

Université de Montréal

Jeu vidéo et mort(s)

Analyse de l'imaginaire de la mort dans le jeu vidéo

Par
Quentin Lavier

Département de communication
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de

Maîtrise ès sciences (M. Sc.)

En Sciences de la Communication

Décembre 2019

© Quentin Lavier, 2019

Université de Montréal
Faculté des arts et des sciences – Département de communication

Ce mémoire intitulé

Jeu vidéo et mort(s)

Analyse de l'imaginaire de la mort dans le jeu vidéo

Présenté par

Quentin Lavier

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes

Thierry Bardini

Directeur de recherche

Boris H. J. M. Brummans

Président-rapporteur

Aleksandra Kaminska

Membre du jury

Résumé

Dans notre société où la mort est taboue, où le deuil doit être vécu en cachette et le sujet évité dans les sphères publiques, deux sphères ont cependant le loisir de l'aborder de manière attendue : la religion et l'art. L'art qui a retenu mon attention est le jeu vidéo pour sa capacité à mettre le joueur au contrôle de sa mort. Chaque œuvre vidéoludique présente un univers différent et chacune traitera différemment le joueur lorsqu'il échoue à une tâche. En m'intéressant à ces punitions et aux morts numériques qui en découlent, je traite de l'imaginaire mythique auquel est confronté le joueur en jouant à des jeux vidéo.

Ce mémoire se découpe en quatre chapitres. Le premier chapitre pose les thématiques et les concepts opératoires de la recherche. Une première section porte sur le jeu, puis plus spécifiquement sur le jeu vidéo. Une fois les définitions posées, je me suis intéressé à la possibilité du jeu à influencer le joueur. Dans une deuxième section, j'aborde la mort ainsi que les discours sur celle-ci (eschatologiques) et je commence à l'associer avec le jeu vidéo.

Dans le deuxième chapitre, j'aborde la problématique, à savoir que si la plupart des arts présentent une mort définitive, le joueur ne peut mourir dans le jeu vidéo. Cette problématique s'articule autour de la notion de l'évolution et de l'atteinte de l'immortalité.

Le troisième chapitre présente mon cadre théorique et ma méthodologie. J'explique la formation de mon corpus de jeux vidéo et j'explique comment il a été analysé. Le jeu vidéo est appréhendé comme un récit mythique capable de nous informer sur les mystères de la mort. Dans ce contexte, j'utilise la mythanalyse développée par Gilbert Durand pour déterminer dans chacun des jeux le rapport entre le joueur et la mort.

Le dernier chapitre présente mes résultats en regroupant les jeux par types. Je présente le rapport entre le joueur et la mort dans chacun des types ainsi que dans les jeux présentant un rapport unique à la mort.

Mots-clés : jeu vidéo, mort, jeu, mythe, art, eschatologie, immortalité

Abstract

In our society where death is a taboo, where mourning must be lived in secret and the topic avoided in public spheres, two spheres have the leisure to approach it without difficulty: religion and art. The art that caught my attention is the video game for its ability to put the player in control of his death. Each video game presents a different universe, and each will treat the player differently when he fails a task. By taking an interest in these punishments and the digital deaths that ensue, I examine the mythical imaginary that the gamer faces while playing video games.

This thesis is divided into four chapters. The first chapter sets out the themes and concepts of my research. The first section deals with games, then more specifically with video games. I then address the ways by which the game can influence the player. In a second section, I discuss death and the discourses on it (eschatological) and I begin to associate it with video games.

In the second chapter, I develop my problematic, namely that if most of the arts present a final death, the player cannot truly die in video games. This issue is woven around the notion of evolution and the attainment of immortality.

The third chapter presents my theoretical framework and my methodology. I explain the formation of my video game corpus and explain how it was analyzed. The video game is understood as a mythical story capable of informing us about the mysteries of death. In this context, I use the mythanalysis developed by Gilbert Durand to determine in each game the relationship between the player and death.

The last chapter presents my results by grouping the games by type. I present the relationship between player and death in each of the types, as well as in the games with a unique relationship to death.

Keywords: video game, death, game, myth, art, eschatology, immortality

Table des matières

Introduction.....	1
Chapitre 1 : Thématiques et concepts opératoires	5
De la définition	5
Le jeu avant la vidéo	7
Le jeu vidéo.....	11
Les joueurs et les joueuses	16
Impacts du jeu sur le joueur	19
La mort.....	22
Le jeu vidéo et la mort	23
Eschatologies	30
Vision dominante de la mort.....	32
De la mort apprivoisée à la mort interdite	34
Faire face à sa mort.....	39
Chapitre 2 : Problématique	44
Du problème de la conscience en continu.....	44
La vie	47
De l'évolution du gène.....	48
Séparer les vies	51
Le même.....	53
Chapitre 3 : Cadre théorique et méthodologie	58
Mythes.....	58
Étude de l'imaginaire	63
Méthodologie	66
Les biais de la méthode.....	68
Le corpus de jeux	69
Les jeux.....	71
Chapitre 4 : Analyse des résultats	74
Sans perdre, peut-on gagner ?.....	74
Du sport, de la course et du rythme	79
Pourquoi se casser la tête ?	80
De la gestion financière à la gestion humaine	82
L'équipe et ses individus	85
Des jeux de combats	88
Des jeux en ligne.....	89
Des jeux à la première personne	91
Des données aberrantes et l'échec du système	94
Le cas Borderlands.....	95
Discussion générale	98
Conclusion	102
Bibliographie.....	108
Annexe : Tableau des jeux du corpus.....	113

Liste des tableaux et des figures

Figure 1 de la moto au vélo.....	6
Figure 2 Typologie des jeux (Caillois, 2009).....	9
Figure 3 Les circuits de la technologie, du marketing et de la culture (Kline et al., 2003).....	12
Figure 4 Définition d'un jeu (Juul, 2003).....	14
Figure 5 Les multiples vies de Mario (Extra Fabulous Comics, Zachfab).....	27

Avant-propos

Je profite de cette section pour retracer le cheminement qui m'a mené jusqu'ici pour me remémorer et expliquer les motivations de ce mémoire.

En replongeant dans mon passé, je trouve quelques précurseurs à mon questionnement. Le premier doit être l'anecdote suivante : lors d'un cours d'éducation physique, alors que nous jouions à je ne sais plus quel jeu, le professeur nous tint à peu près ce langage : « Veuillez éviter l'expression t'es mort, favorisez plutôt tu es éliminé ». À huit ans, le pouvoir discursif est une notion qui passe bien au-delà de la tête, mais le souvenir m'est resté. Ensuite, je repense à une expérience de jeu avec mon grand frère. Nous jouions à *Halo 3* à la difficulté légendaire. Nous avons trouvé une technique qui consistait à se suicider pour récupérer des munitions en laissant l'un de nous deux à l'écart pour permettre au mort de *respawn*. Déjà à l'époque, on se demandait si les développeurs et développeuses¹ étaient au courant que leur jeu était si dur qu'il fallait mourir pour progresser.

Pendant mes années au Cégep, puis à mes débuts universitaires, il ne m'était jamais venu à l'idée d'étudier le jeu vidéo. J'ai fait un travail de session dans un cours sur les auditoires où j'ai *pitché* un projet pour une compagnie de jeu vidéo, mais c'était la limite de ce que je croyais acceptable académiquement pour ce sujet. Lorsque j'ai réalisé pleinement qu'il n'existait pas de mauvais sujets, des centaines de questions me sont remontées à la tête, mais particulièrement la suivante : est-ce que mourir à répétition donne l'impression d'être immortel ? Cette question a été remodelée des centaines de fois et le mémoire que je vous présente ici est une des versions de mes tentatives d'y répondre. Si je devais exprimer un regret, ce serait que sur les centaines de questionnements qui y sont liés, je n'ai pu en résoudre qu'une petite partie.

J'aurais aimé approfondir mes connaissances en biologie, en culture, en discursivité, etc. pour parler plus finement de chacun des concepts que j'aborde. J'aurais aimé agrandir mon corpus et analyser 1750 jeux pour offrir un constat encore plus global. J'aurais aimé aller sonder des joueurs et des joueuses pour généraliser et confirmer mes résultats. J'aurais aimé comparer ces résultats dans différents pays pour déterminer comment se vivent les rapports au jeu vidéo selon l'origine géographique. J'aurais aimé interroger des concepteurs de jeux vidéo pour avoir leur avis sur la question (ce que je devais faire initialement, mais quelques soucis ont tout annulé). Finalement, de tout ça, j'ai pu me fonder une opinion, une intuition, mais je ne voulais pas partager des « peut-être » et des « je crois que ».

Alors, qu'est-ce qu'il reste ? Il reste le condensé de ce que j'ai appris au cours de ces dernières années et que je peux partager sans craindre de me tromper.

¹ Le masculin et le féminin sont généralement interchangeable au cours de ce texte puisqu'autant les femmes que les hommes développent, achètent ou jouent à des jeux vidéo et de manière plus extrême, meurent.

Introduction

Il ne peut mourir que des choses vivantes. Pour le reste, on dira plutôt qu'un objet est cassé, qu'une montagne s'érode, qu'une étoile s'éteint, ce qui ne nous empêche pas d'utiliser couramment des expressions comme « la pile est morte ». Tout se rattache au concept de début et de fin : l'humain naît, existe et meurt, l'objet est créé, existe, puis est détruit ou perd sa faculté d'être utilisé pour son but initial (si mon clavier meurt, il me reste un objet, bien qu'inutilisable). S'il existe une évidence sur notre avenir d'humain, c'est que nous mourrons, rien d'autre n'est évident en sondant l'avenir, mais pour vivre, nous devons faire semblant de l'oublier, car rien n'est plus effrayant que cette certitude (D'Ormesson, 2010).

Pour ma part, je n'ai pas cette peur. Je n'ai aucun mauvais souvenir de ce qui a précédé ma naissance, c'était vide et ce n'était ni bien, ni mal, ce n'était pas. Sans cette peur, naturellement, il m'est arrivé de constater que j'étais différent puisqu'on m'a souvent demandé d'éviter le sujet. J'ai beaucoup joué aux jeux vidéo au cours de ma vie et même les jeux considérés non-violents par mes parents (donc ceux auxquels j'avais le droit de jouer) contenaient l'idée et la représentation de la mort. À partir de l'adolescence et du contrôle parental moins strict, la mort s'est mise à crever mes écrans, il n'était plus besoin de la deviner. Ce serait simpliste d'associer mon absence de peur de la mort à mon expérience des jeux vidéo sans d'abord produire un mémoire en bonne et due forme. Je suis assez persuadé qu'il se passera la même chose après ma vie que ce qu'il se passait avant, mais il ne s'agit pas d'une vision dominante. Beaucoup de discours discutent de ce qu'il se passe au moment du trépas.

Albert Camus résume ce problème humain fondamental dans *Caligula* (1993, A1, S4) en écrivant « Les hommes meurent et ils ne sont pas heureux ». L'humain ressent un manque de satisfaction face à son existence et Camus semble y voir un lien avec la mortalité. Bien que nous ayons bien des raisons de ne pas être heureux, la mort est une des raisons principales puisqu'elle nous empêche d'assouvir toutes nos envies. Ultime barrière à notre satisfaction sur terre, elle en est devenue un sujet tabou dans presque toutes les sphères de notre société à l'exception du domaine du jeu vidéo (Triclot, 2011). Je me suis grandement interrogé en explorant la question de la mort dans la littérature sur les jeux vidéo : comment se fait-il que les images de la mort pullulent dans jeux vidéo alors que la société tend à l'ignorer à tout prix ? De plus, comment se fait-il qu'avec ce tabou, les communautés de joueurs ont tendance à insérer la mort là où elle n'a pas de raison d'être ? Une autre question est quel est l'effet de cette abondance d'images de la mort sur le consommateur de jeu vidéo ? Si le joueur est privé dans toutes les sphères de sa vie de discours constructifs sur l'appréhension de sa mort, quels effets auront sur sa psyché une mort numérique qu'il a l'occasion de tester grâce aux jeux vidéo ? En quoi les discours habituels diffèrent du discours vidéoludique ?

De nombreux discours eschatologiques se sont établis à propos de la mort. Du grec, *eschatos* signifiant « dernier » et « *logos* », « l'étude » (ou le discours), ces discours s'intéressent à ce qu'il se passe au-delà du seuil du trépas. On peut penser rapidement au néant pensé par des idéologies athéistes, la résurrection de l'âme chrétienne, la réincarnation bouddhiste et plusieurs autres. L'eschatologie s'intéresse à la fois aux discours et pensées communes sur la mort tout en s'intéressant aux mythes qui façonnent ces pensées et discours. Jusqu'à nos jours, aucune preuve rationnelle ou concrète n'a pu être faite d'existence *post-mortem*, la position

logique est donc de croire qu'il n'y a rien, même s'il s'agit d'une position psychologique intenable d'où l'abondance de récits eschatologiques allant dans le sens contraire. Dans la majorité des croyances, la mort n'est qu'un rite de passage et l'européen du XX^e siècle est un des rares à associer le néant à la mort qui devient alors absurde et inutile (Éliade, 1957). Pour ma part, les discours eschatologiques qui m'intéresseront ici sont ceux proposés par les jeux vidéo. Le jeu vidéo est en effet le seul média à nous mettre constamment en présence de la figure de la Mort ou la présence de la mort (Ernst et al., 2016). Dans ce cas, le joueur aura peut-être une vision différente de la mort d'une personne ne consommant pas de jeux vidéo.

Est-ce que le jeu prépare le joueur à la mort de son corps et de sa conscience à travers la mort dans le jeu ? L'art a cette faculté de nous faire réfléchir sur bien des sujets comme le beau ou dans le cas présent, la fin. Je questionne donc la capacité du jeu à faire réfléchir les joueurs au sujet de leur propre mort éventuelle, mais pour répondre à cette question, encore est-il nécessaire d'aborder une question essentielle : Comment le jeu présente-t-il la mort au joueur ? Aucune recherche n'a, jusqu'à ce jour, recensé et analysé la représentation de la mort dans les jeux vidéo de manière globale. Au mieux, certains auteurs tels Coussieu (2011) ou Ernst (2016) ont analysé la mort dans des jeux très spécifiques, sans pour autant proposer d'étendre leur analyse à un corpus plus large, ou d'autres comme Grellier (2005) ou Juul (2013), ont étudié la pertinence et les associations que les développeurs accordent à la mort dans le jeu vidéo sans s'intéresser pour autant au joueur et à son expérience. Pour permettre à d'autres chercheurs de se pencher sur l'influence du jeu vidéo sur la psyché du joueur, je me suis intéressé dans ce travail à établir les régimes de représentation de la mort pour tout joueur de jeu vidéo.

Pour ce faire, il fallait d'abord se demander : qu'est-ce que le jeu et plus spécifiquement le jeu vidéo, pour comprendre quel est la relation qui s'établit entre le jeu et le joueur. Un facteur important de cette relation est l'utilisation particulière de la mort dans des situations où elle ne devrait pas être présente à priori. Une fois le jeu exploré, je compare la mort virtuelle (j'utilise virtuel au sens de potentialité) à la mort numérique et nous verrons alors comment la mort revêt une importance capitale autant dans le jeu qu'à l'extérieur du jeu. Un des postulats forts de mon travail est que la mort ne touche pas que les jeux qui mettent de l'avant un récit clairement identifiable (généralement avec un avatar central pour représenter le joueur dans le « monde » du jeu, mais étend son emprise au-delà des jeux avec avatars par un phénomène symbolique que nous explorerons dans ce mémoire. La mort n'est pas un objet facile d'accès, c'est pourquoi notre approche se fera sur un mode indirect et s'intéressera aux symboles et discours qui entourent les pratiques de la mort et du jeu vidéo. Une fois la mort et le jeu vidéo solidement définis, la méthodologie de recherche consistera, selon la mythanalyse de Gilbert Durand (1992), à classifier les jeux de manière à comprendre quel régime de la mort est présenté aux joueurs. Une fois cette classification établie, il sera possible de voir ce que le jeu vidéo crée comme image de la mort.

Le premier chapitre visera à explorer les thématiques et à opérationnaliser les concepts que sont le jeu vidéo, le joueur, la vie et la mort à travers une revue de la littérature qui a abordé ces concepts. Le deuxième chapitre problématisera notre étude à partir d'un examen du jeu *Soma* qui pose le problème de la mort au cœur de sa narration. Ce chapitre détaillera comment il est possible de concevoir la vie numériquement, ce qui nous amènera à penser différemment la mort. Nous partirons du principe que ce que *Soma* fait narrativement, tous les jeux le font de

manière plus ou moins revendiquée. Le troisième chapitre permettra d'établir la méthode qui se concentrera sur l'appréhension de la mort au sein des mythes développés dans les mondes vidéoludiques au-delà de *Soma*, et de délimiter les contours de notre corpus de jeux. Le quatrième chapitre visera ensuite à regrouper et analyser l'ensemble des jeux de notre corpus pour mieux faire ressortir le traitement de la mort dans le jeu vidéo.

Chapitre 1 : Thématiques et concepts opératoires

Ce premier chapitre vise à présenter comment seront abordés le jeu vidéo et la mort au cours de l'analyse subséquente pour analyser les représentations de la mort dans le jeu vidéo. Je commence d'abord par me situer de manière épistémologique pour ensuite présenter le concept de jeu en général, pour le spécifier par la suite avec le jeu vidéo. La définition de la mort est plus difficile, je présente les différents discours sur ce que la mort peut être et poursuis avec une approche historique de l'appréhension de la mort en Occident.

De la définition

Avant de tenter de définir les jeux vidéo ou la vie/la mort, voyons un peu ce que représente le fait de définir des concepts et de les comprendre. Définir, c'est tracer des lignes, ou pour reprendre les termes de Deleuze et Guattari (1980) des frontières. C'est déterminer que nous pouvons nommer tel phénomène ou objet par son nom tant qu'il respecte un certain nombre de critères. Là où le tout devient compliqué, c'est qu'on n'est pas tenu de respecter ces frontières et que nous passons nos vies à les briser. Si j'utilise un chandail pour éponger une flaque d'eau, soudainement, il s'agira d'un torchon et si j'ajoute un moteur à ma bicyclette, « j'invente » la motocyclette.

