binary system of Darwinian evolution, "feminine" is defined as the absence of masculine traits, it is no wonder he cannot depict a super-woman: in the terms he sets up, that would amount to exaggerating a negative. (*ibid.*, p. 77)

L'exagération des caractéristiques masculines liées à la montée en puissance du surhomme comporte également son lot de problèmes, tant pour le joueur/lecteur que pour le héros mythique. Comme nous l'avons vu précédemment, le superhéros (si bien entendu il n'est pas question du surhomme nietzschéen) doit toujours être supérieur à quelqu'un ou à quelque chose. Sans modèle préétabli pour se comparer, que ce soit des ennemis à tuer, une demoiselle en détresse à sauver ou de simples mortels à faire envier, le héros mythique n'est puissant que par rapport à ses autres caractéristiques parfois lacunaires : « One of the ways writers try to convince us that their supermen are truly superior is to set up analogies: superman is to man as man is to X » (*ibid.*, p. 78). La comparaison ne s'arrête cependant pas là, puisque le joueur/lecteur ou la joueuse/lectrice aura également tendance à se comparer au personnage principal, ce qui peut être problématique au niveau de l'identification avec un personnage d'une perfection irréprochable :

Who is the hero of the myth: the most aggressive male or the most perceptive, the strongest or the smartest, the paleolithic scientist or the captain of the tribal football team? The myth asserts that these are one and the same, but for the male reader of the myth—especially for the intellectual who is most likely to *be* reading the myth—there is always the fear that the story it tells is of someone else's triumph, and not one's own. Since the myth doesn't distinguish among different types of superiority, it implies that one ought to be superior in all things: brains, brawn, beauty and boldness. If our distant fathers excelled in all of these, why can't we? (*ibid.*, p.71)

Par conséquent, le surhomme de fiction, que l'on parle de *comics*, de littérature ou de jeu vidéo, n'est jamais sans défauts. Il semble alors plus aisé pour le lecteur de s'identifier avec un personnage puissant qui démontre d'une manière ou d'une autre sa faiblesse, que ce soit par l'existence même d'un alter ego comme Clark Kent, l'interaction des superhéros, entre eux ou avec le commun des mortels (contrairement au surhomme nietzschéen), ou la présence de caractéristiques lacunaires, par exemple l'intellect à la limite de l'idiotie de Duke Nukem (en comparaison avec sa force herculéenne). De ce fait, ces procédés narratifs démontrent le passage de la puissance à la faiblesse (et vice versa), mais il nous faudra nous pencher sur certaines théories narratologiques pour mettre en lumière ce qui met de l'avant un personnage faible (ou puissant) à l'intérieur d'une œuvre de fiction.

1.2. Effet-personnage et définition de la faiblesse par l'héroïsme

Puisque le mémoire se concentrera principalement sur la relation entre le joueur et le ou les personnages faibles qu'il contrôle au sein d'une œuvre vidéoludique, il nous semble essentiel de mettre en lumière ce qui, traditionnellement dans la narratologie, amène un personnage à être plus puissant ou plus faible qu'un autre personnage secondaire, voire tertiaire, inférieur ou supérieur à autrui. Pour ce faire, nous aborderons l'article de Philippe Hamon intitulé « Pour un statut sémiologique du personnage » qui fût publié dans la revue *Littérature* en 1972.

En introduction de son texte, Philippe Hamon nous rappelle que la notion de personnage n'est pas « une notion exclusivement littéraire » (puisque'il peut se retrouver partout, que ce soit dans les articles de loi ou les recettes de cuisine) et n'est pas non plus liée à un « système sémiotique exclusif » tel que la littérature puisque « le mime, le théâtre, le film, le rituel, la bande dessinée » (et j'ajouterais le jeu vidéo) mettent tous en scène des personnages (Hamon 1972, pp.87-88). Afin d'étudier l'impact et l'effet que les personnages auront sur le récit, l'auteur s'intéressera au domaine du héros, personnage à qui l'on attribue traditionnellement la puissance et généralement autour duquel l'intrigue tourne. Celui-ci se transformera considérablement à travers les époques et les médias, d'une œuvre ou d'un genre à l'autre, un peu comme le joueur et son personnage à travers le jeu, mais il comporte tout de

même « certaines constantes générales qui peuvent être néanmoins enregistrées » (*ibid.*, p.90). Parmi ces caractéristiques, on retrouve la qualification différentielle, la distribution différentielle, l'autonomie différentielle, la prédésignation conventionnelle et la fonctionnalité différentielle. Dans le texte, la plupart de ces caractéristiques présentent une dichotomie entre ce qui constitue, d'un côté, le héros et, de l'autre, le non-héros. Afin d'éviter toute confusion et de mieux appliquer les concepts d'Hamon à notre problématique, cette dualité « héros/non-héros » sera reprise sous l'appellation de « puissance/faiblesse ». Ainsi, si toute caractéristique appartenant au héros (ou protagoniste vidéoludique) peut être considérée comme puissante traditionnellement, ce qui appartient au non-héros peut être constitué comme une faiblesse. Nous ajouterons à ces tableaux quelques exemples vidéoludiques afin de comprendre les tenants et aboutissants de l'argumentaire d'Hamon qui pourraient nous permettre de mieux l'appliquer au sujet.

La première caractéristique est la qualification différentielle (tableau I), c'est-à-dire ce qui démarque le héros des autres personnages : « le personnage sert de support à un certain nombre de qualifications que ne possèdent pas, ou que possèdent à un degré moindre, les autres personnages de l'œuvre » (*ibid.*, p.91). Tout protagoniste vidéoludique conventionnel aura à tout le moins une grande partie de ces caractéristiques. On connaît généralement son nom (ou du moins son titre officiel), son apparence est clairement explicitée (sauf peut-être dans le cas de certains jeux de tir à la première personne) et il évoluera au fil des péripéties, amassant trésors, nouveaux pouvoirs et points d'expérience. Ce ne sont cependant pas tous les personnages qui, comme le héros éponyme de la série des *Super Mario Bros.*, ont un intérêt romantique quelconque pour un personnage féminin important, souvent une demoiselle en détresse.

Tableau I. « Qualification différentielle du personnage » (Hamon 1972, p.91)	
HÉROS [PUISSANCE]	NON-HÉROS [FAIBLESSE]
Reçoit des marques après un exploit	Ne reçoit pas de marques

Généalogie ou antécédents exprimés	Généalogie ou antécédent non exprimés
Prénom, surnommé, nommé, décrit physiquement, héroïsme explicité	Anonyme, non décrit physiquement, héroïsme non explicité
Motivé psychologiquement	Non motivé psychologiquement
Anthropomorphe, participant et narrateur de la fable, leitmotiv, en relation amoureuse avec un personnage féminin central (héroïne), bavard, beau, riche, fort, jeune, noble	Non anthropomorphe, simple participant à la fable, pas de leitmotiv, sans relations amoureuses déterminées

La seconde caractéristique est la distribution différentielle (tableau II), qui permet de caractériser l'importance de la présence d'un personnage dans un récit. Encore là, de nombreux personnages vidéoludiques se retrouvent dans une position d'héroïsme, puisqu'ils apparaîtront souvent à des moments marqués du récit, ceux qui permettent notamment au joueur de progresser dans le jeu. Par contre, dans le cas de jeux comportant une mécanique de mort permanente comme dans la série *XCOM* (1994-2016), leur apparition sera malheureusement, de manière très funeste, unique ou épisodique. « Il s'agit là d'un mode d'accentuation purement quantitatif et tactique jouant essentiellement sur » (*ibid.*, 91) :

Tableau II. « Distribution différentielle du personnage » (Hamon 1972, p.91)	
HÉROS [PUISSANCE]	NON-HÉROS [FAIBLESSE]
apparition aux moments marqués du récit (début/fin des séquences et du récit)	apparition à un moment non marqué
apparition fréquente	apparition unique ou épisodique

La troisième caractéristique est son autonomie différentielle, c'est-à-dire sa capacité à se démarquer dans le récit sans l'apport que pourraient avoir les autres personnages sur celui-ci, que l'on parle d'antagonistes, de personnages secondaires ou de personnages tertiaires :

Certains personnages apparaissent toujours en compagnie d'un ou de plusieurs autres personnages, en groupes fixes à implication bilatérale (P1 à P2, P2 à P1), alors que le héros apparaît seul, ou conjoint avec n'importe quel autre personnage. Cette autonomie est souvent soulignée par le fait que le héros seul dispose du monologue (stances), alors que le personnage secondaire est voué au dialogue. De même l'apparition d'un personnage peut être plus ou moins régie par une mention de milieu, ou par une place précise, prévisible et logiquement impliquée par l'apparition d'un syntagme narratif, dans une suite de fonctions orientée et ordonnancée. (*ibid.*, p.92)

Il semblerait donc que la puissance ne peut être partagée entre deux personnages. Le héros, du moins dans sa représentation classique, doit être seul et doit démontrer sa suprématie envers et contre tous, en tout temps. Plusieurs jeux de rôles, comme *Chrono Trigger* (Square Soft, 1995), mettent l'accent sur le travail d'équipe et la synergie entre les différents membres du groupe d'aventuriers, essentielle pour l'accomplissement d'une tâche qui semble *a priori* impossible si le personnage principal se retrouve seul, comme sauver le monde. La quatrième caractéristique du personnage est la fonctionnalité différentielle (tableau III), c'est-à-dire sa capacité à accomplir certaines choses qui auront un impact particulièrement important sur le récit et qui feront avancer celui-ci :

Le héros est ici, en quelque sorte, enregistré comme tel à partir d'un corpus déterminé, et *a posteriori* ; une référence à la globalité de la narration et à la somme ordonnancée des prédicats fonctionnels dont il a été le support, et que la culture de l'époque valorise, est nécessaire. Cette différenciation joue souvent (dans le conte populaire et dans la littérature classique occidentale) sur les oppositions (dont le premier terme est marqué) (*ibid.*, p.92).

Tableau III. « Fonctionnalité différentielle du personnage » (Hamon 1972, p.92)	
HÉROS [PUISSANCE]	NON-HÉROS [FAIBLESSE]

personnage médiateur (résout les contradictions)	personnage non médiateur
constitué par un faire	constitué par un dire (personnages simplement cités), ou par un être (personnages simplement décrits)
victorieux de l'opposant	en échec devant l'opposant
sujet réel et glorifié	non-sujet (ou sujet virtuel)
reçoit des informations (savoir)	ne reçoit pas d'informations
réceptionne des adjuvants (pouvoir)	ne réceptionne pas d'adjuvants
participe à un contrat initial (vouloir) qui a sa résolution à la fin du récit	ne participe pas au contrat initial
liquide le manque initial	ne liquide pas le manque initial

Il arrive ainsi que, pour un personnage faible, ce dernier ne puisse être considéré comme un héros puisqu'une fin tragique peut lui être destinée, comme c'est le cas avec *Final Fantasy XV* (Square-Enix, 2016), où les quatre héros devront mourir à la fin afin de sauver un monde qui est malheureusement déjà en ruine. Il nous faut toutefois mentionner que la méthodologie proposée par Philippe Hamon s'applique à un protagoniste, à un sujet unique du récit (le héros, dans ce cas-ci) et qu'à partir du moment où celui-ci est accompagné de nombreux adjuvants ou que les protagonistes deviennent multiples, la puissance du héros est partagée avec ces autres personnages importants, celle-ci étant alors dissoute en même temps que sa faiblesse s'en trouve accentuée : « On sait par exemple, que de nombreuses fables privilégient un couple dont il est curieux de noter qu'il est souvent en position d'infériorité finale, comme si partager l'héroïsme était l'affaiblir fonctionnellement » (*ibid.*, p.92). Dans le domaine vidéoludique, il n'est pas rare de retrouver de multiples personnages-joueurs (deux ou plus) qui ne possèdent pas la puissance absolue que l'on attribuerait traditionnellement à un

héros solitaire. Par exemple, *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013) obligera le joueur, à de nombreuses reprises, à alterner entre les trois protagonistes (Trevor, Michael, Franklin) afin de compléter le récit ou effectuer certaines quêtes secondaires. Chacun des trois personnages possède des caractéristiques de départ bien distinctes (relatives à la course à pied, à la conduite automobile, à la précision liée au tir des armes à feu, etc.) et un pouvoir spécial propre à chacun d'entre eux. Ainsi, l'obligation pour le joueur de contrôler plusieurs unités ou personnages à la fois viendrait diluer la puissance à travers l'ensemble de personnages tout en concentrant la faiblesse personnelle chez chacun d'entre eux. De manière similaire au miroir grotesque proposé par Bob Rehak dans son article « Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar » sur lequel nous reviendrons plus loin, chaque personnage-joueur dans *GTA V* est donc à la fois puissant et faible par rapport à ses homologues, mais également par rapport au joueur, facilitant ainsi le processus par lequel le joueur s'identifie à son avatar à l'écran, à ce personnage qui est faible comme lui/elle, plus faible que le héros surhumain :

Les lecteurs ont besoin de se reconnaître dans un double du héros (compagnon plus ou moins populaire et désopilant, composite de qualités et de défauts, animal familier participant aux aventures...), double plus « humain » et moins monolithiquement parfait que le héros. (Hamon 1972, p.92)

La cinquième et dernière caractéristique est la prédésignation conventionnelle, c'est-à-dire la façon dont le genre définit habituellement un personnage. Si le personnage se plie aux conventions génériques, il sera considéré comme un héros puissant. S'il ne se plie pas aux conventions génériques, il sera alors considéré comme un non-héros faible :

C'est le genre qui définit a priori le héros. Le genre fonctionne comme un code, commun à l'émetteur et au récepteur, qui restreint et prédétermine l'attente de ce dernier en lui imposant des lignes de moindre résistance (prévisibilité totale). L'emploi de masques, costumes, d'un type de phraséologie, de modalités d'entrée en scène, etc. fonctionne comme autant de marques désignant d'emblée le héros, pour qui possède la « grammaire » du genre. Tous les procédés d'accentuation que nous venons de voir, notons-le, peuvent se recouper, entrer en redondance selon certains faisceaux de qualifications privilégiés par telle ou telle culture. Ils pourront également entrer dans un jeu déceptif d'alternances ou de contradictions entre l'être et le paraître des héros. (*ibid.*, p.93; voir aussi tableaux I, II et III)

Ceci étant dit, comme le note Bernard Perron, les conventions génériques sont souvent utilisées par les développeurs afin d'attirer le grand public, mais ce qui est conventionnel devient d'autant plus notable lorsque lesdites conventions sont considérablement transformées, voire totalement absentes (2014, p.80). Une aberration conventionnelle du personnage vidéoludique au niveau générique peut alors être considérée comme est une faiblesse en soi. Ces cinq procédés d'accentuation par lesquels le héros se démarque du non-héros se recourent, entreront en redondance à partir des conventions propres à tel genre vidéoludique ou tel paradigme de design. Le héros peut ainsi sembler faible en apparence, avoir l'air d'un non-héros, mais agir comme tel afin d'éventuellement se mériter le titre honorifique de héros à la fin ou d'ici la fin du récit. C'est souvent le cas avec l'archétype des personnages de « jeunes premiers » dans les jeux de rôle, encore une fois comme dans *Final Fantasy XV*, où le protagoniste (le prince Noctis Lucis Caelum) n'est pas particulièrement puissant au début, mais devra vaincre les embûches afin de devenir le héros et roi qu'il est censé devenir, comme le laisse sous-entendre le prologue. Le personnage, qu'il soit vidéoludique ou non, peut alors être puissant, « héros en permanence, ou épisodiquement » (Hamon 1972, p.93), comme il peut également, d'une certaine façon, être faible tout au long du récit ou à quelques moments seulement. Mais la traditionnelle puissance absolue du personnage-héros, à laquelle s'ajoute l'inconditionnelle victoire du Bien sur le Mal dans cet éternel combat manichéen, n'est toutefois plus aussi hégémonique qu'auparavant :

Aussi ne faut-il pas s'étonner si la « mort » du personnage-héros, à l'époque moderne est un fait acquis, l'auteur prenant bien soin de ne privilégier aucun personnage (mais est-ce possible ?). Cela intervient de surcroît, à un moment où se constitue un public de plus en plus hétérogène (livre de poche, mass media), où donc les risques de « distorsion » et de « brouillage » dans le décodage du héros sont de plus en plus évidents. (*ibid.*, p.94)

Les concepteurs de *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) ont bien compris cette règle en l'appliquant au héros tragique qu'est John Marston. Le personnage-héros, en possédant certaines faiblesses, notamment l'absence d'immortalité, « peut cumuler plusieurs définitions actanciennes, en assurer une seule ou en endosser alternativement de différentes » (*ibid.*, p.94). Ainsi, alors que Marston est définitivement le héros sujet pour la quasi-totalité du récit, il sera rapidement relégué au rang de personnage secondaire à sa mort, en devenant

ni plus ni moins un personnage-objet, c'est-à-dire la quête de vengeance du nouveau héros sujet (son fils unique), suivant l'effet-personnage de Hamon. L'hétérogénéité du public vidéoludique contemporain, qui n'est pas sans rappeler celle relative à la littérature et annoncée par Philippe Hamon dans cette citation, est directement liée à un paradigme hégémonique où la culture mâle et les jeux de guerre dominent. Cette suprématie semble cependant progressivement pointer dans d'autres directions, au-delà de la puissance déjà favorisée par le design et l'industrie vidéoludique. Comme le soulignait Hamon, les caractéristiques liées à l'héroïsme seront valorisées différemment d'une époque à l'autre (*ibid.*, p.90) et tendent vers une représentation des héros moins parfaite.

1.3. Tripartition de la puissance et rhétoriques du pouvoir

Dans cette dernière partie, nous proposerons un métamodèle tryptique du pouvoir à partir des définitions et de l'étymologie du mot « puissance » avant de nous concentrer sur les rhétoriques du pouvoir abordées par Brian Sutton-Smith dans *The Ambiguity of Play* (1997) et sur la façon dont une œuvre vidéoludique (et, accessoirement, la culture de laquelle est issue cette œuvre) peut réduire l'accessibilité à la puissance lors de l'expérience de jeu. Il nous semble particulièrement essentiel de préciser davantage l'étymologie (et la traduction) du mot « *power* » pour la suite de notre argumentaire. En effet, celui-ci peut signifier, d'une part, le « pouvoir » et, d'autre part, la « puissance ». Selon le *Dictionnaire Larousse en ligne*, le *pouvoir* peut se définir à la fois comme étant « la possibilité, les moyens (physiques, techniques, matériels, intellectuels, psychologiques, etc.) de faire quelque chose », « la permission, la latitude de faire quelque chose » ou « l'indication de l'éventualité ou d'une supposition d'un état ou d'une action »⁴. Quant à la *puissance*, celle-ci se définit notamment comme « la force, l'intensité d'un phénomène ou l'efficacité de quelque chose en rapport avec les moyens disponibles », « une personne ou chose qui exerce une grande influence » ou « un

⁴ <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pouvoir/63204>

pouvoir, autorité ou état considéré du point de vue de sa suprématie dans un domaine essentiel »⁵.

Ces définitions pourraient nous être utiles pour comprendre plusieurs volets de la culture vidéoludique, depuis l'entrée en jeu jusqu'aux mécaniques plus pointues de certains genres. La question de l'accessibilité est au cœur de cette immersion puisqu'une grande majorité des jeux exigent du joueur qu'il possède à tout le moins certains moyens matériels (console et/ou ordinateur personnel, écran, manette, logiciel, etc.) et certaines capacités physiques (visuelles, motrices, cognitives, etc.) du joueur, idéalement dépourvu de handicaps pouvant radicalement nuire à l'expérience ludique). Ainsi, si le joueur ne possède pas de ressources monétaires suffisantes pour se procurer son jeu préféré ou s'il est non-voyant/malentendant/, etc., il se pourrait bien qu'il soit considéré comme faible en l'absence du pouvoir qu'il lui permet de pénétrer dans le cercle magique. D'une certaine façon, le cercle magique peut être perçu comme un lieu physique délimité par des frontières bien effectives (Salen et Zimmerman 2004, pp.95-96). Les capacités physiques du joueur deviennent en quelque sorte des douaniers qui lui donnent un pouvoir plus ou moins limité ou l'empêchent d'entrer. Autrement dit, les capacités physiques sont un genre de passeport qui lui conféreront plus ou moins de droits à l'intérieur de ce « pays imaginaire », selon si le joueur est « citoyen » (joueur en pleine possession de ses moyens) ou « réfugié » (joueur ayant peu ou pas de moyens).

Il nous importe alors de nuancer cette métaphore politiquement très chargée à partir d'un article de Sara M. Grimes et Andrew Feenberg, intitulé *Rationalizing Play : A Critical Theory of Digital Gaming* (2009). Le texte propose un cadre théorique selon lequel « l'expérience de jeu se transforme progressivement en même temps qu'elle se rationalise à travers la médiation technologique et la standardisation généralisée [de la pratique ludique] alors que les jeux deviennent des pratiques sociales à grande échelle » (Grimes et Feenberg, 2009, p.105, notre traduction). Cette expérience de jeu se transformera en trois étapes :

⁵ <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/puissance/65022>

espièglerie (« *playfulness* »), jeu organisé et jeu réflexif. Celui-ci doit d'abord passer de « l'espièglerie quotidienne, avec ses modifications momentanées et désorganisées du contenu « sérieux » [comme le travail], au jeu organisé. En ce sens, le jeu n'est pas encore [...] totalement séparé de la réalité qui menace de s'immiscer de temps en temps » (*ibid.*, notre traduction, p.111). Cette « réalité » menaçante, elle peut être à la fois le non-désir de pénétrer à l'intérieur du cercle magique, mais également les capacités lacunaires du joueur (qu'elles soient physiques ou matérielles). Les deux transformations suivantes deviennent alors beaucoup plus ardues, puisque trouver un moyen de pallier son handicap peut devenir une tâche mondaine (et difficile) pour le joueur et donc se transformer en tâche non ludique. Toutefois, s'il réussit à pénétrer à l'intérieur du cercle magique et à devenir un « citoyen naturalisé », l'expérience de jeu se transforme une seconde fois et le joueur doit se plier aux règles. Il tente alors de poursuivre le « désir de gagner, de dévoiler la structure et les lacunes du jeu, de progresser ou d'avancer à travers les niveaux d'un jeu, ou de concevoir une stratégie contre un adversaire » (*ibid.*, notre traduction). Finalement, lors de la troisième transformation, le jeu se transforme en « jeu rationnel » où « les propriétés rationnelles que sont la réflexivité, les délimitations et les règles, que l'on retrouve dans les jeux organisés, se sont particulièrement intensifiées » (*ibid.*, notre traduction). Même si ces transformations sont plus difficiles pour certains joueurs, c'est en maîtrisant et en intériorisant ces propriétés préétablies que le joueur acquiert une certaine initiative (*ibid.*) et peut par la suite transgresser ces mêmes propriétés. Il pourra par exemple compléter le jeu avec du matériel spécialement conçu pour pallier son handicap qui viendrait habituellement limiter son pouvoir d'immersion ou, à l'inverse, utiliser du matériel nullement conçu pour le jeu afin de volontairement limiter son pouvoir.

À l'instar de la transformation tripartite de l'expérience de jeu proposée par Grimes et Feenberg, nous nous permettons de proposer un métamodèle du pouvoir en trois parties, chaque partie englobant la ou les suivantes. Ce modèle nous permettra de mieux définir la faiblesse (et la puissance), particulièrement dans le chapitre suivant, où les personnages faibles se retrouvent parfois dans un « jeu déceptif d'alternances et de contradictions entre l'être et le paraître des héros » (Hamon 1972, p.93), créant ainsi une dissonance ludonarrative telle que définie par Clint Hocking :

a powerful dissonance between what it is about as a game, and what it is about as a story. By throwing the narrative and ludic elements of the work into opposition, the game seems to openly mock the player for having believed in the fiction of the game at all. The leveraging of the game's narrative structure against its ludic structure all but destroys the player's ability to feel connected to either, forcing the player to either abandon the game in protest (which I almost did) or simply accept that the game cannot be enjoyed as both a game and a story, and to then finish it for the mere sake of finishing it. (Hocking 2009, pp. 268–269)

Nous nommerons le premier type de pouvoir en lien avec les capacités physiques et matérielles du joueur le *pouvoir tangible*. S'il est vrai que le joueur peut, par l'intermédiaire de son personnage, transgresser l'expérience de jeu, il doit absolument avoir intériorisé toutes ces transformations ludiques et maîtrisé les deux pouvoirs – que nous verrons un peu plus bas - successifs au (et enchâssés dans le) *pouvoir tangible*, aussi difficile soit-il. Le *pouvoir* définit également les possibilités et limites offertes au joueur par les règles du jeu, une fois à l'intérieur dans le cercle magique, telles que définies par Jesper Juul dans *Half-Real* : « Rules specify *limitations* and *affordances*. They prohibit players from performing [specific] actions [...], but they also add meaning to the allowed actions and this *affords* players meaningful actions that were not otherwise available; rules give games *structure* » (2005, p.58). Autrement dit, ce type *pouvoir*, que nous nommerons *pouvoir expérientiel*, est un ensemble d'outils (noms communs tels qu'« épée », « armure », « magie ») et d'actions (verbes tels que « courir », « nager », etc.), qui lui permettent d'interagir avec le jeu par l'entremise d'un ou plusieurs personnages. L'absence de certaines de ces actions ou outils, comme l'impossibilité de sauter (*Brütal Legend*, Double Fine Productions, 2009) ou d'acquérir une arme à feu dans un jeu à la première personne (*Outlast*, Red Barrels Studios, 2013) peut être considérée comme une faiblesse.

Quant au troisième type de pouvoir, que nous nommerons *pouvoir effectif*, celui-ci est intrinsèquement lié au *pouvoir expérientiel*. Alors que ce dernier est représenté par des noms communs et des verbes, le *pouvoir effectif* est, quant à lui, représenté par des qualificatifs qui viennent caractériser les outils et les actions et ainsi présupposer leur degré d'influence sur le monde de jeu. Par ailleurs, ce degré d'influence nous ramène aux règles auxquelles le joueur

accepte de se plier et qui, pour Bernard Suits, interdisent l'utilisation de moyens plus efficaces en faveur de moyens moins efficaces (ou inefficaces) afin de traverser des obstacles et atteindre un but (1978, p.41). Il est vrai que tous les moyens employés par le joueur dans un jeu, que ce soit des actions ou des outils, sont moins efficaces que la simple pression d'un bouton pour gagner, mais cela n'empêche pas le fait que certains moyens demeurent tout de même plus efficaces que d'autres, plus puissants que d'autres. Ainsi, dans la plupart des jeux, on sait que l'outil « épée » permet généralement d'attaquer et que l'action « sauter » permet de traverser certaines distances autrement inatteignables, mais seule leur efficacité atteste de leur puissance ou de leur faiblesse : est-ce que l'épée inflige beaucoup de dégâts ou peu ? Est-elle solide ou fragile ? Est-ce que je saute haut ou non ? Est-ce que je saute loin ou non ? Puis-je sauter souvent ? etc.