Ces territoires conceptuels sont formés par la culture qui est véhiculée par le langage et les habitudes sociales. Les objets se placent sur un territoire commun sans forcément la possibilité de les lier de manière évidente. Ludwig Wittgenstein (2014, p.66) explore la définition d'objets qui se rattachent tous ensemble sans pour autant avoir forcément une base commune.

Considère par exemple les processus que nous nommons jeux [...]. Ne dis pas : Il doit y avoir quelque chose de commun à tous, sans quoi ils ne s'appelleraient pas des jeux - mais regarde s'il y a quelque chose de commun à tous. - Car si tu le fais, tu ne verras rien de commun à tous, mais tu verras des ressemblances, des parentés, et tu en verras toute une série. Comme je viens de le dire : ne pense pas, regarde plutôt ! [...] Nous pouvons, en parcourant ainsi de multiples autres groupes de jeux, voir apparaître et disparaître des ressemblances. Et le résultat de cet examen est que nous voyons un réseau complexe de ressemblances qui se chevauchent et s'entrecroisent. Des ressemblances à grande et à petite échelle. Je ne saurais mieux caractériser ces ressemblances que par l'expression d'air de famille.

Comme leur nom l'indique, les cas limites (objets précis) se situent en périphérie du territoire et existent sur le territoire d'autres concepts : le joueur professionnel s'est éloigné du jeu pour s'approcher du travail rémunéré. Le point de départ est crucial pour déterminer à quel concept appartient chaque cas (différencier le joueur professionnel et le professionnel joueur).

Le diagramme de Venn est l'ultime outil de définition, car il illustre parfaitement les difficultés de la définition et les résout en même temps. Est-ce qu'un vélomoteur est un vélo ? Oui. Est-ce que c'est aussi une moto ? Oui. Est-ce que c'est aussi un concept à part entière ? Oui encore. La définition parfaite est impossible puisqu'à la question : Est-ce un vélo ou une moto, la réponse est oui, simplement.

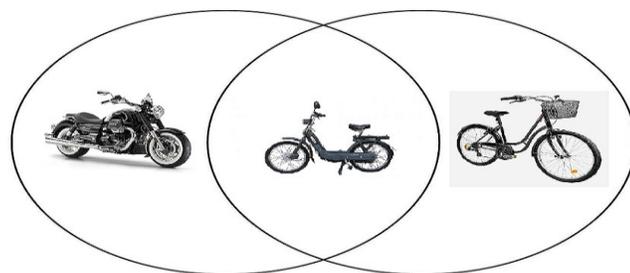


Figure 1 de la moto au vélo

Ainsi, le jeu vidéo, comme les arts dans une plus grande mesure, est un objet ayant des frontières, mais pas de territoire propre. De même qu'on peut se poser la question de ce qu'est la littérature ou le cinéma, il est impossible de déterminer ce qui fait le propre d'un art. Deux œuvres diamétralement opposées peuvent malgré tout être nommées de la même façon. Ainsi, on ne sait pas exactement ce que c'est, mais on sait quand ce n'est plus, d'où l'idée de frontière. Le jeu vidéo est un assemblage d'images, de musique, de narration, de textes, de réflexes et bien d'autres aspects encore qui rendent impossible la proposition d'une définition unique pour le jeu vidéo. Cela dit, rien ne nous empêche de l'opérationnaliser.

Le jeu avant la vidéo

Tout d'abord, il faut noter que le jeu vidéo est avant toute chose un jeu et qu'aucune compréhension du jeu vidéo n'est possible sans une connaissance en amont des théories du jeu. Le jeu vidéo n'est, en somme, qu'une extension des jeux sur des plateformes numériques. Lorsque Spacewar (1962) est apparu, on parlait de sports d'ordinateur, puis de jeux d'ordinateur, le terme jeu vidéo a fini par s'installer vers 1975 et regroupe maintenant grossièrement les jeux sur tout *medium* numérique (Triclot, 2011). Dans cette section, je vais aborder la définition de plusieurs auteurs qui se sont penchés sur la question pour sélectionner les éléments qui me semblent importants dans le cadre de mon projet.

Malgré les nombreuses critiques qui peuvent lui avoir été adressées, Huizinga (1998, p. 34-35) propose un point de départ intéressant pour comprendre le jeu.

On peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystères ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.

Cette définition apparaît cependant d'emblée comme trop restrictive, le souci principal est le manque de nuance qui existe entre le jeu et le jouer (ce qui dans la littérature anglaise est mis en évidence par la différence entre le *game* et le *play*). En parlant d'action libre, Huizinga définit le jouer plutôt que le jeu puisqu'on ne pourrait accoler cette définition au Monopoly, par exemple. De plus, cette définition exclut de nombreux jeux qui sont communément admis comme des jeux, particulièrement en ce qui touche les intérêts et l'utilité pour le joueur (jeux de hasard, jeux de compétition). On pourrait discuter chacun des critères pour déterminer les limites de son utilisation et les jeux qui en font fi, mais l'intérêt de cette définition générale est de poser l'existence de ces critères qui ne seront pas forcément à respecter systématiquement.

La définition est un art difficile. Si Huizinga est trop précis et risque d'exclure des jeux, Mathieu Triclot (2011) voit trop large en définissant le jeu comme une expérience de divertissement, d'amusement ou de relaxation. Le yoga devient alors un jeu, ce qui rend le concept inopérable.

REPARTITION DES JEUX

	AGON — (compétition)	ALEA — (chance)	MIMICRY — (simulacre)	ILINX — (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire	courses } luttes } non réglées etc. } athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés ↓ LUDUS	boxe billard escrime dames football échecs compétitions spor- tives en général	pari roulette loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
<i>N. B.</i> — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément <i>paidia</i> décroisse constamment, tandis que l'élément <i>ludus</i> croît constamment.				

Figure 2 Typologie des jeux (Caillois, 2009)

Roger Caillois (2009), plutôt que de définir le jeu, propose quatre moteurs du divertissement qui sont des facteurs nécessaires au jeu : *Agon*, *Alea*, *Ilinx* et *Mimicry*. L'*Agon* est l'aspect compétitif que permettent les jeux, que ce soit par l'affrontement direct (combat) ou indirect (atteinte du score le plus élevé), le jeu offre la possibilité au joueur de démontrer sa meilleure performance. Au contraire, l'*Alea* est la remise à la chance. Les jeux combinent bien souvent les quatre éléments, on ne peut simplement opposer compétition à l'aléatoire (nombre de jeux comme le Poker suppose la meilleure performance avec une donnée aléatoire comme point de départ). La *Mimicry* est la capacité des jeux à former des univers fictifs, ainsi les échecs représentent deux armées et Super Mario invente un univers dans lequel le joueur s'implique pour sauver la princesse. L'*Ilinx* est le plaisir du vertige, il s'agit « d'une tentative de détruire

pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. » (Caillois, 2009, p. 68). C'est le plaisir de la vitesse, de maîtriser l'extrême et plus pertinemment, de frôler la mort (ex : sports extrêmes, parachutisme, etc.).

Pour Caillois (2009), le mélange de certains moteurs est impossible, particulièrement l'*Agon* et l'*Alea* semblent incompatibles et, dans une moindre mesure, la *Mimicry* avec l'*Ilinx* ou l'*Alea*. Avec le développement numérique et la gestion par l'ordinateur de la création et gestion des règles, il est devenu possible de faire des compétitions avec d'importants éléments de hasard et de s'immerger dans des mondes entiers tout en ayant une influence importante du vertige ou de l'aléatoire. Le fait que l'ordinateur gère des données invisibles au joueur a permis d'augmenter les moteurs de divertissement possibles du joueur.

Tekinbas et Zimmerman (2003) pensent le jeu autrement. Plutôt que de considérer l'expérience ou la matérialité du jeu, ils s'intéressent à un caractère fondamental et nécessaire au jeu : la règle. « A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome. [...] Rules provide the structure out of which play emerges, by delimiting what the player can and cannot do. » (Tekinbas et Zimmerman, 2003, ch. 7, p.11).

En déterminant ce que le joueur peut ou ne peut faire, les règles créent le jeu puisque l'acte de s'engager dans le jeu n'est possible qu'avec des règles définies a priori. Je ne peux jouer au volleyball qu'en acceptant les règles qui encadrent la manière d'entrer en contact avec le ballon, la délimitation de l'espace, la hauteur du filet, le nombre de points nécessaires pour

une victoire, etc. Sans ces règles, le volleyball n'existe pas. Toutefois, les règles d'un jeu peuvent évoluer et le jeu évolue dans le même mouvement.

La règle du jeu n'est pas restrictive comme le sens commun a tendance à l'entendre, « sa fonction est toute autre : elle est au contraire de produire des possibilités d'actions, de décisions, de choix. La règle de roque, aux échecs, n'a pas pour but de limiter les possibilités de roquer, mais de les créer. » (Duflo, 1997, p. 61). La règle situe le joueur dans un cadre et lui donne un but réalisable avec des moyens pour y arriver. Les règles (comme celle du roque aux échecs) permettent au joueur de faire des choix. Sans cette règle, le joueur n'aurait pas le droit d'accomplir ce mouvement. Dans un jeu, le joueur s'attend à faire des choix, ceux-ci doivent avoir une influence sur son déroulement pour procurer du plaisir.

Un autre aspect intéressant des règles de jeu a été relevé par Bernard Suits (2005). Les règles prescrivent souvent l'optimal. Le jeu propose l'accomplissement d'un objectif par des moyens qui rendent l'action plus compliquée qu'elle ne l'est normalement. Par exemple, Pile ou Face consiste à déterminer de quel côté est tombé une pièce de monnaie. Alors qu'il serait si simple de regarder pour donner la réponse, le jeu l'interdit et les joueurs acceptent cette difficulté dans ce que Suits nomme la *Lusory attitude* qui est l'état qui nous permet de nous amuser en jouant. Il s'agit d'accepter les conditions étranges du jeu pour parvenir au résultat demandé.

Le jeu vidéo

Le jeu n'est pas qu'une expérience ou un divertissement, il est aussi un produit culturel, technologique et manipulable (un objet concret). Kline, Dyer-Witherford et De Peuter (2003)

tracent l'évolution du jeu vidéo comme artefact produit par une industrie culturelle de technologie numérique. L'expérience de jeu interactive constitue le centre des trois circuits (Technology, Culture and Marketing) qui se trouve dans un schéma de marchandisation globale. Le jeu vidéo a une histoire très particulière, elle commence dans les locaux universitaires du MIT sous la forme de programmes à rédiger pour ensuite apparaître au grand public sous la forme de bornes d'arcades, avant de rejoindre les foyers sur les consoles et ordinateurs, pour finalement participer à la culture mobile et se promener partout. La qualité et la forme des jeux suivent de manière étroite l'évolution des capacités de calcul des ordinateurs. C'est une évolution étrange qui rend difficile l'appréhension du phénomène.

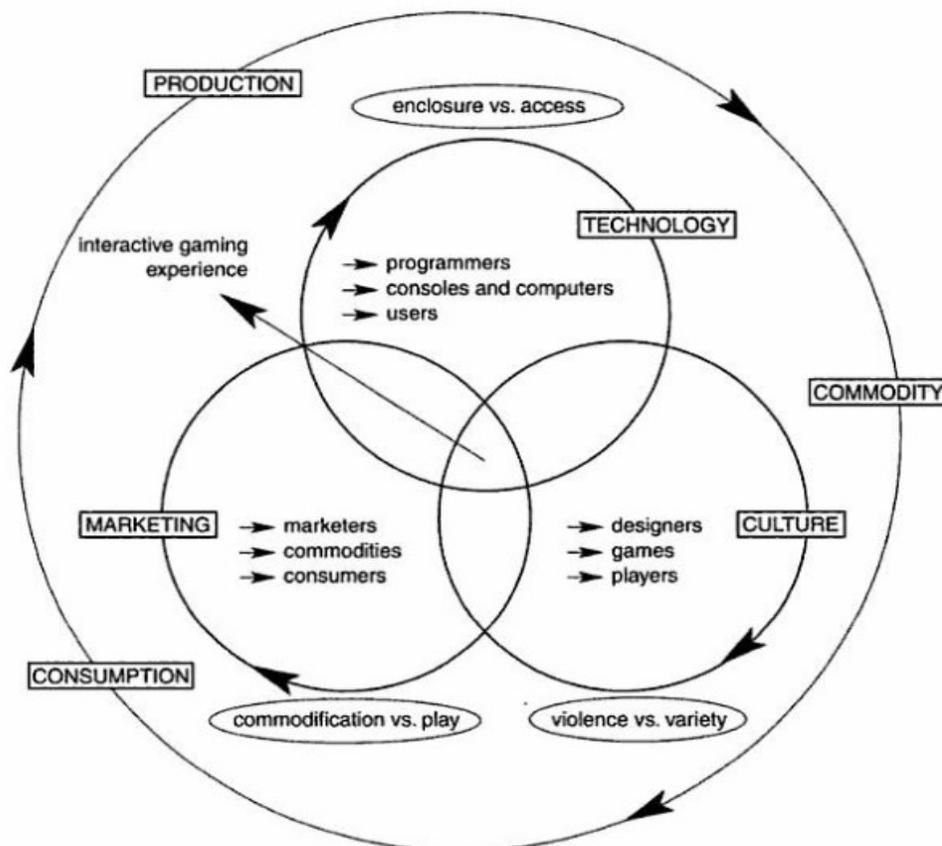


Figure 3 Les circuits de la technologie, du marketing et de la culture (Kline et al., 2003)

L'emploi du terme circuit est particulièrement important. L'industrie n'est pas une pyramide dans laquelle les développeurs décident de tout et les consommateurs, tout en bas, décident s'ils consomment ou non. Il existe une grande rétro-action à tous les niveaux et les auteurs notent que les développeurs se considèrent eux-mêmes comme des joueurs avant d'être des créateurs. Chacun de ces circuits évolue de manière propre tout en étant parfois confronté aux modifications des autres circuits. Les avancées technologiques peuvent être pertinentes dans le cadre vidéoludique (ex : développement du casque de réalité numérique) ou la culture peut parfois aller à l'encontre du jeu vidéo (débat sur la question de la violence dans les jeux). Les membres aux centres des cercles sont une simplification des sujets et objets présents dans un cycle de leur petit circuit.

D'un point de vue culturel, chaque lieu du jeu suppose une série de codes différents, les ordinateurs du MIT étaient des tours tandis que la console actuelle se déplace et voit l'apparition de manettes de jeu. Lin (2008) étudie les comportements genrés et l'utilisation de l'espace fait dans les dortoirs et les cafés pour établir les différences de comportements selon le milieu. Ses résultats montrent que les hommes sont plus facilement justifiés dans leur conduite sociale (préférer le jeu à une sortie) en dortoir alors que les femmes seront considérées asociales pour un même comportement. Elle note aussi que les cybercafés ont chacun créé leurs habitudes sociales, par exemple en ce qui concerne le niveau sonore acceptable pour les joueurs.

Jesper Juul (2003) présente le modèle classique du jeu en proposant six critères définissant le jeu. Tout d'abord la règle reste une évidence. Ensuite, trois de ces critères sont en lien avec les

résultats, ils doivent être variables, certains doivent être préférables et le joueur doit se sentir investi dans ces résultats. Un des critères est évidemment la nécessité de l'effort du joueur et finalement, les conséquences du jeu doivent être négociables, c'est-à-dire que le joueur peut décider s'il gagne ou perd quelque chose suite au déroulement du jeu. Pour Juul, on peut parler des frontières des jeux, mais il met en évidence que ses critères restent problématiques considérant que certains cas-limites manquent deux critères alors que des cas de non-jeux évidents ne manquent qu'un seul critère.

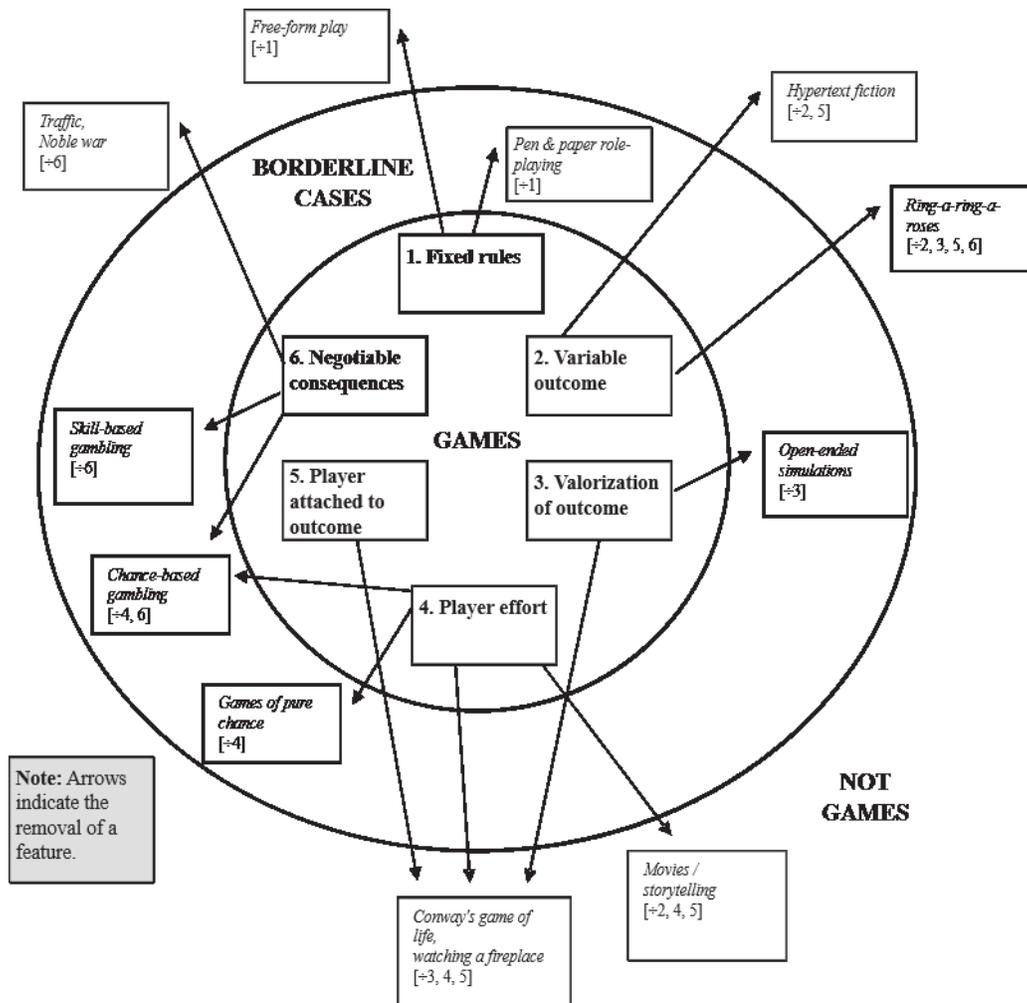


Figure 4 Définition d'un jeu (Juul, 2003)

Il est important de comprendre que les objets particuliers du jeu ne relèvent jamais uniquement de ce concept (ex : un jeu vidéo sans musique est inimaginable, un jeu de société nécessite une base matérielle comme des dés, un plateau, des cartes ou des feuilles au minimum). Leur point d'ancrage se situe dans le jeu, mais leur réalité peut relever d'autres concepts tels que la culture, la vidéo, la musique, la loi, l'art, etc. Bien que ce soit le concept pur qui m'intéresse, ne pas mentionner l'existence liée de chacune de ces réalités serait tout à fait irresponsable. Le jeu idéal pur est impossible à matérialiser. Avec ma conception du jeu sur un territoire, le jeu **vidéo** est donc une parcelle où le jeu s'effectue à l'aide d'une machine numérique.