Les rhétoriques du pouvoir de Sutton-Smith semblent s'appliquer aux trois types de pouvoirs que nous venons de voir. Pour l'auteur, le pouvoir fait partie intégrante du jeu, puisque sa fonction culturelle est de permettre la médiation des conflits sociaux ; le « jeu en tant que pouvoir » est généralement introduit par les dirigeants d'une société afin de démontrer les relations de pouvoir dans la culture, entre faiblesse et puissance (1997, p.74). Ces dirigeants, qui sont en quelque sorte les designers d'autrefois, conçoivent les règles auxquels les participants doivent se plier, tout comme les joueurs qui doivent maîtriser les types de pouvoir et passer au travers des trois transformations pour une expérience de jeu optimale. Il arrive parfois que les classes subordonnées procèdent à une inversion de ces règles, se réapproprient le pouvoir afin d'exprimer leurs rhétoriques de résistance ou de subversion (*ibid.*) et ainsi pallier leur faiblesse effective par une puissance ludique, de manière similaire à la transgression mentionnée plus haut. Qu'importe la situation, le pouvoir est mis de l'avant dans une optique de compétition (joueur vs lui-même, joueur vs designers, joueur vs joueur) afin que l'un ou l'autre de ces partis puissent démontrer leur suprématie ou leur infériorité par leurs prouesses ou leurs lacunes physiques ou intellectuelles (*ibid.*). Cette rhétorique du jeu en tant que pouvoir, que l'on retrouve sous différentes appellations (« warfare, hegemony, conflict, competition, glory, manliness, contest, resistance » ; *ibid.*, p.75), s'est raffinée au cours des dernières années dans le complexe prédominant de la masculinité militarisée, tel que défini par Stephen Kline, Nick Dyer Whiteford et Greig de Peuter dans *Digital Play — The*

Interaction of Technology, Culture and Marketing (2003). Si nous reviendrons sur ce concept hégémonique de manière plus détaillée dans les chapitres suivants, il est pour l'instant important de souligner que la masculinité militarisée, comme son nom l'indique, met l'accent sur une culture vidéoludique où le machisme, le progrès technologique et les jeux à thématique guerrière dominant l'industrie du jeu vidéo (Kline *et al.* 2003, pp.254-257). Ce complexe se reflète ainsi dans les trois types de pouvoirs que nous avons mentionnés plus haut, que ce soit pour des œuvres exigeantes technologiquement (*pouvoir tangible*), des thèmes particulièrement belliqueux ou violents (*pouvoir expérientiel*) ou des objets-en-jeu à la puissance comparable à celle d'armes de destruction massive (*pouvoir effectif*).

La masculinité militarisée est en quelque sorte un paradigme culturel qui vient renforcer une idéologie normative qui va dans le sens du pouvoir, sans pour autant convaincre le joueur de réfléchir ou d'agir en fonction de ce paradigme, comme le suggérait Sutton-Smith (1997, p.85). Ce complexe nous semble donc particulièrement pertinent en ce qui concerne une étude approfondie de la faiblesse pour deux raisons. Dans un premier temps, cette idéologie dominante reflète l'un des arguments du « jeu en tant que pouvoir » de Sutton-Smith : « the play and the game are played partly for their own sake and partly for the values attributed to them within the ideologies that are their context » (Sutton-Smith 1997, p. 77). Non seulement cette idéologie se retrouve dans les jeux développés dans un contexte de masculinité militarisée, mais elle a également engendré une nouvelle génération de développeurs qui ont par la suite conçu des jeux s'inscrivant dans les thématiques du pouvoir, de la guerre, etc. Dans un deuxième temps, cette démonstration de dominance et de pouvoir se reflète dans les interactions sociales entre les joueurs, faites sur deux niveaux, comme le soulignent Salen et Zimmerman :

The first level of social interaction occurs *within* the magic circle, as a product of the formal system of a game. [...] These social interactions are *internally* derived, as they emerge from the game's rules. The second level of social interaction is derived *externally*—social roles brought into the game from outside the magic circle. Pre-existing friendships and rivalries that affect in-game strategic choices, for example, are externally derived elements of social play. Whether internally or externally derived, social relationships between players are modified by every action taken in the game.

Social roles playfully shift and transform as the game proceeds. (Salen et Zimmerman 2004, p.462)

Comme la transformation tripartite de Grimes et Feenberg, il semblerait que les trois types de pouvoir oscillent constamment entre eux et s'influencent mutuellement, particulièrement dans le cas du sport électronique, que nous étudierons en détail dans le troisième chapitre : le *pouvoir tangible* permet au joueur d'agir en fonction des règles établies par le système (*pouvoir expérientiel*) et d'utiliser des objets, des personnages ou des compétences à leur plein potentiel (*pouvoir effectif*), menant à une ascension des échelons d'un classement compétitif (*pouvoir expérientiel*), obligeant le joueur à s'entraîner pour améliorer ses compétences physiques (*pouvoir tangible*) et vaincre ses adversaires. Jouer ne signifie donc pas simplement vouloir démontrer son pouvoir envers autrui. Pour le joueur, jouer signifie également vouloir ou souhaiter compenser sa faiblesse, son absence de pouvoir de manière relativement significative (Sutton-Smith 1997, p.75), que ce soit une faiblesse *tangible* (compétences physiques insuffisantes), *expérientielle* (compétences/armes du personnage-avatar insuffisantes) ou *effective* (inefficacité des compétences/armes du personnage-avatar). Cependant, même si un joueur finit par sortir vainqueur d'une épreuve quelconque et ainsi prouver sa puissance, il se peut qu'il soit toujours caractérisé par une certaine faiblesse, aussi minime soit-elle. Selon Jesper Juul, cette faiblesse ou cette puissance est représentée sur deux niveaux de victoire et/ou d'échec. À l'intérieur d'un jeu, on retrouve le niveau micro (« momentary hitting of the ball ») et le niveau macro (« larger winning of the game ») (Juul 2005, p.76). Par exemple, un personnage qui subit trop de blessures à cause d'ennemis ou d'obstacles (micro-échecs) pourrait finir par mourir (macro-échec). Ainsi, même si un héros remporte son combat contre le Mal (macro-victoire témoignant de sa puissance), il est fort probable qu'il se soit blessé en cours de route (micro-échecs témoignant de sa faiblesse). Cette démonstration de pouvoir ou compensation de faiblesse par un macro-échec n'est toutefois pas aussi facilement atteignable dans tous les jeux. Dans *A Casual Revolution* (2009), Juul s'intéresse aux jeux *casual*, ce qui les définit comme telles et comment elles captivent de nombreux joueurs à des lieues du public traditionnellement associé à la culture de la masculinité militarisée. Certains jeux accentuent considérablement le clivage entre les joueurs *hardcore* et *casual*. L'auteur définit ainsi les deux stéréotypes de joueurs :

The stereotypical casual player has a preference for positive and pleasant fictions, has played few video games, is willing to commit small amounts of time and resources toward playing video games, and dislikes difficult games. The stereotypical hardcore player has a preference for emotionally negative fictions like science fiction, vampires, fantasy and war, has played a large number of video games, will invest large amounts of time and resources toward playing video games, and enjoys difficult games. (Juul 2009, p. 29)

D'un côté, le joueur *casual* doit avoir un certain *pouvoir tangible*, certaines compétences plutôt minimales afin de comprendre suffisamment les règles et l'assortiment d'outils et d'actions (*pouvoir expérientiel*) mis à sa disposition afin de compléter le jeu (*pouvoir effectif*). Le système fournit au joueur des moyens, un personnage-joueur ou un avatar dont l'agentivité lui permet d'atteindre et d'exprimer aisément cet état de puissance tant convoité. D'un autre côté, le joueur *hardcore* doit avoir un *pouvoir tangible* supérieur pour atteindre ce même état de puissance. Le jeu fournit une agentivité limitée au joueur afin d'exprimer et de freiner son ascension vers la puissance. Autrement dit, la plupart des jeux contemporains viennent compenser une lacune dans un ou plusieurs des trois types de pouvoir (tangible, expérientiel et effectif) en rehaussant un d'entre eux; un jeu *hardcore* exige généralement du joueur un grand pouvoir tangible pour compenser des lacunes dans le pouvoir expérientiel ou effectif alors qu'un jeu *casual* présentera un grand pouvoir effectif et/ou expérientiel pour compenser la faiblesse tangible du joueur.

Dans son article sur la montée des systèmes d'assistance dans l'histoire du jeu vidéo (manuels d'instructions, difficulté variable, didacticiels, etc.), Carl Therrien note que toute production vidéoludique contemporaine a le potentiel d'être à la fois un jeu *casual* et *hardcore* (Therrien 2014, pp.569-570); le joueur a donc le choix d'être, éventuellement ou dès le début, faible ou puissant, un choix qui n'est pas innocent puisqu'il permet de construire son identité. Il va sans dire que cette construction identitaire se fait à la fois à l'extérieur du jeu avec le *pouvoir tangible*, mais également par et dans le jeu grâce au *pouvoir expérientiel* et *effectif*, comme nous l'avons déjà vu. Toutefois, la construction identitaire signifie nécessairement un changement dans l'identité et non une stagnation dans l'identité du joueur, du personnage-avatar ou des deux. Par la confrontation, le joueur et le personnage verront leurs statuts se

transformer non seulement dans le jeu, mais également à l'extérieur de celui-ci. Ainsi, l'ascension au pouvoir (ou, à l'inverse, la descente vers la faiblesse) présuppose deux choses qui sont reliées entre elles et intrinsèques à la puissance et/ou la faiblesse. En premier lieu, le joueur et le personnage doivent évoluer simultanément, l'un devant se plier aux conditions de son «véhicule avatoriel» et l'autre ne pouvant rien accomplir sans l'aide du premier. En second lieu, pour revenir à Bob Rehak, l'avatar (personnage virtuel que contrôle le joueur) agit comme une sorte de miroir grotesque de ce dernier :

en apparaissant sur l'écran à la place du joueur [...] [il] a une double représentation en tant que soi et en tant que l'autre [...]. En tant que soi, son comportement est lié au joueur par une interface (clavier, souris, joystick) : son mouvement, de même que ses victoires et ses défaites figuratives, sont le résultat des actions du joueur. En même temps, les avatars sont, sans équivoque, l'autre [du joueur]. Bien qu'ils soient à la fois limités et libérés par rapport au joueur, ils peuvent accomplir beaucoup plus que le joueur à lui seul. (2009, p.4, notre traduction)

Le joueur, comme le personnage vidéoludique, est incapable d'accomplir une action par lui-même. L'une et l'autre de ces entités nécessitent l'aide d'alter ego, tout en ne formant qu'une seule et même entité. Ainsi, les rôles du *soi* et de *l'autre* possèdent une qualité paradoxale ou mutuellement contradictoire, puisque chacun conteste la plénitude privilégiée de son homologue, même s'il dépend de cet homologue pour confirmer ses qualités (*ibid.*), ce qui fait que le joueur ne peut pas blâmer ou féliciter le personnage qu'il contrôle lorsque ce dernier effectue une action à l'écran. Par ailleurs, le tandem joueur-protagoniste doit inévitablement faire face à l'adversité dans le jeu (ennemis ou obstacles) afin d'atteindre l'objectif final et changer sa situation pour le meilleur ou pour le pire. La puissance est un concept manichéen où le Bien doit défaire le Mal afin d'assurer la survie du héros et de ceux qu'il protège, que ce soit une famille, une espèce ou, jusqu'à un certain point, le joueur contrôlant le protagoniste vidéoludique (Huizinga, cité par Sutton-Smith 1997, p.79). Avec peu ou pas de pouvoirs (ou de systèmes d'assistance pour pallier cette lacune de pouvoirs), il sera plus difficile pour le duo joueur-protagoniste de progresser, d'accroître sa puissance et de surpasser le stade initial de la faiblesse.

1.4. Résumé du chapitre

Contrairement à Superman ou même au commun des mortels dont est issu le joueur, le personnage faible ne se consume pas selon les modes de l'existence quotidienne, mais beaucoup plus rapidement comme s'il était atteint d'une maladie chronique dégénérative. Étonnamment, la puissance, si elle est qualifiée d'excessive, unique ou effrayante, peut finir par stigmatiser le surhomme et l'empêcher de se reproduire, comme la mécanique de mort permanente que nous verrons plus en détails dans les chapitres suivants, mettant fin à cette espèce. Le joueur doit donc travailler conjointement avec le personnage, qu'il soit faible ou puissant. À la lumière des théories énoncées, on constate que l'identification de l'utilisateur (joueur, lecteur, spectateur, etc.) au héros puissant se fait d'abord par une évolution simultanée des deux entités où le lecteur prend connaissance des ficelles de l'intrigue en même temps de son personnage littéraire et où le joueur apprend à maîtriser les mécaniques de l'œuvre vidéoludique alors que le personnage virtuel progresse dans le monde de jeu. Dans ce cas-ci, il y a une croissance des trois types de pouvoir (tangibles, expérientiel et effectif). Contrairement au héros de science-fiction, qui a toujours une longueur d'avance quant à l'évolution de son espèce, le joueur normal a toujours une longueur d'avance sur le personnage vidéoludique faible. Autrement dit, le joueur est en quelque sorte un surhomme pour le personnage faible. Ce dernier, pour reprendre la typologie de Hamon, ne présente pas des caractéristiques héroïques qui le font ressortir du lot. Sa présence est souvent accessoire et il est rarement seul (auquel cas il finirait sans doute par mourir dans d'atroces souffrances). Il commet des actes qui ont rarement un impact important sur la continuité du récit et/ou sur le monde de jeu et se distingue des prédésignations conventionnelles propres au genre (identitaire ou vidéoludique) auquel il appartient. Comme l'héroïsme, cette faiblesse peut être permanente ou épisodique ; le joueur devra donc compenser la faiblesse du personnage par sa propre puissance pour l'aider à survivre un environnement hostile. Si ces caractéristiques de l'effet-personnage s'appliquent strictement à la narration, les studios de développement, que l'on parle des designers ou des publicistes, ont développé d'autres techniques, qui s'apparentent à du fantasme de puissance à première vue, pour amener le joueur à porter une attention toute particulière à ce héros de fortune pris au dépourvu. Nous verrons dans le chapitre suivant comment un renversement des conventions de la masculinité militarisée

favorise, d'une part, une impression de faiblesse lors de l'expérience vidéoludique et, d'autre part, une identification du joueur avec son avatar qui s'éloigne considérablement des paradigmes de cette culture hégémonique.

2. Prolégomènes d'un outil d'analyse de la faiblesse

vidéoludique

Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, la puissance se manifeste de plusieurs façons chez le personnage. Ce dernier doit d'abord répondre aux critères traditionnels d'héroïsme et de puissance en matière d'apparence — le héros est généralement représenté sous la forme d'un homme blanc hétéronormatif à l'impressionnante musculature — et à des critères de consommation qui divergent grandement de ceux du commun des mortels. Le héros doit également avoir les moyens de survivre dans son environnement de manière aisée et avoir la certitude qu'il pourra réussir sa tâche peu importe les embûches, que l'on parle d'ennemis ou d'obstacles. Quelques mots-clés ressortent alors de cette étude de la puissance : convention, inaltérable, survie, certitude et réussite. Définie *a contrario*, la faiblesse est intrinsèquement liée à l'incertitude face à la réussite des défis et à la possibilité de l'échec. Elle est également associée à l'inversion ou l'absence des conventions de puissance d'héroïsme qui permettent au personnage, d'une part, de survivre dans cet environnement hostile et, d'autre part, de ne pas être stigmatisé hors de cette tradition de la masculinité militarisée. Nous débuterons ce chapitre en définissant les conventions prédominantes au sein de l'industrie vidéoludique et en montrant leur matérialisation dans le marketing. Nous nous intéresserons par la suite aux tenants et aboutissants de l'engagement du joueur et l'empathie pouvant être ressentie par celui-ci pour le ou les personnages virtuels faibles. Nous conclurons par un exposé de l'échec et en quoi ce phénomène vient potentiellement moduler l'expérience optimale du joueur face à la faiblesse des personnages.

2.1. Avant l'entrée en jeu : déceler la faiblesse

2.1.1. Masculinité militarisée et discours publicitaire

Nous n'avons jusqu'à présent abordé la masculinité militarisée qu'en surface, mais il convient à ce stade-ci du mémoire d'explicitier ce paradigme de l'industrie vidéoludique tel que défini par les auteurs de *Digital Play*, puisqu'il est central au reste de l'argumentaire :

This complex interweaves ingredients that range from shooting and fighting skills to magical spells of destruction, strategic and tactical war games, espionage, and scenarios of exploration and progress culminating in the ability to conquer alien civilization [...] [that] are only [part of] a hegemonic strain of gaming culture that mobilizes fantasies of instrumental domination and annihilation, tracing out a virtual refrain that chants again and again, though in tones ranging from a muter whisper to a scream of rage, “Command, control, kill.” (Kline *et al.* 2003, p.254)

Cette culture hégémonique qu’est la masculinité militarisée repose sur des cadres publicitaires qui présupposent une hétéronormativité du public masculin et le fait qu’il sera par la suite attiré par des personnages également hétéronormatifs et masculins. Tel que défini par Carl Therrien et Isabelle Lefebvre dans l’article « Now You’re Playing with Adverts: A Repertoire of Frames for the Historical Study of Game Culture through Marketing Discourse » (à paraître 2017), ce système de cadres a permis d’analyser et de comparer des milliers de publicités issues de trois magazines distincts, soit *Computer Gaming World* (États-Unis), *Computer and Video Games* (Royaume-Uni), et *Tilt* (France). Il souligne non seulement les aspects diégétiques, expérientiels et historiographiques de la presse spécialisée des années 80 et 90, mais également le public cible et les personnages vidéoludiques mis de l’avant (Therrien et Lefebvre 2017). En plus d’utiliser ces cadres pour analyser les pochettes de jeux, l’application de ce système à l’œuvre elle-même nous permet de nous intéresser aux mécaniques de jeux et aux thématiques récurrentes propres à certains genres ou certaines séries. Nous pourrions déduire que l’absence de quelques cadres, voire même la présence de certains d’entre eux, témoignent de la faiblesse du ou des personnages dans le jeu et accentuent celle-ci au fil l’expérience ludique.

Nous présenterons ici les grandes lignes des cadres publicitaires, issus de l’article Therrien et Lefebvre, qui nous semblent les plus pertinents pour le mémoire. Nous y reviendrons au chapitre suivant, dans lequel nous procéderons à des études de cas d’œuvres où la faiblesse se manifeste chez le personnage et présente un impact majeur sur l’expérience du joueur. *L’adorabilité* se réfère à la représentation hypertrophiée des yeux et de la tête, mais également au raccourcissement et au grossissement des membres du corps. Le *bellicisme* est la représentation visuelle ou textuelle de combats violents ou de conflits armés. *L’hyperviolence*

désigne la présence de désintégration physique, que ce soit visuellement à travers la représentation de sang, de viscères ou de démembrement, ou textuellement avec des descriptions explicites qui insistent sur une violence physique exubérante. La *demoiselle en détresse* se rapporte à la représentation ou à la description d'une femme captive ou maltraitée comme une source de méfait ou de motivation pour le joueur. La *sexualisation* évoque toute représentation du corps féminin vêtue de manière aguichante ou dans une position suggestive, souvent associée avec la figure de la demoiselle en détresse. Le *fantasme de puissance* est une représentation visuelle ou textuelle de la musculature hypertrophiée des personnages masculins et de leurs super pouvoirs afin de communiquer au joueur la puissance du protagoniste qu'il est invité à contrôler. *L'antagonisation* représente le défi qui s'adresse directement au joueur, que ce soit de manière explicite ou à travers la difficulté du joueur qui est mise de l'avant. *L'accessibilité* est le cadre qui met l'accent sur la facilité d'utilisation du jeu et qui se manifeste textuellement par une emphase des contrôles ergonomiques, une courbe d'apprentissage indulgente ou la présence de niveaux de difficulté variables ou faciles. La *personnalisation* est la possibilité pour le joueur de créer ou modifier du contenu ou de décider la manière dont se déroule le récit vidéoludique dans le cas d'une fiction interactive. Suite à une collecte de données effectuée dans le magazine *Tilt* (France, 1982 -1994) dans le cadre du projet de recherche « Au-delà des considérations technologiques et industrielles : pour une histoire culturelle de l'expérience vidéoludique » (2013-2017) de LUDOV⁶, nous pouvons poser le constat que certains cadres publicitaires viennent témoigner de la dominance de la masculinité militarisée dans l'industrie du jeu vidéo, soit le bellicisme (plus de 56 % des publicités), l'antagonisation (environ 23 %) et le fantasme de puissance (un peu moins de 19 %). Comme le soulignent Kline et ses collègues, il n'y a pas que le pouvoir et la masculinité militarisée, malgré sa dominance dans les traditions des jeux de garçons et de la culture masculine, mais bien des lignes qui vont dans d'autres directions (2003, p.255) et qui laissent présager une tension, une compétition constante entre la faiblesse et la puissance. L'absence, la présence ou le renversement de certains cadres publicitaires ou la possibilité d'incarner des personnages qui ne rentrent pas dans le moule de cette culture hégémonique,

⁶ Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques de l'Université de Montréal.

amenant alors un renversement des conventions, créent une tension entre le paratexte et le texte lui-même, entre l'horizon d'attente des joueurs habitués à la masculinité militarisée et l'expérience vidéoludique auxquels ils seront confrontés. Toutefois, les caractéristiques représentationnelles des personnages ne se retrouvent pas que dans le « texte » lui-même (ou plutôt le jeu), qu'il soit question de qualités graphiques ou de possibilités ludiques, mais également dans les référents aux relations et disparités de pouvoirs au sein de la société auxquels les joueurs évoluent et qui vient influencer leur perception (Shaw 2015, p.6).

2.1.2. La faiblesse comme dissonance dans l'horizon d'attente

Expression d'abord introduit par Hans Robert Jauss dans son ouvrage *Pour une esthétique de la réception* en 1972, « l'horizon d'attente » est une théorie qui s'applique à la réception de l'œuvre par le récepteur, qu'il soit lecteur, spectateur, auditeur ou, dans le cas qui nous intéresse, joueur. Plus spécifiquement, l'horizon d'attente se définit par un :

« système de références qui [...] résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne. (1972, p.54)

L'horizon d'attente est divisé en deux parties, soit l'horizon esthétique constitué des deux premiers facteurs et l'horizon social, constitué seulement du troisième facteur. Le premier facteur concerne la connaissance des formes et thématiques associées à ces œuvres : « Le texte nouveau évoque pour le lecteur (ou l'auditeur) tout un ensemble d'attentes et de règles du jeu avec lesquelles les textes antérieurs l'ont familiarisé et qui, au fil de la lecture, peuvent être modulées, corrigées, modifiées ou simplement reproduites » (*ibid.*). Le second facteur dépend de ce que le lecteur/joueur connaît du genre auquel l'œuvre appartient : « La modulation et la correction s'inscrivent dans le champ à l'intérieur duquel évolue la structure d'un genre, la modification et la reproduction en marquent les frontières » (*ibid.*, p.56). Le troisième facteur amène le lecteur à comparer sa vie, bien réelle, aux événements imaginaires de l'œuvre : « [cette opposition] inclut pour le lecteur la possibilité de percevoir une œuvre nouvelle aussi bien en fonction de l'horizon restreint de son attente littéraire que de celui, plus

vaste, que lui offre son expérience de la vie » (*ibid.*, pp.57-58). Autrement dit, l'œuvre vidéoludique est d'abord considérée d'un point de vue esthétique, puis d'un point de vue social. Par exemple, le « lecteur » (le joueur, dans ce cas-ci) à l'affût de l'esthétisme dominant dans l'industrie vidéoludique, lorsqu'il jouera à un énième opus de la série *Call of Duty*, saura reconnaître des mécaniques et des motifs de jouabilité que l'on retrouve dans les jeux associés au genre du *first person shooter* (première caractéristique) ainsi que des thématiques récurrentes, telles que le patriotisme nord-américain, la guerre au terrorisme, etc. (seconde caractéristique). Issu d'une société et d'une culture aux valeurs hégémoniques, le joueur jugera l'œuvre selon ses expériences de vie (troisième caractéristique).

Il est important de préciser que l'horizon d'attente n'est pas quelque chose de stable, mais bien un système de références en constante fluctuation, où « l'écart entre l'horizon d'attente et l'œuvre, entre ce que l'expérience esthétique antérieure offre de familier et le changement d'horizon requis par l'accueil de la nouvelle œuvre déterminé » (*ibid.*, p.58) mène inévitablement à la réception d'une œuvre différente. L'écart esthétique se définit par une séparation

à son apparition, de l'attente de son premier public; il s'ensuit de là que cet écart, qui, impliquant une nouvelle manière de voir, est éprouvé d'abord comme source de plaisir ou d'étonnement et de perplexité peut s'effacer pour les lecteurs ultérieurs à mesure que la négativité originelle de l'œuvre s'est changée en évidence et, devenue objet familier de l'attente, s'est intégrée à son tour à l'horizon de l'expérience esthétique à venir. (*ibid.*, p.59)

Comme nous le mentionnions au chapitre précédent, une convention esthétique, instituée antérieurement par une œuvre phare ayant ancré les motifs et thématiques propres à un genre, ne peut être considérée comme telle que si elle est en constante fluctuation. Si une œuvre ou, plus spécifiquement, un personnage puissant se plie aux conventions dominantes de la masculinité militarisée sans outre mesure, ceux-ci se rapprochent « du domaine de l'art « culinaire », du simple divertissement » (*ibid.*, p.58) et se définissent par une satisfaction de « l'attente suscitée par les orientations du goût régnant » (*ibid.*, p.59). Suivant cette logique, un personnage faible devrait, à l'inverse, s'éloigner considérablement des représentations traditionnelles des hommes puissants pour contribuer à un changement supérieur à l'évolution

du stéréotype qui marquera profondément l'expérience vidéoludique du joueur. Il est fort probable que cette représentation hors-norme amène alors le joueur à remettre en question, ou du moins transformer quelque peu, sa vision du monde et sa place au sein de la société, marquant ainsi ses expériences ultérieures et l'amenant à reconsidérer l'impact de ses expériences antérieures :

L'expérience de la lecture peut le libérer de l'adaptation sociale, des préjugés et des contraintes de sa vie réelle, en le contraignant à renouveler sa perception des choses. L'horizon d'attente propre à la littérature [...] conserve la trace des expériences faites [...], anticipe des possibilités non encore réalisées, il élargit les limites du comportement social en suscitant des aspirations, des exigences et des buts nouveaux, et ouvre ainsi les voies de l'expérience à venir. Elle peut aussi rendre possible une autre perception des choses, en préfigurant un contenu d'expérience qui s'exprime à travers la littérature avant d'accéder à la réalité de la vie. (*ibid.*, pp.83-84)

Concrètement, contrôler un personnage plus faible ou plus puissant que soi démontre un écart important dans l'horizon social du joueur, d'une part, en la présence ou l'absence de certains groupes d'individus dans les mondes virtuels (versus le monde réel) et, d'autre part, lorsque le pouvoir tangible (social, corporel, matériel) diverge radicalement des pouvoirs expérimentiels et effectifs que le joueur aura la possibilité (ou non) d'expérimenter. Autrement dit, de manière semblable au lecteur de Superman qui se sent puissant par procuration, le joueur peut se sentir faible par procuration lorsque le personnage (dans le jeu, la publicité ou la pochette) et les motifs qui lui sont associés s'éloignent des représentations conventionnelles au sein de la société et des mondes virtuels ancrés dans la culture hégémonique de la masculinité militarisée.

2.1.3. Sous-représentations des joueurs et des protagonistes vidéoludiques

Cet écart entre représentation sociale et représentation vidéoludique, qui va à l'encontre du statu quo instauré par la culture hégémonique de la masculinité militarisée, se perçoit dans les données recueillies par Dmitri Williams et ses collègues dans un recensement de 2009. Même s'il est probable que la représentation des minorités semble s'être améliorée dans les dernières années, cette étude reste tout de même pertinente pour mon argumentaire

puisqu'elle permet de constater l'absence ou la faible présence de plusieurs groupes d'individus basés sur l'âge, le sexe ou de l'ethnie, et démontre à quel point la masculinité militarisée domine toujours l'industrie. Les groupes qui apparaissent moins souvent sont d'entrée de jeu considérés comme beaucoup plus faibles, démontrant le déséquilibre des représentations des personnages, tant au sein de la société qu'au sein des traditions issues de la masculinité militarisée : « measuring the imbalances that exist on the screen can tell us what imbalances exist in social identity formation, social power and policy formation in daily life » (Williams *et al.* 2009, pp.818-819). Il nous serait également possible d'établir une corrélation entre les caractéristiques qui définissent le joueur et celles qui définissent le personnage :

groups look for representations of themselves and then compare those representations with those of other groups. The presence of the group [...] serves as a marker for members to know that they carry weight in society. Conversely, the absence of portrayals should lead to a feeling of relative unimportance and powerlessness. (*ibid.*, p.820)

Plusieurs questionnements, que nous avons déjà exposés en introduction et auxquels nous répondrons plus loin dans ce chapitre, peuvent ressortir de l'écart représentationnel si le joueur appartient à un groupe d'une certaine importance dans la société à l'inverse de son personnage (ou vice versa). Ceci étant dit, le fait que le personnage soit oublié, disparu ou carrément invisible du paysage vidéoludique, comme le note Williams et ses collègues, relève de la passivité qui, comme nous l'avons vu précédemment avec le chapitre de Brian Attebery, est une caractéristique associée à la féminité dans les littératures de l'imaginaire et, de ce fait, à la faiblesse : « demographic groups of people who are not represented are slowly rendered invisible by virtue of their relative inaccessibility in the knowledge store » (Williams *et al.* 2009, p. 821). Au-delà de la représentation de certains groupes à l'écran ou dans la société, leur impact sur le récit peut également être symptomatique d'une faiblesse de ce personnage virtuel. Certains personnages sont plus « primaires » que d'autres, notamment dans les jeux où l'on peut « contrôler plusieurs personnages à la fois (jeux de rôles, jeux de stratégie, etc.). Les personnages, peu importe leurs rôles, se retrouvent tous sur un spectre du passif/actif, du plus primaire au plus tertiaire. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent avec l'effet-personnage de Hamon, le fait qu'un personnage soit primaire, secondaire ou même tertiaire

peut avoir un impact plus ou moins important sur le déroulement du récit et sur l'expérience du lecteur/spectateur/joueur : « the groups which typically appear in secondary roles may be associated with having secondary roles in daily life. Within the game session, there is evidence to suggest that players regard secondary characters very differently than primary ones » (*ibid.*, p. 821).

Puisque ce sont à la fois les joueurs et les concepteurs qui choisissent de quelles façons les personnages sont représentés dans les jeux vidéo, la représentation d'une faiblesse, hors des normes de la puissance, serait en quelque sorte un acte de résistance envers et contre la masculinité militarisée perpétuée par des joueurs et des concepteurs qui s'estiment sous-représentés au sein de cette culture hégémonique qui laisse peu de place aux minorités, ce qui fait écho au cercle vicieux de la masculinité militarisée avec ses préoccupations belliqueuses et son exclusion systématique de la féminité :

The game industry, conjured into being by technologically adept and culturally militarized men, made games reflecting the interests of its creators, germinating a young male subculture of digital competence and violent preoccupations. The industry then recruited new game developers from this same subculture, replicating its thematic obsessions and its patterns of female exclusion through successive generations. (Kline *et al.* 2003, p. 257)

La masculinité militarisée n'est cependant pas un paradigme culturel entièrement basé sur l'hégémonie masculine et la stigmatisation de la féminité. Si l'on se fie aux résultats présentés dans le recensement, les personnages qui dominent, en plus d'être masculins, sont également blancs et adultes. Les hommes apparaissent plus souvent que les femmes qui, pour leur part, se retrouvent généralement dans des rôles secondaires. Près de 85 % des personnages principaux sont blancs, ce qui équivaut à une surreprésentation d'environ 7 % par rapport à la population américaine, alors que les Noirs, les Hispaniques, les Métis et les Autochtones, notamment, sont tous sous-représentés. Les adultes sont surreprésentés d'environ 48 % par rapport aux adolescents, aux enfants et aux aînés de la population réelle. Cette étude ne fait pas mention de l'identité sexuelle des joueurs et des personnages, mais puisque les hommes sont représentés seuls (donc sans femmes ou personnages indéfinis) dans un peu moins de 45 % des publicités figurant dans le magazine *Tilt*, on ne peut que prétendre que toute

représentation qui s'éloigne des cadres prescrits de la masculinité hétéronormative (et donc de la puissance liée à cette culture hégémonique) équivaut nécessairement à la faiblesse. La faiblesse devient alors un concept englobant plusieurs caractéristiques « anti-masculinité militarisée ». En se manifestant dans des représentations de personnage hors-normes par rapport aux conventions esthétiques et sociales, à la fois dans la publicité, les pochettes de jeu et dans l'œuvre elle-même, la faiblesse offre un écart important dans l'horizon d'attente du joueur.

2.2. Premier contact avec le personnage : comprendre la faiblesse

2.2.1. Vers une intersectionnalité vidéoludique

Notre définition de la faiblesse se construit en partie à partir de la notion d'intersectionnalité puisque cette dernière est étroitement liée aux groupes sous-représentés mis en lumière dans le recensement de Williams et ses collègues et du mouvement « anti-masculinité militarisée » que je tente de mettre en lumière dans ce mémoire. Dans un article ayant pour objectif de théoriser et problématiser certains modèles déjà établis par des auteurs notables, Sirma Bilge définit l'intersectionnalité comme une notion qui

renvoie à une théorie transdisciplinaire visant à appréhender la complexité des identités et des inégalités sociales par une approche intégrée. Elle réfute le cloisonnement et la hiérarchisation des grands axes de la différenciation sociale que sont les catégories de sexe/genre, classe, race, ethnicité, âge, handicap et orientation sexuelle. L'approche intersectionnelle va au-delà d'une simple reconnaissance de la multiplicité des systèmes d'oppression opérant à partir de ces catégories et postule leur interaction dans la production et la reproduction des inégalités sociales. (Bilge 2009, p.70)

Comme nous le mentionnions plus haut, ces inégalités présentes et produites par et dans la société sont également reproduites par et dans les productions vidéoludiques. La définition de l'intersectionnalité de Hancock, citée par Bilge (2009, p.72), propose six présuppositions quant à la nature de ces inégalités, outre leur existence bien évidente ; nous n'en retiendrons cependant que deux pour le reste de notre analyse. Ces inégalités ou « catégories de différence » (sexe/genre, classe, race, ethnicité, âge, handicap, orientation

sexuelle, etc.), que l'on parle de domination ou discrimination, doivent être multiples, subies (et étudiées) simultanément et « caractérisées par une diversité interne ». Autrement dit, chaque système d'oppression ne peut être étudié par et pour lui-même, mais doit également être considéré en relation avec les autres dans un « réseau intersectionnel » de systèmes d'oppressions. Si l'on considère la notion en lien avec la conception du pouvoir de Foucault, l'intersectionnalité met l'accent sur les rapports de domination — et de faiblesse, par extension — ainsi que leur valeur « dans leur multiplicité, dans leur différence, dans leur spécificité ou dans leur réversibilité » (Foucault 1997, p.3).

Chaque système d'oppression en lien avec une catégorie de différence (genre, sexe, ethnie, etc.) peut ainsi être « moins faible » qu'un autre système d'oppression ou « plus faible » qu'un système de domination établi par la culture hégémonique de la masculinité militarisée, mais ne doit pas être considéré que par et pour lui-même. Cependant, puisqu'il est question de médium vidéoludique et que le joueur en fait l'expérience de manière plus « active » que certains autres médiums que l'on pourrait qualifier de plus « passifs » (littérature, cinéma, théâtre, art visuel), l'intersectionnalité vidéoludique va au-delà du niveau représentationnel des catégories de différence. Dans son article intitulé « Intersectionality and Feminist Politics », Nira Yuval-Davis (2006) propose un cadre d'analyse intersectionnelle sur quatre niveaux « qui doit s'inscrire dans une approche constitutive et non additive, dans laquelle les divisions [...] sont à analyser à la fois dans leurs dimensions macro et micro », repris ici par Bilge (2009, p.80). En nous inspirant de ce modèle et de la quadripartition proposés par l'auteure (intersubjectif, organisationnel, expérientiel et représentationnel), nous nous permettons de proposer un nouveau cadre qui s'applique spécifiquement à l'analyse intersectionnelle de la faiblesse vidéoludique⁷, sous quatre niveaux : représentationnel, interindividuel, ludique et narratif. Une analyse intersectionnelle présuppose d'emblée que chaque niveau doit être considéré à la fois pour ses propres caractéristiques (dimension micro) et pour ses liaisons avec les autres niveaux (dimension macro) dans lesquels se trouvent les types de faiblesse que

⁷ Il est toutefois important de préciser que l'intersectionnalité est un concept qui est initialement issu des études féministes afro-américaines de l'auteur Kimberlé Williams Crenshaw et que le modèle de l'intersectionnalité vidéoludique que nous proposons ici est subordonnée et symptomatique du niveau culturel du modèle original de Nira Yuval-Davis.

nous avons définis précédemment. Ces niveaux, que nous exposerons ici de manière générale, communiquent entre eux de manière constante à partir des relations qui existent entre le joueur, son personnage, les règles et mécaniques de jeu qui régissent l'interactivité du joueur et de son personnage avec les autres joueurs et les autres personnages (qu'ils appartiennent à d'autres joueurs ou non).

- Le niveau représentationnel de l'analyse intersectionnelle vidéoludique est similaire à celui défini par Yuval-Davis qui est « relatif à la représentation des systèmes d'oppression qui renvoie au niveau des représentations culturelles des divisions sociales ayant cours dans la société » (Yuval-Davis 2006, p.198, citée par Bilge 2009, p.80). Il se rapporte à l'hégémonie ainsi que la sous-représentation des systèmes d'oppression, à la fois dans le texte et le péritexte, des genres, des ethnies, des groupes d'âge, des standards physiques et des identités sexuelles liés aux standards de la masculinité militarisée.
- Le niveau interindividuel est en quelque sorte une combinaison des niveaux *intersubjectif* et *expérientiel* où le premier « désigne les relations de pouvoir et d'affect entre acteurs concrets dans des situations informelles ou institutionnelles » et le second « capte l'expérience subjective des individus, la perception qu'ils ont d'eux-mêmes et leurs attitudes face aux autres » (Bilge 2009, p.80). Appliqué au joueur et à ses relations avec la société, le niveau interindividuel regroupe ce qui permet à celui-ci de se définir, de se comparer aux autres joueurs et d'éventuellement démontrer sa puissance (ou faiblesse) *corporelle*, *matérielle* ou *sociale* (qui, rappelons-le, constituent des sous-parties du *pouvoir tangible*) face aux autres ou pour se prouver lui-même dans des situations concrètes comme les instances de compétitions officielles de sports électroniques qui permettent de remporter d'importantes sommes d'argent (*pouvoir matériel*), de s'entraîner davantage pour augmenter ses réflexes (*pouvoir corporel*) et d'obtenir un certain prestige lié au titre de champion (*pouvoir social*).
- Le niveau ludique est relatif au *pouvoir expérientiel* et au *pouvoir effectif* que nous avons mentionné dans le chapitre précédent qui est lié, respectivement, aux capacités d'influence et au degré d'influence de ces capacités que le personnage possède (ou

non) dans le monde de jeu. Un personnage peut être considéré plus faible s'il possède très peu de capacités et/ou si ces capacités sont peu efficaces.

- Le niveau narratif fait notamment référence aux caractéristiques de l'effet-personnage, telles que définies par Hamon et exemplifiées dans le chapitre précédent, soit la qualification différentielle, la distribution différentielle, l'autonomie différentielle, la prédésignation conventionnelle et la fonctionnalité différentielle. En bref, un personnage peut être considéré comme étant faible au niveau narratif s'il ne se démarque pas des autres personnages, s'il est peu ou pas présent dans le récit vidéoludique et/ou le monde de jeu, s'il est toujours accompagné d'autres personnages, si ses actions ont peu ou pas d'impact sur l'univers vidéoludique et/ou la continuité du récit et s'il ne répond pas aux conventions génériques. Le niveau se rapporte aussi à quelques stratégies narratives du médium vidéoludique que nous verrons ultérieurement.

La prédésignation conventionnelle de Philippe Hamon vient en quelque sorte renforcer cette idée de correspondance entre les quatre niveaux d'intersectionnalité. Rappelons que toute aberration générique, qui correspond à une absence de prédésignation conventionnelle, vient briser les conventions de la masculinité militarisée. Cette même rupture narrative signifie généralement une rupture au niveau représentationnel, puisqu'une représentation « anti-masculinité militarisée » se détache complètement des représentations habituelles de l'homme blanc hétéronormatif hypermusclé et d'une grande beauté au sein de cette culture hégémonique. Il arrive également qu'un procédé narratif amène un personnage initialement puissant au niveau ludique vers la faiblesse, ce qui pourrait rendre la tâche particulièrement ardue pour le joueur si son pouvoir corporel s'avère insuffisant. C'est d'ailleurs le cas de *God of War II* (Sony, 2007) dont l'élément déclencheur du récit est la perte des pouvoirs divins du protagoniste, Kratos. L'interaction entre les niveaux interindividuel et ludique est très fréquente dans les jeux en ligne compétitifs où des correctifs sont régulièrement apportés aux capacités des personnages-joueurs afin d'augmenter ou de diminuer leur puissance, ce qui oblige les joueurs à réajuster leur *pouvoir corporel* et pourrait temporairement nuire à leur *pouvoir social* s'ils doivent se réhabituer à l'agentivité nouvelle du personnage qu'il contrôle. Pour revenir à la définition foucauldienne des relations de pouvoir, la faiblesse peut être

présente chez seulement quelques caractéristiques du personnage virtuel (représentationnelle, ludique, etc.), mais elle doit toujours être considérée en relation avec les autres caractéristiques, qu'elles soient puissantes ou non.

2.2.2. L'identification à la faiblesse

Si l'objectif premier de ce mémoire est de définir la faiblesse des personnages-joueurs qui émerge lors de l'interaction du joueur avec ceux-ci, il convient de préciser, à ce stade-ci de l'analyse, les déterminants de ces personnages et les divers procédés qui incitent le joueur à s'identifier (ou non) à ceux-ci. Dans son article sur l'identification au personnage dans le jeu *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), Ragnhild Tronstad constate que le personnage virtuel est principalement constitué de deux caractéristiques, soit ses capacités et son apparence : « 'Capacity' is here understood as the sum of capabilities available for the character, while 'appearance' designates its representational qualities » (Tronstad 2008, p. 249). Nous pourrions attribuer ces deux caractéristiques, respectivement, au niveau ludique (pouvoirs expérientiel et effectif) ainsi qu'aux niveaux représentationnel et narratif de l'intersectionnalité vidéoludique, puisque les caractéristiques physiques d'un personnage peuvent souvent être l'élément déclencheur d'un récit. C'est d'ailleurs le cas avec Connor Kenway, protagoniste mohawk dans *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012), qui décide de joindre les Assassins afin de protéger la terre de sa tribu, envahie par les colons désireux d'éliminer les « sauvages ». Dans ce cas-ci, la faiblesse représentationnelle du personnage (autochtone victime de racisme) mène à une faiblesse narrative (il n'est qu'un jeune garçon lorsque toute sa tribu se fait exterminer) et le dirige vers une quête de puissance ludique (acquérir de nouvelles compétences/armes), que ce soit au niveau *effectif* ou *expérientiel*. En fait, comme c'est le cas avec l'intersectionnalité vidéoludique, il semble inconcevable de séparer les caractéristiques les unes des autres, de discerner l'apparence des capacités du personnage virtuel :

« "appearance" cannot be reduced to "physical appearance", but must include all kinds of symbolic labels attached to the character, such as name, gender, level, and guild affiliation, to mention a few. Consequently, appearance is not something static but is

fundamentally connected to performance, which, in turn, is partly determined by capacity. (Tronstad 2008, p. 250)

Il est alors de la responsabilité du joueur, par son interaction avec celui-ci, de transformer simultanément les capacités et l'apparence du personnage. Par contre, si la puissance *tangible* du joueur est insuffisante pour l'accomplissement des tâches menant à la croissance du personnage, la progression pourrait s'en voir ralentie. Nous nous permettons ici d'émettre un constat quant à la transformation perpétuelle, dans la plupart des cas, des caractéristiques avatoriennes. Puisque cette transformation va à l'encontre de l'inaltérabilité associée aux figures du superhéros comme Superman, une quelconque métamorphose du personnage vidéoludique, qu'elle soit pour le meilleur ou pour le pire, est doublement garante d'une faiblesse. D'une part, elle témoigne d'une absence de certitude liée à la puissance pour le joueur ou pour le personnage de ce qu'il ou elle deviendra éventuellement en cours de partie, que ce soit en termes de puissance narrative, représentationnelle ou ludique. D'autre part, au niveau de la représentation virtuelle, la personnalisation en début de partie permet au joueur de créer un personnage qui se dissocie du statu quo de la masculinité militarisée, bien qu'elle ne soit pas possible chez tous les types de personnages.

Nous avons jusqu'à présent simplement désigné le personnage virtuel comme l'entité virtuelle qui est contrôlée par le joueur, sans distinction entre les différents types de personnages, mais il nous importe, pour la suite de notre argumentaire, de nous référer à la nomenclature apportée par Kelly Boudreau dans sa thèse doctorale (2012). Celle-ci différencie justement l'avatar (« player-created entity »; Boudreau 2012, p.73) du personnage-joueur (« pre-created, scripted character that the player controls within the videogame narrative »; *ibid.*). Cette typologie à deux termes existe également chez d'autres auteurs. Pour Toby Gard (2000), créateur de Lara Croft, le personnage-joueur de Boudreau correspond à l'acteur : « The Avatar is simply a visual representation of the player's presence within the game world. The Actor is a character distinct from the player, with its own personality, characteristics, and, to some extent, mind. » Dominic Arsenault (2013), qui cite justement Gard, précise que ces deux types de personnages sont en fait deux pôles d'un spectre de possibles définitions interstitielles :

L'identité du personnage n'est donc pas à envisager comme une opposition binaire, mais plutôt comme un rapport de tension : on aura ainsi des jeux à dominante avatorielle, en ce qu'ils tentent globalement de positionner le joueur comme incarnant un personnage censé être sa propre représentation dans l'univers ludonarratif, et des jeux à dominante actorielle, où le joueur se positionne davantage en accompagnateur d'un personnage bien défini. (2013, p.258)

Chaque pôle emmène le joueur à s'identifier différemment à son personnage virtuel, que ce dernier soit à dominante actorielle ou à dominante avatorielle. Du côté de l'acteur, le joueur découvre progressivement, au fil de la trame narrative, les attributs et capacités de son personnage, comme un être virtuel à part entière dont la création et l'identité primaire ne peut être influé de quelque façon que ce soit (Boudreau 2012, pp.79-80). Du côté de l'avatar, le joueur aura plutôt tendance à projeter ses désirs et ses aspirations sur le personnage virtuel, notamment par la personnalisation, afin de se conférer une certaine impression de responsabilité face à son destin (*ibid.*, pp.82-83). Évidemment, l'identité découverte et l'identité projetée ne sont pas exclusives à l'un ou l'autre de ces pôles avatoriels, puisqu'il est possible de projeter ses ambitions à la fois réelles et ludiques sur le personnage virtuel, qu'il soit un acteur ou un avatar. Pour James Paul Gee (2003), l'identité projective est en quelque sorte une collaboration entre l'identité réelle et l'identité virtuelle du joueur :

It transcends identification with characters in novels or movies, for instance, because it is both active (the player actively does things) and reflexive, in the sense that once the player has made some choices about the virtual character, the virtual character is now developed in a way that sets certain parameters about what the player can do. The virtual character rebounds back on the player and affects his or her future actions (Gee, 2003, p. 58).

Si l'auteur ne mentionne que l'influence ludique de la réflexivité du «joueur en tant que personnage» avec la transformation de l'agentivité du joueur par une altération du répertoire d'actions du personnage-joueur, il nous semble toutefois essentiel de relever que l'utilisateur peut projeter ses ambitions réelles sur le personnage virtuel et que la faiblesse de ce dernier peut venir modifier le comportement de l'utilisateur vis-à-vis l'œuvre, la société ou le personnage lui-même, si l'on se fie aux théories de la réception de Jauss. Ainsi, cette projection amène l'utilisateur à réévaluer ses expériences sociales antérieures et à l'influencer

dans ses expériences ultérieures. Cela est symptomatique d'un écart social dans l'horizon d'attente, à partir des événements ludiques vécus par ledit personnage, qu'il soit partiellement ou totalement différent du joueur. En ce qui concerne cette altérité du personnage, Arsenault s'accorde avec Gee pour dire qu'une «allosubjectivité pure dénuée de toute fusion avec le joueur nous relègue à une posture immersive d'identification cinématographique secondaire classique» (Arsenault 2013, p.257), ce qui mène à une simple empathie du joueur pour un personnage qui lui est totalement différent et indépendant, sans que le premier puisse faire quoi que ce soit pour influencer sur le destin du second. Les concepteurs ont mis en place des stratégies pour faciliter l'identification du joueur à son personnage, notamment des mouvements dramatiques de la caméra virtuelle dans *XCOM 2* (Firaxis Games, 2016). D'un côté, les marqueurs d'allosubjectivité rapprochent l'avatar de l'acteur et, de l'autre côté, les marqueurs de subjectivisation rapprochent l'acteur de l'avatar et visent «à réaliser la fusion identitaire en réduisant l'écart entre le joueur et le personnage» (*ibid.*, p.258). Le personnage virtuel peut être considéré comme une extension du joueur, malgré les marques d'altérité qui pourraient amener l'utilisateur à le voir comme une entité à part entière. La plupart des personnages virtuels comportent donc une part d'acteur et une part d'avatar, mais ces deux pôles interpellent différemment le joueur pour l'amener à ressentir un certain attachement envers le ou les personnages faibles.

2.2.3. L'empathie du joueur pour la faiblesse

La relation entre le personnage et le joueur que nous venons d'exposer n'est pas sans rappeler le binôme Soi/Autre mis de l'avant par Bob Rehak, tel que mentionné dans le chapitre précédent. Rappelons que le personnage virtuel est à la fois «Soi» — parce qu'il constitue une extension du joueur dans le monde de jeu et qu'il est incapable d'agir sans l'interaction du joueur — et «Autre» — parce qu'il n'est pas doté des mêmes rêves et aspirations ou des mêmes caractéristiques physiques et psychologiques que le joueur. Parce que le joueur n'est pas seulement le spectateur de ce qui se passe à l'écran, l'utilisateur a plus de chance de s'identifier à l'avatar et/ou l'acteur vidéoludique comme si ces deux entités ne faisaient qu'une, tout en étant étrangères l'une de l'autre, qu'il soit question de s'identifier ou de s'incarner dans un personnage :

There are different ways of understanding “identification”. On the one hand, identification with one’s character may be understood as the player entering a state where he or she has an experience of “being” the character. On the other hand, identification may be understood as experiencing what the character experiences, but without the feeling of being identical to it—that is, with a consciousness of the character as an entity other than ourselves, but with which we can identify. [...] I will therefore separate them using the terms “sameness identity” or “being identical to” for the first type, and “empathy” or “empathic identity” for the second. (Tronstad 2008, p. 251)

Ce rapport de tension entre « être différent » et « être identique » dénote une interdépendance et une responsabilité mutuelle entre le joueur et le personnage virtuel qu’il contrôle. Dans un monde virtuel où tout (dans les limites du système) est possible, le joueur et le personnage ne sont rien sans l’un et l’autre : Mario ne peut pas sauter sans que le joueur appuie sur A au bon moment et le joueur ne peut pas sauver la princesse sans Mario. L’effet de proximité intrinsèque à la complicité personnage/joueur semble être le point de départ idéal pour comprendre l’engagement émotionnel, plus spécifiquement l’empathie, du joueur envers la faiblesse de son personnage.

Selon Toby Smethurst et Stef Craps (2015), la complicité est l’une des trois caractéristiques, avec l’interactivité et l’empathie, qui différencient les jeux des autres médias narratifs dans leur manière de susciter une réponse émotionnelle chez le joueur qui pourrait le marquer ultérieurement, suite à une expérience dramatiquement éprouvante. Dans le cas d’une émotion négative, ce traumatisme peut être amené au joueur par le caractère interactif du jeu qui

fosters the sense that players have a responsibility for what happens on-screen, since they often have direct control over on-screen events and a vested interest in keeping the protagonist alive; [...], when something bad happens to a game character (e.g., death), in most cases, it is because of something the player has done or failed to do. (Smethurst et Craps 2015, p.277)

Afin d’illustrer le caractère inséparable de l’implication du joueur dans les réussites et les échecs du personnage à l’écran et du jeu qui incite le joueur à réagir aux conséquences de

ses actes, les deux auteurs remplacent le terme «interactivité» par un autre terme qui s'apparente aux caractères actifs et réflexifs de l'identité projective de James Paul Gee ; l'«interréactivité» (*ibid.*, p.273, notre traduction) constitue la seconde caractéristique de l'engagement émotionnel. L'échec et la réussite semblent alors, d'une part, intrinsèques à la complicité et, d'autre part, une réaction du jeu suite à l'interaction du joueur⁸. Autrement dit, le joueur *interagit* avec le jeu qui lui-même *réagit* (à court, à moyen ou à long terme) aux actions du joueur, créant un sentiment de *complicité* (responsabilité, orgueil, remords, etc.) chez le joueur face aux résultats du jeu (échec ou réussite), ce qui l'incite à *réagir* à son tour au jeu, et ainsi de suite. Le sentiment de complicité peut être tributaire à la fois d'une émotion fictionnelle et d'une émotion vidéoludique, toutes deux dans un rapport de tension entre ce qui se passe à l'écran et ce qui se passe chez le joueur : « Il est possible que le joueur connaisse une frustration vidéoludique pour l'échec de sa mission en même temps que de la pitié fictionnelle pour les conséquences malheureuses que le résultat négatif entraîne sur des personnages sympathiques » (Deslongchamps et Poirier 2016)⁹. Le phénomène cyclique d'engagement se complique cependant lorsqu'on essaie d'y ajouter l'empathie. Quelle que soit la nature du personnage virtuel, le joueur, tout au long du jeu, peut être soumis à plusieurs facteurs qui l'inviteront à éprouver de l'empathie pour l'avatar ou l'acteur qu'il contrôle. Jonathan Belman et Mary Flanagan (2010) proposent quatre stratégies que les concepteurs semblent appliquer, consciemment ou non, afin d'amener le joueur à être empathique pour son ou ses personnages, soit l'incitation empathique de l'œuvre, la présence d'informations suffisantes conditionnelles à l'empathie, les rapports de similarité entre joueur et personnage ainsi que l'exposition de l'empathie cognitive à l'empathie émotionnelle. Avant tout, il convient justement de différencier les deux types d'empathie, soit l'empathie cognitive et l'empathie émotionnelle :

Empathetic players intentionally try to infer the thoughts and feelings of people or groups represented in the game (cognitive empathy), and/or they prepare themselves for

⁸ Puisque la réussite est souvent synonyme de puissance, il sera plutôt question de l'échec pour le reste de l'argumentaire, cette dernière étant souvent la conséquence d'une puissance lacunaire ou, en d'autres mots, d'une faiblesse.

⁹ Voir aussi Perron 2015 et Perron 2016.

an emotional response, for example by looking for similarities between themselves and characters in the game (emotional empathy) (Belman et Flanagan. 2010, p. 10).