Pour rendre évidente la jonction entre deux territoires, j'utiliserai l'exemple de *Black Mirror : Bandersnatch* réalisé par David Slade et Charlie Brooker (2018). L'œuvre se présente comme un film interactif de science-fiction où le spectateur/joueur est amené à prendre des décisions pour son avatar. On suit les aventures de Stefan Butler dans sa quête de programmer un jeu vidéo. À travers nos choix, nous sommes maîtres du destin du jeune Butler et décidons comment aboutira le jeu et l'histoire. L'arbre décisionnel est inspiré directement des jeux d'aventure, mais l'œuvre est tout de même présentée comme un film. *Bandersnatch* se situe parfaitement entre le jeu vidéo et le cinéma. C'est au spectateur de décider selon quels codes il désire aborder l'œuvre, car on ne joue pas à un jeu de la même manière que l'on se rend au cinéma. *Bandersnatch* n'est pas fondamentalement un jeu, mais s'est approprié suffisamment de codes pour pénétrer sur le territoire du jeu et pouvoir être considéré par plusieurs comme un jeu à part entière. Un jeu peut ne pas être fondamentalement un jeu.

De la même manière, plusieurs jeux s'éloignent de l'essence pure du jeu (si celle-ci existe) et vont s'installer dans les territoires du cinéma (*Beyond : Two Souls*), du roman (*Ever 17 : The Out of Infinity*), du sport (*Wii Sports*) ou de la musique (*RockSmith*). Ainsi, bien que des produits peuvent être vendus et consommés sous l'appellation de jeux vidéo, il ne s'agira pas forcément fondamentalement de jeux vidéo.

Les joueurs et les joueuses

Avant toute chose, qui sont-ils? L'association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) comptabilise dans ses faits essentiels de 2018 que les joueurs et utilisateurs sont plus de 23 millions de personnes au Canada (64% de la population confirme avoir joué à un jeu vidéo au cours des quatre dernières semaines), leur âge moyen est 39 ans et les joueurs y consacrent en moyenne 10 heures par semaine. 94% des canadiens possèdent un appareil mobile et près de la moitié (46%) révèle jouer principalement sur leur mobile. En général, on trouve autant de joueuses que de joueurs, mais la statistique n'est pas disponible pour chaque groupe d'âge.

Si aujourd'hui, la population reconnaît l'existence du jeu vidéo, ce n'était pas le cas il n'y a que 60 ans. Le jeu vidéo émerge au Massachusetts Institute of Technology (M.I.T.) en partie grâce aux idées de J.C.R. Licklider qui permet aux universités de se doter d'ordinateurs sur lesquels les étudiants peuvent tester leurs codes et sur lesquels une armée de techniciens n'est plus nécessaire pour fonctionner. Pour ces étudiants, l'efficacité est la quintessence du code, le plus beau code est le plus court. Le *hack* devient une pratique récurrente qui consiste littéralement à réduire (ou couper) le code d'un compère pour obtenir le code le plus complexe en utilisant le moins de lignes possibles (Triclot, 2011). Le principe de partage et d'optimisation dans le jeu,

mais aussi dans la performance du jeu resteront primordiaux dans l'univers ludique jusqu'à aujourd'hui. Compte tenu de l'investissement du joueur dans le jeu, différentes formes d'appropriation du jeu voient le jour.

Le jeu vidéo produit des mèmes que le joueur partagera ensuite avec son cercle social sans forcément que les développeurs l'aient prévu. Les internautes se sont approprié le texte de *Zero Wing* et plusieurs vidéos se sont mis à circuler moquant la traduction rendant la phrase *All your base are belong to us* très répétée sur les différents forums d'Internet (jeuxonline, 4Chan ou Reddit). Un autre exemple serait le *You were almost a Jill sandwich* adressée à Jill dans *Resident Evil* (1996) alors qu'elle vient d'échapper de justesse à la mort rend la scène totalement désopilante. Encore une fois, les joueurs ont récupéré et parodié cette scène à l'extrême.

Le Konami code est un mème qui devient de plus en plus populaire à l'extérieur des sphères du jeu vidéo en faisant des apparitions dans des musiques ou des films et sur plusieurs sites Internet dont notamment la banque du Canada pour faire la promotion du nouveau billet de 10\$ en 2017 (<https://www.banqueducanada.ca/billets/series-de-billets-de-banque/billets-commemoratifs/billet150/>). Ce code est sans doute le plus connu, car les jeux de Konami avaient l'habitude d'être plutôt difficiles et que rentrer la combinaison ↑↑↓↓← →← →BA débloquaient des vies supplémentaires utiles pour surmonter le jeu.

Les codes n'étaient pas supposés être découverts par les joueurs. Coder reste un travail d'équilibriste et comme Craddock (2016) le raconte, plusieurs développeurs programmaient

des codes conférant des avantages pour pouvoir tester leur jeu facilement, puis espéraient que les joueurs ne les trouvent pas puisqu'il serait dangereux de les enlever du code sans que celui-ci ensuite n'implose. Si un *bug* est découvert une fois le jeu vendu, il n'y avait plus la possibilité de le *patcher* pour régler le problème.

Bien qu'il s'agisse au départ d'un outil des développeurs découvert et exploité par les joueurs, plusieurs compagnies invitent les joueurs à remanier le jeu eux-mêmes par la suite. Il s'agit d'ouvrir la porte aux joueurs en refusant les règles du jeu pour y jouer autrement. Parfois, il s'agit simplement de simplifier le jeu comme dans Starcraft (1998) où des commandes comme *power overwhelming* ou *show me the money* accordent respectivement l'immunité aux troupes ou 10 000 unités de chaque ressource, ce qui rend le jeu particulièrement facile.

Age of Empires 2 : The Age of Kings (1999) transforme l'utilisation de codes, c'est un jeu solidement ancré dans un univers médiéval réaliste bien qu'on puisse noter certaines incohérences (les bateaux peuvent contenir le même nombre d'unités que ce soit des archers ou des éléphants). Il existe des codes pour simplifier le jeu (gain de ressources, dévoilement de la carte), mais aussi des codes brisant le jeu tel *how do you turn this on* qui fait apparaître une Shelby AC Cobra, une unité de voiture en plein Moyen Âge ou dans le même ordre d'idée, *woof woof* permet d'avoir un chien volant.

Frédéric Molas (un youtuber publiant sur Bazar du Grenier, 2019) relève de son expérience dans *Dark Age of Camelot* que la plupart des éléments de décor (tours, murailles, lacs) n'étaient pas nommés. Pour des raisons stratégiques, les joueurs convenaient de noms pour se

repérer. Le fait que les joueurs nomment les éléments du décor relève d'une forme d'appropriation du contenu par les joueurs.

Le jeu n'est plus la propriété de son créateur, mais aussi du joueur qui l'explore comme il l'entend selon les balises fixées par le créateur. D'une certaine manière, la pratique du *modding* aujourd'hui pourrait être héritée de ces codes. *Modder* un jeu consiste à accéder directement au code pour modifier de éléments du jeu. Aujourd'hui, la plateforme *Steam* permet aux joueurs de partager des *mods* et invite ouvertement les joueurs à modifier certains jeux.

Impacts du jeu sur le joueur

J'ai parlé du lien joueur vers le jeu; abordons maintenant l'inverse, comment le jeu influence le joueur. Il ne fait aucun doute que le jeu vidéo a une influence sur le développement, l'identité et la personnalité de la personne qui le consomme. Torben Grodal (2009, p.150) détermine que cette influence est quelque peu similaire à celle d'un spectateur devant un film, mais que le fait d'interagir et d'avoir un contrôle décuple l'effet.

When a viewer is observing, say, how a monster is approaching a character, the possible arousal in the form of fear is not linked to the personal coping potential of the viewer, the viewer has to vicariously identify with the coping potentials of the endangered film character. The viewer cannot personally come up with specific coping strategies; like the rest of the audience, the viewer can only hope for a positive outcome and eventually make some more personal predictions. But a player of a video game is personally responsible for the outcome of such a confrontation.

Le fait de s'impliquer cognitivement et physiquement augmente donc le degré de réceptivité du joueur et la facilité pour lui d'intégrer des messages.

Fox et al. (2015) déterminent que la surexposition à des femmes-objets dans le jeu vidéo renforcent la stéréotypification de soi et conduit la jeune femme à accepter plus facilement les mythes de viol (des mythes du style : elle n'était pas correctement habillée ou elle devait le chercher puisqu'elle se promenait seule). Triclot (2011) et Huntemann (2010) illustrent bien la force de propagande que peuvent avoir certains jeux comme *America's Army*, un jeu développé explicitement par l'armée américaine pour recruter des militaires. Un autre exemple, *Quest for Saddam* justifie sa violence en rationalisant qu'il ne s'agit que de terroristes, il est donc normal de tirer sans plus de réflexion. Kafai (2008) s'est intéressée aux effets de la personnalisation de l'avatar dans le développement de jeunes adolescents et adolescentes. Ses recherches proposent que l'avatar ne fasse pas que ressembler au jeune, mais que le jeune utilise l'avatar pour essayer des styles, des façons de parler auprès des autres. Ce n'est pas sans rappeler les conclusions de Turkle (1996) sur les jeux de l'identité dans les *multi-user dungeons* (MUD). Grâce à l'anonymat de la machine, le joueur peut essayer des personnalités qu'il n'aurait pas l'audace de proposer ailleurs. Selon le succès de démarches en ligne, le joueur serait amené à intégrer certains éléments à sa personnalité et à se comporter différemment.

L'avatar (lorsqu'il est présent) semble être la figure centrale par laquelle le joueur absorbe l'influence du jeu vidéo. L'avatar est l'intermédiaire entre le joueur et le monde du jeu, c'est par l'avatar que nous pouvons interagir avec l'univers numérique. Parmentier et Rolland (2009)

proposent une typologie des avatars qui permet de mieux comprendre le rapport entre le joueur et son jeu.

Le premier type d'avatar relève de la duplication, l'individu a tenté de se recopier fidèlement et considère l'avatar comme étant lui-même, il s'agit d'un médium pour accéder au monde numérique. Le deuxième est l'amélioration, l'avatar est une extension améliorée de la personne réelle, il est possible à travers ce type de voir quelles sont les modifications que les individus désireraient à leur propos. Le troisième type est la transformation : toujours basé sur sa personne réelle, l'avatar aura par contre certains traits contraires à sa personnalité réelle (un timide tentera d'être plus extraverti). Le quatrième type est la métamorphose consiste en la création d'une identité complète pour l'avatar, il ne s'agit plus d'une extension de soi, mais d'un personnage à part entière évoluant de manière « indépendante », c'est-à-dire que le joueur ne réfléchit plus à ce qu'il ferait, mais à ce que son avatar ferait dans la situation à laquelle il fait face.

Cette typologie est intéressante, car chacun de ces archétypes ne permettra pas le même degré d'intériorisation de l'expérience pour le joueur. Prenons par exemple l'avatar dupliqué, représentation identique, le joueur prendra de manière plus personnelle les insultes qu'ils pourraient recevoir sur sa personne tandis qu'un joueur jouant un avatar métamorphosé peut se détacher de son avatar puisqu'il s'agit d'une construction. Il ne peut pas cependant totalement se détacher de celui-ci puisqu'il a travaillé à sa construction et qu'il y a insufflé une partie de sa personnalité, ne serait-ce que par le temps passé à la création du personnage.

Une telle typologie n'est toutefois utile que dans des cas où le joueur peut créer son avatar. La majorité des jeux imposent un avatar au joueur qui devient alors un avatar de type métamorphose dans lequel le joueur peut tout aussi bien s'investir. Certains jeux, principalement les jeux de casse-tête, n'ont pas d'avatar, mais simplement un curseur à déplacer, le joueur agit directement avec le monde du jeu.

La mort

Abordons maintenant la mort. Je voudrais immédiatement faire la nuance entre deux morts que j'aborderai dans ce texte, la mort numérique et la mort virtuelle. J'utilise virtuelle au sens premier du terme, aristotélicien, pour signifier quelque chose qui n'a pas d'effet actuel, mais qui existe potentiellement. En ce sens, notre mort est toujours virtuelle puisqu'on la sait exister, mais nous ne pourrions en faire l'expérience qu'une seule fois (et encore là, quelle expérience ?). D'un autre côté, j'emploierai la mort numérique pour parler des morts sur les écrans, particulièrement la mort dans le jeu.

Si la vie est la période durant laquelle nous avons une expérience du monde et des possibilités, la mort est la période infiniment plus longue pendant laquelle nous ne sommes plus présents dans l'univers. En ce sens, nous pouvons considérer la période précédant notre naissance comme une expérience de la mort. La nuance étant qu'il n'y a que quelque chose de vivant qui peut mourir, alors l'expérience du manque de sensations nous est connue, mais il nous est impossible d'affirmer avoir déjà été mort. Cette distorsion entre les limites de notre existence et l'infinité de nos aspirations constitue la plus grande raison de notre angoisse et la source des discours eschatologiques (Thomas, 1988). Pour Becker (1997), l'idée se formule autrement,

mais reste la même : nous sommes capables d'imagination et de symboles nous élevant au-dessus de la réalité terrestre, mais sommes en même temps coincés dans cette réalité : « He is out of nature and hopelessly in it ; he is dual, up in the stars and yet housed in a heart-pumping, breath-gasping body that once belonged to a fish and still carries the gill-marks to prove it. » (Becker, 1997, p. 23).

À moins de considérer l'expérience précédant la vie comme une forme de mort, la connaissance de la mort est impossible, mais il est possible d'élaborer des théories à son sujet, constater la mort de l'autre, même si aucun vivant n'a pu faire l'expérience de sa propre mort pour la partager. L'imaginaire transcende ces limites, c'est-à-dire que le grand peut y être plus petit que le minuscule, le temps peut avancer ou reculer, parfois se figer, le mort peut être vivant et inversement. Il n'y a plus de limites claires ou de divisions possibles, l'imaginaire se présente en bloc et on ne peut la disséquer aussi facilement qu'un animal. L'imaginaire renvoie à des images qui ne sont ni vraies, ni fausses, il s'agit d'un amalgame de représentations, d'histoires, de mythes, de plusieurs formes de discours formé par l'imagination et qui sert à évaluer le monde. L'imagination est la capacité à extrapoler, à modifier l'environnement réel pour en proposer d'autres fictifs. Un imaginaire ne se présente ni clairement, ni distinctement, c'est quelque chose qui travaille le cerveau, absorbe des nouveaux éléments en permanence et formule des nouvelles images à l'esprit.

Le jeu vidéo et la mort

Une des pierres fondamentales dans le jeu dès qu'il devient numérique et grand public, est la présence de la mort (Triclot, 2011). Le jeu vidéo est en effet le seul média à nous mettre

constamment en présence de la figure de la Mort ou la présence de la mort, ce qui révèle un besoin contemporain de l'appivoiser (Ernst et al., 2016; Georges, 2016).

La mort dans le jeu vidéo est devenue primordiale lorsque la borne d'arcade est devenue populaire. Les jeux doivent, pour être rentables, obliger le joueur à dépenser plus d'argent (Triclot, 2011). Il faut faire perdre le joueur pour qu'il recommence une partie et comme bon nombre de jeux en viennent à tuer l'avatar du joueur, aussi figuratif soit-il, le joueur doit être tué pour le forcer à recommencer. Il y a une vague de jeux interminables qui accélèrent indéfiniment jusqu'à venir à bout du joueur. Citons *Pac-man* et *Tetris* comme exemples les plus évidents, le joueur en terminant un tableau est simplement remis dans un tableau similaire ou identique et le jeu accélère quelque peu, et ce, indéfiniment. Therrien (2016) explique que les développeurs n'ont simplement pas programmé de fin considérant qu'aucun joueur ne serait en mesure de jouer à une telle vitesse et que tous finiraient par perdre. C'était sans compter sur des prodiges qui, à force de faire accélérer le jeu, le firent planter. Depuis, ces écrans sont largement considérés par la communauté comme étant les écrans de fin de ces jeux, ces écrans seront nommés *Kill Screen* (Therrien, 2016). Ils sont considérés comme l'équivalent des *Game Over* des autres jeux. Petit à petit, le discours entourant la fin de jeu a été perverti par l'idée de la mort et il n'est plus surprenant aujourd'hui d'entendre des gens dire être « morts » en jouant à *Tetris* ou de « perdre des vies » à *Candy Crush*.