L'empathie cognitive se rapproche ainsi de l'attitude ludique de Suits que nous avons énoncée dans le chapitre précédent. Soumis à un certain effort intellectuel, et seulement parce qu'il présente une certaine volonté à ressentir de l'empathie (aussi appelée « empathie dispositionnelle » ; *ibid.*, p.6, notre traduction), le joueur tente de prendre le point de vue d'un personnage virtuel et de comprendre sa réalité, ce qu'il ressentirait à sa place (*ibid.*). L'empathie dispositionnelle fait en quelque sorte écho à l'horizon d'attente satisfaite énoncée plus haut. Un certain nombre de facteurs esthétiques présents dans les publicités, sur les boîtiers ou dans un grand nombre d'œuvres antérieures abordant un récit, des motifs, des thématiques et/ou des mécaniques similaires à l'œuvre présente (donc un écart esthétique nul ou faible) font que le joueur sera préalablement disposé à ressentir de l'empathie pour le ou les personnages dès le début de son expérience vidéoludique. Puisque, comme nous l'avons précédemment démontré, la satisfaction de l'horizon d'attente face à un jeu imprégné dans la culture de la masculinité militarisée relève de la puissance, l'empathie du « joueur idéal »¹⁰ ne pourra être considérée comme dispositionnelle que si celui-ci a déjà expérimenté des œuvres représentant des personnages faibles ou des mécaniques de faiblesse, sans quoi l'œuvre devra le convaincre d'être empathique envers son personnage-joueur. Par ailleurs, deux des stratégies de Belman et Flanagan impliquent justement que le joueur doit surtout s'efforcer d'être empathique au début du jeu, mais seulement si, d'une part, l'œuvre l'incite à ressentir de l'empathie (*ibid.*, p.9) et, d'autre part, lui fournit des moyens — ou à tout le moins, des informations sur la façon d'obtenir ces moyens — de régler les problèmes (obstacles, ennemis, péripéties, etc.) représentés à l'écran (*ibid.*, p.10). Il convient donc aux concepteurs de moduler l'incertitude des joueurs en lien avec les objectifs à atteindre afin qu'il puisse éventuellement purger la douleur empathique ressentie face à la douleur de son personnage. Pourtant, nous avons établi au chapitre précédent que l'incertitude est une part importante de la faiblesse ; donner au joueur le pouvoir de résoudre les problèmes auxquels fait face le

¹⁰ Faute d'espace, nous préférons ne pas nous attarder sur la question du joueur idéal, qui constitue le modèle de joueur pour lequel l'œuvre a été conçu. Voir Eco 1985 pour une première réflexion.

personnage faible est en soi plutôt paradoxal, même si la faiblesse et la puissance sont deux côtés d'une même médaille.

Selon Greg Costikyan, auteur de *Uncertainty in Games*, l'incertitude est essentielle pour captiver le joueur à travers ces jeux qui doivent apporter un certain défi (Costikyan 2013, p.16). Une trop grande part d'incertitude du joueur face aux objectifs l'empêche de prendre des décisions éclairées, ce qui nous semble plutôt frustrant : « The potential flaw of hidden information is that [...] players may feel that what they encounter is arbitrary, or be unable to make reasonable decisions because they lack enough information to do so intelligently » (*ibid.*, p. 93). Nous reviendrons sur l'expérience optimale dans la dernière partie, mais il nous semble important de préciser que la faiblesse, même lorsqu'extrême, doit faire partie intégrante d'une expérience optimale et s'éloigner le plus possible de la frustration vidéoludique liée aux informations lacunaires, sans quoi le joueur pourrait décider de jouer à autre chose (Schell 2008, p.119); la faiblesse que nous tentons d'exposer dans ce mémoire n'est pas synonyme de frustration liée à des mauvais choix de design. Par contre, si les informations sont suffisantes, cette « empathie provoquée » (Belman et Flanagan 2010, p.6, notre traduction) par l'œuvre favorisera la réduction des préjugés du sujet lié aux stéréotypes négatifs des groupes opprimés (*ibid.*, p.8) qui, comme nous l'avons vu précédemment dans la partie qui traitait de l'intersectionnalité, peuvent être considérés comme faibles. Autrement dit, certains concepteurs provoquent l'empathie chez le joueur par un apport en informations à la limite suffisantes, ce qui amène ce dernier à s'attacher aux personnages faibles.

Une autre des stratégies facilite l'effort cognitif et consiste justement à mettre l'accent, dans l'œuvre, sur les similarités entre le joueur et son personnage (*ibid.*, p.11), ce qui disposerait davantage le premier à ressentir une empathie émotionnelle envers le second. Cette troisième stratégie est, quant à elle, liée à la quatrième et dernière stratégie, qui consiste à exposer le joueur à une empathie émotionnelle afin qu'elle vienne moduler l'empathie cognitive de ce dernier et modifier sa perception par rapport à lui-même et sa relation par rapport aux autres usagers (*ibid.*, p.10), tout comme la transformation de l'horizon social. L'empathie émotionnelle peut être parallèle — ressentir la même chose ou du moins quelque chose de semblable à l'autre — ou réactive — ressentir une émotion différente de l'émotion

d'autrui (*ibid.*, p.6). Ainsi, l'empathie cognitive revient à comprendre l'émotion d'autrui et semble plus active que l'empathie émotionnelle qui consiste à reproduire ou à réagir face à l'émotion d'autrui (Smethurst et Craps 2015, p.275). L'attente du joueur face à la réception de stimuli semble en effet relever de la passivité et, par extension, de l'impuissance/faiblesse de celui-ci face aux événements tragiques qui causent l'empathie chez ce dernier. Selon Smethurst et Craps, cette école d'empathie est cependant très similaire aux autres médias visuels comme le cinéma, la peinture et la littérature, puisqu'elle est ne décrit que l'engagement qui émerge lors des phases dites « *off-line* », c'est-à-dire lorsque le joueur ne peut pas intervenir de quelque façon que ce soit (*ibid.*), comme c'est le cas dans les cinématiques.

Pour James Newman (cité par Smethurst et Craps 2015, p.276), lorsque le joueur est « *on-line* », c'est-à-dire lorsqu'il est en contrôle de l'action dans le monde de jeu et que seules les capacités et la performativité du personnage virtuel sont importantes pour lui, il ne ressent pas d'empathie pour l'avatar ou l'acteur qui n'est devenu qu'un simple outil à ses yeux : « No matter how much one might anthropomorphize it and make believe that it has a personality of its own, it is hard to imagine feeling much empathy for a screwdriver while one is using it to put up shelves » (*ibid.*). Les sections *on-line* et *off-line* ne sont toutefois pas opposées, mais complémentaires ; l'œuvre fait disparaître et réapparaître l'empathie à des moments opportuns afin que le *on-line* qui mène à l'empathie transmise par le *off-line* incite le joueur à agir dans le *on-line*, et ainsi de suite (*ibid.*, p.278). En d'autres mots, même s'il est disposé à effectuer un effort pour ressentir de l'empathie cognitive, le joueur demeure relativement passif face à l'œuvre qui l'incite et le motive à ressentir de l'empathie émotionnelle au bon moment, que ce soit par des cinématiques, des phases de dialogues textuelles ou des rétroactions en réponse aux actions effectuées par le joueur, comme de la musique ou des effets sonores.

Comme le note Fanny Georges, la cinématique peut donner au joueur « une meilleure compréhension du personnage, ou encore procurer le plaisir du jeu de rôle en faisant corps avec [le] personnage » (2013, p.288) afin d'être empathique envers ce dernier par une fusion identitaire complète (avatar) ou partielle (acteur), ce qui s'apparente à certaines fonctions de la cinématique mises de l'avant par Rune Klevjer dans son article *In Defense of Cutscenes*. La

cinématique doit à la fois indiquer, par l'entremise d'informations suffisantes, au joueur ce qu'il doit faire afin de progresser et l'inciter à le faire :

Notably, it may work as a surveillance or planning tool, providing the player with helpful or crucial visual information. Another [...] convention is the “gameplay catapult”, building up suspense and creating a situation, only to drop the player directly into fast and demanding action-gameplay (Klevjer 2002, p. 195).

La cinématique fait également office de récompense pour le joueur qui réussit à compléter une tâche spécifique lors d'un jeu (*ibid.*). Comme nous allons voir, il arrive toutefois que les stratégies employées pour récompenser et inciter le joueur à progresser ne soient pas particulièrement positives.

2.2.4. Le (dé) plaisir de la faiblesse

Dans *A Casual Revolution*, Jesper Juul mentionne que les œuvres dites *casual* comportent des marques de jutosité («*juiciness*») fournissent une expérience immédiatement agréable au joueur et est liée «specifically to feedback for the actions of players, seemingly enhancing the experience of feeling competent, or clever, when playing a game» (2009, pp. 45–49). La jutosité liée à la faiblesse semble toutefois s'éloigner du caractère *casual* de certaines œuvres. Bien que nous ayons en quelque sorte établi une dichotomie entre *casual* et *hardcore* au premier chapitre, il convient ici de nuancer ces propos. Si les motifs thématiques, certaines mécaniques et la représentation des personnages associés à la faiblesse font que le jeu semble se référer au paradigme *casual* du design (et donc à des années lumières de la culture dominante de la masculinité militarisée), le fait que le joueur doit compenser, par une importante puissance *tangible*, la faiblesse *effective* et *expérientielle* (voire même représentationnelle ou narrative) de son ou ses personnages permet d'associer l'œuvre au paradigme *hardcore* du design, d'autant plus que la faiblesse et l'échec qui en résultent ne semblent pas particulièrement agréables. Parmi ces stratégies de jutosité qui mettent l'accent sur la faiblesse, on en compte un certain nombre qui ne sont pas sans rappeler les marqueurs d'allosubjectivité et de subjectivisation permettant, d'une part, au joueur de fusionner avec son personnage et, d'autre part, au premier de ressentir de l'empathie pour le second : *zoom* de la

caméra virtuelle sur le personnage-joueur lors d'une scène de blessure ou de mort particulièrement violente, sang qui éclabousse la caméra virtuelle, cris de douleur ou de détresse du personnage-joueur, écran qui devient progressivement noir à mesure que le personnage-joueur perd connaissance, etc. Or, on en vient à se demander en quoi il est si satisfaisant de voir souffrir les personnages faibles, auxquels nous nous sommes attachés et pour lesquels nous ressentons désormais de l'empathie. En fait, il semblerait qu'il y ait quelque chose de plutôt satisfaisant dans la perception de la douleur d'autrui.

Cette satisfaction face aux joies et aux peines du personnage virtuel émerge de la gratification psychoaffective, un phénomène qui est constitué de plusieurs étapes se répétant de manière cyclique, l'étape précédente venant en quelque sorte augmenter la gratification ultérieure, et ainsi de suite. Quoiqu'elle soit habituellement associée à des expériences positives telles que la réussite, la gratification psychoaffective est également lors d'expériences considérées comme négatives à première vue. Dans leur article sur la gratification liée aux expériences de jeux éprouvantes, Julia Ayumi Bopp, Elisa D. Mekker et Klaus Opwis établissent les bases qui permettent de séparer l'appréciation d'une œuvre du plaisir et du positivisme qui lui sont traditionnellement associés. À travers cette étude préliminaire, les auteurs émettent quelques constats quant à l'appréciation des joueurs pour ces expériences virtuelles que l'on pourrait considérer comme *a priori* « négatives ». D'abord, même si l'émotion ressentie n'est pas particulièrement positive, elle permet au joueur de s'immerger davantage dans la diégèse et ressentir de la sympathie pour le personnage (ou empathie émotionnelle réactive, pour reprendre le terme de Belman et Flanagan), la détresse pouvant être perçue à la fois comme divertissante et gratifiante (Bopp *et al.* 2015, p.1197). À partir de l'article « Uncomfortable interactions » (Benford *et al.* 2012), Bopp, Mekker et Opwis estiment qu'une expérience vidéoludique particulièrement éprouvante, voire inconfortable, offre également au joueur l'opportunité de réfléchir sur une pléthore de sujets, de partager ses pensées avec d'autres joueurs et de l'éclairer sur des problématiques sociales bien réelles (2015, p.1197), ce qui n'est pas sans rappeler un des effets du changement d'horizon de l'utilisateur. L'étude a aussi permis aux auteurs de constater que les joueurs qui font l'expérience d'événements vidéoludiques particulièrement éprouvants en conservent une impression à long terme (*ibid.*), ce qui nous amène à croire que les expériences positives

associées à la puissance et à la réussite sont beaucoup moins mémorables que celles, négatives, associées à la faiblesse et à l'échec. Finalement, les joueurs estiment que l'expérience éprouvante leur semble particulièrement gratifiante lorsqu'ils ont réussi une tâche particulièrement difficile (compléter une mission, terminer le jeu, battre un ennemi, sauver un personnage secondaire, etc.), ce qui constitue en soi une étape importante de la gratification psychoaffective (*ibid.*).

Ceci étant dit, avant même cette gratification, le joueur doit d'abord être soumis à une absorption psychoaffective, c'est-à-dire se projeter, s'investir dans le monde imaginaire de l'œuvre vidéoludique afin d'être soumis à un éveil émotionnel (Therrien 2013, p.235). Il doit également maîtriser le système artificiel afin de mettre fin aux menaces proposées par ledit système puisqu'un « scénario construit sur la confrontation avec l'adversité vient faire écho à cette volonté de maîtrise » (*ibid.*, p.236). Nous reviendrons sur la question de la maîtrise et de l'expérience optimale dans la dernière partie. Dans le cas qui nous intéresse, l'échec dans la confrontation avec l'adversité mènera à une nouvelle gratification psychoaffective qui poussera le joueur à vouloir atteindre ses objectifs. La motivation du joueur émerge ainsi de l'empathie réflexe qu'il éprouve après avoir été « confronté à des stimuli fortement marqués émotionnellement », comme des « scènes de danger physique évident » (*ibid.*, p.237-238). Cette empathie réflexe se rapporte cependant à une projection beaucoup trop primaire pour que le joueur, contraint à une simple posture spectatorielle, puisse être le moins motivé par ce qui se passe à l'écran, étant seulement attaché à une situation particulièrement éprouvante, mais pas nécessairement à un personnage précis (*ibid.*). Grâce aux neurones miroirs, le joueur est conditionné naturellement à ressentir une certaine douleur devant la douleur des personnages à l'écran, certes, mais ces deux douleurs sont si différentes et si éloignées — un tressaillement chez le joueur est loin de ressembler au démembrement ensanglanté d'un personnage non-joueur — que le joueur peut être désespéré devant la douleur d'autrui. Autrement dit, confronté à l'altérité des personnages virtuels, qu'il soit question de protagonistes, d'adjuvants ou même d'antagonistes, le joueur souffre sans comprendre la souffrance exacte d'autrui. De manière similaire à l'empathie cognitive, une grande contagion émotionnelle n'est possible que si le joueur se soumet volontairement à une projection empathique dans « la situation fictive vécue par un personnage » spécifique (*ibid.*,

p.240). Les traces de jutosité mises en place dans certaines séquences *off-line* (cinématiques, rétroactions, etc.) favorisent cette fusion identitaire et permettent au joueur de comprendre (et vivre) plus facilement la détresse de l'avatar-extension, tout en conservant une certaine distance — comme si l'écran du moniteur faisait également office d'écran de protection — qui permet à l'usager de remédier aux situations de douleur avatorielle et de réagir face aux émotions qu'il ressent, qu'il soit question de peur, de pitié ou de compassion, soit des émotions différentes de celles vécues par le personnage (*ibid.*).

Les réactions du joueur ne sont cependant possibles que si elles font partie du répertoire d'actions de l'avatar-extension (*ibid.*, p.239). Or, certaines œuvres présentent des situations où il est impossible pour le joueur de s'enfuir ou de se battre, mettant l'accent sur la faiblesse évidente, à la fois expérientielle et effective, du personnage virtuel, comme c'est le cas avec les soldats évanouis dans *XCOM 2* (Firaxis Games, 2016) qui ne sont pas encore morts, mais qui ne peuvent tout simplement plus bouger (ou tirer sur d'horribles extraterrestres). Certaines situations du genre, toutefois beaucoup moins extrêmes, permettent au joueur de se sentir aussi impuissant que son personnage, ce qui facilite cette empathie parallèle décrite précédemment. Par exemple, dans la série *Gears of War* (Epic Games), lorsque le personnage se retrouve dans un état critique qui l'empêche de combattre jusqu'à ce que les renforts arrivent, les possibilités d'action du joueur se voient par le fait même considérablement diminuées ; le joueur ne peut que faire ramper lentement le soldat blessé hors de danger, idéalement loin des Locusts sanguinaires qui se déplacent beaucoup plus rapidement. Comme nous le mentionnions plus haut, il est beaucoup plus aisé de s'identifier et de ressentir de l'empathie pour un personnage dont les caractéristiques représentationnelles sont similaires à celles du joueur. Nous nous permettons d'ajouter à ce constat que les possibilités d'action du personnage virtuel qui sont faibles, voire inexistantes, permettent de rapprocher l'avatar de la réalité du joueur qui, sans aucun doute, est loin d'être un superhéros doté de pouvoirs extraordinaires. Ainsi, du point de vue de l'intersectionnalité vidéoludique, la faiblesse est un état qui se partage et qui se fait ressentir tant chez le joueur que chez le personnage qu'il contrôle ; cette faiblesse se fait particulièrement ressentir lorsque le joueur et son personnage subissent une quelconque forme d'échec, ce qui vient moduler, voire brusquer, l'expérience optimale du joueur.

2.3. Manipulation du personnage virtuel : jouer avec la faiblesse

2.3.1. L'expérience optimale de la faiblesse

Nous avons préalablement établi qu'une expérience optimale pouvait être considérée comme *a priori* négative à la lumière d'événements particulièrement éprouvants intrinsèques à la faiblesse, comme l'échec. Avant de nous concentrer sur ce dernier point particulièrement important, il convient d'apporter quelques précisions sur cet état convoité qui fut d'abord introduit par Mihalyi Csikszentmihalyi en 1975 pour les activités de la vie courante, puis appliqué aux activités ludiques par Jesper Juul en 2005 dans son ouvrage *Half-Real* (2005). Comme en témoigne le diagramme de l'expérience optimale à la figure 4 (Juul 2005, p.113), la progression du joueur est constamment soumise à la tension qui existe entre les compétences et la difficulté des défis imposés par le système de jeu¹¹. Il faut cependant préciser que, dans ce cas-ci, les compétences ne sont pas entièrement constituées de la puissance *corporelle* du joueur et comprennent également la puissance *effective* et *expérientielle* rattachées aux compétences du personnage. La question des défis proposés par le jeu se complexifie également lorsqu'on y ajoute l'interaction avec d'autres joueurs comme variable, dans le cas d'expériences multijoueurs. D'un point de vue intersectionnel, l'expérience optimale du joueur peut donc être dépendante à la fois de la puissance interindividuelle du joueur et de la puissance ludique du personnage. Le joueur en quête d'une expérience optimale ressentira cet état d'esprit gratifiant lorsque ces deux forces concourantes que sont les défis et les compétences seront en équilibre. En contrepartie, si les défis sont plus grands que les compétences du personnage et du joueur, il ressentira de l'anxiété, mais si les compétences sont plus grandes que les défis, il ressentira de l'ennui. Dans les deux cas, l'ennui et l'anxiété sont à proscrire puisqu'ils se rapprochent considérablement de la frustration qui pourrait inciter le joueur à cesser son activité ludique (Schell 2008, p.119).

¹¹ La plupart des idées présentées dans les deux sous-parties suivantes proviennent d'un article co-écrit avec Maxime Deslongchamps, intitulé « L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique », publié dans la revue *Sciences du jeu* en novembre 2016.

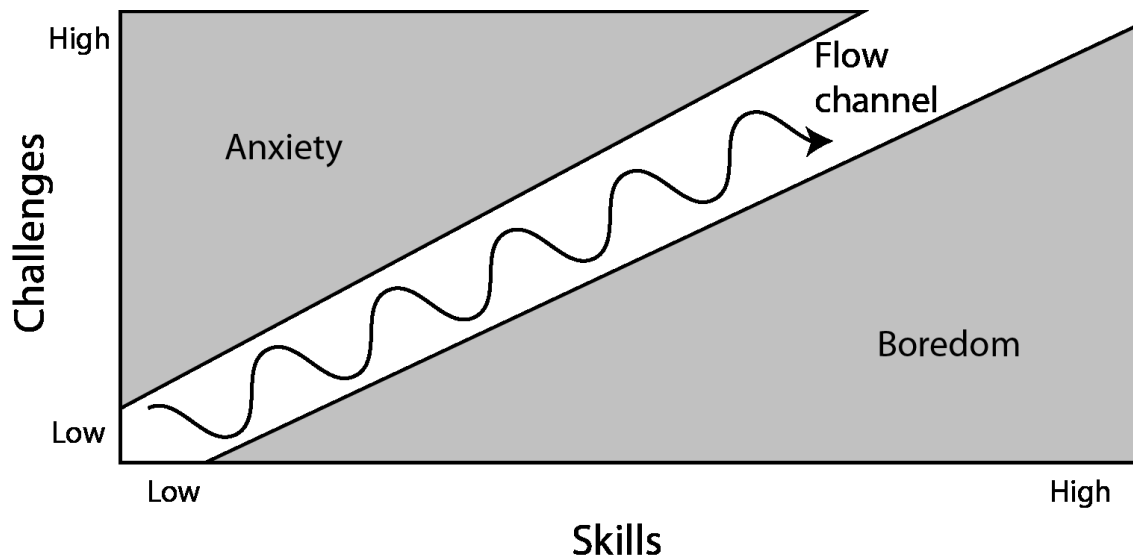


Figure 4. « Le conduit de l'expérience optimale » (Juul 2005, p.113, notre traduction).

Il est alors important de comprendre la progression du joueur comme un flux ou un conduit affectif dont l'ondulation d'apparence quasi-sinusoïdale comporte des variations qui dépendent des échecs et des réussites du joueur (issues de l'opposition compétences/défis), et non en tant que droite ayant une inclinaison prédéterminée ; les échecs rapprochent l'expérience de l'anxiété alors que les réussites la rapprochent de la relaxation. Ces forces doivent être en constant dialogue comme une danse entre le joueur et le jeu. Katie Salen et Eric Zimmerman décrivent cette métaphore : « lorsqu'un jeu est ennuyant, le partenaire de danse du joueur ressemble à une masse sans vie qui doit être traînée sur la piste de danse [...] Quand l'expérience vidéoludique est synonyme d'anxiété, le système du jeu mène complètement la danse, tel un robot surpuissant, et le joueur est prisonnier d'une série d'actions sur laquelle il n'a aucun contrôle » (2004, p.352, notre traduction). Cette danse sous-entend une attitude ludique de la part du joueur qui consent à réussir ou échouer certaines tâches dans l'optique de se sentir faible ou puissant au fil de l'expérience, comme une sorte de contrat implicite entre l'œuvre et l'utilisateur. Pour revenir au diagramme de Juul, ce contrat implicite, intrinsèque avec le concept d'horizon d'attente, détermine la largeur du canal de l'expérience optimale. Graphiquement parlant, les courbes ascendantes du flux affectif du joueur auraient plus tendance à se diriger vers l'anxiété. Ainsi, plus le joueur s'attend à un

certain type d'œuvres et aura auparavant fait l'expérience de mécaniques qui s'inscrivent dans un paradigme de la faiblesse, plus son canal s'en verra élargi et plus il sera disposé à considérer des émotions négatives telles que l'anxiété comme partie intégrante d'une pratique ludique gratifiante¹². Les caractéristiques représentationnelles et narratives du personnage-joueur peuvent également moduler l'expérience optimale du joueur. Pour certains, jouer un personnage dont les caractéristiques physiques et psychologiques ne rentrent pas dans le moule de la masculinité militarisée constitue un échec en soi pour le joueur ; celui-ci pourra alors considérer, en fonction de ses expériences antérieures et du type d'expérience qu'il recherche actuellement, s'il désire ou non laisser une place à l'anxiété dans ce qu'il considérera comme une expérience optimale. À cet égard, la conception simplifiée de Juul nous semble quelque peu lacunaire, puisqu'elle ne présente que deux autres états en périphérie de l'expérience optimale. Le diagramme illustré à la figure 5 propose une pléthore d'états beaucoup plus variés.

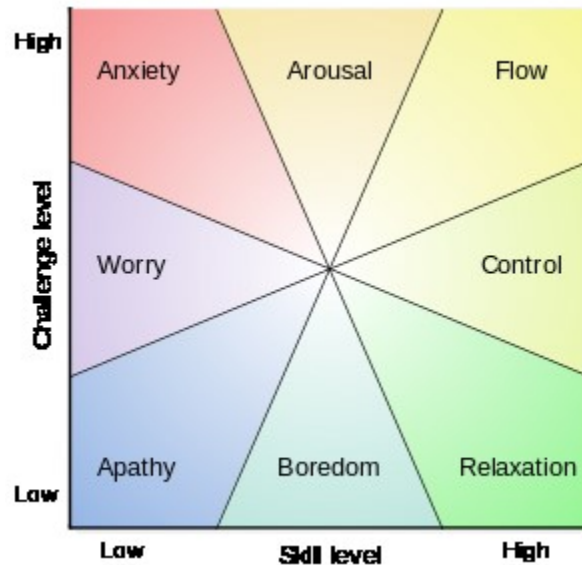


Figure 5. « La qualité de l'expérience en fonction de la relation entre défis et habiletés. L'expérience optimale survient lorsque les deux variables sont élevées » (Csikszentmihalyi 1997, p.31, notre traduction).

¹² L'inverse est probablement aussi vrai pour l'expérience de motifs associés au paradigme de la puissance qui amènerait le joueur à considérer l'ennui comme une émotion valable lors de l'expérience optimale.

Alors que l'anxiété correspond à un bas niveau de compétences versus un haut niveau de défis, comme avec la première conception, l'opposé de ce premier état n'est pas l'ennui, mais bien la relaxation avec un haut niveau de compétences par rapport à un bas niveau de défis. Entre ces deux extrêmes que sont l'anxiété et la relaxation, il existe six autres fluctuations affectives, soit l'inquiétude, l'apathie, l'ennui, le contrôle, l'excitation et, bien entendu, l'expérience optimale du *flow* relatif à l'impression de contrôle chez le joueur (Csikszentmihalyi 1997, p.31). Une propension à l'expérience de la faiblesse chez le joueur l'amènerait ainsi à vouloir davantage ressentir de l'inquiétude, de l'éveil ou de l'anxiété lors de son expérience optimale. Autrement dit, le joueur consent à ressentir des émotions pas-tout-à-faites optimales lors de l'expérience de la faiblesse, notamment par de multiples échecs répétés, que parce que cette douleur liée à l'anxiété est sous-jacente au désir de maîtriser le jeu. Fort heureusement, ce ne sont pas tous les échecs qui ont impact majeur sur la progression du joueur et la plupart des œuvres permettent à ce dernier de contrôler lui-même son expérience de jeu, de réguler son humeur en modifiant la difficulté du jeu, que ce soit en la choisissant au début de la partie ou par une variation dynamique de la difficulté (Therrien 2014, p.562), en interrompant une partie dès qu'il le veut, en la sauvegardant aux moments opportuns, et en visitant à l'intérieur même du monde de jeu des espaces relaxants en cas de surstimulation ou des espaces stimulants en cas d'ennui (Grodal 2000). Ainsi, « une jouabilité juste, équilibrée, qui favorise l'expérience optimale et des plaisirs de contrôle, peut venir contrebalancer la douleur d'échouer » (Deslongchamps et Poirier, 2016).

2.3.2. Tenants et aboutissants de l'échec vidéoludique

Étant donné que la conceptualisation de l'échec de Jesper Juul dans le cadre de cette étude est directement liée à la thèse de ce mémoire, il convient, avant d'entamer cette dernière partie, d'introduire les prémisses de son ouvrage *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games* (2013). L'auteur débute par un parallèle entre le paradoxe de l'échec vidéoludique et le paradoxe de la tragédie, habituellement associé aux médias dits « non interactifs » comme le cinéma, le théâtre et la littérature. La tragédie vidéoludique se distingue de la tragédie conventionnelle par le fait que le joueur est, par son interactivité, directement

complice et responsable de l'échec, voire de la mort, du personnage virtuel, ce qui facilite l'engagement émotionnel relatif à l'empathie, comme nous l'avons établi précédemment. Outre cette différenciation évidente entre les deux types de tragédie, ceux-ci se rapportent au paradoxe de l'art douloureux, où l'utilisateur qui décide de prendre part à une œuvre, en tant que joueur ou en tant que spectateur, est activement à la recherche d'émotions négatives (Juul 2013, p.36), puisque le cercle magique lui fournit en quelque sorte une protection :

Le paradoxe de l'échec provient du constat suivant : alors que l'être humain tente généralement d'éviter toute forme d'échec dans son quotidien, lorsque celui-ci devient joueur, il persiste dans son activité ludique malgré l'expérience de résultats aux conséquences émotionnelles négatives (Deslongchamps et Poirier 2016).