Il existe des jeux qui rendent nécessaire la mort pour progresser en piégeant le joueur avec des astuces qu'il est impossible de deviner. C'est le début du *Die and Retry*, une mécanique qui, selon Tocci (2008), serait vouée à disparaître, mais conserve une présence très importante dans

le jeu aujourd'hui. La technique consiste à placer des pièges que le joueur ne peut éviter qu'une fois qu'il est tombé dedans (causant sa mort) et obligeant le joueur à recommencer la séquence. Cette technique est considérée déloyale par le joueur puisqu'il n'est pas puni pour une erreur de sa part. Le joueur accepte de mourir, mais de manière satisfaisante, c'est-à-dire si le jeu lui a donné la possibilité de survivre.

Jesper Juul (2013) en vient à surnommer l'art du jeu *The Art of Failure*. Le paradoxe du jeu est que nous voulons éviter d'échouer, mais nous voulons des expériences difficiles qui inévitablement nous font échouer. Nous voulons échouer pour ensuite éviter d'échouer (acquérir les compétences pour ne plus échouer). On s'attend d'une automobile à ce qu'elle soit la plus simple possible d'utilisation. Au contraire, on s'attend à ce que le développeur du jeu vidéo nous bloque des portes et nous pose des problèmes. Un bon jeu vidéo doit doser autant la réussite que l'échec.

Dans un jeu, le joueur s'attend à faire des choix, ceux-ci doivent avoir une influence sur son déroulement pour procurer du plaisir. Il existe plusieurs types de choix : le choix ludique et le choix narratif, le premier a trait aux possibilités de participation (ce que je peux faire) et le second aux possibilités de scénario (comment je peux influencer l'histoire). Un jeu comme *Halo : Combat Evolved* permet au joueur d'avancer comme bon lui semble, mais son histoire est figée. Au contraire, *Sort the Court*, qui consiste à développer son royaume uniquement en répondant oui ou non aux requêtes de ses citoyens, propose une seule modalité de participation (cliquer le oui ou le non), mais plusieurs possibilités narratives pour le royaume. Je souhaite explorer ici la mort ludique, l'expérience de la mort que le joueur peut provoquer puisque la

narration est prédéterminée tandis que la mort ludique est uniquement influencée par les actions du joueur, par ses capacités et sa réflexion.

C'est ici que le concept d'ergodicité d'Espen Aarseth (1997) nous sera utile. Il s'agit d'un terme emprunté à la physique qui permet de s'affranchir des difficultés posées par les notions d'interactivité. J'interagis avec mon lecteur DVD grâce à ma télécommande, il ne s'agit pas pour autant d'un jeu vidéo. L'ergodicité met l'emphase sur le travail pour débloquer les chemins. L'humoriste Dara O'Brian (2010) l'illustre très bien dans un de ses sketches :

Video game do a thing no other industry does. You cannot be bad at watching a movie. You cannot be bad at listening an album but you can be bad at playing a video game and the video game will punish you and deny you access to the rest of the video game. No other art forms does this. You've never been reading a book and three chapters in, the book has gone: What are the major themes of the book so far?

L'ergodicité fait justement référence à l'effort supplémentaire demandé au joueur pour obtenir la suite du contenu. Les événements d'un livre ont tous la même difficulté (il n'y a pas de variation dans le savoir-lire) alors qu'un jeu demandera de la réflexion, des réflexes et ce, à intensité variable au cours de la progression. Bien qu'une partie d'un livre ou d'un film puisse poser plus de problèmes de compréhension qu'une autre, ce qui, effectivement, peut arrêter le lecteur, la suite ne lui est pas interdite contrairement à ce que fait le jeu vidéo. Si le joueur ne parvient pas à répondre au jeu, celui-ci le placera en situation d'échec qui, souvent, se trouve être une mise à mort. L'échec le plus courant est la mort.

Tocci (2008) y voit un échec de l'industrie à varier et explorer des nouvelles pistes de jeux considérant davantage leurs objectifs économiques plutôt que l'évolution du jeu, les compagnies se rabattent sur des mécaniques qui sont désuètes. D'un point de vue narratif, le personnage meurt, *Game Over*, l'histoire recommence du début. Plusieurs jeux, conscients de leur difficulté commencent à offrir plusieurs vies pour une partie, aux dépens de la narration.

When rules and fiction conflict with one another, rather than complementing one another, it is usually the fiction that suffers, becoming incoherent. The example Juul offers is when Mario dies in Donkey Kong; we may be able to imagine our own diegetic reasons for why Mario is resurrected for two more tries, but none are offered by the story itself. (Tocci, 2008, p.188)



Figure 5 Les multiples vies de Mario
(Extra Fabulous Comics, Zachfab)

Le terme de *vies* s'installe comme désignant les multiples tentatives permises par le jeu pour remporter la victoire, et ce même dans des jeux de casse-tête. Lorsque le joueur échoue, il perd une vie et lorsqu'il performe particulièrement bien, il peut en recevoir dans certains jeux (il est

maintenant coutume dans les jeux de la série *Mario* d'en obtenir une après avoir obtenu 100 pièces). Le terme s'est même imposé sur des jeux où pourtant la mort n'est pas présente, le joueur en perdant un tableau dira qu'il a perdu une vie plutôt qu'une tentative.

On se serait attendu à ce que l'arrivée des consoles dans les salons permettent aux jeux de ne plus utiliser la mort comme une mécanique d'échec. Ne durant plus 30 minutes, mais bien 5, 120 ou une infinité d'heures, il devient impensable de recommencer du début à la mort du personnage. Les jeux doivent donc imaginer une nouvelle façon de mettre en scène la mort pour remédier à l'impossibilité ludique de recommencer intégralement l'histoire si le joueur meurt.

Plutôt que de se passer de la mort comme Tocci l'espérait, les jeux vont instaurer le principe de sauvegarde, enregistrer un moment précis du jeu auquel le joueur sera renvoyé en cas d'échec. Il y a eu plusieurs déclinaisons du principe de sauvegarde, certains jeux utilisent des codes qui sont obtenus à la fin d'un niveau et permettent de recommencer à ce moment. D'autres vont permettre au joueur d'enregistrer un moment précis d'arrêt et de revenir directement à ce point. Une dernière forme de sauvegarde que je veux aborder est le *respawn* qui consiste à réapparaître à un point de sauvegarde qui n'est pas déterminé par le joueur, c'est-à-dire que le jeu enregistre, parfois à l'insu du joueur, sa progression et le replace au dernier point de sauvegarde à sa mort/son échec.

Ce qui va davantage nous intéresser, ce sont les représentations de la mort et ses déclinaisons (cadavre, sang, organes, etc.). Quelle est l'image thanatique qui est projetée sur le joueur ?

Wilfried Coussieu (2011) étudie deux cas de figures qui mettent parfaitement de l'avant nos angoisses face au mort. Ce sont *Silent Hill* ainsi que *Dead Space*.

L'univers de *Silent Hill* est lugubre, oppressant, fantomatique et hors du temps. Le jeu vise à nous faire perdre nos repères spatio-temporels en dégradant l'espace pendant le jeu et en ayant une temporalité floue. Les créatures semblent humaines, mais sont tout en même temps terriblement mutées et évoquent le tourment. Dans *Dead Space*, le joueur est plutôt confronté à un occultisme macabre et des couloirs ensanglantés. Les créatures sont issues de mutations génétiques et ont visiblement pourri.

Dans toutes les cultures, il y a des bonnes et des mauvaises morts (Thomas, 1988). Mourir d'un accident à 20 ans, c'est idiot, mais le sacrifice a pu être et est encore considéré comme une bonne mort. Dans la mythologie scandinave, la bonne mort était celle au combat. Coussieu (2011) met en évidence que les jeux recréent les mythes de la bonne et de la mauvaise mort en montrant que les morts dans *Silent Hill* et *Dead space* sont des mauvais morts qui ne parviennent pas à reposer en paix. Ces jeux mettent en scène une angoisse de la contamination et une peur de la manipulation génétique qui pourrait nous empêcher de bien mourir.

Si les jeux d'horreur jouent avec notre peur de la mort, les jeux de combat et d'aventure utilisent tout autrement la Mort. *Dante's Inferno* débute par la mort de Dante en croisade, celui-ci fait donc face à la Mort (une figure sombre munie d'une faux). Sans la moindre hésitation, il empoigne sa hallebarde et, au terme d'un combat, découpe la Mort en deux.

S'ensuit une descente en enfer où le joueur trucidé tous les démons et monstres qui viennent à sa rencontre pour finir par occire Satan en personne. Comme exemples similaires, on pourrait nommer *Darksiders II* ou encore *Reaper of Souls* où le joueur peut tuer la Mort, aussi incroyable que cela puisse paraître.

Le but du jeu ici est tout autre, alors qu'un jeu d'horreur veut déstabiliser pour effrayer, les jeux d'action-aventure font du joueur un héros qui combat les forces déstabilisantes. La figure de la Mort et l'imaginaire qui se cache derrière cette figure sont maîtrisés grâce à l'apprentissage d'un savoir-jouer qui permet de recommencer jusqu'à acquérir les compétences nécessaires à l'éradication de l'ennemi.

Eschatologies

L'humain manifeste de l'angoisse quant à sa mort qui le conduit à sans cesse l'enfourner pour l'oublier. Sigmund Freud (2014, p.19) écrivait « au fond personne ne croit à sa propre mort, ou, ce qui revient au même, chacun dans son inconscient est persuadé de sa propre immortalité ». L'horreur de la mort est son côté annihilant et irrévocable.

Notre esprit rejette cette possibilité, la peur de la mort nous pousse à développer des machines de guerres pour dissoudre la peur de la mort. Bernadette Lamboy (2007) met en évidence que le simple fait de penser, de décrire ou d'écrire la mort est une manière de la nier puisqu'elle établit la vie de celui qui pense.

Ces différentes machines ont pris l'apparence de discours, de systèmes de pensées, de culture de déni, de visions du monde. Pour les aborder, j'utiliserai l'approche de Louis-Vincent Thomas (1988, 1991) sur l'étude de discours eschatologiques. Tout discours reflète une vision sur ce qui est et ce devrait être, l'analyse eschatologique vise à extirper ce que le discours en question pense de la mort et ce qu'elle préconise en réponse à cette possibilité de mort.

La mort produit une angoisse réelle et le deuil une douleur vive ce qui fait que tout discours parvenant à calmer ces maux sont des discours légitimes à mon sens. À cet effet, la citation de Pearl Buck (trad. Lola Tranec, 1961, p.179) à la mort de son mari reflète la justesse de la difficulté du deuil : « Je me demandai alors si je ferais appel aux consolations de l'au-delà ou je les repousserais en considérant le présent comme une éternité ». On a beau avoir une idée de notre réaction et penser dans un système solide, la mort nous blesse à tel point qu'elle force une reconsidération totale de notre existence.

Trois visions occidentales et récentes me semblent pertinentes pour comprendre les enjeux actuels autour de la mort. La première est celle qui domine selon de nombreux auteurs, il s'agit d'une entreprise de négation de la mort par l'oubli et le tabou. Je m'emploierai d'abord à expliquer ses origines, puis à tracer les lignes actuelles de son travail. Les deux autres sont des systèmes de lutte, à contre-courant de la volonté dominante de tabou, où la mort doit être appréhendée telle qu'elle est, d'un côté dans l'acceptation de son implacabilité et de sa nécessité, de l'autre dans la promesse de sa défaite et l'obtention de l'immortalité.

Vision dominante de la mort

Louis-Vincent Thomas (1991, p.23) ouvre son anthropothanatologie avec ces quelques lignes

Étonnant paradoxe de la mort qu'on sait taire en la disant et dire en la taisant ; qu'on montre en la cachant et cache en la montrant. [...] Tout le monde en convient : aujourd'hui on redécouvre le mort. Hier tabou, discrète et inculte, la mort devient désormais bavardage et omniprésente. Mais par un curieux paradoxe, la surabondance du discours n'interdit pas le déni, elle le métamorphose. Face à la mort et au mourir, les attitudes prennent la forme du pluriel.

La perception de la mort a suivi d'étranges évolutions historiques, parfois ouvertement discutée, parfois taboue, elle est la source d'innombrables histoires et croyances.

Remontons le temps avec Edgar Morin (1976). Son analyse historique plus générale pose en effet d'excellentes bases pour la compréhension actuelle de la mort. Le détail sera davantage exploré par l'exposé de Philippe Ariès (2016).

« Le passage de l'état de 'nature' à l'état d'homme, le passeport d'humanité en règle, scientifique, rationnel, évident, c'est l'outil : *homo faber*. [...] Mais il existe un autre passeport sentimental [...] la sépulture, c'est-à-dire le souci des morts, c'est-à-dire le souci de la mort. » (Morin, 1976, p.31). L'humain se sépare du commun des animaux par le développement de sa conscience du temps, du monde et de sa mortalité. Les sépultures mettent en évidence la croyance à une continuité *post-mortem* par des pratiques d'embaumement et par le dépôt de ressources précieuses pour le groupe comme de la nourriture, des armes et des ornements. «

L'ethnologie nous montre que partout les morts ont été ou sont l'objet de pratiques qui correspondent toutes à des croyances concernant leur survie [...] ou leur renaissance. » (Morin, 1976, p.33) Il est donc possible d'affirmer que l'appréhension de la mort constitue bel et bien un facteur universel d'humanité puisqu'aucune population n'a délibérément abandonné ses cadavres. Il a toujours persisté dans les esprits une réflexion sur le devenir-mort qui a influencé les rites et comportements à adopter en vue de la mort.

Les pratiques funéraires sont liées aux croyances, mais visent toujours, dans une certaine mesure au moins, à éliminer la présence de la décomposition considérée comme impure. La crémation permet d'accélérer la décomposition, l'embaumement de l'arrêter et l'enterrement dissimule la décomposition du corps. Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi personne n'a envie de supporter l'odeur et la vue fourmillante d'un cadavre qui pourrit, la terreur est accentuée dans la réalisation de la perte d'individualité du sujet. « Il est évident que l'obsession de sa survie, souvent au détriment même de sa vie, révèle chez l'homme le souci lancinant de sauver son individualité par-delà la mort. » (Morin, 1976, p.41) L'enfant est conscientisé par la mort dès lors qu'il accède lui-même à l'affirmation de son individualité.

La mort pour l'individu est la fin du monde, si on ne peut plus penser, le monde cesse en même temps d'exister. Le rituel funéraire permet d'aborder autrement la mort, plutôt que de mourir, l'âme accède à une autre forme d'existence (Barrau et Thomas, 1994). Il ne s'agit plus de la fin du monde, mais de la fin d'un monde et si les rituels sont effectués avec précision, l'âme pourra passer dans l'au-delà.

De la mort apprivoisée à la mort interdite

Il est évident que sur quelques 1500 ans d'histoire, de la fin de l'antiquité à aujourd'hui, il est impossible de présenter intégralement les faits de l'histoire des rapports des humains à la mort, ni d'attribuer précisément une cause à un effet. Il s'agit plutôt d'illustrer différents mouvements historiques qui ont créé le climat actuel entourant la mort. Philippe Ariès s'intéresse à deux attitudes face à la mort, qu'il qualifie de « mort apprivoisée » et de « mort interdite ». La transition d'une attitude à l'autre s'est graduellement opérée entre le XVI^e et XVIII^e siècle.

On ne peut non plus aborder notre conception de la mort actuelle sans aborder l'immense part que la religion chrétienne a joué dans son histoire. Bien qu'elle ait longtemps eu la confiance de ses fidèles, elle aussi a changé au fil des ans. Les communautés chrétiennes n'ont pas toutes les mêmes interprétations des récits fondateurs de leur religion, un des exemples qu'utilise Chaire (1999) est la question de la résurrection ou réincarnation de Jésus-Christ. Chaque branche propose une modalité différente du retour du Christ.

La mort apprivoisée est la première attitude décrite par Ariès (2016). Il émet des réserves à dater ses débuts considérant le peu de textes qui ont survécu au haut moyen âge. Il s'agit d'une relation d'attente de la mort comme une vieille amie. Le mourant constate que son heure est venue et a le temps de recevoir l'extrême-onction ou l'absolution (la première était réservée aux clercs) et de faire ses adieux à ses proches. La mort n'est pas dramatique puisque la communauté survit. Les textes de Chrétien de Troyes ou les chansons (comme celle de Roland) expriment un regret face à la mort, mais aucune intention de lutte ou de fuite, ils ont confiance en la continuité de leur expérience. Les gens sont formés par l'église et répètent des gestes

rituels au moment précédant le trépas. Il s'agit d'un événement public, les proches et le clergé sont sollicités pour assister aux derniers instants du mourant, moment dont il profitera aussi pour faire ses legs.

Un autre aspect important de la mort au Moyen Âge est sa familiarité. Un taux de mortalité élevée mènera forcément les gens à être plus souvent confrontés à la mort et à se familiariser avec cette réalité. De plus, les cadavres sont enterrés au cœur des villes. « Dans la langue médiévale, le mot église ne désignait pas seulement les bâtiments de l'église, mais l'espace tout entier qui entourait l'église. » (Ariès, 2016, p.27). Le cimetière fait donc partie intégrante de l'église et le village, tous les dimanches, passe face à la fosse commune d'où il est facile d'apercevoir des os pêle-mêle.