Suivant la logique de Juul, le désir esthétique de prendre part à une expérience qui inclurait un échec partiel viendrait en quelque sorte supplanter le désir immédiat du joueur d'éviter toute forme d'échec parce que cet échec ne lui procure pas directement de douleur physique (2013, p.43). Autrement dit, l'appréciation esthétique d'une œuvre où la faiblesse est omniprésente est beaucoup plus importante que le déplaisir immédiat lié à l'échec ; le joueur est conscient des embûches que le personnage virtuel traversera et est prêt à en accepter les conséquences afin de vivre une expérience vidéoludique mémorable : « L'expérience du jeu étant encadrée, sécuritaire, le joueur peut expérimenter avec l'échec sans inquiétude. Et si dans un cas extrême la situation de jeu devient trop désagréable, le joueur peut toujours sortir du cercle magique » (Deslongchamps et Poirier 2016). Prendre part à une expérience liée à la faiblesse et éprouvante émotionnellement revient finalement au fait que le joueur est entièrement conscient qu'il peut toujours s'en sortir en éteignant simplement la console ou l'écran, malgré la promiscuité qui peut exister entre ce dernier et l'avatar-extension. Ceci étant dit, même si le joueur attend patiemment la mort à bras ouverts dans une optique purement esthétique et bien qu'il puisse se sentir impuissant face au destin funeste de son personnage, l'échec est en fait le résultat d'une succession d'actions de l'utilisateur et de réactions du système qui auront des répercussions négatives sur la continuité et la finalité du récit vidéoludique. Autrement dit, le joueur ne peut rester passif devant l'œuvre vidéoludique et doit agir et réagir en essayant d'éviter l'échec, même si de mauvais choix peuvent mener à celui-ci. L'impact de l'échec sur l'expérience optimale ludique n'est toutefois pas le même d'une œuvre à l'autre ni

même d'un joueur à l'autre, qui varie en fonction de ses compétences corporelles, de son rapport à l'échec, de sa persévérance, etc. : « Depending on the goal of a given game, failures can result in either a permanent loss (such as when losing a match in multiplayer game) or a loss of time invested toward completing or progressing in a game » (Juul 2013, p. 14). L'échec viendrait alors moduler l'expérience du joueur sur deux paradigmes, soit l'investissement temporel et la progression-complétion :

Il va sans dire que le temps perdu, peu importe sa durée, est toujours irrécupérable. Mais la perte de progression ne l'est pas toujours. Elle peut être facilement récupérée moyennant des points de contrôle (checkpoints), [des sauvegardes automatiques] ou autres mécaniques récurrentes dans plusieurs jeux (Deslongchamps et Poirier, 2016).

Par exemple, dans le cas des jeux dans la compilation *Crash Bandicoot N' Sane Trilogy* (Activision, 2017), si le marsupial orangé tombe dans un puits sans fond ou se fait toucher par un ennemi ou projectile alors qu'il n'a pas de masque protecteur Aku Aku, le joueur perd une vie et doit recommencer au dernier point de contrôle. Pire encore, si Crash n'a plus aucune vie, le joueur perdra tout son progrès dans le présent niveau et devra retourner à la station de correspondance qui relie tous les niveaux, ce qui en fait un échec ayant des répercussions beaucoup plus définitives et beaucoup plus influentes sur la progression-complétion du jeu et la perte de temps que le premier échec démontré. L'amplitude et l'irrévocabilité constituent deux aspects fondamentaux de l'échec qui précisent la terminologie de progression-complétion et d'investissement temporel de Juul. L'amplitude se rapporte aux conséquences négatives d'une décision primaire sur les décisions subséquentes :

L'amplitude d'un échec peut être comprise comme étant la portée que le résultat négatif a sur la diminution de probabilité de vaincre un jeu. Elle se subdivise principalement en deux catégories, le micro-échec et le macro-échec, selon lesquelles la réalisation d'un certain nombre du premier mène ultimement au deuxième. [...] Il est important de spécifier qu'un macro-échec (l'échec d'une mission) peut aussi être le micro-échec d'un autre macro-échec plus grand. [...] les micro-échecs variés sont des conditions possibles et préalables au macro-échec. Ils peuvent être « préalables » parce que le macro-échec n'est pas un événement vidéoludique aléatoire, mais bien la résultante d'une réaction en chaîne de plusieurs micro-échecs, et « possibles » parce que seuls certains micro-échecs, ou un nombre important de ceux-ci, sont nécessaires à l'aboutissement du macro-échec (Deslongchamps et Poirier, 2016).

Par exemple, dans *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016), un personnage qui se fait attaquer par une créature lovecraftienne (micro-échec) peut éprouver des séquelles psychologiques et physiques graves, outre l'évidente perte de points de vie, qui l'amèneront à se suicider si elles deviennent insupportables (macro-échec). Il se pourrait même que ce suicide cause des traumatismes similaires (et, par extension, les mêmes conséquences) chez le reste du groupe d'expédition, la mort de tous les explorateurs mettant immédiatement fin à la partie (macro-macro-échec). Quant à la seconde caractéristique, elle est intrinsèque à l'amplitude et se rapporte au retentissement de l'échec sur la progression-complétion du jeu :

[L'irrévocabilité] se subdivise également en deux catégories, ou plutôt deux pôles d'un même continuum, de l'échec momentané à l'échec définitif. D'un côté, l'échec momentané définit tout ce qui a été perdu dans la progression et qui peut être récupéré par le joueur de quelques façons que ce soit, notamment grâce à un point de sauvegarde antérieur. De l'autre côté, l'échec définitif n'est irrévocable que parce que le système de jeu efface complètement les progrès du joueur, comme les mécaniques de mort permanente qui caractérisent les jeux de type *rogue-like* et qui rendent l'échec plus punitif et plus décisif (*ibid.*).

Afin d'illustrer cette notion d'irrévocabilité, le jeu *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) semble l'exemple idéal puisque l'œuvre effectue un savant mélange entre échec momentané et échec définitif qui ne dépend au final que de la décision du joueur. En effet, lorsqu'un personnage virtuel succombe aux horreurs de la guerre civile (famine, dépression, etc.), celui-ci meurt de façon permanente, ce qui constitue un échec définitif. Par contre, puisque le jeu offre au joueur la possibilité d'avoir plusieurs fichiers de sauvegarde, il est possible pour celui-ci de charger une sauvegarde ultérieure où ledit personnage est toujours vivant, ce qui constitue un échec momentané. Bref, l'irrévocabilité permissive de l'échec démontre que, la plupart du temps, il revient au joueur de choisir l'expérience de la faiblesse ou de la puissance en fonction de son horizon d'attente et du type d'émotion qu'il souhaite vivre, qu'il s'agisse d'ennui ou d'anxiété. Cependant, les traces de jutosité que l'on retrouve dans les marqueurs d'allosubjectivité et de subjectivisation permettent de créer un effet dramatique particulièrement convaincant pour le joueur, donnant l'illusion que l'échec est beaucoup plus amplifié ou irrévocable qu'il ne l'est vraiment, ce qui contribue davantage à l'impression de faiblesse chez le joueur.

2.4. Résumé du chapitre

Avant de réaliser les analyses au chapitre suivant, il nous semble pertinent de procéder ici à une synthèse, à une épuration et à un recouplement des notions les plus pertinentes nécessaires à la conception de notre outil d'analyse de la faiblesse. L'impression de faiblesse chez le joueur est d'abord mise de l'avant par un renversement, dans la publicité et dans les boîtes de jeux, des conventions hégémoniques de la masculinité militarisée, une culture vidéoludique axée sur la violence et l'hétéronormativité définie par Kline *et al.* dans *Digital Play* (2003). Ces conventions se manifestent généralement dans le fantasme de puissance, le bellicisme et l'antagonisation, trois cadres publicitaires qui mettent l'accent sur la glorification du pouvoir et tout ce qui pourrait nuire à la croissance ou l'ascension de ce pouvoir (Therrien et Lefebvre). Un renversement de ces conventions mène inévitablement à un écart de l'horizon d'attente (Jauss), tant au niveau esthétique (en lien avec les œuvres expérimentées antérieurement par l'utilisateur) qu'au niveau social (en lien avec les expériences réelles de l'utilisateur). L'écart de l'horizon esthétique est tributaire d'une incertitude du joueur liée à son appréciation esthétique conditionnée par l'industrie du AAA depuis des années. Cette incertitude peut restreindre le conduit de l'expérience optimale du joueur, mais, à l'inverse, peut également élargir ce même conduit lors d'expériences vidéoludiques subséquentes par un changement d'horizon chez celui-ci. Le changement d'horizon ainsi que l'élargissement du conduit de l'expérience optimale (Juul) permettent alors à l'utilisateur de considérer des expériences associées à la faiblesse et *a priori* négatives telles que l'anxiété, l'excitation et l'inquiétude comme intrinsèques à une expérience optimale, ne serait-ce que parce que son désir de prendre part à une expérience esthétique gratifiante supplante le désir immédiat d'éviter l'échec associé à la faiblesse, peu importe son amplitude ou son irrévocabilité. Aux conventions de la masculinité militarisée s'opposent alors les quatre niveaux de l'intersectionnalité vidéoludique qui mettent en lumière des caractéristiques reliées et interdépendantes de la faiblesse, soit le niveau interindividuel, niveau ludique, le niveau représentationnel et le niveau narratif. Nous pouvons retrouver ces caractéristiques opprimées par la culture hégémonique de la puissance hétéronormative et belliqueuse, d'une part, chez les capacités limitées du joueur (volontairement ou non) et dans ses relations avec les autres

joueurs et, d'autre part, chez les déterminants du personnage faible, soit ses possibilités d'action limitées, ses caractéristiques physiques ou psychologiques qui s'éloignent du modèle traditionnel de l'homme blanc cisgenre hétérosexuel ainsi que son apport restreint au déroulement de la trame narrative de l'œuvre vidéoludique. Au final, la faiblesse vidéoludique, tout comme l'intersectionnalité vidéoludique, se caractérise par une empathie du joueur pour le personnage faible sous-jacente à une fusion identitaire (Arsenault) entre les deux entités. Cette fusion est, quant à elle, dépendante d'une pléthore de stratégies qui augmentent la volonté déjà présente du joueur d'être complice de la faiblesse de son personnage, de la comprendre, de ressentir de l'empathie et de prendre part à une expérience éprouvante qui serait, à première vue, considérée comme négative, ne serait-ce que parce que l'expérience de la faiblesse en est une plus mémorable pour le joueur que celle de la puissance (Bopp *et al.*) tout en demeurant relativement inoffensive pour celui-ci. Les études de cas du prochain chapitre se concentreront sur les diverses stratégies associées à des corpus d'œuvres spécifiques et sur la manière dont elles opèrent la fusion identitaire, en lien avec les quatre niveaux intersectionnels, qui donne cette impression de faiblesse au joueur par sa relation avec le récit, les mécaniques, les personnages et les autres joueurs.

3. Analyses des manifestations et effets de la faiblesse dans deux corpus

Les chapitres précédents nous ont permis, dans un premier temps, de définir la faiblesse par rapport à la puissance et, dans un second temps, de comprendre et expliquer les manifestations et effets de la faiblesse sur la jouabilité, notamment sur l'expérience optimale et sur l'empathie du joueur. Nous pouvons jusqu'à maintenant en tirer quelques conclusions partielles. D'abord, la faiblesse est indissociable de la puissance et offre au joueur une expérience de jeu plus mémorable, même si considérée comme négative à première vue. *A posteriori*, la faiblesse modifie la perception et la réception du joueur par rapport à un genre en particulier ou par rapport aux œuvres qu'il aura l'occasion d'expérimenter ultérieurement. Finalement, l'impression de faiblesse chez le joueur se manifeste tant dans sa relation avec le(s) personnage(s) virtuel(s) — au niveau représentationnel, ludique ou narratif — que dans sa relation avec les autres joueurs, au niveau interindividuel. Les analyses suivantes se concentreront sur deux corpus, respectivement solo et multijoueur, soit le *reboot* de la série *XCOM* de Firaxis (2012-2017) ainsi que *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016) et *Heroes of the Storm* (Blizzard Entertainment, 2015). Nous verrons comment la faiblesse semble mettre le joueur sous pression constante alors qu'il est amené à être systématiquement responsabilisé pour ses choix par rapport aux autres joueurs ou autres personnages, tant dans ses réussites que ses échecs (mais surtout ses échecs), tant dans le choix avatoriels que dans les décisions tactiques au cours d'une partie.

3.1. Plus que de la chair à canon : la franchise *XCOM*

La tension monte lors d'une mission d'infiltration d'une base ennemie. L'un des leaders extraterrestres est sur le point de s'enfuir. Le Commandant donne l'ordre à l'un de ses soldats de se déplacer vers un endroit spécifique. Les ennemis repèrent le soldat qui se fait abattre sur-le-champ et qui meurt de manière permanente. Avec une escouade sévèrement handicapée, la réussite de la mission est considérablement compromise, plus qu'auparavant en

tout cas. Le joueur peut se demander s'il est responsable et ce qu'il aurait pu faire pour éviter cette tragédie. Il peut alors décider de charger une sauvegarde ultérieure ou assumer les conséquences de ses actes et poursuivre la mission. Voilà une scène typique de l'univers sans pitié de *XCOM*, une série de jeux de stratégie arborant une thématique de science-fiction. Dans un futur rapproché, un groupe paramilitaire nommé XCOM (« Extraterrestrial Combat Unit ») est chargé de protéger la Terre et gagner la guerre contre les envahisseurs de l'espace. L'analyse se concentrera surtout sur les deux opus du *reboot* de Firaxis Games, soit *XCOM Enemy Unknown* et son extension *Enemy Within* (Firaxis Games, 2013), ainsi que la suite *XCOM 2* (Firaxis Games, 2016). Il nous arrivera également de mentionner d'autres jeux à titre comparatif, tels que *X-COM: UFO Defense* (Mythos Games, 1994), et *XCOM The Board Game* (Eric M. Lang, 2014)¹³.

Le jeu se déroule principalement en deux modes que le joueur doit alterner tout au long de la partie, soit la gestion (« Geoscape ») et les combats tactiques (« Battlescape »). Dans un premier temps, le joueur s'occupe en temps réel de la base souterraine « secrète » et de tout ce qui s'y rattache : construction de nouvelles salles ; recherche scientifique sur les matériaux et cobayes extraterrestres ; fabrication d'armes, d'avions, de satellites et de nombreux outils ; déploiement des satellites et des avions ; vente de divers objets aux pays alliés ; entraînement, modification génétique et recrutement des soldats ; choix des missions. Si le Geoscape comporte son lot de similitudes entre le premier opus *UFO* et les successeurs que sont *EU* et *X2*, il existe tout de même un certain nombre de différences dans la manière de gérer les tensions géopolitiques. Le rôle du Commandant qu'emprunte le joueur tout au long de la série peut gérer jusqu'à 8 bases dans *UFO*, alors qu'il est limité qu'à une seule base dans *EU* et *X2*. Cette dernière peut et devra être déplacée pour la protéger du régime totalitaire, puisqu'elle est en fait un gargantuesque vaisseau et sera attaquée par les soldats Advent tout au long de la campagne de *X2*, un peu comme les terroristes Exalt dans *Enemy Within*. Après la défaite du Commandant dans le premier opus du *reboot* de Firaxis, les extraterrestres ont envahi la Terre

¹³ Pour la suite de l'analyse, et pour faciliter la lecture, nous utiliserons des acronymes et des abréviations pour chacune des œuvres à l'étude : *EU* pour définir *Enemy Unknown* et son extension *Enemy Within* ; *UFO* pour définir *X-COM: UFO Defense* ; *X2* pour définir *XCOM 2* et l'ensemble des extensions sorties jusqu'à présent, à l'exception de *War of the Chosen*, prévue pour le 29 août 2017.

et ont fondé une dystopie à la propagande très orwellienne, obligeant le projet XCOM à devenir un groupe de résistance en fuite constante, loin de l'appui généreux des nations de *EU*. À ce sujet, il est beaucoup plus difficile pour le Commandant de communiquer avec les nations dans *X2* que dans *EU*.

L'établissement de relais satellites dans *EU* permet simplement au joueur d'obtenir des ressources supplémentaires (scientifiques, ingénieurs, fonds monétaires, etc.) afin d'éventuellement se voir gratifier un important bonus régional (notamment une durée de construction/recherche considérablement réduite) sans l'empêcher de se déplacer où bon lui semble. À l'inverse, les tours radio de *X2* doivent être préalablement construites avant de communiquer avec ces nations, sans quoi le joueur ne pourra pas accéder à certaines parties du globe et sera dans l'impossibilité de prendre part à certaines missions. La construction de ces tours radio n'est cependant pas une tâche facile. En plus de devoir bâtir un certain nombre d'installations requises au sein de la base, tant dans *EU* que dans *X2*, les tours radios nécessitent du « Intel » (une ressource qui permet notamment de connaître les intentions de l'ennemi dans le Geoscape et de faire avancer la recherche des scientifiques) et doivent être adjacentes à d'autres tours radios déjà placées auparavant. Même si le joueur est relativement libre dans le déroulement de sa campagne militaire, la partie devra éventuellement se terminer après avoir rempli un certain nombre de microconditions, qu'il s'agisse de multiples échecs de missions ou de réussites de missions spécifiques, de la totalité des soldats morts ou d'un appui insuffisant de la part des nations alliées. Le joueur devra alors compléter la mission finale, dans le cas d'une potentielle macro-réussite, ou recommencer sa partie depuis le début, dans le cas d'un macro-échec.

Dans un second temps, le joueur contrôle une escouade militaire qui partira en mission où chaque niveau est représenté sous la forme d'un terrain quadrillé avec ses obstacles et ses dénivellations variées, comme on pourrait le retrouver dans un jeu de rôle tactique tel que *Final Fantasy Tactics* (Squaresoft, 1998). À tour de rôle, les soldats, contrôlés par le joueur, et les extraterrestres, contrôlés par l'intelligence artificielle, effectuent leurs mouvements, leurs attaques ou toute autre action (recharger une arme, soigner un camarade, etc.). Dans *EU*, chaque soldat possède deux points d'actions. Ainsi, une action simple (tirer, déplacer, lancer

une grenade, etc.) ne coûtera qu'un seul point alors qu'une action complexe, soit sprinter ou une action spécifique à la classe du personnage, coûte deux points. Dans les mods *Long War* pour *EU* et *X2* ainsi que dans *UFO*, les points d'actions sont remplacés par des « Time Units » (ou TU), où chaque action (tirer à la ceinture ou précisément, monter dans une échelle, ouvrir une porte, etc.) consomme un certain nombre de TU, qu'il est possible d'augmenter en acquérant des points d'expérience. Les TU rendent le jeu beaucoup plus complexe que le système binôme de la série de Firaxis, mais les deux points d'actions diminuent grandement le pouvoir effectif des personnages, puisque chaque soldat ne peut exécuter qu'un nombre très limité d'actions à chaque tour. Même si les ennemis contrôlés par l'intelligence artificielle sont également soumis aux mêmes contraintes, ceux-ci sont généralement beaucoup plus nombreux que l'escouade de soldats, comme nous le verrons plus loin.

Motif central de la série, l'élimination de la menace extraterrestre comporte cependant son lot de problèmes, notamment par le nombre limité d'objets spéciaux qui peut être porté par chaque soldat et par le nombre de balles dans chaque chargeur. Intrinsic à la faiblesse expérientielle et effective, cette limitation de ressources amène le joueur à ressentir une incertitude analytique, et donc une faiblesse corporelle, plus spécifiquement cognitive, et ajoute une certaine tension dramatique dans l'expérience : « games in which players need to think about what to do, have to parse a complicated decision tree, and perhaps are uncertain, even as they make a decision, that it is necessarily the correct decision to make » (Costikyan 2013, p. 86). L'incertitude du joueur peut également émerger du facteur aléatoire issu des environnements générés procéduralement et de la difficulté à anticiper les actions des ennemis (tant dans le *Geoscape* que dans le *Battlescape*) qui se rapportent à la fois au facteur aléatoire (*ibid.*, p.85) et à l'incertitude perceptive (*ibid.*, p.101). Les limites de temps imposées lors de certaines missions ajoutent une plus-value à cette tension et forcent le joueur à ne pas effectuer d'actions inutiles par l'entremise de ses soldats, lui fournissant très peu de marges de manœuvre en termes de mauvaises décisions qu'il lui est possible de prendre. Fort heureusement, un certain nombre de modifications peuvent être fabriquées ou achetées afin d'augmenter les capacités des soldats (nombre d'items portés, armure, etc.) et de réduire l'incertitude analytique du joueur. Ceux-ci possèdent également différentes compétences exclusives à leur classe de personnage et des attributs qui se modifient à mesure que le soldat

prend de l'expérience lors des missions. Ainsi, si le soldat panique lors d'une mission parce qu'il vient de voir l'un de ses coéquipiers mourir, sa volonté (« Will ») risque de diminuer considérablement, l'amenant alors à paniquer plus facilement lors des missions subséquentes. En combinant ce système de classes avec la personnalisation des soldats (genre, ethnicité, apparence physique, caractère psychologique, nom, pays d'origine, langue) et le nombre limité de soldats au sein d'une escouade dans *EU* et *X2* (versus les 40 possibles dans *UFO*), le joueur est amené à se responsabiliser davantage à l'égard de ses personnages qui sont représentés de manière réaliste. Tant *EU* que *X2* implémentent des modèles de personnages qui nous semblent réalistes au niveau des proportions corporelles et de l'inclusivité des genres, des générations et des ethnicités. Malgré qu'il soit ici question de soldats — et non pas de simples citoyens comme dans *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) — la représentation des personnages s'éloigne considérablement des gargantuesques poitrines et des pectoraux luisants auxquels l'hypersexualisation et le fantasme de puissance de la masculinité militarisée nous a habitués ; certains soldats, dans *X2*, présentent même des cicatrices (tant psychologiques que physiques) au fil des blessures subies lors des missions, ce qui constitue une faiblesse au niveau représentationnel de l'intersectionnalité vidéoludique :

X: EU [...] starts by allowing only 4 soldiers to be sent on missions; purchasing IMPROVED ABILITIES in the officer training school [...] increases this to 6. [...] the limitation on squad size make each soldier more valuable. [...] with the four CLASSES providing PRIVILEGED ABILITIES, this makes X: EU [and X2] soldiers become CHARACTERS, while those in X: UD are more like UNITS. Although not a clear-cut distinction, this helps build EMOTIONAL ENGROSSMENT in X: EU for the soldiers, and thereby TENSION when they are put at risk. An indication of this is found in several reports where players personalize soldiers with names of friends or famous characters in order increase the game's TENSION. (Canossa *et al.* 2014, p.7)¹⁴

À noter que si un soldat meurt lors d'une mission ou qu'il s'évanouit et que personne ne prend le temps de récupérer son corps, ce dernier, ainsi que son équipement et tous ses attributs et compétences, disparaîtront de manière permanente. Ne pouvant qu'être impuissant devant cette situation, mis à part la possibilité de charger une sauvegarde précédente, le

¹⁴ Dans cette citation, « X : EU » fait référence à *XCOM : Enemy Unknown* alors que « X : UD » fait référence à *X-COM : UFO Defense*.

Commandant est alors placé dans une position spectatorielle qui l’oblige à assumer les conséquences de ses actes. Les mini-cinématiques mettant en scène la mort de ces valeureux combattants ne sont toutefois pas les seuls exemples où l’interactivité du joueur est limitée à et par sa vision. Bien que la ligne de mire de *EU* et *X2* soient beaucoup plus révélatrices que celle de *UFO*, les escouades de la série de Firaxis sont beaucoup plus petites que dans le tout premier *XCOM* de Julian Gollop, ce qui fait que le joueur ne voit malheureusement que très peu d’éléments à la fois, surtout si un soldat venait à mourir. Ainsi, même si la série met en scène des thématiques et des motifs de la guerre récurrents dans la culture hégémonique, la manière dont la mort de ces soldats est représentée diverge grandement de ce paradigme de développement décrit par les auteurs de *Digital Play*. Cette mort permanente semble ainsi plus significative pour le joueur, notamment par sa dépendance visuelle avec l’escouade qui limite considérablement son omniscience, mais également par la distance visuelle qui amène une impression de faiblesse chez le Commandant devant son incapacité à agir (voir figure 6). La vision lacunaire, l’identification problématique du joueur qui lui est associée ainsi que la représentation de la mort feront partie des aspects qui seront analysés de plus près.



Figure 6. Vision du Commandant dans *XCOM 2* (Firaxis Games, 2016)

3.1.1. Vision lacunaire et identification problématique

À partir des notions définies dans les chapitres précédents, nous verrons comment certaines particularités de la vision permettent de mieux cerner la spécificité de la franchise dans le cadre d'une analyse de la faiblesse n'est *a priori* pas évidente dans *XCOM*. La vision limitative est un élément caractéristique que l'on retrouve dans bon nombre de jeux de stratégies. Ce qui se passe au-delà de ce que l'on ne voit pas peut se référer au principe du *fog of war*, tel que défini par Simon Dor dans son mémoire qui traite justement du célèbre jeu de stratégie *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) :

Principe qui permet de cacher et de montrer des informations au joueur selon l'emplacement actuel et passé de ses unités. Les endroits jamais explorés sont noirs, alors que les endroits avec une unité sont visibles. Les lieux où une unité est déjà passée ne redeviennent pas noirs, mais plus sombres. Le joueur aura accès aux informations topographiques et aux bâtiments adverses sans pouvoir savoir si une unité ennemie y est présente (Dor 2010, pp. ix-x).

Ainsi, nous pourrions aisément faire le parallèle entre ce *fog of war* — beaucoup moins « brumeux » dans *EU* et *X2* que dans *UFO* (pour reprendre la métaphore météorologique) — et les premiers médias domestiques de l'ère victorienne, particulièrement la *camera obscura*. Si la pratique écranique est manifestement toujours présente dans l'ensemble du jeu, ne serait-ce que par l'interface qui permet au joueur de contrôler son escouade lors des combats à l'aide de quelques clics sur les boutons d'action, la vision qu'a le joueur de la ligne de mire de ses soldats se rapproche grandement du voyeurisme : le joueur place son œil dans le « trou » (entouré du *fog of war*) d'une « boîte » (téléviseur ou écran d'ordinateur) afin de superviser le combat. De ce fait, nous pourrions supposer qu'il y a deux visions, l'une emboîtée dans l'autre, soit celle du joueur et celle des soldats. La relation *fog of war*/vision du joueur et des soldats s'apparente à l'utilisation que l'on faisait des stéréoscopes, zoéotropes et autres appareils de médias domestiques dès le 17^e siècle en Europe : « A common way domestic users interfaced was peeping. We could speak about 'peep media', or the history of domestic 'peep practice'. The images were hidden inside dedicated boxes; to view them, one had to place one's eye into a hole which often had a magnifying lens » (Huhtamo 2011, p. 35). Cette « peep practice » va éventuellement s'alterner avec celle de la « screen practice » (*ibid.*). Dans

les deux itérations qui nous intéressent, la série *XCOM* serait donc à mi-chemin entre la pratique écranique et la pratique voyeuriste traditionnellement associés aux médias domestiques de l'ère victorienne. Le simple terme de « vision » nous apparaît toutefois plutôt limité lorsque l'on fait référence à ce que le joueur voit à l'écran, de même que ce que les soldats voient à travers ce fameux « brouillard de guerre » ; une consultation des travaux sur le point de vue, tant au cinéma qu'en jeu vidéo, nous permet alors de comprendre qu'il y aurait plus que deux visions dans *EU* et *X2*.