Un précurseur de la transition survient dans le courant du XI^e siècle. Il convient de noter que l'Occident à l'étude est catholique et adhère à une eschatologie de la résurrection. Toutefois, le jugement dernier s'est déplacé d'une optique collective vers une approche plus individuelle. Les premiers textes énoncent que le jugement dernier aura lieu à la résurrection éventuelle du Christ alors que plusieurs textes du début du millénaire déterminent que l'âme est jugée individuellement au moment du trépas. Plusieurs avis s'affrontent au sein de l'église concernant la valeur de l'âme et notamment, la possibilité de se racheter après la mort (le purgatoire), mais le germe est planté et la mort devient graduellement une étape importante dans la vie éternelle du croyant. Un autre indice de l'individualisation de la mort est la réapparition de la sépulture individuelle accompagnée d'une effigie et d'une inscription funéraire. Le retour d'une vision individuelle de la mort implique le retour graduel de l'envie

d'être commémoré pour perdurer. Il est important de se souvenir que jusqu'alors, le phénomène de la mort est perçu comme normal et ne saurait être questionné.

Phillipe Ariès (2016, p. 46-47) considère que la transition à proprement parler débute au XVI^e siècle alors que la mort se charge d'une nouvelle émotion.

À partir du XVI^{ème} siècle, et même à la fin du XV^{ème}, nous voyons les thèmes de la mort se charger d'un sens érotique. Ainsi dans les danses macabres les plus anciennes, c'est à peine si la mort touchait le vif pour l'avertir et le désigner. Dans la nouvelle iconographie du XVI^{ème} siècle, elle le viole. Du XVI^{ème} au XVIII^{ème} siècle, d'innombrables scènes ou motifs, dans l'art et dans la littérature, associent la mort à l'amour, Thanatos à Éros. [...] Comme l'acte sexuel, la mort est désormais de plus en plus considérée comme une transgression qui arrache l'homme à sa vie quotidienne [...] pour le soumettre à un paroxysme et alors le jeter dans un monde irrationnel, violent et cruel.

Il est très important de signaler que cette transition s'est opérée graduellement en l'espace de plusieurs siècles et qu'il n'y a jamais eu d'efforts conscients ou collectifs pour parvenir à cette fin. La mort est lentement passée d'un statut de transition calme à une rupture brutale. De manière conjointe à l'essor du romantisme, le culte de l'individualité a regagné l'individu et replanté l'angoisse chez l'individu face à la mort.

L'attitude de la mort interdite aurait commencé vers la moitié du XIX^e siècle. Plutôt que d'accepter la mort, la société et les individus auront tendance à l'escamoter et la dissimuler de

différentes manières. « L'entourage du mourant a tendance à l'épargner et à lui cacher la gravité de son état. » (Ariès, 2016, p.61). De plus, les morts se déplacent. « On ne meurt plus chez soi au milieu des siens, on meurt à l'hôpital, et seul. » (Ariès, p.62). Le développement de la médecine nécessite le déplacement des malades de leur demeure à l'établissement spécialisé et la mission de la médecine devient de lutter contre la mort et de sauver le patient. Le succès de la médecine contre bon nombre de maladies cause une diminution de la mortalité ce qui a pour corollaire une baisse de la familiarité avec la mort. Dans la même idée de déplacement, de nombreux cimetières sont déplacés hors des villes.

La religion est mise à mal aujourd'hui et plusieurs chrétiens remettent en question la possibilité de l'au-delà (Chaire, 1999). « Certains psychologues soupçonnent la croyance en un Au-delà de n'être qu'une négation du réel et de la mort ; au fond, à ce stade-là, l'être humain ne serait encore qu'un enfant, habité par l'illusion que rien ne lui résiste. » (Chaire, p.38). La religion était l'un des piliers fondateurs en termes de discours eschatologiques et la mise à mal de celui-ci égare davantage les individus cherchant à comprendre leur propre mort. La religion n'arrive plus à convaincre les gens à l'âge de la rationalité (Becker, 1997).

La mort contemporaine est un phénomène inacceptable. Pour reprendre les idées de Louis-Vincent Thomas (1991), il faut la faire taire en l'ignorant ou la faire taire en parlant trop d'elle. Il s'agit d'un sujet tabou dans plusieurs sphères de notre société (il est inconvenant de parler de la mort au travail), mais il s'agit d'un des sujets les plus traités par la télévision et les journaux, à tel point que le consommateur n'y prête plus attention. De la même manière, le deuil est réduit considérablement par les obligations sociales : « Une peine trop visible n'inspire pas la

pitié, mais une répugnance ; c'est un signe de dérangement mental ou de mauvaise éducation ; c'est *morbide*. » (Ariès, 2016, p.64). Thomas (1991) note que les entreprises françaises offrent généralement trois jours à l'employé endeuillé, mais qu'il est attendu qu'il revienne travailler sans signe de difficulté au terme de ce congé.

Gorer (1955) remarque qu'à partir du XIX^e siècle, les enfants ne sont plus invités à réfléchir sur leur propre mort. La société se fait de plus en plus vivante et réfléchir sur la mort devient un délit morbide. Tout comme la pornographie, penser la mort se fait maintenant en privé et sans ressources appropriées ce qui conduit à de nombreuses errances chez les personnes qui ne sont pas initiées à un périple si difficile.

Aux États-Unis, bien que ce soit sûrement généralisable, Mitford (1978) s'est intéressée aux conséquences d'un tel manque d'information sur le public, notamment au niveau du commerce de la mort. Ses résultats montrent que l'ignorance généralisée permet aux entreprises de pompes funèbres d'exploiter la famille endeuillée au maximum, en profitant de leur inexpérience et de leur douleur pour extirper tout l'argent qu'ils peuvent des assurances.

En conclusion, la mort reste aujourd'hui un phénomène à cacher, que ce soit dans les résidences ou les hôpitaux. La religion a perdu son monopole du discours eschatologique et plusieurs s'inquiètent à propos de l'incertitude de leur mort. Toutefois, il existe des courants de pensée qui nous invitent à renouer avec l'instant final pour mieux l'approcher.

Faire face à sa mort

Le premier de ces courants est l'antithèse de l'idée générale. La compréhension de la mort ne devrait pas être taboue, elle est fondamentale pour bien vivre. Il est donc nécessaire de la réfléchir, d'en discuter et de la remettre au goût du jour.

Le plus vieil exemple que j'ai pu en tirer est la pensée d'Épicure dans sa lettre à Mécénée qui propose un enseignement simple : « Prends l'habitude de penser que la mort n'est rien pour nous. Car tout bien et tout mal résident dans la sensation : or la mort est privation de toute sensibilité. [...] Ce serait en effet une crainte vaine et sans objet que celle qui serait produite par l'attente d'une chose qui ne cause aucun trouble par sa présence. » (Épicure, trad. Octave Hamelin, 1910, p. 435-436). Pour lui, il est évident que la mort est une fin absolue, auquel cas, autant profiter de la vie et ne pas la craindre, mais pour apprécier la vie, il est nécessaire d'avoir accepté sa finitude éventuelle.

Pour Pascal (1995, p. 77), bien que l'âme survive puisqu'il prouve avec certitude l'existence de Dieu, il insiste sur l'importance de comprendre notre fin pour mener à bien notre vie.

L'immortalité de l'âme est une chose qui nous importe si fort, qui nous touche si profondément, qu'il faut avoir perdu tout sentiment pour être dans l'indifférence de savoir ce qui en est. Toutes nos actions et nos pensées doivent prendre des routes si différentes, selon qu'il y aura des biens naturels à espérer ou non, qu'il est impossible de faire une démarche avec sens et jugement, qu'en la réglant par la vue de ce point, qui doit être notre dernier objet.

Toute la question du pari de Blaise Pascal tourne autour du discours eschatologique (auquel adhérer) et de la conduite à adopter dans notre vie terrestre en fonction de ce qu'il se passe après. Ne pas réfléchir à sa mort relève du handicap puisque l'être est mutilé de sa raison de vie, il ne peut exprimer d'émotions sincères ou s'épanouir pleinement. Considérant que « le temps de cette vie n'est qu'un instant, [et] que l'état de la mort est éternel... » (Pascal, 1995, p.83), il est naturel d'occuper sa vie à préparer sa mort, la comprendre et vivre en fonction d'elle.

Pascal illustre parfaitement l'échec de la religion dans le passage de la mort collective à la notion de mort individuelle. Il critique très sévèrement ceux qui refusent de réfléchir leur mort et insiste sur la nécessité personnelle de chacun de penser l'instant d'après pour mieux vivre le présent. L'échec de la religion tient dans le fait que de plus en plus de gens cultivés refusent leur rôle et sombrent dans une complaisance de la vie contraire au message religieux (Pascal, 1995).

Au fil des siècles, le déni de la mort se fait de plus en plus fort et le deuil devient particulièrement pénible puisque plus rare et inhabituel. Elizabeth Kubler-Ross (1969) remarque les défaillances du système médical dans l'accompagnement des patients en stade terminal et propose un modèle pour aider le personnel. Ce modèle distingue cinq étapes qui nous réconcilient avec la mort pour nous permettre de l'accepter. Étapes qui ne sont pas forcément suivies, certaines personnes sautent de l'une à l'autre ou évitent entièrement un stade. Elle note qu'il ne s'agit pas d'un modèle linéaire, ni prédictif.

Le modèle théorique nous positionne initialement dans le déni. Nous refusons de considérer la mort comme possible et comme nous l'avons vu avec Freud, nous avons tendance à nous considérer comme immortel de manière générale. La deuxième étape est la colère ou la frustration, elle conduit à s'énerver et questionner la justification de la mort. La troisième étape est le marchandage, elle consiste à chercher des alternatives à la mort. Les deux dernières étapes sont similaires en ce sens que l'individu reconnaît l'inéluctable, mais son attitude peut alterner entre la dépression ou l'acceptation.

Rappelons que ce modèle a été créé pour aider le personnel hospitalier à mieux appréhender les patients atteints de maladie mortelle pour mieux les accompagner. Toutefois, nombre de psychologues, philosophes et d'organismes ont repris le modèle pour mieux cerner les étapes dans l'acceptation de la mort et de la nécessité à appréhender notre mort pour mieux vivre. Kubler-Ross (1996) revient elle aussi sur son modèle en proposant qu'il pourrait s'appliquer plus largement à n'importe quelle perte, aussi minime soit-elle.

Le modèle doit toutefois être quelque peu repensé selon le cas. Pour un patient en stade terminal, la mort devient une réalité qu'il peut sentir dans son corps. Dans le cas du deuil d'un proche, l'utilisation de ce modèle doit être revue, car si nous finissons éventuellement par accepter la mort du proche en passant par les étapes décrites par Kubler-Ross, le deuil est un processus qui nous renvoie en même temps à la reconstruction de notre immortalité.

Faire son deuil, c'est à la fois accepter que l'autre est mort, que la mort est omniprésente et c'est en même temps réaliser que nous sommes tout aussi vulnérables à une fin soudaine et

sans appel. C'est le rappel que l'autrui mort n'est plus un autrui, mais un destin éventuel pour nous-même et cette idée peut être insoutenable. D'où la nécessité de reformer notre mortalité, d'affirmer la différence entre le monde des vivants et celui des morts à l'aide d'images et de métaphores. Enterrer le mort sous terre et organiser une cérémonie pour le départ, dire qu'il est parti, employer la métaphore du voyage, tout cela vise à créer une dichotomie entre le nous immortel et l'autrui mortel. L'ultime étape du deuil n'est donc pas l'acceptation, mais bien le retour au déni de la mort ce qui nous permet de retourner fonctionner en société.

Récemment, des mouvements ont commencé pour renverser le phénomène de mort interdite. La plupart des organismes sur Internet citent Bernard Crettaz comme source d'inspiration. Il s'agit d'un sociologue et ethnologue suisse qui s'est intéressé aux pratiques funéraires et a commencé une nouvelle pratique, le café mortel (Breton, 2011). Bernard Crettaz (<https://deathcafe.com/>) propose un mode d'emploi pour inviter les gens dans un lieu public convivial afin de s'ouvrir le cœur et parler de la mort. Son expérience montre que de nombreux participants se sont sentis émancipés et ont apprécié la possibilité de discuter d'un sujet tabou, mais si présent dans leur vie.

TalkDeath (2015) regroupe ces mouvements sous le terme de *Death Positive*, il s'agit d'une optique qui nous encourage à ne plus nous laisser aliéner par le déni de la mort, mais à la reconsidérer comme quelque chose de fondamentalement humain qu'il faut apprivoiser. La mort reste assurément quelque chose de terrible, mais la discussion à son propos doit être perçue comme positive. D'une certaine manière, les religions ont toujours eu cette attitude face à la mort, entendu que des réponses étaient prêtes dans les textes que ce soit par la

réincarnation, l'immortalité ou la résurrection. Ces dernières années, la nouveauté tient au fait que des groupes voyant la mort comme une finalité abordent la question et ouvrent la discussion.

Ces différents groupes partagent l'idée que la mort fait partie de l'expérience humaine, que ce soit comme étape de transition ou finalité, nous devons inéluctablement mourir. Par opposition, le jeu ne peut tuer définitivement le joueur puisqu'il s'agit dans la majorité des cas avant tout d'une expérience de divertissement.

Nous avons défini dans ce chapitre les balises de ce que je considérerai être comme un jeu vidéo pour mon analyse ainsi que les approches contemporaines de la compréhension de la mort en Occident. Le jeu ne peut être plus clairement défini compte tenu des nombreuses formes qu'il peut maintenant revêtir numériquement et c'est pourquoi j'ai choisi de ne pas sélectionner de définitions strictes pour plutôt garder des limites qui pourront parfois être mises à l'épreuve. Dans le prochain chapitre, je montrerai une nouvelle façon d'appréhender la mort que le jeu vidéo a souvent tendance à adopter et achèverai de problématiser mon étude.

Chapitre 2 : Problématique

Peu importe le jeu vidéo, le joueur a la possibilité de recommencer indéfiniment, ce qui crée un sentiment d'immortalité pour le joueur. Dans ce chapitre, à travers la loupe d'un jeu spécifique, *Soma*, nous allons voir comment cette immortalité ressentie pose un problème. Maintenant que nous avons abordé la mort à travers les âges, je m'attache à montrer comment le jeu vidéo modifie les règles de la mort virtuelle à travers sa vision particulière de la mort numérique. Comment le jeu vidéo peut créer une nouvelle forme de mort, ou tout au moins une nouvelle compréhension de la mort, à travers une expérience numérique ?

Soma a la particularité de placer le problème de la mort au centre de sa narration, mais tous les jeux, certains le reconnaissent explicitement, font face au problème de la continuité. Les morts numériques s'apparentent à la mort virtuelle, mais paradoxalement, les deux sont en opposition puisque la mort numérique n'est, à quelques rares exceptions près, jamais définitive. Pour une nouvelle forme de mort, une nouvelle forme de vie est nécessaire. Ce chapitre montre comment la mort peut être conceptualisée sur de multiples niveaux (dans ce cas-ci, le gène et le mème).

Du problème de la conscience en continu

Dans *Soma*, le joueur incarne un jeune homme, Simon, qui, en 2015, participe à des tests pour soigner des lésions cérébrales. Le cerveau de Simon se fait scanner et le joueur se retrouve propulsé dans une station sous-marine en 2104. Confus, Simon et le joueur errent dans la base pour, au bout de quelques péripéties ludiques, apprendre les informations suivantes :

- La science a développé une manière de transférer notre cerveau dans des environnements numériques qui nous permettent de vivre dans la machine;
- La terre a été frappée par une météorite et les seuls survivants du cataclysme sont ceux qui étaient dans la base sous-marine et sans relais avec la surface, la base est en pleine décrépitude;
- Les ressources étant limitées, un projet nommé l'arche a été entrepris pour envoyer une boîte noire dans l'espace contenant l'environnement numérique avec toutes les consciences que la base a eu le temps de scanner (cette arche carbure au soleil et naviguerait plusieurs millions d'années dans le néant de l'espace);
- Le scan de Simon 2015 a été ramené à la vie pour finaliser le lancement de l'arche.

Avec ces informations, le joueur, avec l'aide de Catherine, une scientifique numérisée, œuvre à récupérer du courant, affronter une intelligence artificielle et toutes sortes d'autres aventures ludiques dans le but d'inclure son propre cerveau dans l'arche et propulser l'arche dans l'espace.

Le jeu met très finement en scène le problème de l'individualité de plusieurs façons, tout d'abord, avec la continuité de la vie de Simon, mais aussi avec la notion de clonage et avec le suicide de certains membres scannés.

À travers le jeu, le joueur découvre des archives expliquant plus ou moins la logique scientifique derrière tout le processus du jeu et trouve notamment son scan original et réalise qu'une fois le scan effectué en 2015, Simon est rentré chez lui et a continué sa vie. Le Simon de 2104 constate qu'une partie de sa vie lui manque puisque son scan en 2015 est la version

qui est apparue en 2104, Simon mentionne à ce propos qu'il se sent aliéné de son existence. Encore dans des archives découvertes, Simon apprend que plusieurs personnes, pour éviter ce problème, se suicidaient dès que leur cerveau était scanné de manière à éviter que plusieurs versions de leur individualité existent. Le joueur est lui-même confronté à ce choix, vers la moitié du jeu, Simon doit intégrer un corps plus résistant pour pénétrer dans les abysses sous-marins. Pendant que Simon se réveille dans le nouveau robot plus solide, il entend quelque chose similaire à : est-ce que tout s'est bien passé ? À quel moment est-ce que le changement se fera ? et fait l'horrible réalisation que c'est sa propre voix dans l'ancien corps. Le joueur peut aller interagir avec l'ancien corps et comprend que Simon y est toujours. Catherine lui indique que, normalement, l'ancien corps s'éteint avant que le nouveau s'allume pour éviter ce genre de problèmes. Simon demande ce qu'il adviendra de lui et Catherine lui répond qu'il se réveillera d'ici quelques jours ou qu'il a la possibilité de le débrancher (le choix est donc de le tuer ou de le laisser seul dans une base sous-marine vide et avec l'impression d'avoir raté le transfert). La fin du jeu soulève exactement le même problème puisque Simon parvient à rentrer dans l'arche et à la lancer, mais reste une version de lui-même dans la base qui s'infiltrer lentement d'eau à cause du lancement. On a une double fin d'un Simon heureux, dans l'arche qui rencontre le reste de l'humanité et un autre Simon coincé dans le noir et avec l'eau qui monte autour de lui.