Pour André Gaudreault et François Jost, ce que le spectateur est en mesure de voir dépend de deux régimes, soit la surprise et le suspense, qui correspondent aux informations dont a connaissance le joueur et que les personnages possèdent, dans le cas de la surprise, ou ne possèdent pas, dans le cas du suspense (1990, pp. 127-128). Lorsqu'un spectateur possède plus d'informations que ce que les personnages vivent à l'écran et se retrouve du côté du régime du suspense, sa vision correspond généralement à une ocularisation externe (Arsenault *et al.* 2015, p.106). C'est d'ailleurs le cas avec la vue en biais de la base souterraine dans *EU* ou du vaisseau Avenger dans *X2*, qui constitue une ocularisation externe intangible (*ibid.*), où le joueur peut naviguer comme bon lui semble en cliquant sur les différentes salles pour y accéder, indépendamment de tout personnage s'y trouvant (soldats, ingénieurs, scientifiques, etc.). La vision écranique du « joueur en tant que joueur » ou de « l'opérateur de la caméra virtuelle » se limite cependant aux déplacements latéraux et à la rotation de la caméra virtuelle ainsi qu'aux *zooms in* et aux *zooms out* effectués grâce à la roulette de la souris. Dès qu'il appuie sur une touche qui lui permet d'accéder aux options d'une salle de la base ou de démarrer une cinématique en lien avec cette salle, la vision écranique du joueur balance vers une vision moins voyeuriste et plus intime. Le joueur regarde désormais « à travers les yeux » du Commandant et l'ocularisation du joueur devient alors une ocularisation interne primaire, puisque la vision du joueur est désormais ancrée sur un personnage de la diégèse (*ibid.*, p.109). Ainsi, dans le *Geoscape*, le suspense se manifeste par une horloge¹⁵ et une rotation en temps réel d'un hologramme de la Terre à la recherche d'une éventuelle menace extraterrestre,

¹⁵ Chaque heure passée dans la diégèse représente une minute dans la réalité.

alors que la surprise se manifeste sous la forme d'une alerte visuelle et sonore lorsque le scan finit par repérer une menace. Puisque l'incertitude du joueur est liée à celle d'un personnage autre, en l'occurrence le Commandant, il sait qu'une attaque est imminente (suspense), mais ignore quand et où cette attaque aura lieu (surprise).

Le Commandant n'est pas qu'un simple avatar avec lequel le joueur peut fusionner simplement parce qu'il est ancré à une vision à la première personne (Arsenault 2013, p.256). Des marqueurs de subjectivisation sont mis en place afin d'établir une fusion identitaire entre le joueur et cette caméra virtuelle diégétisée qu'est le Commandant afin de l'éloigner de l'ocularisation externe. Ainsi, les personnages secondaires « regardent » le Commandant lors des cinématiques et « mentionnent » le nom de « Commandant » lorsqu'ils s'adressent au joueur. Cette diégétisation de la caméra virtuelle s'apparente en quelque sorte ce avec quoi *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) expérimentait déjà quelques années auparavant avec Lakitu (Nitsche 2008, pp. 97-98). Le joueur explore donc l'environnement de la base XCOM en tant que simple opérateur de la caméra virtuelle, puis en tant que Commandant une fois qu'il interagit avec cette base. Cependant, dans le cas du Battlescape, l'ocularisation se complexifie davantage puisque le joueur interagit également avec l'environnement, en plus des autres instances mentionnées, grâce à son escouade de soldats. Au premier degré, le joueur en tant qu'opérateur de la caméra contrôle cette dernière de la même manière que dans le Geoscape et peut connaître les limites de la carte de la mission, généralement indiquées par un cloisonnement lumineux rouge. Au second degré, le joueur regarde dans le trou d'une première boîte et, en tant que Commandant, peut voir distinctement les marqueurs d'objectifs, les parties de l'environnement qui ont déjà été explorées (assombries), de même que ce qui n'a pas été encore exploré (complètement sombre). Au troisième degré, le joueur en tant que Commandant regarde dans une seconde boîte, plus petite, imbriquée dans la première et perforée par plusieurs trous (de quatre à six, selon la taille de l'escouade), chacun de ces trous représentant la vision et la ligne de mire potentielle (incluant la rotation) d'un soldat. L'omniscience du joueur en tant que-Commandant implique une certaine distance du joueur-spectateur par rapport à ce qui se passe à l'écran, distance d'abord visuelle (« je vois tout de loin, mais je ne me rapproche pas »), puis active (« je vois tout, mais je ne fais rien ») qui

connote la fonction de leadership du Commandant servant en quelque sorte d'interface subjective pour le joueur, puisque celui-ci ne s'impliquera jamais directement dans les conflits, mais le fera par le biais de ses soldats :

The experience of relying on others for both information and action is very familiar to those who have been in a position of leadership. A boss does not have the time to consult all documents relevant to her business firsthand and generally relies on the reports of assistants dedicated to specific areas of administration. Similarly, she does not undertake all actions herself but instead delegates tasks, hoping others will do things as efficiently as she would have (or better) (Lessard et Arsenault 2016, p.321).

Or, plus le joueur de *XCOM* s'immerge dans la diégèse, plus il sera amené à se responsabiliser vis-à-vis le destin de tous ses personnages. En se référant au niveau interindividuel de l'intersectionnalité vidéoludique, c'est-à-dire les relations entre le joueur et les autres personnages, le joueur obtient donc cette sensation de faiblesse corporelle en raison d'une vision qui est lacunaire parce qu'elle est intrinsèque aux capacités visuelles limitées des personnages au niveau ludique et dépendante, dans un premier temps, de la vision du Commandant et, dans second temps, de la modeste taille de l'escouade. Outre le Speaker et le Central Officer Bradford qui blâment directement (et souvent) le Commandant pour les nombreuses bévues et faux pas stratégiques effectués en cours de route, le joueur sera ainsi amené à incarner alternativement l'opérateur de cette caméra, le Commandant et chacun des soldats par une pléthore de marqueurs de subjectivisation principalement liés à la caméra virtuelle. Bien que chacun des soldats et personnages non-joueurs travaillant au sein de la base militaire constituent un maillon d'une chaîne essentielle à la réussite des missions, c'est dans la représentation de la mort des soldats dans *EU* et *X2* que le joueur sera amené à considérer ces personnages autrement que comme des outils, ce qui diverge des autres œuvres arborant une thématique guerrière similaire.

3.1.2. La mort comme forme de résistance culturelle

Plusieurs théoriciens ont déjà souligné à maintes reprises que la mort et l'échec font partie intégrante de l'expérience vidéoludique, mais peu de jeux réussissent à rendre cette mort

mémorable ou éprouvante : « Videogames may be the only narrative medium in which the death of the protagonist isn't just devoid of drama, but is entirely routine. If players have any emotional reaction, it is usually frustration rather than reflection » (Tocci 2008, p.187). Toutefois, comme c'est le cas avec *EU* et *X2*, les mini-cinématiques représentant la pulvérisation de soldats ou de civils par l'ennemi ont pour objectif de dramatiser la mort afin de proposer au joueur, placé dans une position spectatorielle, un échec cohérent dans la fiction et significatif au niveau émotionnel (*ibid.*, pp.194-195). Nous avons auparavant mentionné les stratégies mises de l'avant par les développeurs afin de soumettre le joueur à une fusion identitaire avec le Commandant. Le jeu propose également des marqueurs d'allosubjectivité afin de confronter le joueur à l'altérité de chacun des soldats, et n'offre des marqueurs de subjectivisation qu'à des moments opportuns, propices à la contagion émotionnelle de l'empathie cognitive du joueur.



Figure 7. Lors d'une mission dans *XCOM 2*, Enrique Marquez s'apprête à tirer sur un Viper.

La jutosité et les marqueurs de subjectivisation amplifient à peu près tous l'effet dramatique qui accompagne l'élimination de l'adversité. Lorsque le Commandant sélectionne l'un des soldats dans le but d'attaquer un extraterrestre, la caméra virtuelle s'approche rapidement pour se placer derrière le soldat, ce qui est remis en question des jeux de tir à la

troisième personne (voir figure 7). L'ocularisation interne primaire du joueur en tant que Commandant balance alors vers une ocularisation interne secondaire du joueur en tant que soldat puisque l'utilisateur voit désormais ce que Enrique Marquez voit (Arsenault *et al.* 2015, p.109), comme si une caméra était placée derrière son épaule. L'objectif de la caméra virtuelle suit les mouvements de l'ennemi ciblé jusqu'à ce que le Commandant décide d'appuyer sur le bouton d'attaque. Généralement, au moment de tirer sur la cible, tant du côté de l'ennemi que du côté de l'escouade, des effets de ralenti peuvent accompagner le tir, l'impact de la balle ou le corps qui s'effondre, de même que des explosions d'hémoglobine ou de liquide verdâtre à proximité de la « lentille » virtuelle ainsi que des jeux de caméra alternant entre champ et contrechamp qui démontrent la dualité tireur/cible. Lorsque ces rétroactions juteuses se terminent, la caméra virtuelle retourne s'ancrer dans la vision en surplomb du Commandant. Du haut de son « perchoir » et confrontée à l'altérité de son escouade, tous les commentaires émis par le Bradford ou les soldats de l'escouade s'effectuent aux sons distorsionnés des *walkies-talkies* alors que les sons émis par les armes à feu et les explosions semblent venir de loin et constituent des marqueurs d'allosubjectivité. Cette distorsion sonore n'est absolument pas présente lorsque la caméra virtuelle se trouve à proximité des soldats et des ennemis. La fusion identitaire entre le joueur et un soldat ne s'effectue ainsi que lors d'un moment *off-line* particulièrement éprouvant, comme la réussite d'un combattant ou, dans le cas qui nous intéresse, sa mort douloureuse, à en juger par sa mâchoire tendue et son visage crispé avant que son corps ne s'effondre dans son sang, tous des stimuli particulièrement éprouvants qui provoquent des réactions d'empathie réflexe (Therrien 2013). Le pouvoir intrinsèque à la quasi-omniscience de la vision du Commandant semble alors beaucoup moins certain. Loin de son escouade, le Commandant est dans l'impossibilité d'agir directement pour sauver ses troupes et doit se résigner à assumer les conséquences en regardant, impuissant, les dépouilles des soldats tombés au combat. Contrairement à certains jeux de guerre où les corps virtuels disparaissent simplement après quelque temps, ceux des alliés et des ennemis ne disparaîtront jamais dans *EU* et *X2* et les répercussions se feront ressentir tout au long de la partie, ce qui, suivant Bopp *et al.*, est caractéristique d'une expérience mémorable à long terme. À partir de l'article d'Eva Kingsepp sur la représentation de la mort dans le film *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998) et dans la série *Call of Duty* (Activision), nous pouvons en déduire

que la mort représentée dans la série *XCOM* se situe plus du côté carnavalesque que du côté postmoderne :

The term carnavalesque is an attempt to capture a notion of death where accentuation of the corporeality of the event, highlighting the bloody, the gory and the grotesque, is crucial. [...] Postmodern death can—as will be seen shortly—be described as disappearance rather than extinction. This mode of death comes in its purest form in 2-D digital strategy games of the classic type, constructed like tabletop board games. [...] Casualties are the calculated outcome, not very different from the “death” of pawns in a game of chess. Dying is here a very clean and practical procedure: no blood, no corpses, no debris—just instant removal en masse from the battlefield (Kingsepp 2003, pp. 3–4).

À ce sujet, si l’adaptation en jeu de société de *EU* réussit à recréer le suspense et la surprise si caractéristique de l’œuvre d’origine (« je sais que quelque chose va se produire, mais je ne sais pas quand ou quoi »), *XCOM The Board Game* échoue cependant à inciter le joueur à éprouver de l’empathie pour les simples pions qui sont retirés chirurgicalement du plateau, alors que la vision du joueur est limitée à une vision similaire au Commandant — chaque joueur incarnant un membre d’un conseil de guerre — sans possibilité de se rapprocher des horreurs que vivent les soldats. Puisque la mort permanente ne fait pas partie des lieux communs de l’industrie vidéoludique contemporaine où la majorité des protagonistes reviennent souvent à la vie après une mort atroce, la mort permanente carnavalesque semble instaurer un mouvement de résistance contre l’idéologie postmoderne mise en place au sein de la masculinité militarisée, ce qui constitue en soi une faiblesse envers et contre cette culture hégémonique. Dans son article sur la mort vidéoludique en relation avec la biopolitique, Peter Christiansen propose le terme « *thanatogaming* » pour parler de jeux thanatopolitiques qui mettent de l’avant une mort habituellement considérée comme taboue par l’État biopolitique, tel qu’expliqué par Foucault (2005, p.247). Les biopolitiques ont pour objectif de promouvoir et de préserver la vie, alors que les thanatopolitiques se veulent un refus du pouvoir établi par les biopolitiques et veulent plutôt promouvoir ce qui se situe à l’extérieur de cette puissance - la mort et la mise à mort — afin de susciter la réflexion chez ceux et celles qui sont confrontés à ces problématiques (Christiansen 2014, pp.1-2).

Selon Ian Bogost, cette rhétorique thanatopolitique s’immisce au sein de l’œuvre de manière persuasive, soit sous forme visuelle, auditive ou procédurale (2007, pp.28-29). Nous avons déjà vu quelques stratégies de rhétoriques visuelle et auditive au cours de cette analyse, notamment par les caractéristiques représentationnelles des soldats, les mouvements de caméra, les effets de proximité et de distance sonore ainsi que les commentaires émis par les personnages secondaires comme Bradford, mais la rhétorique du pouvoir thanatopolitique est davantage mise de l’avant de manière procédurale, c’est-à-dire à travers les règles du système. En présentant la mort des soldats comme une finalité irrévocable, cette rhétorique procédurale présente la vie des personnages comme fragile au sein de la diégèse et incite le joueur à jouer de manière prudente et attentive, ce qui n’est pas particulièrement évident pour un joueur dont l’horizon d’attente en lien avec des jeux présentant des thématiques de guerre n’est pas nécessairement conditionné pour ce genre d’expérience :

A player who plays X-COM for the first time may not fully realize the consequences of charging into an unexplored forest until one of her team members is killed in the process. By reexamining the way she conceptualizes death, the player can alter her play style to better suit the constraints of the game world. [...] Just as real-world biopolitics cross over into the virtual world, so too can thanatopolitics. In this way, virtual death can be appropriated as a form of resistance to biopower (Christiansen 2014, p.11).

Des jeux comme *EU* et *X2* contribuent non seulement à un changement d’horizon esthétique, mais également à un changement d’horizon social du joueur qui peut désormais tenter de comprendre et de réfléchir aux problématiques autour de la mort autrement qu’elle est généralement présentée. Il s’agit d’un effet des expériences vidéoludiques dites « négatives » que Bopp *et al.* soulignent également. Procéduralement, cette rhétorique de la politique de la mort — et de la faiblesse, par extension — est représentée d’abord par la perte permanente du personnage et de tout ce qui y est rattaché : compétences acquises au fil des rangs de soldat (de recrue à colonel), équipement du soldat tombé au combat et irrécupérable (armes à feu, armure, items variés), personnalisations esthétiques effectuées par le joueur. La mort d’un soldat (micro-échec) peut éventuellement résulter en l’échec de la mission si l’entièreté de l’escouade venait à périr (macro-échec). Des soldats blessés (ou, pire encore, morts) nuisent au pointage de la mission, qui lui-même influe sur le résultat du rapport mensuel et sur le financement accordé au Commandant à la fin de chaque mois selon ledit

résultat, financement qui permet notamment de recruter de nouveaux soldats (inexpérimentés, comparativement à ceux qui viennent de mourir) et de nouveaux équipements, ce qui n'aurait pas été nécessaire si tous les soldats avaient survécus. Si les troupes tombées au combat sont constamment remémorées par le Commandant lors d'une visite au mémorial la base dans *EU* et *X2* (ou lors des déplorable rapports mensuels), dans une perspective carnavalesque où la mort est représentée dans toute sa splendeur (ou laideur) sans tabou, les réactions du joueur peuvent se rapprocher d'une perspective postmoderne où la mort peut susciter plutôt la honte, le dégoût et l'horreur chez le joueur dont la volonté empathique est suffisante parce que ces émotions négatives sont intimement et ultimement liées à sa puissance cognitive contaminée par une faiblesse analytique (Kingsepp 2003, p.7).

3.2. La victoire de la faiblesse dans le sport électronique de Blizzard Entertainment

Si *Overwatch* et *Heroes of the Storm* ne semblent pas présenter des morts aussi mémorables et percutantes que dans la franchise *XCOM*, ne serait-ce que parce que la mort « non violente » ou « cartoonique » semble rejoindre un plus grand public, la faiblesse est tout de même omniprésente au sein de ces deux jeux qui font l'objet de nombreuses compétitions professionnelles de sport électronique. Malgré le fait que les développeurs du titre préfèrent l'appellation « Hero Brawler », *Heroes of the Storm*¹⁶ est un MOBA, dont l'acronyme signifie « Multiplayer Online Battle Arena ». Le MOBA a été popularisé avec l'éditeur de cartes de *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) et avec celui de *Warcraft III : Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002), où lesdits mods étaient, respectivement, connus sous le nom de « Aeon of Strife » et « Defense of the Ancients ». Ce dernier a d'ailleurs été la principale source d'inspiration lors de la création de trois jeux à part entière qui se veulent comme des suites spirituelles de ces fameux mods, soit *League of Legends* (Riot Games, 2009), *Dota 2* (Valve Software, 2014) et, bien entendu, *HotS*. Le MOBA est en fait un savant mélange de plusieurs éléments issus de quelques genres vidéoludiques, soit le jeu

¹⁶ *Heroes of the Storm* sera indiqué par l'acronyme *HotS* pour le reste de l'analyse.

d'action (contrôle d'un seul personnage), le jeu de stratégie (vue en surplomb isométrique, arborescence de compétences et arrimage ponctuel clavier-souris¹⁷) et le *tower defense* (destruction de la base ennemie et protection de la base alliée contre des ennemis contrôlés par l'intelligence artificielle). Dans *HotS*, deux équipes de cinq joueurs s'affrontent sur une carte (voir figure 8) qui comporte de deux à trois grandes allées subdivisées par des palissades et des tours qui protègent les bases (points turquoise). Chaque équipe tente de détruire la base adverse afin de gagner la partie. Afin de leur faciliter leur tâche, les joueurs pourront recruter des mercenaires qui apparaissent sporadiquement sur la carte tout au long de la partie (points bleus), escorter des vagues de sbires alliés (ou *minions*) et devront remplir les objectifs optionnels (points orange), qui changent d'une carte à l'autre, s'ils veulent augmenter leur chance de remporter la joute.



Figure 8. Dragon Shire, une carte typique de *Heroes of the Storm*.

¹⁷La nomenclature des arrimages provient du modèle HACS. Voir Therrien 2017.

Avant de débiter la partie, les joueurs devront choisir un personnage parmi la pléthore proposée, différent de celui choisi par ses coéquipiers et ses adversaires (en mode compétitif). À ce jour, on compte un peu moins de 80 héros issus des univers fictionnels des franchises à succès de Blizzard (*Warcraft*, *Starcraft*, *Diablo*, *Overwatch* et même *The Lost Vikings*); d'autres héros et d'autres cartes s'ajouteront à la liste dans les semaines et les mois à venir. Au fil de la partie, chaque héros d'une même équipe gagne de l'expérience et monte de niveau simultanément (en tuant des héros adverses, par exemple), ce qui permet à chaque joueur de choisir un Talent (aux niveaux 1, 3, 6, 10, 13, 16 et 20) qui améliore les Hâbiletés uniques à chacun des héros. Ceux-ci sont, par ailleurs, répartis sur quatre rôles bien distincts, soit *Warrior*¹⁸, *Assassin*¹⁹, *Support*²⁰ et *Specialist*²¹.

Overwatch reprend à peu près le même principe et sensiblement la même nomenclature que *HotS*, à l'exception d'*Assassin* qui est remplacé par *Offense*, de *Warrior* qui est remplacé par *Tank* et de *Specialist* qui est remplacé par *Defense*. Ici, pas de niveaux ou d'habiletés qui évoluent au fil des talents, que des compétences fixes que le joueur pourra utiliser au gré des temps de recharge (« *cooldowns* ») et une jauge qui se remplit au fil du temps et des attaques afin d'éventuellement d'activer une habileté ultime, unique à chaque personnage. Le jeu compte pour l'instant 24 héros, mais d'autres seront ajoutées par les développeurs dans les prochains mois. Lors d'une partie ou d'une manche, une équipe constituée de six joueurs doit soit attaquer (capturer un point de contrôle ou pousser un chariot d'un point A à un point B), soit défendre cet objectif afin de remporter la partie ou la manche²². Chaque joueur d'une même équipe doit choisir un personnage différent de ses coéquipiers. Tant dans *Overwatch* que dans *HotS*, les joueurs peuvent acquérir des objets cosmétiques afin de notamment personnaliser l'apparence de leurs héros. Ces deux jeux offrent aux joueurs la possibilité de

¹⁸ Héros résistants qui bloquent l'adversaire et protège les alliées.

¹⁹ Héros fragiles qui infligent beaucoup de dommages en peu de temps.

²⁰ Héros qui restent à proximité du reste des héros afin de les guérir et les renforcer.

²¹ Héros qui effectuent des tâches que les autres rôles ne font pas, comme réparer des bâtiments, créer de nouvelles unités, etc.

²² Contrairement au mode partie rapide, le mode compétitif exige de remporter un certain nombre de manches afin de remporter la partie. D'une manche à l'autre, les équipes passeront de l'attaque à la défense, et vice versa.

jouer des personnages variés sur le spectre de la puissance/faiblesse, particulièrement au niveau représentationnel et au niveau ludique (pouvoirs effectif et expérientiel). La plupart du temps, cette classification du plus faible au plus fort estime la pertinence de ces personnages dans une composition d'équipe comparativement à l'équipe adverse, en fonction de l'ensemble des statistiques et des choix effectués par la communauté de joueurs. À travers ce corpus d'œuvres, l'analyse se concentrera sur les effets des choix stratégiques et des choix de design des personnages faibles dans l'expérience des sports électroniques.

3.2.1. Choisir son héros pour soi ou pour les autres ?

Au premier regard, le choix d'un personnage par un joueur semble reposer à la fois sur la cohésion et la compétition, de manière à ce que la puissance de chaque personnage allié vienne pallier la faiblesse des autres membres de l'équipe, tout en supplantant la faiblesse des adversaires. D'une certaine manière, au moment d'effectuer un choix éclairé, un joueur expérimenté aura assimilé depuis longtemps le principe de la différenciation orthogonale d'unités, appelée également « triangularisation » ou « design orthogonal d'unités », qui consiste à équilibrer les différentes unités d'un jeu afin que chacune ait des capacités différentes des autres ainsi que ses propres forces et faiblesses où, par exemple, le guerrier bat le magicien, le magicien bat le roublard et le roublard bat le guerrier (Juul 2005, pp.107-108). À la base, ce modèle s'applique surtout pour des jeux misant exclusivement sur les affrontements entre joueurs, mais dans *Overwatch* et *HotS*, la coopération entre les avatars est bien entendu tout aussi importante. Dans ce cas-ci, il serait plutôt question d'un rapport d'entraide plutôt que d'un rapport de domination. Toutefois, lorsqu'il est question des jeux d'équipe, les deux modèles cycliques semblent entrer en collision. Similairement à une roue de vélo, si une partie du disque de l'équipe des Bleus venait à s'affaisser, parce que la coopération entre les joueurs n'est pas optimale, celle-ci devra redoubler d'efforts (augmenter son pouvoir corporel) pour remporter la joute ou tout simplement déclarer forfait face à la solide roue de l'équipe des Rouges.

Comme nous le mentionnions plus haut, les développeurs mettent à la disposition des joueurs des personnages aux pouvoirs ludiques variables, mais plusieurs facteurs liés à la

puissance entrent en ligne de compte et peuvent compromettre la puissance ludique de ces derniers, soit l'expérience antérieure de jeux similaires, le talent natif (ou pouvoir corporel, pour reprendre notre nomenclature) et la présence d'autres joueurs (Adams 2010, pp.339-340). Dans sa thèse de doctorat portant sur le genre vidéoludique, Arsenault explique que l'expérience antérieure de jeux similaires se rapporte à la compétence générique : « Au niveau esthétique, elle lui permet d'apprécier les variations à l'intérieur des conventions du genre ; au niveau fonctionnel, elle lui permet d'entrer dans le jeu, d'accéder aux contenus, et joue un large rôle dans la mise en phase performative » (2011, p.271). Deux types d'incertitude peuvent alors émerger quant à l'expérience antérieure de jeux appartenant au même genre, garante d'une intersection entre les niveaux ludique et interindividuel de la faiblesse vidéoludique, soit l'incertitude liée aux performances (Costikyan 2013, pp.71-72) et l'incertitude liée à l'imprévisibilité des autres joueurs (*ibid.*, p.80), dans le cas de jeux multijoueurs. Ainsi, le joueur qui choisira un personnage considéré comme faible au niveau ludique, même s'il exige une maîtrise corporelle exceptionnelle pour compenser la faiblesse de l'avatar, sera bien souvent sous-estimé et aucunement pris au sérieux, tant par ses adversaires que par ses coéquipiers qui sont incertains, ce qui constitue une faiblesse au niveau du pouvoir social. Autrement dit, les autres joueurs croient souvent, par défaut (et jusqu'à preuve du contraire) que le joueur qui choisit un personnage faible ne possède pas le pouvoir corporel nécessaire pour pallier la faiblesse ludique de l'avatar. Dans *HotS*, par exemple, les insultes sont malheureusement nombreuses en début de partie à l'égard du joueur qui aura décidé de prendre Murky ou Abathur ; certains coéquipiers négatifs iront même jusqu'à tout simplement cesser de jouer ou à se laisser mourir aux mains de l'adversaire. À l'inverse, si le joueur réussit à se prouver auprès de ses pairs, il se pourrait bien qu'il gagne leur admiration et du capital ludique par le fait même en jouant avec des avatars.

Le pouvoir social issu du capital ludique est intimement lié au pouvoir corporel et démontre une connaissance aigüe de l'œuvre vidéoludique chez le joueur qui va bien au-delà de l'œuvre elle-même et qui provient notamment des forums de discussion et des guides qui mettent en lumière les stratégies les plus employées actuellement (Consalvo 2007, p.38). Bien que *HotS* et *Overwatch* offrent à la communauté la possibilité de consulter les statistiques de chaque joueur (victoires, défaites, héros joués, etc.), il nous semble normal que certains

puissent douter des capacités du joueur, ne serait-ce que parce qu'un grand nombre d'heures passées à jouer avec le même personnage, même s'il dénote un certain capital ludique chez celui-ci, n'est pas nécessairement tributaire d'un grand pouvoir corporel. Par ailleurs, puisque ce sont des jeux multijoueurs, des correctifs sont apportés régulièrement et modifient considérablement l'expérience et l'équilibre entre les personnages (sur lequel nous reviendrons plus loin), exigeant des joueurs de réapprendre périodiquement certaines spécificités du jeu. Le doute, l'incertitude ou tout autre sentiment négatif ressenti devant le choix « hasardeux » d'un personnage de la part d'un joueur s'apparente à l'anxiété qui peut émerger lorsque le joueur est vulnérable dans une situation qui n'est pas considérée *a priori* comme faisant partie d'une expérience optimale et qui pourrait nuire au *flow*.

Ces sentiments entreront en conflit avec trois forces esthétiques du sport électronique qui sont au cœur de la motivation du joueur. Outre la tension entre compétences et difficultés que nous avons déjà exposée au chapitre précédent, un débalancement de ces trois forces semble contribuer à cette pression que ressentent les joueurs dans leur désir de performer, suivant Josefine Fahlström et Emma Matson, dans leur article « Preventing Toxic Behaviour Through Game Mechanics » (2014). Puisque le sport électronique est intimement lié à la culture hégémonique, la compétitivité, l'individualisme et les enjeux élevés (2014, pp.18-20) reposent, de près ou de loin, sur les cadres publicitaires du bellicisme, du fantasme de puissance et l'antagonisation. La première force esthétique se réfère à la motivation du joueur de remporter la partie tout en éliminant l'équipe adverse. La seconde se réfère au désir personnel d'accroître sa puissance en tant qu'individu plutôt qu'en tant qu'équipe. Quant à la troisième, elle émerge lorsqu'un joueur allié commet une erreur qui nuit à l'entièreté de l'équipe, antagonisant alors tant ce joueur qui aura pris une mauvaise décision que l'équipe adverse. Ces trois forces s'opposent et se complémentent. Le choix d'un personnage dans le but de performer individuellement peut nuire, d'une part, aux enjeux de la partie si le joueur est inexpérimenté avec ledit personnage — ou faible au niveau corporel et social — ce qui l'amène à commettre un grand nombre d'erreurs et, d'autre part, à la compétitivité des autres joueurs si les échecs et la mort répétée de ce même personnage mènent inévitablement à la défaite de l'équipe (*ibid.*). Selon ses expériences antérieures et le type d'expérience qu'il recherche au moment de jouer, chaque joueur s'engage évidemment à échouer de temps à

autre et à ressentir une certaine douleur, rarement ou souvent, mais les jeux compétitifs font probablement partie des œuvres où l'échec constitue la finalité la moins souhaitable. La motivation du joueur à choisir tel ou tel personnage, considéré comme faible au niveau ludique, semble alors provenir d'un désir qui va au-delà de la simple performance dominante mise de l'avant dans les pratiques sportives.