Le joueur, devant cette fin, est confronté à un dilemme aporétique : Simon est-il vivant ? Dans notre société actuelle, Simon est bien mort et le joueur incarne un robot. Une force de la science-fiction est de nous faire réfléchir aux possibilités que permet le futur et à nous inviter à interpréter différemment notre monde : et si la mort n'était pas finale ? Brian Boyd (2009)

développe l'idée que l'art, et la fiction plus particulièrement, est une dérive évolutive du jouer (*Play*) qui permet à l'individu qui grandit d'essayer des scénarios pour se préparer aux situations réelles avec des enjeux. Imaginer pour mieux se préparer. *Soma* nous inflige une expérience de jeu qui ne correspond pas à nos canons habituels de compréhension de la vie et nous oblige donc à les remettre en question.

L'aporie actuelle est que nous ne sommes pas encore mentalement équipés pour comprendre la vie sur un autre support que la cellule. Simon et le joueur sont confus parce que depuis tout petit, nous concevons que lorsque le corps meurt, l'individu meurt aussi. Lorsque Simon constate que son corps est mort, mais qu'il existe encore, il perd connaissance sous le choc parce qu'il est incapable de gérer cette nouvelle information.

La vie

Si définir la vie est difficile, la mort, au contraire, est simple à définir : c'est l'arrêt de la vie. Bref, impossible de comprendre la mort sans d'abord poser des bases vitales.

Krouk (2016) présente trois visions du vivant. La vision biologique pure définit le vivant comme une réalité cellulaire dure qu'il faudrait élucider. La vision cybernétique approfondit cette vision en essayant de comprendre l'ADN et insère l'idée de communication : « on invente un nouveau vocabulaire pour caractériser le fonctionnement du vivant et l'hérédité : traduction, réplication, transcription, traduction et programme. » (Krouk, 2016, p.28). Finalement, le vivant médiatique est une vision rendue possible grâce aux avancées technologiques et démocratiques (démocratisation de la science) qui s'intéresse aux relations

entretenues entre le vivant et lui-même et les capacités que nous avons d'influencer notre propre mode d'existence à travers la pratique du *biohacking*. Bien qu'intéressantes, aucune de ces visions ne permet encore de penser la vie au-delà du corps humain.

De l'évolution du gène

Selon *Le Gène égoïste* de Richard Dawkins (trad. Laura Ovion, 2016), la vie est en évolution perpétuelle, les cellules (réplicateurs) se renouvellent sans cesse et engendrent de manière imparfaite leur génétique dans leur progéniture ce qui donne place à des modifications parfois avantageuses, parfois désavantageuses. La contribution de Darwin (trad. Edmond Barbier, 2008) en sciences a été de proposer que dans l'échelle temporelle incroyable où ont évolué les êtres vivants, un processus de sélection naturelle a créé la vie actuelle. Les formes de vies avec des comportements adaptés ont mieux survécu que d'autres qui ont disparu. Tout le vivant doit lutter pour partager un environnement hostile et s'adapter du mieux qu'il peut. L'individu particulier est insignifiant et temporaire dans la longue lignée qui l'a précédé et qui lui succédera.

Fort de ces idées, Dawkins va plus loin en notant que les êtres vivants ne sont pas qu'une vie, mais un condensé de vie. Si la plus petite unité de vie est la cellule, le corps humain est une méta-forme de vie comprenant environ 10^{13} à 10^{14} de cellules selon l'individu. L'argument proposé est qu'à un stade de compétition pour la survie, des cellules se sont associées pour former un organisme et ont mieux survécu que les autres menant à une course à l'organisme le plus complexe et comportant le plus de cellules possibles (les animaux contemporains).

La question qui se pose est pourquoi survivre ? Pourquoi la cellule attache autant d'importance

au fait de ne pas disparaître ? Malheureusement, celles qui n'avaient pas le réflexe de vouloir survivre en tant que but intrinsèque ne sont plus là pour nous éclairer sur cette question. Manifestement, nous descendons de la lignée de cellules dont l'impératif est la reproduction pour obtenir l'immortalité et ce but devient la définition de la vie (Barrau et Thomas, 1994), c'est-à-dire un processus qui tente à tout prix de poursuivre son existence à travers diverses formes de manipulations.

Pour ce processus, une nécessité s'impose (Becker, 1997; Boyd, 2009), il s'agit de l'anxiété de la mort. Derrière tout fonctionnement visant la vie et désirant s'auto-préserver, il doit y avoir une peur inébranlable de l'opposé qu'est la mort. Toutefois, cette peur ne peut être omniprésente sans quoi l'organisme serait en proie à une impossibilité de fonctionner efficacement. La peur s'insinue donc pour renforcer la vie dans son combat contre la mort.

En résumé, la vie est la lutte contre la mort et la mort est l'échec de la vie. Deux solutions sont théoriquement possibles. Dans un environnement favorable, la cellule pourrait se régénérer indéfiniment et accéder ainsi à l'immortalité. Cependant, le risque que l'environnement soit modifié (changement climatique, introduction d'un agent pathogène) reste élevé et dans ce cas, la population risque de disparaître. Il existe cependant quelques animaux qui ne peuvent mourir de vieillesse. La grande majorité des cellules optent pour la réplication. Richard Dawkins (2016, p.35-36) explore comment un tel événement a été possible.

À un certain moment, il se forma par accident une molécule particulièrement remarquable. Nous l'appellerons le *réplicateur*. Ce n'était pas forcément la plus grande

ou la plus complexe des molécules des environs, mais elle avait l'extraordinaire propriété de pouvoir créer des copies d'elle-même. [...]. Ainsi, dès après sa naissance, le répliqueur a rapidement distribué ses copies à travers les mers[...]. Nous avons maintenant, semble-t-il, une importante population de répliques identiques. Pourtant, comme dans tout procédé de copie, aucune n'est parfaite. Il y a des erreurs.

Il poursuit en précisant que ces erreurs ne sont des erreurs qu'au sens de reproduction exacte. Sans ces déviations du canevas, l'évolution est impossible. Dawkins (2016, p.40) trace l'évolution jusqu'à aujourd'hui en présentant ce que sont devenus ces répliqueurs.

Ils fourmillent aujourd'hui en grande colonie, à l'abri [dans] de gigantesques et pesants robots, isolés du monde extérieur, communiquant avec lui par des voies tortueuses et indirectes, et le manipulant par commandes à distance. Ils sont en vous et en moi. Ils nous ont créés, **corps et âme**, et leur préservation est l'ultime raison de notre existence. Ils ont parcouru un long chemin, ces répliqueurs. On les appelle maintenant gènes et nous sommes leur machine à survie.

Que les répliqueurs aient pu créer un corps complexe chargé de les protéger et de leur assurer un moyen de survivre, certes. Là où ça se complique, c'est la conscience. Qu'on s'entende bien, le fait de développer des capacités mentales pour prévoir, éduquer, planifier s'est assurément révélé crucial dans l'évolution humaine et c'est le développement de ses facultés cérébrales qui le démarquent aujourd'hui de la majorité des animaux. Toutefois, ces facultés ne suffisent pas pour comprendre la conscience. L'humain moderne est une conscience et un corps, la

conscience contrôle partiellement le corps qui l'abrite (on peut bouger les bras, mais le cœur ne nous obéit pas, on ne peut également pas décider quand s'endormir ou se réveiller).

Séparer les vies

Alors, si la conscience est créée par les gènes et que l'ultime raison de l'existence est la préservation, comment se fait-il que notre conscience nous pousse à faire des choix qui contreviennent à notre préservation ? Je pense aux comportements auto-destructeurs comme l'usage de drogues, la mutilation ou le suicide qui vont à l'encontre même du principe de préservation du corps. Simplement parce que la conscience n'est pas une création des gènes, mais une conséquence annexe du développement des facultés mentales.

J'emprunte ici les idées de Stephen J. Gould et Richard C. Lewontin (1979), qui attaquent la facilité de tout expliquer grâce à la théorie de l'évolution par la sélection naturelle. Selon eux, la théorie de Darwin est tellement fascinante que plusieurs biologistes tentent de tout expliquer à l'aide de cette seule théorie. Un exemple grotesque serait de penser que nous avons développé un menton, car nos ancêtres tombaient souvent sur leur visage et que ceux qui avaient des mentons subissaient moins de dommages et survivaient mieux. Il est bien plus probable que le menton se soit formé comme conséquence annexe du développement de la mâchoire.

C'est un peu l'erreur dans laquelle sombre Dawkins en disant que les gènes nous ont créés, corps et âme (qu'il utilise comme synonyme de conscience). D'ailleurs, lorsqu'il aborde le cerveau, il omet de parler de la facette de la conscience : « le cerveau contribue principalement

au succès des machines à survie en contrôlant et coordonnant les contractions des muscles. » (Dawkins, 2016, p.77). J'admets que les gènes ont créé le corps et des facultés mentales de prévision leur apportant un plus haut degré de préservation (les sens et leur analyse permettant un meilleur rapport à l'environnement), mais la conscience est une conséquence annexe qui obéit dorénavant à d'autres impératifs que ceux des gènes. Celle-ci garde tout de même la même ligne directrice de survie puisque le corps est partagé, la conscience n'existe pour l'instant que dans un corps de chair et doit en assurer l'entretien.

Le cerveau, c'est plus qu'une machine à enregistrer des stimulus et produire des mouvements grâce aux muscles, c'est aussi la base des émotions, de la mémoire, des envies et de la pensée. C'est aussi ce qui fait que le cerveau s'est créé une conscience et ne se considère plus comme son corps simple. Si on se pose la question de ce qu'est ce Nous ou même le Je, à aucun moment quelqu'un répondra : Je suis l'accumulation de toutes les cellules de mon corps et chaque jour, je me sens revivre et renaître continuellement. Le cerveau humain, porteur de la conscience, s'est détaché de sa condition de protecteur des gènes. Cafasso et Falck (2018) relèvent que notre corps contient plus de 200 types de cellules différentes qui ont des durées de vie variables. Notre sang est majoritairement composé de globules rouges qui ont une longévité de 120 jours. Chaque jour, un corps moyen produit entre 173 et 259 milliards de globules rouges et approximativement le même nombre de globules meurent.

Si, d'un accident demain, je venais à perdre un doigt, mes deux mains ou l'intégralité de mes fonctions motrices, mon moi resterait inchangé. Je suis évidemment touché par mon environnement et je devrai m'adapter à ma nouvelle réalité, mais les modifications de mon

corps ne modifient pas directement ma conscience. Le fantôme n’habite pas la coquille, mais c’est bien la coquille qui s’est formée une conscience qui réfléchit.

Plusieurs personnes se définissent selon leurs capacités physiques et construisent leur moi (leur *ego*) à partir de leur corps. La conscience se construit de manière simultanée au corps et on nous enseigne à dire, je suis une fille ou je suis un pianiste. Par simplicité et convention sociale, nous sommes habitués à confondre notre moi et notre corps, qui ne nous correspond pas forcément. C’est, selon moi, ce qui rend difficile pour un joueur de considérer Simon vivant en 2104.

Ignorer la mort, ce serait faire en sorte que notre corps cesse de vieillir, accéder à une vie illimitée dans le temps. Dans l’immédiat, il ne s’agit pas d’une possibilité. La réplique devient l’ersatz d’immortalité. Pour répliquer efficacement, Dawkins (2016) détermine que les copies doivent être nombreuses et être le plus fidèle possible à l’original. Pour Dawkins, si l’unité biologique de réplique est le gène, par analogie, l’unité de base de la conscience serait le mème.

Le mème

En 1976, Dawkins avance l’hypothèse que les cultures subiraient le même traitement que les espèces et seraient soumises à une forme de sélection naturelle. Ainsi, il définit une culture comme un regroupement de mèmes généraux partagés par une population donnée. Les idées fortes d’une culture se répliqueraient dans un plus grand nombre d’esprit et les idées rejetées sombreraient dans l’oubli. Se serrer la main est un mème de salutation partagé et reconnu par

chacun dans une culture commune. Le salut n'est pas identique partout dans toutes les situations (révérence, embrasser, câlin), ce qui peut donner des situations confuses quand deux interlocuteurs ignorent le même employé par l'autre. Le même général est un virus qui survit dans les cerveaux de chacun de manière particulière. Cette métaphore et manière de comprendre le même illustre sa manière d'être partagé et comment une idée peut circuler.

Lorsque vous plantez un même fertile dans mon esprit, vous parasitez littéralement mon cerveau, le transformant ainsi en un véhicule destiné à propager le même, exactement comme un virus [...]. Le même pour, par exemple, « la croyance en la vie après la mort » existe physiquement à plusieurs millions d'exemplaires. (Humphrey dans Dawkins, 2016, p.261)

Le même particulier est une personnalisation de l'idée générale partagée. L'explication de Richard Dawkins est que tous les scientifiques darwiniens n'ont pas une copie exacte des mots de Charles Darwin lui-même dans leur tête, mais une interprétation de ses paroles. Ils ont pu lire les textes originaux, mais aussi des textes d'autres biologistes qui ont approfondi l'idée originale. Un autre exemple serait que si la poignée de main est une idée générale, chacun peut, pour sa part, ajouter une série de critères qui lui sont personnels. Je ne serrerais pas la main de quelqu'un en étant assis, je dois appliquer une certaine force dans la poignée pour qu'elle soit sérieuse, je dois regarder la personne dans les yeux et toutes ces sortes de chose. Ces critères montrent les manières possibles dont on peut s'approprier le même général de la poignée de main.

Chaque mème peut être décomposé ainsi pour chaque individu. La façon que j'ai d'aborder chaque idée de mon environnement de manière propre me définit alors comme personne. Je suis un amalgame de mèmes particuliers. Si on en revient au but de réplication, mon objectif est donc de transmettre ma vision particulière du mème au plus grand nombre de copies et de la manière la plus fidèle possible. Dawkins (2016, p. 271) revient sur la notion de mortalité d'un gène et d'un mème de la manière suivante.

Quand nous mourrons, nous laissons derrière nous les gènes et les mèmes. [...]. Il est inutile de rechercher l'immortalité dans la reproduction. Mais si vous contribuez à la culture du monde, si vous avez une bonne idée, si vous composez un chant, inventez une bougie pour un moteur, écrivez un poème, ils resteront intacts bien longtemps après que vos gènes se seront dissous dans le pool commun. Un ou deux gènes de Socrate peuvent ou non être vivants aujourd'hui, mais, G.C. Williams l'a fait remarquer, cela n'intéresse personne. Par contre, les complexes des mèmes de Socrate, Léonard de Vinci, Copernic et Marconi sont toujours bien présents.

Ces complexes de mèmes sont encore bien vivants, mais ils ne sont toutefois que des fragments de ce que ces individus étaient. Est-ce qu'ils appréciaient les longues promenades sur la plage? Pour une immortalité totale, ce serait tous les mèmes constitutifs d'une personne qu'il faudrait reconstituer et pas seulement leurs grandes idées.

Finalement, la vie existerait selon un principe de lutte pour ne pas disparaître. Avec cette définition, je distingue deux formes de vies : le gène et le mème. Le gène est une entité

biologique qui s'est créée des vecteurs de chair pour lui assurer un terrain propice et sécuritaire à sa reproduction. Dans cette création de corps, de manière fortuite, le gène a formé une machine capable de conscience située dans le cerveau et porteur d'une seconde forme de vie, les mêmes particuliers qui forment l'individu et les mêmes généraux qui forment les cultures. Si on en revient maintenant au problème de Simon, appréhender la vie par le même permet de cerner une clef où Simon est bien vivant au terme du jeu. Ses idées survivent bien alors que son code génétique a disparu.

Soma a la particularité de placer ce problème au centre de sa narration, mais tous les jeux, certains le reconnaissent explicitement, font face au problème de la continuité. Les morts numériques s'apparentent à la mort virtuelle, mais paradoxalement, les deux sont en opposition puisque la mort numérique n'est, à quelques rares exceptions près, jamais définitive. Pour une nouvelle forme de mort, une nouvelle forme de vie est nécessaire. Ce chapitre a montré comment la mort peut être conceptualisée sur de multiples niveaux (dans ce cas-ci, le gène et le même) et la question est maintenant de comprendre comment appliquer ces idées à l'expérience du jeu vidéo et qu'est-ce qu'on peut voir en observant le jeu vidéo à la lumière de ces lunettes.

Dans le premier chapitre, la question principale était de comprendre comment le jeu vidéo et la mort s'enchevêtrent autant alors que la société tend à l'ignorer à tout prix. De plus, comme plusieurs (Grodal, 2009; Kafai, 2008; Triclot, 2011; Turkle, 1996) l'ont démontré, l'expérience du jeu vidéo façonne notre perception et notre construction de soi. Dans le deuxième chapitre, on s'est donc intéressé au moi ainsi qu'à Simon, un personnage vivant une quête identitaire

rendant obligatoire l'introspection du joueur, mais est-ce que tous les jeux nous forcent à réfléchir à notre mort virtuelle ? Si dans *Soma*, il est évident que le joueur doit questionner la mort, le prochain chapitre visera à créer la méthodologie nécessaire pour déterminer les discours eschatologiques dans des œuvres plus variées et dont la présence de la mort serait moins évidente.

Chapitre 3 : Cadre théorique et méthodologie

Ce chapitre vise à présenter et expliquer en quoi la représentation de la mort ne peut être étudiée qu'à travers la compréhension de l'imaginaire. Le meilleur moyen d'interroger l'imaginaire est par l'analyse des mythes et de la mythologie. Claude Lévi-Strauss (2016) considère une mythologie essentiellement comme un ensemble de mythes d'une même culture rassemblés sans souci de cohérence. La cohérence n'a pas d'importance dans la mesure où l'objectif est de déceler des points communs dans les mythes qui sont ici chacun des jeux du corpus. Je commencerai donc par définir les mythes et en quoi il est pertinent de considérer les jeux comme tels pour ensuite présenter mon corpus.