3.3.2. Une césure dans les stéréotypes et les conventions du genre

Dans son article sur l'identification vidéoludique, Adrienne Shaw estime que dans une œuvre où la possibilité de choisir un personnage est offerte au joueur, ce dernier effectuera son choix pour des raisons identificatoires — donc une proximité représentationnelle et narrative entre l'avatar et le joueur — tant et aussi longtemps que les capacités ludiques (ou stratégique, tel que nommé par l'auteure) ne sont pas compromettantes pour la performance (Shaw 2011, p.9). Toutefois, comme nous l'avons démontré au chapitre précédent, il est plutôt difficile de séparer le niveau représentationnel du niveau ludique de l'intersectionnalité chez certains personnages qui présentent une dichotomie entre ce qu'il est censé représenté selon ses capacités et entre ce qu'il est censé faire selon son apparence. Cette transformation ou ce détournement des caractéristiques peut cependant nuire aux compétences génériques du joueur si l'œuvre présente des mécaniques, des motifs ou des lieux communs qui n'appartiennent pas au FPS ou au MOBA. Les compétences génériques sont des compétences « acquises dans un genre de jeu », mais qui ne peuvent être transposées dans d'autres genres, malgré un important nombre de similitudes (Arsenault 2011, p.269). Une transgression des conventions génériques peut mener à un changement d'horizon ultérieurement chez l'utilisateur — en lien avec un genre vidéoludique spécifique — et à un élargissement éventuel de son répertoire de compétences génériques, ce qui nous semble particulièrement important pour l'analyse de la faiblesse dans ce corpus, compte tenu du fait que ces jeux présentent certains personnages loin des conventions génériques du FPS et du MOBA. Ceci étant dit, l'adorabilité, définie ici par Carl Therrien et Joyce Goggin, semble être la caractéristique qui contrevient le plus aux déterminants de la masculinité militarisée, particulièrement dans des jeux compétitifs où le plus musclé et le plus menaçant finit généralement par remporter la partie :

The miniature aspect and exaggerated facial features of Kiddles are distinctive traits that came to be associated with cuteness in our culture. The word “cute” itself derives from “acute”, but in becoming aestheticized and popularized it lost the connotation of “sharp” or “shrewd”, and came to refer to prettiness usually associated with smallness. In the 1940s, ethnologist Konrad Lorenz suggested that certain physical attributes in “cute” infants or animals evoke emotional responses from others, and he compiled a list of eight physical attributes that signify cuteness, namely: inappropriate head size in comparison to the body; large protruding forehead in comparison to the rest of the face; small limbs; rounded body shape; soft body surfaces; round, chubby cheeks; clumsiness (1943) (Therrien et Goggin 2016, pp.62-63).

Comme le notent Therrien et Lefebvre (2017, p.7), l’adorabilité se rapporte à la culture *kawaii*, qui signifie simplement adorable en japonais. Puisque ces anomalies physiques sont naturellement associées à la vulnérabilité des enfants et implicitement à leur incapacité de survivre par eux-mêmes dans un environnement dangereux, la faiblesse représentationnelle intrinsèque à ce cadre publicitaire est plus qu’évidente. Malgré les apparences et le fait qu’elle soit traditionnellement destinée à un public infantile, l’adorabilité n’a pourtant pas perdu de son côté astucieux et cruel que l’on associait étymologiquement au mot d’origine. Il est aussi intéressant de constater que le mot *kawaii* se rapproche phonétiquement du mot *kowai*, qui peut à la fois signifier « effrayant » ou « apeuré » en japonais. Tant les développeurs que les joueurs misent justement sur la perception erronée d’autrui afin de représenter une créature rondelette et inoffensive comme un être terrifiant qu’on ne devrait pas sous-estimer, obligeant les autres joueurs à réévaluer les schèmes mentaux liés aux attentes et aux conventions génériques de tels jeux²³. On retrouve plusieurs cas notables de personnages qui sont faibles et non-conventionnels au niveau représentationnel et/ou ludique, tant dans *HotS* que dans *Ovewatch*. La maîtrise des capacités ludiques extraordinaires ou limitées de ces personnages exige une grande puissance tangible chez le joueur, tant au niveau des réflexes que des connaissances des mécaniques de jeu (ou capital ludique), mais le pouvoir social acquis n’en est que plus grand au final. La quasi-totalité des représentants de la classe *Specialist* dans *HotS*

²³ Il est ici question du processus *bottom-up* du cercle heuristique de la jouabilité qui supprime le processus *top-down* lorsque l’expérience vidéoludique est si différente des conventions esthétiques et génériques que le joueur doit réévaluer ses schèmes mentaux à partir de ce qu’il perçoit, plutôt que d’appliquer les schèmes à ce qui se passe à l’écran pour y faire du sens (Perron 2006, pp. 63-64), ce qui, dans le cas de notre analyse, amène le joueur à vivre une expérience non-optimale.

sortent du lot non seulement au niveau représentationnel, mais également au niveau ludique, puisqu'ils obligent le joueur à jouer d'une manière complètement atypique par rapport au triptyque classique des MOBA ou des jeux de rôles en ligne : les *Assassins* éliminent l'adversaire, les *Warriors* bloquent l'adversaire tout en protégeant son équipe et les *Supports* guérissent leurs alliés. Ceci étant dit, nous ne présenterons que quelques-uns des exemples les plus pertinents pour cette analyse.

Comme nous le disions plus haut, Murky et Abathur (voir figure 9) sont les deux héros qui possèdent le moins de points de vie au premier niveau (720 et 713, respectivement). Au lieu de mourir normalement, de devoir attendre de 15 à 65 secondes (selon le niveau du personnage) et de réapparaître à sa base, Murky a la capacité de placer un œuf où bon lui semble sur la carte et de ressusciter après 8 secondes à partir de cet œuf. Ce talent particulier, unique à l'adorable bébé Murloc, le rend particulièrement agressif (et agressant) pour ses adversaires, puisqu'il peut notamment les empêcher de contester un objectif rapidement, de même que ralentir la progression des vagues de sbires ennemis. Par contre, si un héros adverse venait à détruire l'œuf, Murky devra se soumettre aux mêmes conditions funestes que les héros « normaux » au moment de son exécution. Quant à Abathur, même si ses traits exagérés et disproportionnés de larve machiavélique se rapportent plus au régime de la frayeur qu'à celui de l'adorabilité, il se tient toujours à l'écart et produit, de son cocon, diverses modifications qui aident ou nuisent aux autres joueurs : réparation des bâtiments, boucliers protecteurs, mines antipersonnelles invisibles, etc. Étant donné qu'il est extrêmement rare, voire carrément impossible, que ces deux héros s'impliquent directement dans les batailles et puissent, à eux seuls, éliminer un adversaire (ou aider leurs coéquipiers à le faire), le joueur doit en quelque sorte sortir des sentiers battus des conventions génériques de puissance ludique du MOBA afin d'exceller corporellement. Il existe également d'autres héros dont la puissance ludique et représentationnelle répond aux conventions de la masculinité militarisée, mais qui sont si complexes à maîtriser qu'ils requièrent de la part du genre des compétences extragénériques, comme le cas des Lost Vikings et de Cho'Gall (voir figure 9).



Figure 9. Murky (haut gauche), The Lost Vikings (bas gauche), Abathur (milieu) et Cho'Gall (droite) dans *Heroes of the Storm*

Le(s) premier(s) héros requiert une micro-gestion anormale pour un MOBA, le joueur ne contrôlant pas un, mais bien trois guerriers scandinaves à la fois, un peu comme dans un jeu de stratégie en temps réel : « Il s'agit essentiellement de contrôler ses unités pour optimiser le résultat d'un combat. [...] La micro-gestion concerne aussi la manière d'engager le combat, notamment en dirigeant ses armées pour attaquer les flancs » (Dor 2010, pp.46-47). Pour reprendre la métaphore des roues de vélo énoncée plus haut, le joueur qui joue les Lost Vikings doit s'assurer que la « petite roue » de coordination interne ne nuise pas à la « grande roue » de la coopération au sein de l'équipe. Quant à Cho'Gall, bien qu'il s'agisse d'un seul personnage, il sera contrôlé par deux joueurs à la fois : l'un d'eux, « Cho » le *Warrior*, dirigera les mouvements du personnage dans l'environnement et lancera des attaques au corps-à-corps à ses adversaires, alors que l'autre, « Gall » l'*Assassin*, s'occupera des attaques à distance. Même si la puissance ludique de l'ogre à deux têtes est divisée entre les joueurs, dénotant alors une faiblesse des deux côtés, Gall demeure le personnage idéal pour un joueur débutant dont le pouvoir corporel et le capital ludique insuffisants ne lui permettraient pas de vivre une expérience optimale s'il avait décidé de jouer un héros « normal » ; en décidant où il doit aller et quand, le joueur qui joue Cho lui fait en quelque sorte office de mentor.

Par ailleurs, certains héros d'*Overwatch* repoussent les limites représentationnelles et ludiques liées aux conventions génériques des jeux de tir à la première personne et, plus généralement, aux stéréotypes de la culture hégémonique de la masculinité militarisée. Bien qu'il y ait de grisonnants soldats aigris, des assassins arborant des masques de squelettes et des femmes fatales hypersexualisées, comme c'est déjà le cas dans plusieurs autres productions vidéoludiques d'envergure, la liste des héros de ce jeu de tir en ligne n'en demeure pas moins variée. Outre la quasi-parité ethnique et genrée au sein des 24 personnages présentement disponibles²⁴, on retrouve un personnage féminin lesbien, Tracer, qui est la figure de la proue du jeu²⁵, une héroïne à la musculature impressionnante, Zarya (voir figure 8), qui occupe la fonction de Tank et qui est devenu un symbole de résistance LGBTQ en Russie (D'Anastasio 2016), une jeune hacker mexicaine, Sombra (voir figure 10), ainsi qu'une jeune *gamer* professionnelle, D.Va, qui est devenu un symbole de la lutte féministe en Corée du Sud (Deyo 2017). Par ailleurs, ces dernières s'éloignent considérablement des stéréotypes des technophiles masculins corpulents. C'est toutefois au niveau ludique que deux des personnages, Ana (voir figure 8) et Doomfist, se démarquent des conventions des jeux de tirs à la première personne.

²⁴ En date de juillet 2017, on compte 11 femmes, 12 hommes et un robot asexué. Quant à l'ethnicité des personnages, seuls 9 personnages, soit tout juste un peu plus du tiers de la liste, sont caucasiens.

²⁵ Tracer est présente à la fois sur la couverture de l'édition « Game of the Year » sortie en 2017 (nommée « Origins Edition » à la sortie du jeu en 2016) et sur le logo de la Overwatch League, la ligue officielle de *Overwatch* gérée par Blizzard Entertainment. Si l'orientation sexuelle de Tracer n'est pas explicitée dans le jeu lui-même, la bande dessinée numérique « Reflections » (Chu et Montllò, 2016) montre l'héroïne en relation avec une dénommée Emily.



Figure 10. Image issue de la présentation de Jeff Kaplan, développeur d'*Overwatch*, au D.I.C.E. Summit 2017. De gauche à droite : Ana, Symmetra, Zarya, Mei, Sombra.

Outre son apparence peu conservatrice d'Égyptienne âgée, borgne et mère d'un autre personnage jouable (Pharah), Ana est un héros de type Support qui guérit ses alliés et blesse ses ennemis à l'aide de son fusil sniper et de ses grenades. Si ses ennemis se font éclabousser par l'explosion chimique, ils ne pourront être guéris de quelque façon que ce soit pendant un court délai. À l'inverse, les alliés recouverts de jus de guérison regagneront leurs points de vie plus rapidement, que ce soit par le biais de compétences ou de trousse de premiers soins. Il est plutôt rare de voir, dans un jeu où le but est d'éliminer l'adversaire, les figures de la préservation et de la neutralisation associées à une seule et même mécanique. Comme le note Heather Alexandra dans son article qui met Ana en relation avec les conventions du AAA, sa faiblesse représentationnelle n'est pas nécessairement paradoxale à sa puissance expérientielle, mais la faiblesse effective y est tout de même liée, notamment par son manque de mobilité qui l'empêche de se nicher à certains endroits comme les autres snipers du jeu :

What does this tell me about Ana? Well, it tells me that she is protective. It covers the motherhood angle nicely by giving her a primary mode of interaction that is largely about healing and helping others while also allowing her to focus on threats and take them out if needed. The fact that her healing method makes a good partner to Pharah is

also a plus, reinforcing the mother/daughter relationship within gameplay itself. The fact that she cannot do burst damage the same way as Hanzo or Widowmaker speaks to her age; applying a damage over time effect might as well be one of the closest ways games have to representing age or aging outside of literal clocks and timers (Alexandra 2016).

Bien qu'il constitue, une fois de plus, l'exemple parfait — et déjà bien ancrée dans la culture de la masculinité militarisée — du vilain qui n'est pas caucasien, Doomfist est sans doute le personnage qui s'éloigne le plus des conventions des jeux de tir, mais qui, étonnamment, se rapproche de la tradition des jeux de combat. S'il ne fait aucun doute que l'hybridité générique est inévitable, même dans des genres aussi cristallisés que le *first-person shooter* (Arsenault 2011, p.108), elle n'en demeure pas moins surprenante, surtout dans des genres vidéoludiques où les compétences génériques sont aux antipodes. Toutes les nombreuses références au sein des dialogues et les capacités de Doomfist, à l'exception des projectiles balistiques qui émergent de sa main gauche, sont des attaques au corps-à-corps dont la nomenclature et l'agentivité reprennent les thématiques et les lieux communs des jeux de combat comme *Street Fighter V* (Capcom 2016) : le « *Rising Uppercut* » qui est ni plus ni moins un uppercut, le « *Rocket Punch* » qui propulse le héros et donne un coup de poing à l'adversaire qui est alors projeté, le « *Seismic Slam* » où le héros se précipite sur l'adversaire et lui donne un puissant coup de coude qui assomme momentanément ce dernier et le « *Meteor Strike* », la capacité ultime du combattant qui élève celui-ci dans le ciel avant de venir s'écraser et éliminer tout adversaire se trouvant dans le « cratère du météorite ». La faiblesse de Doomfist est cependant très subtile, puisqu'il est puissant au niveau représentationnel, ludique et même narratif²⁶. C'est au niveau du pouvoir corporel intrinsèque aux compétences génériques du joueur que la faiblesse se manifestera, le joueur de *Overwatch* n'étant peut-être pas habitué aux mécaniques des jeux de combats, surtout s'il doit combattre à mains nues dans une joute virtuelle où tout le monde possède une arme à feu. Le joueur est ainsi forcé, à force de pratique, de peine et de misère, d'apprendre les rudiments des jeux de combats et d'ainsi élargir son horizon d'attente par rapport au genre du *first person shooter* en même temps que son répertoire d'actions. Cette diversité, ce renversement et cette inclusion au sein des

²⁶ Bien qu'il ne soit pas caucasien, Doomfist est un gargantuesque nigérien musclé qui est le chef du groupe terroriste Talon, redouté par les agents d'*Overwatch*.

conventions permettent à la fois de critiquer la norme et de renforcer la cristallisation du genre auquel l'œuvre appartient, en procédant d'une manière similaire à la parodie, comme le suggère Gabrielle Trépanier-Jobin dans sa thèse sur le rôle de celle-ci dans la dénaturalisation des stéréotypes de genre :

La fonction régénératrice de la parodie s'accompagne d'une fonction plus conservatrice, soit celle de réaffirmer le caractère canonique d'une convention et celle d'ajouter cette œuvre au carnet de route du genre parodié. Même la plus critique des parodies prouve par sa seule existence que le genre ciblé détient suffisamment d'importance pour être parodié et rajoute une pierre à son édifice (Trépanier-Jobin 2013, p.121).

En parodiant les clichés de manière grossière ainsi que les mécaniques et les représentations traditionnelles propres aux jeux de combat et aux jeux de tir, le joueur comprend que le genre n'est pas immuable ou contraint à se référer à lui-même. C'est en fait un système sémiotique et esthétique en perpétuelle innovation, obligeant le joueur à constamment réévaluer son horizon d'attente devant un nouvel objet dont certaines caractéristiques précipitent le processus de transformation du genre (*ibid.*, p.244), comme une vieille femme racisée qui va l'encontre du jeune homme blanc traditionnel, sans toutefois « dissoudre complètement [ou] restructurer en profondeur » les catégories de genre (*ibid.*, p.123). Puisque la faiblesse est, d'abord et avant tout, un mouvement de résistance envers l'hégémonie de certains paradigmes de design, qu'ils soient liés à un genre ou non, Cho'Gall, Lost Vikings, Murky, Abathur, Ana et Doomfist constituent alors des personnages faibles en ce sens où ils résistent à la puissance conventionnelle du MOBA et du FPS, tout en élargissant les possibilités de conventions ultérieures pour y glisser « l'inclusivité et l'ouverture d'esprit qui mènent inévitablement à la diversité » (Kaplan 2017, notre traduction). À ce sujet, même si Jeff Kaplan, développeur de *Overwatch*, réfute toute rhétorique politique qui aurait été intégrée volontairement dans le jeu par l'équipe de développement, il est évident que l'inclusivité comporte une dimension politique intrinsèque, aussi peu extrême soit-elle. (D'Anastasio 2017) La dimension politique de *Overwatch* permet non seulement de changer l'horizon esthétique du joueur, mais aussi son horizon social, un peu comme le fait également la parodie, par des rhétoriques tout aussi visuelles que procédurales et auditives :

Pour autant que l'on conçoive le « politique » comme étant ce qui suppose le consensus, la communication et la réduction des ambiguïtés ou encore, ce qui implique la contestation, le rejet ou la remise en question des normes partagées, nous pourrions dire que la parodie comporte une dimension politique. En effet, la parodie fonctionne, d'une part, sur la base d'un partage de connaissances et, d'autre part, sur la base d'une réinterprétation de certaines conventions esthétiques qui se rattachent à des visions du monde, des valeurs ou des normes sociales (Trépanier-Jobin 2013, p.147).

Mécaniquement parlant, l'introduction de ces personnages peut également causer un changement d'horizon chez l'adversaire qui n'est pas certain de comprendre toute l'étendue de ce nouvel objet *a priori*, mais qui peut cependant amener un mouvement de résistance chez certains joueurs dont le pouvoir corporel et le capital ludique ne permettent pas de comprendre ni l'utilité ni la cohésion de ces héros non conventionnels au sein d'une équipe ni la manière de contrer certains de ces héros dans une optique de compétition. Autrement dit, le joueur a tendance à réagir négativement devant ce qui va à l'encontre de ses habitudes et cette négativité peut malheureusement se propager sur les autres joueurs.

3.3.3. Toxicité, *metagame* et équilibre de la faiblesse

L'expérience de la toxicité est malheureusement omniprésente au sein des communautés de jeux compétitifs comme *HotS* et *Overwatch*. Le terme «toxicité» fait référence à des relations interpersonnelles malsaines extrêmement corrosives qui peuvent avoir un impact particulièrement négatif sur notre expérience, que ce soit en jeu ou dans la réalité, ce qui peut, très souvent, mener à des attitudes dysphoriques de notre part qui, elles-mêmes, peuvent être toxiques, et ainsi de suite. Même si l'article de Fahlström et Matson se concentre sur la communauté de *League of Legends*, soit disant l'une des communautés de joueurs les plus toxiques qui soit, leur définition peut généralement s'appliquer à n'importe quel jeu multijoueur en ligne qui contient une option de clavardage textuel ou vocal :

The term "Toxic Behaviour" was coined in recent years and can be applied to any kind of relationship between two beings. It is usually used in reference to someone acting "unsupportive, draining, unrewarding, stifling, unsatisfying and often unequal" [...]. In

online gaming, Toxic Behaviour tends to include behaviours like unjustified rage, threatening, racial and/or sexual insults and harassment directed towards both new and experienced players alike. (Fahlström et Matson 2014, p.1).

Comme le démontrent les auteures, la toxicité chez un joueur peut être causée par cinq facteurs différents, certains étant plus récurrents que d'autres (voir figure 11). Outre le vol de victimes (« *stealing kill* ») qui ne s'applique pas à la réalité de *Overwatch* et *HotS*, une erreur de la part du joueur ou d'un coéquipier menant à la mort d'un ou plusieurs personnages, des lacunes dans le travail d'équipe ainsi qu'un joueur qui n'effectue pas les tâches associées à son rôle ou qui cesse tout simplement de jouer²⁷ font partie des raisons qui amènent le joueur à être toxique, tant à l'égard de son équipe qu'à l'égard de l'équipe adverse. (*ibid.*, p.17)

Reason for Toxic Behaviour

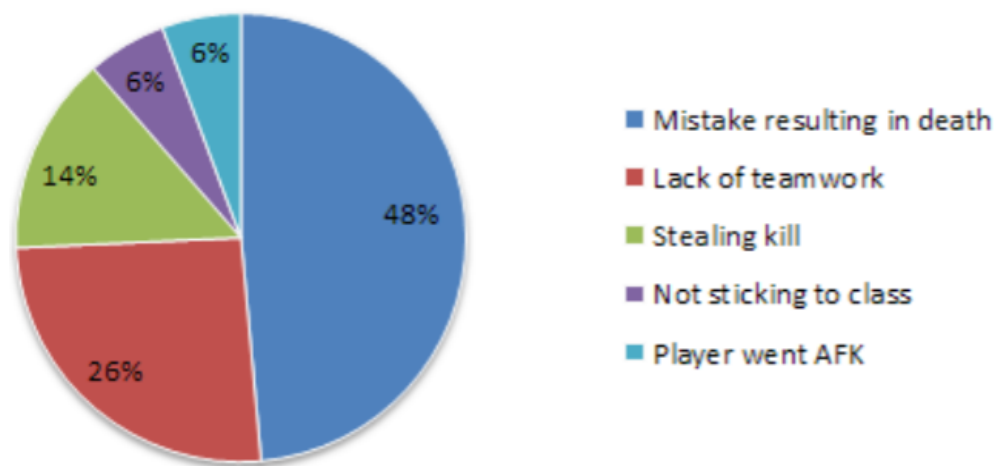


Figure 11. Diagramme de la proportion des facteurs menant à la toxicité (Fahlström et Matson 2014, p.17)

Si l'évitement de la mort est généralement souhaitable, les raisons pouvant causer la toxicité et associées aux rôles et à la coopération lacunaire sont toutefois liées à un jugement

²⁷ « AFK » est un acronyme qui signifie « *away from keyboard* », ce qui peut se traduire littéralement par « loin du clavier ».

erroné intrinsèque à un faible capital ludique et à une faiblesse corporelle chez les autres joueurs. Ainsi, un joueur débutant qui ne saisit absolument pas le fonctionnement d'un personnage non conventionnel aura souvent tendance à critiquer et à devenir particulièrement agressif envers le joueur qui contrôle ce dernier parce que son capital ludique limité ne lui permet pas de comprendre toute la complexité d'un personnage comme Murky ou Abathur. Dans *Overwatch*, il est possible pour un joueur de changer de personnage à chaque fois qu'il meurt ou qu'il se trouve dans sa base. Il arrivera donc qu'un joueur se fasse insulter par ses coéquipiers — avant même que la partie ne commence ou tout au long de celle-ci — si ces derniers estiment que le héros choisi n'est pas efficace dans la situation actuelle ou si le héros est considéré comme « *off-meta* ». La toxicité se veut en quelque sorte comme un second mouvement de résistance, agressif et qui veut aller à l'encontre du premier mouvement de résistance aux conventions de la masculinité militarisée, ce dernier étant hors de toute cohésion d'équipe et de capacités ludoreprésentationnelles traditionnelles, notamment parce que les joueurs professionnels qui ont le plus de visibilité ne font habituellement pas ce genre de choix de personnages et définissent ce que l'on nomme « la méta » dans le jargon des joueurs. Comme nous l'expliquions plus haut, le capital ludique va bien au-delà d'une connaissance aigüe des mécaniques du jeu et s'étend jusqu'à ce que Stephanie Boluk et Patrick LeMieux définissent comme le « *metagaming* », ou « métajeu », qui comprend non seulement les règles internes, mais également tout ce qui est à propos, périphérique et au-delà du jeu lui-même. (2016, p.315) Les deux auteurs citent Richard Garfield (2000, pp.17-20), créateur du célèbre jeu de cartes *Magic : The Gathering* (1993), qui distingue quatre catégories de métajeu, soit « ce que le joueur apporte au jeu », « ce que le joueur reçoit du jeu », « ce qui se passe entre les parties » et « ce qui a lieu pendant le jeu autre que le jeu lui-même ». (Boluk et LeMieux 2016, p.318, notre traduction).

Respectivement, dans le cas des deux jeux de Blizzard, la première catégorie se rapporte au pouvoir tangible (compétences corporelles et équipement nécessaire à la pratique du jeu) ; la seconde se réfère au classement dans le « Hero League » et/ou « Team League » (*HotS*) ou lors d'une saison en mode compétitif (*Overwatch*) ainsi qu'au statut social qui en découle (ou pouvoir social) ; la troisième est liée à la préparation et à l'élaboration de stratégies entre les parties, notamment en consultant divers guides stratégiques ou forums de

discussion relatifs aux pratiques courantes, ce qui contribue au capital ludique ; la quatrième correspond aux conditions environnementales, c'est-à-dire ce qui se passe autour du joueur pendant qu'il joue, notamment les insultes entre joueurs ou un événement réel qui brise les frontières du cercle magique et interrompt la partie. Ceci étant dit, la troisième caractéristique, qui fait coïncider la connaissance avec l'historique des stratégies dominantes, les tendances professionnelles et les compositions d'équipe conventionnelles (*ibid.*, p. 319; Donaldson 2015, p. 11), semble la source principale de discordance dans les jeux multijoueurs, propageant alors la toxicité qui témoigne d'une faiblesse au niveau interindividuel, tant chez le joueur qui ignore le rôle d'un personnage précis dans la cohésion de l'équipe que chez les autres joueurs qui ne savent pas comment adapter leurs stratégies en fonction de ce même personnage. Paradoxalement, le propre du *metagaming* est que la plupart de ces règles sont à la fois implicites et temporaires. Les développeurs recalibrent périodiquement la puissance ludique des héros afin de s'assurer qu'il n'y ait pas de stratégies dominantes considérées implicitement comme la norme par les joueurs qui détiennent le plus de capital ludique (commentateurs, joueurs professionnels, auteurs de guides stratégiques, etc.). S'il n'y avait qu'une seule stratégie dominante, l'expérience compétitive deviendrait éventuellement injuste et déséquilibrée (Adams 2010, p.334). Certains joueurs tentent parfois de briser ces règles, ce qui peut être mal vu par une partie de la communauté au départ, mais cela peut ultimement devenir une nouvelle façon de jouer acceptée par cette dernière (Foo et Koivisto 2004, p.247). Bref, l'équilibre des conventions et des normes, entre l'innovation et l'établissement, est au cœur de la tension entre faiblesse et puissance dans le sport électronique, tant du côté amateur que du côté professionnel, ou même chez les joueurs qui aspirent à le devenir et contribution à l'évolution du genre vidéoludique, qu'il s'agisse du MOBA ou du FPS.