Mythes

Le mythe est le point central d'un cadre théorique cherchant à s'intéresser à la mort puisqu'il s'agit : « [d'] un récit explicatif dont il importe peu qu'il ait été inventé ou non dans la mesure où il sert à faire comprendre, à éclairer certains événements fondamentaux [...] qui, dans un temps et un lieu immémoriaux ont dévoilé un mystère touchant au destin de l'homme. » (Cabantous, 2004, p.11). Le mythe propose d'explorer des problèmes inhérents à la condition humaine en proposant des éléments de réponses grâce au pouvoir de l'imaginaire. Les jeux vidéo sont saisis comme des récits mythiques qui, sans expliciter la nature de la mort, en présentent plusieurs visions qui permettent au joueur de construire sa vision personnelle du mystère de la mort.

Le mythe est une histoire qui apprend : il révèle un mystère de l'univers et nous montre comment des personnages agissent et comment nous devons agir comme eux. Éliade (1957) prend bien la peine d'explicitier les différences entre le temps profane et le temps sacré, qui rendent difficiles l'appréhension du mythe. Le temps sacré est celui du mythe, qui transcende le temps profane dans lequel nous menons notre existence. Nous avons la possibilité en suivant le modèle mythique d'ignorer notre temps et de vivre l'événement comme s'il se déroulait en ce moment-même. « [le chrétien] ne commémore pas un événement, il réactualise un mystère. Pour un chrétien, Jésus meurt et ressuscite devant lui, *hic et nunc*. [...] Le chrétien abolit le temps profane et il est intégré dans le temps sacré primordial. » (Éliade, 1957, p. 30). De cette conception découle l'idée générale qu'il faut s'arracher de notre existence pour atteindre une compréhension universelle du monde. Le sacré est partout et diffus, alors que nous sommes profanes et singuliers, mais en accomplissant les actes mythiques, nous rejoignons la réalité sacrée et accédons donc à un monde universel (à l'intérieur d'une culture donnée, cependant). La tendance historique est de transformer des existences en paradigmes (des visions du monde) et d'enjoindre les individus à les imiter pour devenir à leur tour des êtres sacrés hors du temps (Éliade, 1957).

Éliade (1949) établit le lien étroit qui existe entre le mythe et la culture puisque le mythe institue et répète des valeurs, des codes (et des mèmes) qui importent pour une société donnée. On peut, à la lecture d'un mythe, apercevoir les valeurs prônées par un groupe. Avec le recul historique, il est aisé d'extraire les mythes forts, ceux qui se sont longuement répétés et qui ont survécu au passage du temps jusqu'à nos jours. De nos jours, il est difficile d'établir quels sont les mythes qu'on pourrait considérer comme représentatifs : Éliade (1957, p.32-33) tente de

présenter la myriade des mythes auxquels nous sommes confrontés.

L'homme moderne subit l'influence de toute une mythologie diffuse, qui lui propose nombre de modèles à imiter. Les héros, imaginaires ou non, jouent un rôle important dans la formation des adolescents européens : personnages des romans d'aventure, héros de guerre, gloires du cinéma, [héros de jeu vidéo], etc. Cette mythologie ne fait que s'enrichir avec l'âge.

L'analyse pertinente à faire dans ce cas n'est donc plus l'analyse de mythèmes (ou des mêmes, pour parler comme Dawkins) singuliers dans des cas isolés, mais bien du traitement des mythèmes dans un plus grand nombre de mythes. Pour comprendre la mythologie entourant les discours eschatologiques du jeu vidéo, j'emploierai donc la mythanalyse, l'étape ultime de la mythocritique que Gilbert Durand décrit de la manière suivante (1979, p.313) :

La mythocritique met en évidence, chez un auteur, dans l'œuvre d'une époque et d'un milieu donnés, les mythes directeurs et leurs transformations significatives. Elle permet de montrer comment tel trait de caractère personnel de l'auteur contribue à la transformation de la mythologie en place, ou au contraire accentue tel ou tel mythe directeur en place. Elle tend à extrapoler le texte ou le document étudié, à émarger par-delà l'œuvre à la situation biographique de l'auteur, mais aussi à rejoindre les préoccupations socio ou historico-culturelles.

Pour Gilbert Durand (1979), la mythocritique consiste à trouver, dans un corpus, tous les mythèmes (éléments constitutifs d'un mythe) pour identifier dans la globalité du corpus

l'importance relative de certains mythèmes et le traitement qui en est fait de chacun. Il s'est intéressé par exemple à toutes les formes que pouvait prendre le feu ou la chaleur dans les mythes pour les analyser.

La mythanalyse a pour but d'approfondir la compréhension de la mythologie en place et des mythes directeurs à travers la compréhension d'un corpus d'œuvres plus élargi permettant de créer un imaginaire partagé. La mythanalyse élargit le champ de la mythocritique en s'intéressant à plus qu'un simple auteur en comparant diverses productions, qu'elles soient artistiques, politiques, sociales ou autres pour comprendre une société et ses mythes principaux (le mythe y est donc plus répandu que dans la mythocritique).

Dans un travail de mythanalyse, l'objectif n'est donc pas de mettre en lumière tous les mythèmes de la mort et de lutte contre la mort, mais de voir comment les mythèmes sont agencés les uns avec les autres. À travers son analyse des mythes de différents imaginaires, Durand (1992) propose plusieurs régimes de l'image qui correspondent à des traitements des mythèmes. J'utiliserai ces régimes pour comprendre de quelles manières les mythèmes de la mort s'inscrivent dans la mythologie contemporaine. Dans le cas présent, deux régimes principaux nous intéressent en raison de leur valeur thérapeutique face à l'agression de la mort sur notre conscient. Les deux régimes sont antagonistes et partagent le même but de dissoudre l'angoisse causée par des phénomènes trop absurdes pour notre condition humaine.

Le régime diurne est une entreprise d'affrontement direct mené à coups d'antithèse et d'oppositions symboliques directes et contradictoires, alors que le régime nocturne opère sous

le signe de la conversion et de l'euphémisme pour minimiser et confondre les angoisses. Le diurne implique l'opposition du noir au blanc alors que le nocturne propose une image grise dans laquelle l'idée de la mort est atténuée.

Le régime nocturne vise à encourager le lecteur à accepter et conceptualiser la mort comme quelque chose de naturel alors que le régime diurne propose une machine de guerre contre l'idée de la mort.

Ma recherche ne s'intéressera qu'aux punitions/morts ludiques, c'est-à-dire aux instances de mort qui répondent aux choix des joueurs. Je ne m'intéresserai donc pas, par exemple, à la mort d'Aerith dans *Final Fantasy VII* (Square, 1997) parce qu'il s'agit d'une mort narrative (inévitabile) d'un des avatars du joueur. Il s'agit d'un événement scripté, qui, bien que tragique, n'est pas pertinent dans le cadre de mon analyse. Au contraire, je m'intéresserai au phénomène de la mort répétée ; certains jeux comme *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), connu pour son implacabilité, obligent le joueur à recommencer en boucle jusqu'à ce que le joueur adopte une stratégie sécuritaire lui permettant de tuer les ennemis se dressant sur son chemin. Le joueur est confronté à sa mort à l'écran et la phrase revient sans cesse : *You are Dead*. Toutefois, le jeu est un assemblage complexe et on ne peut séparer les morts narratives des morts à répétition, certains jeux en tiennent compte, d'autre les impliquent dans la narration. Un message se passe autant sur le fond que la forme et même si c'est la forme qui dirigera cette recherche, je garderai un œil attentif sur le fond que le jeu propose. La raison de ce choix est aussi dû à la recherche de la spécificité du jeu vidéo sur d'autres médias. En excluant la narration de mon analyse, je veux me pencher sur le côté très spécifique de la mort dans le jeu vidéo.

Étude de l'imaginaire

Gilbert Durand (1980) évoque les noms de Bachelard, Corbin, Dumézil, Leroi-Gourhan, Eliade et Bastide pour souligner le revirement de la science face à l'imaginaire. Pour Jérôme Souty (2006), c'est cependant Gilbert Durand qui est parvenu à réhabiliter l'image de l'imaginaire et à en refaire un objet crédible d'étude. Il signale la prépondérance de l'imaginaire sur notre rationalité en constatant « qu'il existe toute une mythologie fabuleuse des mœurs animales que l'observation directe ne pourra que contredire » (1989, p. 72). Nous associons des sentiments et des intentions aux animaux (particulièrement ceux que nous avons domestiqué) sans que cela soit le moindrement évident. Pour Éliade (1957, p. 131), « L'expérience imaginaire est constitutive de l'homme au même titre que l'expérience diurne et les activités pratiques. Bien que la structure de sa réalité ne soit pas homologable aux structures des réalités “ objectives ” de l'existence pratique, le monde imaginaire n'est pas “ irréel ” ».

Gaston Bachelard (1999) revendique pour sa part, dans *La Poétique de la rêverie* que le concept scientifique n'a pas d'arrière-image, qu'il se présente tel quel sans être précédemment informés par d'autres concepts. La science de Bachelard doit maximiser la distance entre l'objet scientifique et l'image subjective, l'imaginaire est donc aux antipodes de la science et doit être proscrite de toute démarche scientifique (Durand, 1980).

L'entreprise de Gilbert Durand aura consisté à explorer différents systèmes d'imaginaire pour en dégager des formes invariantes qui possèdent une logique propre. Il met en place une méthodologie qui permet d'aborder des systèmes d'images mythiques et de les analyser.

Commençons par revoir ce qu'est l'imaginaire : pour Durand, le monde se présente à nous sous la forme de perceptions. On se représente le monde par image directe liée à une réalité immédiate. Dans le cas de souvenirs ou de concepts désincarnés (pesanteur), la représentation est indirecte et opère à l'aide d'images (Xiberras, 2014). L'image peut être copie fidèle ou signaler un objet.

Les images sont des symboles qui portent intrinsèquement une motivation, il y a derrière chaque image une raison et un réseau d'autres images qui viennent l'informer (Durand, 1989). Un livre n'est jamais simplement un livre, il est synonyme de savoir, de danger pour les régimes autoritaires, une image n'est pas toujours que ce qu'elle semble être.

La mort est un processus incompréhensible pour l'être humain, ce n'est pas sans raison qu'il est impossible d'en proposer une définition positive, il s'agit du concept par excellence de déstructuration irrévocable, inexplicable, insaisissable et indicible. Face à l'inconnu, l'humain produit avec son imagination des explications qui rendent des concepts observables et, par le fait même, maîtrisables en lui assurant ainsi un contrôle : comme le dit Durand « L'imagination se révèle comme le facteur *général* d'équilibration psycho-social. » (1989, p.89), ou encore, « Figurer un mal, représenter un danger, symboliser une angoisse, c'est déjà, par la maîtrise du *cogito*, les dominer » (1992, p.135). L'imagination agit tel un rempart contre l'inéluctabilité de la mort imaginée par la conscience (Bergson, 2013). La plupart des concepts sont trop vagues pour être directement appréhendés par le conscient humain, c'est pourquoi nous associons certaines idées trop complexes, comme la sexualité, la justice ou la mort, à des symboles pour mieux les comprendre.

À travers son analyse des mythes de différents imaginaires (mythanalyse), Durand propose plusieurs régimes de l'image qui correspondent à des traitements du monde pour les apprivoiser. S'intéresser aux imaginaires contemporains permet de comprendre comment nous traitons la mort et l'appréhendons. Dans le cas présent, deux régimes nous intéressent en raison de leur valeur thérapeutique face à l'agression de la mort sur notre conscient.

Dans un travail de mythanalyse, l'objectif est d'identifier comment la mort est abordée et quelles images nous sont partagées par le discours (textes, images, légende, film, roman ou jeu vidéo). Pour illustrer ce travail et la distinction entre le régime diurne et nocturne, je vous propose d'évoquer rapidement deux romans : *Le petit prince* d'Antoine de Saint-Exupéry (1943) et *La Peste* d'Albert Camus (1947).

La première rencontre du petit prince sur Terre sera celle du serpent. Comparé à un bracelet d'or, le serpent lui indique qu'il peut l'aider à regagner sa planète et qu'il résout toutes les énigmes. Le serpent revient dans les chapitres 25 et 26. Ces chapitres parlent du départ, de la peur, de la mélancolie et le petit prince dit : « J'aurai l'air d'avoir mal... j'aurai un peu l'air de mourir. C'est comme ça. Ne viens pas voir ça, ce n'est pas la peine... » (Saint-Exupéry, p.100). Saint-Exupéry nous présente la mort à travers un régime nocturne, elle est euphémisée par le fait de tomber comme tombe un arbre, sans bruit. La mort personnifiée par le serpent est adoucie, le dialogue est permis et le petit prince prévoit son départ.

Dans *La Peste*, Camus oppose clairement le monde des vivants à la terreur de la mort. Prenons la scène de la mort de l'enfant pour montrer cette fois un régime diurne de l'image. Camus

décrit les souffrances et la mort d'un enfant atteint de la peste dans une salle de classe. L'enfant représente l'excitation, la vie, l'amusement et fait face à la peste qui le défigure et finit par le tuer. Notons toutefois que la démarche de Camus ne vise pas à adoucir la mort, il tentait plutôt de montrer l'absurde de l'existence.

Ces deux manières d'aborder la mort correspondent à deux des régimes d'analyses de l'imaginaire de Gilbert Durand. Le régime nocturne vise plutôt à encourager le lecteur à accepter et conceptualiser la mort comme quelque chose de naturel alors que le régime diurne propose une machine de guerre contre l'idée de la mort. Ce sont ces deux régimes que je vais rechercher dans les jeux vidéo pour pouvoir répondre à la question de savoir quelle est l'image de la mort présentée dans les jeux vidéo.

Méthodologie

Pour répondre à cette question, il importe d'abord de mettre en évidence les morts numériques, de comptabiliser et d'identifier à la lumière du cadre de Gilbert Durand comment chaque jeu gère l'échec du joueur et gère la progression ludique.

J'ai donc construit un corpus de jeux proposant différentes modalités de punitions pour ensuite les analyser à la lumière des théories de l'imaginaire de Gilbert Durand. Quels types de moyens sont mis à la disposition du joueur pour que celui-ci gère la mort ? Mon corpus n'a pas un nombre de jeux fixé à priori, mais a été constitué sur le principe de saturation, jusqu'à ce que les punitions soient répétitives et n'ajoutent plus rien à l'analyse. Le corpus est formé du palmarès des cinq jeux les plus vendus annuellement mondialement depuis 2005 (aucune

donnée fiable antérieure n'a pu être trouvée) et les cinquante jeux les plus vendus de tous les temps. Je pars du principe que si ces jeux sont les plus vendus, c'est qu'ils sont forcément ceux qui ont touché le plus grand public et sont donc représentatifs d'une culture de jeu spécifique. À ces jeux s'ajouteront des titres auxquels j'ai joué et qui, je pense, offrent une vision intéressante de la mort ou représentent bien le genre auquel le jeu appartient.

L'intérêt de ce corpus est de permettre de déceler au sein de chaque jeu le discours eschatologique sous-jacent, pour pouvoir les comparer ensuite. Est-ce que la mort est une chose à redouter, une transition, quelque chose de souhaitable ? Comment interpréter la mort dans l'ensemble des jeux ? Si on reprend l'exemple de *Dark Souls*, le joueur incarne un mort-vivant maudit et destiné à redevenir une goule chaque fois que le joueur meurt. Chaque mort fait perdre une part d'humanité à la goule incarnée. Je pourrai aussi lier les jeux à l'angoisse de la mort en questionnant l'angoisse et la punition relative de la mort étant donné que certains jeux sont bien plus pénalisants que d'autres lors d'un échec (certains jeux n'ont aucune fonction de sauvegarde). Cette angoisse est le moteur de *Illinx*, le divertissement procuré par le vertige.

Le joueur se plaçant dans les multiples mondes spécifiques à chaque jeu, le paysage peint par ce corpus esquissera l'imaginaire auquel le joueur est confronté dans ses séances de jeu : à quelles morts est-il confronté ? Quel est l'imaginaire dominant proposé aux joueurs de jeu vidéo et quelles hypothèses peut-on formuler quant à leur influence sur l'individualité du sujet joueur ? Est-ce que cet imaginaire correspond à la conception habituelle de la mort (la mort taboue) ?

Les biais de la méthode

La mythanalyse de Gilbert Durand a été développée autour de mythes qui étaient partagés sous la forme d'histoires ou de contes dans une tradition orale. Ces histoires ont subi des mutations d'un conteur à l'autre, d'une région à une autre, mais conservent une certaine rigidité dans les idées qui les entourent. Cette mythanalyse a forcément subi une adaptation dans mon programme étant donné le rôle différent que prend un joueur face à quelqu'un qui écoute une histoire.

La majorité des jeux datent des décennies allant de 2000 à 2020. Je ne considère pas cela comme un problème puisque le but est tout d'abord d'offrir un exposé actuel et futur de l'influence du jeu, seuls les jeux importants des décennies 1970-2000 se sont démarqués et ont continué à avoir une importance sur la scène du jeu vidéo et ceux-ci seront encore rejoués. De plus, bien que plusieurs joueurs s'intéressent au rétro et aux « vieux » jeux, ça ne reste qu'une mode de niche qui ne représente, à mon avis, pas la généralité des joueurs de jeux vidéo.

D'autre part, le fait d'inclure le catalogue des jeux les plus vendus a fait en sorte que mon corpus comprend des jeux sur lesquels je n'ai pas pu mettre la main. J'ai été obligé de me fier à des vidéos et les avis d'autres joueurs concernant ces jeux (souvent sous la forme de *Let's Play* sur les plateformes *Youtube* ou *Twitch*). De plus, aucune source n'a encore les moyens de comptabiliser les ventes numériques de jeu vidéo, pratique de plus en plus répandue.