3.3. Résumé du chapitre

Dans le cadre des analyses effectuées au cours de ce chapitre, il a été démontré que l'expérience de la faiblesse fait partie intégrante de la série *XCOM* et des jeux compétitifs de Blizzard, même si cette faiblesse n'est pas particulièrement évidente à première vue, où la violence et la suprématie sur l'autre sont des lieux communs de ces œuvres. Similairement à la biopolitique qui a progressivement évincé la thanatopolitique dans notre société

contemporaine, la puissance vidéoludique apparente tente désespérément de cacher la faiblesse, alors que cette dernière infecte progressivement le pouvoir et finit par démasquer ses artifices, notamment par l'impossibilité d'agir ou de remédier à la mort permanente dans *Enemy Unknown* et *XCOM 2* et par une introduction de personnages non conventionnelles au niveau représentationnel ou ludique dans *Overwatch* et *HotS*. Généralement considérée comme indésirable par une majorité de joueurs, la faiblesse suscite dysphorie plutôt qu'euphorie chez ceux-ci, ce qui en amène parfois certains à devenir agressifs à l'égard de certaines œuvres éprouvantes. Ceci étant dit, une vision à la fois utopique et dystopique de la faiblesse semble alors émerger et on remarque un certain paradoxe entre l'apport initial de celle-ci à l'expérience vidéoludique et les conséquences à long terme sur les expériences. D'un côté, l'intersectionnalité vidéoludique – la faiblesse qui s'oppose à la puissance de la masculinité militarisée - offre un apport plutôt positif quant au regard du joueur face aux œuvres passées, présentes et futures, au sens où elle permet une inclusivité effervescente de personnages qui ne sont pas que de simples hommes blancs cisgenres hétérosexuels, offre une plus grande variété des mécaniques de jeu et amène l'utilisateur à se questionner sur la dimension éthique du triptyque « tuer-commander-conquérir »; dimension généralement imperceptible dans les productions vidéoludiques dites AAA. De l'autre côté, la présence d'éléments discordants avec la masculinité militarisée ou des conventions admises au sein des communautés de jeux compétitifs engendre des réactions violentes de la part de joueurs qui veulent renforcer l'hégémonie culturelle, que ce soit au niveau textuel dans les forums de discussion et dans le clavardage en-jeu ou au niveau verbal dans les chats vocaux. Si nous avons institué dès le départ que la faiblesse et la puissance constituent les deux pôles d'un même spectre de possibilités, et que leur coexistence est insécable, la montée de la faiblesse comme paradigme de design progressiste semble cependant avoir établie, malgré elle, une frontière de plus en plus définie entre l'intersectionnalité vidéoludique et la masculinité militarisée, ce qui renforce aussi bien l'ascension de la faiblesse — qui se fait de plus en plus présente — que la dominance de cette culture où le soldat musclé est roi et maître.

Conclusion

Tout au long de ce mémoire, nous avons cherché à définir la faiblesse et à comprendre son impact sur l'expérience optimale du joueur, parfois défini en lien avec le *flow* et parfois défini en lien avec la non-toxicité. Un nombre important d'études sur les représentations de la puissance vidéoludique a déjà été effectué, tant dans les discours publicitaires que dans les œuvres elles-mêmes, mais celles-ci ne s'attardent pas à l'impuissance, au revers de la médaille des fantasmes de puissance si présents dans l'industrie vidéoludique contemporaine. Certains des travaux universitaires effectués sur notre sujet présentent des résultats quantitatifs de représentations qui vont à l'encontre des conventions de la masculinité militarisée, mais elles n'expliquent pas ses effets et ses manifestations a priori négatifs sur la gratification du joueur.

Le premier chapitre nous a permis de définir la faiblesse inhérente à la puissance. Les textes d'Umberto Eco sur le mythe de Superman et de Brian Attebery sur le surhomme dans la littérature de science-fiction dressent respectivement un portrait du héros puissant comme un être supérieur qui ne se soucie guère du commun des mortels, témoignant d'une certaine passivité. Plusieurs problèmes ressortent de cette supériorité, notamment son immuabilité et son incapacité à se reproduire, ce qui va à l'encontre du principe darwinien de sélection naturelle, ainsi que la nécessité du superhéros d'avoir un double humain afin de captiver le lecteur/spectateur/joueur. Or, toutes les caractéristiques nommées témoignent d'une certaine faiblesse. Autrement dit, derrière chaque surhomme doit se trouver un être humain normal ou plus faible, sans quoi le superhéros est ultimement un être faible, son unicité l'amenant à être stigmatisé. Concernant la passivité, un retour sur le travail de Philippe Hamon sur l'effet-personnage nous permet de constater qu'un héros est défini comme tel selon un certain nombre de paramètres spécifiques quant à sa capacité de commettre des actions importantes, indépendamment de tout autre personnage ; tout protagoniste vidéoludique qui ne rentre pas dans le moule du héros défini par Hamon sera nécessairement faible. Pour conclure, nous avons vu comment la faiblesse est en soi une rhétorique de la puissance, puisqu'elle est un mouvement de résistance envers la puissance, et que cette faiblesse peut se répercuter tant sur

les compétences tangibles du joueur que sur les compétences virtuelles du personnage vidéoludique.

Dans le second chapitre, nous avons établi les balbutiements d'un outil d'analyse de la faiblesse vidéoludique. Puisque la masculinité militarisée est le symbole même de la puissance au sein des paradigmes de développement de l'industrie vidéoludique, un renversement ou une absence des cadres publicitaires qui lui sont liés témoignent systématiquement d'une faiblesse de l'expérience, comme ce pourrait être le cas d'un personnage masculin qui tient le rôle de « la demoiselle en détresse ». Cela peut considérablement changer l'horizon d'attente du joueur, tant au niveau esthétique qu'au niveau social, pour ainsi élargir son horizon esthétique par rapport aux œuvres ultérieures et son horizon social aux expériences de la vie réelle, considérant que certains groupes opprimés autres que les hommes blancs adultes sont particulièrement sous-représentés. Cette sous-représentation nous a amenés à réfléchir et à concevoir, à partir de théories féministes, un modèle d'intersectionnalité vidéoludique dans lequel la faiblesse se manifeste non seulement dans la représentation des personnages, mais peut également interagir avec l'impact narratif de l'avatar au sein du récit, avec ses capacités ludiques, de même qu'avec le pouvoir tangible du joueur, en relation avec les autres joueurs. Le joueur en contact avec un personnage qui lui ressemble (ne serait-ce que parce que la faiblesse est plus près de sa réalité que la puissance) sera plus facilement amené à ressentir de l'empathie pour ce dernier, les expériences dites « négatives » allant jusqu'à provoquer une gratification psychoaffective plus grande que les expériences positives liées aux fantasmes de puissance et au triomphe inévitable du héros sur le Mal. À ce sujet, l'échec, sur lequel nous avons présenté une typologie détaillée de l'irrévocabilité et de l'amplitude à partir des écrits sur le sujet de Jesper Juul, amène un plus grand nombre de fluctuations au sein de l'expérience, le conduit de ce dernier s'élargissant parallèlement au changement d'horizon d'attente.

Finalement, dans le troisième chapitre, nous avons étudié deux corpus, soit la série *XCOM* de Firaxis Games ainsi que *Heroes of the Storm* et *Overwatch* de Blizzard

Entertainment, dans lesquels la faiblesse n'est pas évidente à première vue, mais ressort par l'interaction du joueur avec les personnages, de même que par son interaction les autres joueurs. La première partie se concentre sur les effets de la vision sur l'empathie du joueur en tant que Commandant des autres personnages dans *XCOM : Enemy Unknown* et *XCOM 2* et sur l'identification problématique du joueur qui l'amène à être empathique envers les soldats qu'à des moments opportuns particulièrement éprouvants, en l'occurrence leur mort permanente. Nous avons vu que la mort permanente constitue une mécanique thanatopolitique en réponse à la puissance biopolitique, la faiblesse étant ici une forme de résistance contre la préservation de la vie si fondamentale à la culture hégémonique de la masculinité militarisée, ce qui amène le joueur à se questionner sur la fragilité de la vie, tant au niveau vidéoludique qu'au niveau social. La seconde partie est consacrée à l'importance du choix d'un personnage faible dans une optique de cohésion d'équipe et de suprématie liée à la compétition dans le cadre de jeux compétitifs comme *HotS* et *Overwatch*. Certains personnages sont garants d'une césure dans les conventions et les stéréotypes liés aux genres du MOBA et du FPS, constituant notamment une faiblesse représentationnelle et ludique qui peut causer moult réactions dysphoriques face à ces héros s'ils contreviennent au métajeu actuel ou s'ils se retrouvent entre les mains du joueur incapable de saisir toute leur complexité.

Même si nous avons établi très tôt dans l'argumentaire que la faiblesse se retrouve principalement dans le renversement des traits caractéristiques de la masculinité militarisée, certaines conventions de genres narratifs semblent cependant miser sur la faiblesse inhérente des personnages principaux comme motif récurrent. On pense notamment à Nathan Drake, protagoniste de la série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016), qui, après une (ou plusieurs) expériences de mort imminente, se rend vite compte que les richesses tant convoitées sont porteuses d'une grande malédiction, que ce soit littéralement ou métaphoriquement, qui pourrait annihiler la race humaine (ou simplement ceux qu'il aime) si le trésor venait à se retrouver entre de mauvaises mains. En plus de renoncer à la gloire et à la richesse, Nate ressentira d'autres formes de faiblesse par son évolution progressive au niveau moral, particulièrement dans le quatrième opus où le désormais déchu chasseur de trésors essaie de vivre normalement et de sauver son frère, ce qui n'est pas sans rappeler la transformation

inhérente à la faiblesse du héros du roman d'aventures qui « n'est pas toujours immuable. Il connaît la souffrance morale, le progrès ou la déchéance [...], le vieillissement » (Tadié 2013, p.10). Le joueur de *Uncharted*, tout comme le lecteur de roman d'aventures, doit toujours s'attendre à vivre des moments éprouvants ou particulièrement difficiles, même lorsque le héros charismatique raconte quelques blagues pour détendre l'atmosphère, sans doute comme mécanisme de défense pour ne pas succomber à la pression : « Comme il n'y a pas de tension sans détente, le repos, le bonheur apparents ne sont racontés, le comique utilisé que pour préparer au pire [...] ; l'angoisse, de même, se nourrit d'intervalles sereins » (*ibid.*, p.8). La faiblesse est ainsi toujours présente dans l'ombre de la puissance, la première ne surgissant, généralement, qu'à certains moments pour venir renforcer le pouvoir de la seconde et captiver l'attention de l'utilisateur. Le héros mythologique Achille est aussi bien défini par ses actes de bravoure que par son talon sensible qui a éventuellement causé sa perte ; comme quoi, derrière chaque être puissant se cache nécessairement un point faible, aussi minime soit-il.

Il a été démontré que la faiblesse intrinsèque à la puissance offre au joueur une expérience ludique ultimement plus mémorable et plus satisfaisante parce qu'elle est plus près de sa réalité, d'où son intégration par les concepteurs. Si elles peuvent éventuellement servir de pistes de réflexion pour les développeurs et chercheurs qui s'intéresseront à la question de la faiblesse, les stratégies exposées dans les chapitres précédents doivent cependant être soumises à un minutieux travail d'équilibre afin que les œuvres puissent captiver l'utilisateur et aussi comprendre à partir de quel moment est-ce que la faiblesse devient subversive. Malgré notre défense d'un certain régime de l'impuissance tout au long de l'argumentaire, une faiblesse omniprésente deviendrait éventuellement frustrante pour le joueur, tout comme une puissance absolue serait lassante. Il serait toutefois intéressant d'observer si ces mêmes stratégies peuvent être appliquées aux médiums ludiques traditionnels (ou jeux analogiques) afin de créer une impression de faiblesse similaire aux œuvres vidéoludiques. Beaucoup de jeux de plateau misent déjà sur l'incertitude entre joueurs et sur les informations cachées afin d'amener les participants à ressentir une tension. Certaines de ces œuvres « cartonnées », comme c'est le cas avec *XCOM The Board Game*, proposent des applications pour téléphones intelligents qui augmentent considérablement les possibilités d'événements aléatoires et

l'incertitude des joueurs par le fait même, contrairement à une traditionnelle pioche de cartes. D'autres jeux analogiques iront même jusqu'à ne pas divulguer la liste des composants ludiques et obliger les participants à détruire de manière permanente certains de ces objets, un peu comme la mécanique de mort permanente, qu'il s'agisse de fiches de personnages, de cartes ou même du plateau de jeu. Mon projet de doctorat qui suivra ce mémoire se concentrera notamment sur l'utilisation et l'emprunt de stratégies vidéoludiques dans les jeux analogiques (et vice versa), notamment celles de la faiblesse, afin de comprendre le jeu, quel que soit sa forme, comme faisant partie d'une écologie transmédiatique ludique. La perspective historique du projet de recherche sera axée sur l'évolution du design hybride des mécaniques (qui s'inspire des jeux à la fois analogiques et numériques) et de la dynamique qui subsiste entre les modes de diffusion des œuvres et leur réception par un public de plus en plus varié qui désire prendre part à des expériences de jeux de plateau qui ne se limitent pas qu'aux conventions hégémoniques de l'industrie « cartonnée », un peu comme le mouvement de résistance de la faiblesse envers la masculinité militarisée. Il sera également question de proposer une historiographie du jeu plus inclusive qui irait à l'encontre de la ghettoïsation presque systématique des jeux de plateau dans l'histoire vidéoludique.

Bibliographie

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders.
- Alexandra, Heather. 2016. « What Ana Amari Says About Overwatch ». *Kotaku*. En ligne. <http://kotaku.com/what-ana-amari-says-about-overwatch-1784494522>.
- Arsenault, Dominic, Pierre-Marc Côté, et Audrey Larochelle. 2015. « The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games ». *Loading ...* 9 (14). En ligne. <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/155>.
- Arsenault, Dominic. 2011. « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo ». Thèse de doctorat, Université de Montréal.
- . 2013. « « Qui est je ? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle ». Dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 249-72.
- Attebery, Brian. 2002. *Decoding Gender in Science Fiction*. New York: Routledge.
- Belman, Jonathan, et Mary Flanagan. 2010. « Designing Games to Foster Empathy ». Dans *Cognitive Technology* 14 (2): 5–15.
- Benford, Steve, Chris Greenhalgh, Gabriella Giannachi, Brendan Walker, Joe Marshall, et Tom Rodden. 2012. « Uncomfortable interactions ». Dans *CHI* » 12.
- Bilge, Sirma. 2009. « Théorisations féministes de l'intersectionnalité ». Dans *DIO Diogène* 225 (1) : 70-88.
- Bogost, Ian. 2008. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: The MIT Press.
- Boluk, Stephanie, et Patrick LeMieux. 2016. « Metagame ». Dans *Debugging Game History: A Critical Lexicon*. Cambridge : MIT Press.
- Bopp, Julia Ayumi, Elisa D. Mekker, et Klaus Opwis. 2015. « « It Was Sad But Still Good » : Gratifications of Emotionally Moving Game Experiences ». Dans *CHI EA* « 15.
- Boudreau, Kelly. 2012. « Between Play and Design : The Emergence of Hybrid-Identity in Single-Player Videogames ». Thèse de doctorat, Université de Montréal.
- Canossa, Alessandro, Staffan Björk, et Mark J. Nelson. 2014. « X-COM: UFO Defense vs. XCOM: Enemy Unknown; Using Gameplay Design Patterns to Understand Game

- Remakes ». Dans *Proceedings of the Ninth International Conference on the Foundations of Digital Games*.
- Christiansen, Peter. 2014. « Thanatogaming: Death, Videogames, and the Biopolitical State ». En ligne. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/digra2014_submission_80.pdf.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty in Games*. Cambridge: MIT Press.
- Cox, Kate. 2012. « Something They're Proud Of: The Women in the New XCOM Look Like Real Women ». *Kotaku*. En ligne. <http://kotaku.com/5934195/something-theyre-proud-of-the-women-in-the-new-xcom-look-like-real-women>.
- Crenshaw, Kimberlé, Neil Gotanda, Gary Peller, Kendall Thomas, et Cornel West. 1996. *Critical Race Theory: The Key Writings That Formed the Movement*. New York: The New Press.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1975. *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*. London: Jossey-Bass.
- . 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- . 1997. *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: Basic Books.
- D'Anastasio, Cecilia. 2016. « Zarya From Overwatch Has Become A Gay Icon, Ironically ». *Kotaku*. En ligne. <http://kotaku.com/zarya-from-overwatch-has-become-a-gay-icon-ironically-1782833947>.
- D'Anastasio, Cecilia. 2017. « Blizzard Says Overwatch Wasn't Meant To Be Political, But It's Not That Simple ». *Kotaku*. En ligne. <http://kotaku.com/blizzard-says-overwatch-wasnt-meant-to-be-political-bu-1795349236>.
- Darwin, Charles. 1937. *De l'origine des espèces par sélection naturelle : ou Des lois de transformation des êtres organisés*. Paris : Flammarion.
- Deslongchamps-Gagnon, Maxime, et Alexandre Poirier. 2016. « L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique ». Dans *Sciences du jeu* 6. En ligne. <http://sdj.revues.org/718>.

- Deyo, Nico. 2017. «D.va From Overwatch Has Become A Symbol of Hope In Real Life ». *Kotaku*. En ligne. <http://kotaku.com/d-va-from-overwatch-has-become-a-symbol-of-hope-in-real-1792147467>.
- Dictionnaires Larousse en ligne*. En ligne. Paris : Larousse. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/>.
- Domínguez Leiva, Antonio (dir.). 2016. *Le crépuscule des superhéros*. Montréal : Les Éditions de Ta Mère.
- Donaldson, Scott. 2015. « Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends ». Dans *Games and Culture* 12 (5): 426- 44.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay: The History of Video Games*. Lewes, East Sussex: Yellow Ant.
- Dor, Simon. 2010. « La stratégie comme processus cognitif dans le jeu vidéo StarCraft » Mémoire de maîtrise, Université de Montréal.
- Eco, Umberto. 1993 [2012]. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française.
- . 1985 [2012]. *Lector in fabula: le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : Gallimard.
- Fahlström, Josefine, et Emma Matson. 2014. « Preventing Toxic Behaviour through Game Mechanics ». Thèse de baccalauréat, Uppsala Universitat.
- Foo, Chek Yang, et Elina M. I. Koivisto. 2004. « Defining Grief Play in MMORPGs: Player and Developer Perceptions ». Dans *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*: 245–250.
- Foucault, Michel. 2005. *The Hermeneutics of the Subject: Lectures at the Collège de France, 1981–1982*. New York: Palgrave Macmillan.
- Foucault, Michel. 1997. *Il faut défendre la société : cours au Collège de France, 1975-1976*. Paris : Gallimard/Seuil.
- Gard, Toby. 2000. « Building Character ». *Gamasutra*. En ligne.
- Garfield, Richard. 2000. « Metagames ». Dans *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*. Charleston: Jolly Roger Games.
- Gaudreault, André, et François Jost. 1990. *Le récit cinématographique*. Paris : Nathan.
- Gee, James Paul 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

- Georges, Fanny. 2013. « L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion. Figures et métaphores » Dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 273-91.
- Grimes, Sara, et Andrew Feenberg. 2009. « Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming ». *The Information Society* 25 (2), 105- 118.
- Grodal, Torben. 2000. « Video Games and the Pleasures of Control ». Dans *Media Entertainment : the Psychology of Its Appeal*. New York : Routledge.
- Hamon, Philippe. 1972. « Pour un statut sémiologique du personnage ». *Littérature* 6 (2), 86 — 110.
- Hocking, Clint. 2009. « Ludonarrative Dissonance in BioShock ». Dans *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*. Pittsburgh: ETC Press, 268-74.
- Huhtamo, Erkki. 2012. « What's Victoria got to do with it? ». Dans *Before the Crash*. Detroit: Wayne State University Press, 30-52.
- Huizinga, Johan. 1951 [2012]. *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Jauss, Hans Robert. 1978 [2007]. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- . 2009. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press.
- . 2013. *Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press.
- Kaplan, Jeff. 2017. « Overwatch Opening Keynote ». Dans *D.I.C.E. Summit 2017*. En ligne. <http://overwatch.blizzplanet.com/blog/comments/dice-summit-2017-jeff-kaplan-overwatch-opening-keynote>.
- Kingsepp, Eva. 2003. « Apocalypse the Spielberg Way: Representations of Death and Ethics in Saving Private Ryan, Band of Brothers and the Videogame Medal of Honor: Frontline ». Dans *Proceedings of The Level up Digital Games Research Conference*. Utrecht: University of Utrecht.
- Klevjer, Rune. 2002. « In defense of cutscenes ». Dans *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere : Tampere University Press.

- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Greig de Peuter. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montréal: McGill-Queen's University Press.
- Lessard, Jonathan, et Dominic Arsenault. 2016. «The Character as Subjective Interface». Dans *Proceedings of the 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Los Angeles: 317-24.
- Newman, James. 2002. «The Myth of the Ergodic Videogame». Dans *Games Studies* 2 (1). En ligne. <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>.
- Nietzsche, Friedrich Wilhelm. 1891 [2008]. *Ainsi parlait Zarathoustra*. Paris: Flammarion.
- Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Perron, Bernard. 2005. «A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions». Dans *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. En ligne. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf>
- . 2006. «The Heuristic Circle of Gameplay. The Case of Survival Horror». Dans *Gaming Realities: A Challenge of Digital Culture*. Athènes : Fournos.
- . 2014. «Conventions». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge.
- . 2016. «Emotions in Video Games: Are You Concerned? » Dans *Video Games and the Mind: Essays in Cognition, Affect, and Emotion*. Jefferson: McFarland.
- Rehak, Bob. 2009. «Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar». Dans *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 103-28.
- Salen, Katie, et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press.
- Sarkeesian, Anita. S.d. *Feminist Frequency*. En ligne. <https://feministfrequency.com/>.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design a Book of Lenses*. Boston: Morgan Kaufmann.
- Shaw, Adrienne. 2011. «“He could be a bunny rabbit for all I care!”: Identification with video game characters and arguments for diversity in representation ». En ligne. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.28005.pdf>.

- . 2015. « The Tyranny of Realism: Historical Accuracy and Politics of Representation in Assassin's Creed III ». *Loading ...* 9 (14). En ligne. <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/157>.
- Smethurst, Toby, et Stef Craps. 2015. « Playing with Trauma: Interreactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game ». Dans *Games and Culture* 10 (3): 269- 90.
- Suits, Bernard. 1978. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.
- Superman Wiki*. S.d. En ligne. http://superman.wikia.com/wiki/Superman_Wiki.
- Sutton-Smith, Brian. 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge : Harvard University Press.
- Therrien, Carl (directeur). 2013–2017. « Au-delà des considérations technologiques et industrielles : pour une histoire culturelle de l'expérience vidéoludique ». Projet de recherche, Université de Montréal : LUDOV.
- Therrien, Carl et Isabelle Lefebvre. 2017 (à paraître). « Now You're Playing with Adverts: A Repertoire of Frames for the Historical Study of Game Culture through Marketing Discourse ». *Kinephanos*.
- Therrien, Carl et Joyce Goggin. 2016. « Welcome to the Dollhouse. Constructing Bodies in Crytek's Crysis and Mattel's Kiddle Dolls ». *Kinephanos*.
- Therrien, Carl. 2013. « La présence vidéoludique. De l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction ». Dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 225-47.
- . 2014. « From the Deceptively Simple to the Pleasurably Complex: The Rise of Cooperative Address in the History of Video Games ». Dans *The Handbook of Digital Games*. New Jersey: IEEE Press.
- Tocci, Jason. 2008. « “You Are Dead. Continue?”: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction ». Dans *Journal for Computer Game Culture* 2 (2): 187–201.
- Trépanier-Jobin, Gabrielle. 2013. « Le rôle de la parodie dans la dénaturalisation des stéréotypes de genre : l'exemple du soap opera et de la série *Le cœur a ses raisons* ». Thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal.

- Tronstad, Ragnhild. 2008. « Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance ». Dans *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge: MIT Press, 249-64.
- Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo, et James D. Ivory. 2009. « The virtual census: representations of gender, race and age in video games ». Dans *New Media & Society* 11 (5): 815- 34.
- Yuval-Davis, Nira. 2006. « Intersectionality and Feminist Politics ». Dans *European Journal of Women's Studies* 13 (3): 193- 209.

Médiagraphie

Assassin's Creed III (Ubisoft, 2012)

Assassin's Creed Syndicate (Ubisoft, 2015)

Batman vs Superman: Dawn of Justice (Zack Snyder, 2016)

Bethesda. 2015. «DOOM: Bethesda E3 Showcase Gameplay Reveal». En ligne.
<https://www.youtube.com/watch?v=QiinO9JPUGw>. *Consultée le 15 juin 2015.

BioShock Infinite (Irrational Games, 2013)

Brütal Legend (Double Fine Productions, 2009)

Call of Duty (série, Activision, 2003 — ...)

Captain America Civil War (Anthony Russo et Joe Russo, 2016)

Chrono Trigger (Square Soft, 1995)

Chu, Michael et Miki Montillò. 2016. *Overwatch Reflections*. Irvine: Blizzard Entertainment.

Computer and Video Games. 1981–2004. Royaume-Uni : Future Publishing.

Computer Gaming World. 1981–2006. États-Unis : Ziff Davis.

Crash Bandicoot N' Sane Trilogy (Activision, 2017)

Darkest Dungeon (Red Hook Studios, 2016)

Diablo (série, Blizzard Entertainment, 1996-2014)

Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016)

Donkey Kong (Nintendo, 1981)

Doom (Id Software, 1993)

Doom (id Software, 2016)

Dota 2 (Valve Software, 2014)

Dragon Age: Inquisition (BioWare, 2014)

Duke Nukem (série, 3D Realms, 1991–2011)

Final Fantasy Tactics (Squaresoft, 1998)

Final Fantasy XV (Square-Enix, 2016)

Gears of War (série, Epic Games, 2006–2016)

God of War II (Sony, 2007)

Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013)

Heroes of the Storm (Blizzard Entertainment, 2015)

inFamous Second Son (Sucker Punch, 2014)

Johns, Geoff et John Romita, Jr. 2015. *Superman #38*. Burbank, États-Unis: DC Comics.

Jurgens, Dan. 1992–1993. *The Death of Superman*. Burnbank, États-Unis : DC Comics.

League of Legends (Riot Games, 2009)

Magic the Gathering (Richard Garfield, 1993)

Millar, Mark. 2006–2007. *Civil War*. New York, États-Unis: Marvel Comics.

Miller, Frank et Klaus Janson. 1986. *The Dark Knight Returns*. Burbank, États-Unis : DC Comics.

Outlast (Red Barrels Studios, 2013)

Overlord (série, Codemasters, 2007-2015)

Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016)

Red Dead Redemption (Rockstar Games, 2010)

Saving Private Ryan (Steven Spielberg, 1998)

Siegel, Jerry, et John Shuster. 1938. « Superman ». Dans *Action Comics #1*. Burbanks, États-Unis: DC Comics.

Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998)

Street Fighter V (Capcom, 2016)

Super Mario 64 (Nintendo, 1996)

The Lost Vikings (Silicon & Synapse, 1992)

This War of Mine (11bit studios, 2014)

Tilt. 1982–1994. Paris, France.

Ultima (série, Origin, 1981–2014)

Uncharted (série, Naughty Dog, 2007-2016)

Warcraft III: Reign of Chaos (Blizzard Entertainment, 2002)

Watchmen (Alan Moore et Dave Gibbons, 1987)

Wolfenstein 3-D (Id Software, 1992)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)

XCOM 2 (Firaxis Games, 2016)

XCOM Enemy Unknown (Firaxis Games, 2012)

XCOM Enemy Within (Firaxis Games, 2013)

XCOM The Board Game (Eric M. Lang, 2014)

X-COM: UFO Defense (Mythos Games, 1994)