Un autre biais dont je ne peux rendre compte est la prédominance de certains jeux. J'illustrerai à l'aide d'un exemple : La série des *Mario* compte plus de 250 titres, il est donc normal de le

voir apparaître de nombreuses fois dans le corpus. Au contraire, le jeu *Tetris* n'est présent qu'une fois, car si de nouvelles éditions ont vu le jour, le jeu reste *Tetris*. *Tetris* est bien actualisé, mais ne change pas de contexte alors que nous avons des jeux comme *Mario Tennis*, *Mario Golf*, *Mario Odyssey* où le personnage principal Mario change complètement d'univers. Je n'ai pas pu rendre compte dans le corpus de l'importance relative du jeu dans un contexte social ou économique. C'est la raison pour laquelle j'ai décidé d'inclure la liste des 50 jeux les plus vendus.

Le corpus de jeux

Dans la première colonne « Jeu », j'ai fusionné les jeux d'une même franchise dans la mesure où ils sont identiques dans leur propos sur la mort. Considérons par exemple *Banjo-Kazooie* et *Banjo-Tooie*, sortis à deux ans d'intervalle : le deuxième opus propose bien des changements au niveau du jeu, de l'histoire, des personnages, mais le rapport à la mort est le même, ils partagent donc leur ligne dans le tableau. Un problème s'est posé au niveau de la redondance arrivé à la section des jeux les plus vendus, j'avais déjà inclus certains jeux dans ma liste et second problème, quelques jeux sont rentrés non seulement plusieurs années de suite dans le classement, mais sur plusieurs consoles également. J'ai choisi de conserver le classement des ventes tel quel en ajoutant la couleur grise pour signifier que ces lignes apparaissaient ailleurs et n'étaient pas comptabilisés à plusieurs reprises.

De la même manière, la série des années représente les années de parution du ou des jeux d'une même franchise. Dans le monde du jeu vidéo, l'éditeur s'occupe de la publication et la diffusion alors que les développeurs s'occupent de la création du jeu. Les colonnes montrent

respectivement la personne ou l'entreprise responsables du jeu. Il arrive souvent que ce soit la même compagnie qui gère l'intégralité du processus, de la création à la vente. La cinquième colonne détermine s'il est possible d'échouer dans le jeu avec un système simple : je les code à l'aide du symbole O si c'est possible et X si ce ne l'est pas. La sixième colonne reprend le même principe avec la question de savoir s'il est possible de mourir dans le jeu. Deux nouveaux symboles s'ajoutent : NA pour deux jeux où la mort est impossible, mais le personnage meurt tout de même (données aberrantes) et finalement, T pour les jeux où on contrôle des troupes.

La colonne suivante (Reprise) s'intéresse à la manière dont le jeu permet au joueur de reprendre après avoir échoué : j'ai mis ici le mode principal de reprise puisque plusieurs jeux en cumulent plusieurs. J'utilise ici *reset* pour les jeux qui fonctionnent sur un principe de missions dont l'échec équivaut à recommencer depuis le début de la mission. Cependant, certains jeux permettent au joueur d'enregistrer leur progression au cours d'une mission. Pour *Checkpoint*, je m'intéresse plutôt aux jeux qui enregistrent automatiquement la progression et replacent directement le joueur au dernier *checkpoint*. Sauvegarde correspond aux jeux dont la progression n'est enregistrée que par le joueur et l'échec renvoie aux sauvegardes du joueur.

Dans la colonne de modalité, je m'intéresse à la manière dont le jeu justifie logiquement, narrativement ou autrement la reprise du joueur. Il arrive plusieurs fois que le jeu n'ait pas à le faire et pour ceux-ci, j'ai indiqué la raison ou simplement mis un X. Finalement, la dernière colonne s'intéresse au régime durandien auquel se rattache cette modalité de reprise que ce soit N pour nocturne, D pour diurne, X dans les jeux sans mort.

J'ai considéré inclure une colonne de genre pour chaque jeu, mais plusieurs problèmes sont survenus. Comme Voorhees (2017) le signale, les jeux n'ont pas de genres intrinsèques, mais rentrent dans des cadres paradigmatiques discursifs ce qui signifie qu'on crée avec nos discours les genres des jeux. De plus, il développe la question de savoir s'il faut genrer la manière de jouer (selon le type d'interactivité proposé : FPS, sidescroller, driving etc.) ou l'expérience du joueur (iconicité : aventure, horreur). Gregersen (2017) soulève un autre enjeu : un genre reconnu discursivement est la catégorie rétro. Est-ce que la catégorie temporelle devient un genre dans ce cas ? Je me suis donc rangé derrière l'avis que « the very notion of genre is controversial and, quite bluntly, a mess. » (Arsenault, 2009, p.150). Ce qui ne m'empêche pas d'y faire appel dans l'analyse, car certains jeux peuvent être regroupés par le même terme qui vient alors former un genre, mais comme l'analyse ne peut fonctionner selon l'optique du genre, la colonne n'est pas comprise dans le tableau.

Une fois le corpus recensé, le travail consistera à déterminer quel est le portrait de la mort auquel fait face au joueur. Toujours en utilisant la mythanalyse de Gilbert Durand, je serai en mesure avec ce tableau de mieux illustrer quelle est l'image de la mort qui est proposée aux joueurs et ensuite de tirer des pistes pour suggérer comment le joueur peut réagir et considérer sa propre mort face à la mort qui lui est « offerte » par le jeu vidéo.

Les jeux

Le corpus contient 174 jeux/franchises que je nommerai dorénavant « jeux » considérant de cette façon qu'une franchise n'est qu'une expérience unique de jeu en plusieurs volets (et m'étant assuré du raccord des jeux au niveau de la mort dans les franchises que j'emploie).

Dans ce corpus, je note 115 jeux avec opérant sur un régime diurne, neuf sur un régime nocturne, 49 qui n'abordent pas la mort à proprement parler et un jeu *Borderlands* qui s'est mérité un M pour mixte et que j'aborderai à part entière. Le tableau intégral est présent en annexe.

Six jeux ne permettent pas au joueur d'échouer, chacun a son propre traitement de la progression considérant l'absence d'échec, mais étonnamment, plusieurs de ces jeux font mourir le personnage sans qu'il s'agisse d'une expérience d'échec. 49 jeux du corpus ne tuent pas le joueur, que ce soit parce que le style ne s'y prête pas (jeu de sport, de casse-tête ou de rythme entre autres) ou parce que certaines compagnies dont Nintendo tiennent à ce que leurs jeux soient accessibles aux enfants et préfèrent que les personnages soient assommés plutôt que tués (avec quelques aberrances quand, par exemple, un personnage se noie ou explose, mais se réveille tout de même sans séquelles).

Pour justifier comment j'ai attribué un régime durandien à chaque jeu, je vais aborder les jeux par groupe pour expliquer comment le joueur est confronté à la mort et comment elle est ressentie dans ce jeu en particulier. Ces groupes sont formés en me basant sur les airs de famille décrits par Wittgenstein (2014). Étant donné que le genre n'est pas une catégorie pertinente, j'ai regroupé les jeux par leurs apparentes similitudes (certains genres pertinents ont été conservé pour cette typologie). Je travaillerai avec l'idée d'un entonnoir en débutant par l'absence de mort pour aller vers une mort des troupes pour se rapprocher de la mort plus personnelle de l'avatar. Je terminerai par les données aberrantes que sont le couple *Deadpool* et *Dante's Inferno* (deux jeux dans lesquels on meurt alors que c'est impossible) et la série

Borderlands qui joue énormément avec ce qu'est la mort numérique. Avant de tomber dans cet entonnoir de la mort, j'aborderai six jeux dont l'exception est due en partie à l'absence d'échec et à un autre rapport la mort forcément puisqu'elle est quasi-unanimement synonyme d'échec dans les autres jeux.

En explorant les différents mondes du jeu vidéo, il apparaîtra forcément différents visages de la mort et différentes approches du trépas. L'idée de cette méthodologie est de faire jaillir l'imaginaire mythique dominant dans les jeux vidéo en s'intéressant à la manière dont le joueur est placé face à la mort dans chaque jeu. En attribuant un régime diurne d'affrontement ou nocturne d'évitement, il sera possible de proposer des pistes de solutions sur les manières dont le jeu vidéo influence le joueur à réfléchir à sa propre mort puisque le mythe est avant tout un récit d'apprentissage.

Chapitre 4 : Analyse des résultats

Sans perdre, peut-on gagner ?

Je dois expliciter un peu le sens que j'ai donné à la notion d'échec dans le jeu. Est-il possible d'échouer en jouant avec des briques Lego ou en dessinant ? Remontons à la source de l'échec : l'objectif. Pour remporter une victoire ou subir une défaite, il faut un objectif. Qu'il soit plus ou moins clair n'importe pas, il ne faut pas forcément un résultat exact pour considérer une fin. On peut débiter une partie sans trop comprendre l'enjeu et finir par déterminer ce qui est attendu et triompher. Certains jeux ne donnent pas d'objectifs, mais des moyens que le joueur peut utiliser pour se fixer ses propres objectifs. Si on reprend les briques Lego, certains ensembles proposent de monter une pièce exacte (qui correspond à un objectif donné par le jeu), mais plusieurs ensembles sont simplement un groupe de pièces diverses que le joueur doit s'approprier et créer ses propres objectifs. Je mettrai pour chaque jeu ou groupe de jeux le numéro de référence dans le corpus entre parenthèse dans la section correspondante.

Le premier exemple que j'aborderai ici est *ABZÛ* (jeu # 3), un jeu dans un univers sous-marin où l'on incarne une plongeuse qui découvre les secrets de ce monde. Nous sommes confrontés à quelques énigmes, mais l'intérêt principal du jeu est de nager dans des environnements colorés et variés. Les moyens offerts aux joueurs (leurs possibilités d'exploration, de s'accrocher aux poissons, les sauts) sont incroyablement plus attrayants que l'objectif proposé. Le joueur n'est pas contraint de progresser dans le jeu pour apprécier l'expérience. Aucun rapport à la mort n'est créé. Pour ce qui est des énigmes, le joueur n'a pas de limite de temps, grand facteur d'échec dans la plupart des jeux.

Une autre forme d'absence d'échecs renvoie à l'absence de possibilités ludiques pour le joueur. *A Mortician's Tale* (jeu # 2) invite le joueur à incarner un employé des pompes funèbres préparant un cadavre pour l'exposition ou l'inhumation et ensuite vivre le moment avec la famille du défunt. Contrairement à *ABZÜ* qui nous invite à explorer l'environnement et à formuler nos propres objectifs de nage, *A Mortician's Tale* nous enferme dans le déroulé strict du programme funèbre. Prenons l'entreprise de préparation du cadavre, le joueur doit nettoyer le corps, le raser, masser pour retirer la rigidité cadavérique, poser des capsules sous les yeux et les coller, insérer du coton dans la bouche et la coudre, hydrater le corps et finalement drainer le sang et les organes du cadavre. Dans un principe ludique, le joueur est tenté de voir ce qui arrive si je décide de passer le scalpel sur les sourcils et de voir ce qui arrive si je mets du coton dans les yeux au lieu des capsules. Le jeu reste enfermé dans son procédé strict, la mauvaise manipulation est impossible et rien ne se produit si le joueur se trompe de produit ou tente d'utiliser à mauvais escient un outil. À l'opposé d'*ABZÜ*, le jeu refuse que le joueur se fixe des objectifs et n'est intéressé qu'à faire avancer les siens (selon une sorte de principe didactique). Étant donné que le joueur ne peut s'identifier au personnage puisqu'il n'a pas le droit de l'investir, j'ai beaucoup de mal à considérer *A Mortician's Tale* comme un jeu, d'autant plus que même le titre annonce un conte, mais puisqu'il est vendu comme un jeu, il m'a paru pertinent de l'inclure dans mon corpus pour délimiter mes extrêmes. *A Mortician's Tale* s'inscrit dans un régime nocturne dans la mesure où les morts sont célébrés dans un salon funéraire et nous sommes les auteurs de la transition du vivant au mort (surtout physique puisque nous ne pouvons discuter avec les membres de la famille). *A Mortician's Tale* tire bien ses origines du jeu vidéo, mais s'enfonce tellement loin dans les territoires de la fiction interactive et du roman (puisque'il s'agit de l'adaptation d'un roman de Caitlin Doughty *Smoke*

Gets in your Eyes) qu'il est difficile de le considérer encore dans le territoire du jeu vidéo. Je l'ai aussi inclus pour justifier le manque d'intérêt de l'analyse narrative de la mort dans le jeu vidéo, puisque comme expliqué, le joueur est à ce point restreint dans ses choix qu'il ne peut s'investir et la narration, contrairement au jeu, permet au joueur de réfléchir aux actes d'autrui, mais pas aux actes qu'il pose lui-même.

Le prochain jeu sur cette liste sans échecs est *Stanley's Parable* (jeu # 128). Parodie du jeu vidéo tout en ayant de vraies instances de jeu fulgurantes. Le jeu se moque des codes et tourne en dérision, entre autres, les questions d'échecs et de morts. Le joueur incarne Stanley, un employé de bureau qui réaliserait soudainement la disparition de tous ses collègues; s'ensuit un jeu de labyrinthe dans le bureau avec une voix qui narre les événements en alternant les niveaux de focalisation. Le narrateur décrit par moments l'action de manière neutre et omnisciente, mais il lui arrive de s'adresser parfois directement à Stanley et parfois même au joueur. On joue ainsi à plusieurs niveaux puisque nous avons un objectif, Stanley a un objectif, le narrateur aussi a un objectif et ceux-ci arrivent parfois à des embranchements contradictoires. En revenant à la question de l'échec, le joueur étant confronté à de multiples objectifs, il n'échoue pas, il préfère certains passages qui peuvent parfois conclure sur la mort de Stanley, du narrateur ou carrément du joueur (en cas d'inaction du joueur à un endroit spécifique, le narrateur suppose la mort du joueur et invite quelqu'un dans l'entourage à déplacer le cadavre pour continuer le jeu à la place du défunt !). Le jeu étant ici quelque peu transcendant, allant au-delà des codes du jeu d'aventure et s'attendant à ce que le joueur connaisse les codes, il est difficile d'établir à quel régime de l'imaginaire le joueur est confronté puisqu'on opère à différents degrés d'interprétations des événements.

Prochain jeu sur la liste : *Nintendogs* (jeu # 153) l'équivalent moderne des tamagotchis. Bien qu'il présente des compétitions où le joueur et son chien peuvent échouer, l'attrait principal du jeu est l'élevage et le soin porté à un chien numérique. Ce qui me donne l'occasion de parler d'objectifs primaires et secondaires dans un jeu. L'objectif primaire est intrinsèque alors que le secondaire est accessoire, voire simplement utile. Dans *Nintendogs*, les compétitions servent à comparer les chiens et à représenter le passage de chiot, jeune chien à chien adulte et mature, mais l'objectif primaire n'est pas fixé par le jeu, c'est au joueur de savoir ce qu'il attend d'une relation avec un animal numérique. Si on prend le contrepied, un jeu comme *Wolfenstein* a un objectif primaire simple: éliminer les nazis ce qui correspond à l'intégralité du jeu. Le joueur peut alors se former des objectifs secondaires qui consistent à récupérer une arme en particulier ou finir le jeu sans perdre de vie. Dans la notion d'échecs, je ne me suis intéressé qu'aux objectifs primaires du jeu puisqu'il est bien rare qu'un jeu n'ait qu'une seule ligne d'objectifs (le joueur peut toujours se créer des objectifs, par exemple finir une partie de solitaire en moins de tant de mouvements).

Avec le jeu *Wii Fit* (jeu # 154) la nouvelle particularité est que le jeu est un outil thérapeutique et se rapproche davantage d'un principe de ludification que d'un jeu à part entière. Voyons donc ce qu'est la ludification. Robson et al. (ma traduction, 2015) la définissent comme « l'application de leçons apprises dans le domaine du jeu vidéo pour modifier le comportement dans des situations de non-jeu. ». *Wii Fit* est un programme d'entraînement rendu ludique avec des personnages, des propositions d'objectifs et des exercices. Je pourrais m'intéresser au fait que rester en santé représente une façon de retarder la mort, mais ce serait quelque peu tiré par les cheveux dans mon analyse, j'exclue donc d'affecter un régime durandien à ce jeu.

Dernier sur cette liste de jeux sans échecs, *The Sims* (jeu # 161). C'est un jeu de simulation dans lequel le joueur crée son avatar (un sims) et simule sa vie : il peut lui permettre de lui faire rencontrer des gens, apprendre un métier, voyager, etc. Le jeu offre des moyens pour que le joueur remplisse ses propres objectifs. Dans un jeu donné, le joueur est confronté à une difficulté et doit la surmonter. Dans *The Sims*, le joueur connaît les tenants et les aboutissants de ses décisions, il peut décider de faire la cour à une dame en sachant pertinemment qu'elle est hors de portée. Il ne s'agit pas d'un échec si le résultat est connu d'avance. Pour en arriver à la mort, les sims finissent par mourir, que ce soit de vieillesse, par accident ou par la volonté du joueur. Celui-ci doit prévoir cette éventualité en ayant une famille pour poursuivre le jeu en incarnant les enfants de ses sims ou en recréant un nouvel avatar. En ce sens, *The Sims* est le jeu qui opère le régime le plus nocturne de tous les jeux de mon corpus en proposant une réplique de la mort telle qu'elle opère pour nous. Pour rendre floue la distinction entre la vie et la mort, la faucheuse est elle-même représentée sous la forme d'un sims qui vient observer les derniers instants de la victime. Le mort reste présent dans le jeu sous la forme d'un fantôme ce qui vient obscurcir encore la division entre la vie et la mort dans le jeu.

Tous les jeux n'ont pas forcément des objectifs évidents puisque tous les jeux ne sont pas forcément fondamentalement des jeux (selon les définitions antérieures). Le principe de la simulation est de proposer un univers dans lequel le joueur pourra évoluer comme bon lui semble, il pourra y jouer comme il pourra prendre cette simulation très au sérieux. Autre exemple : *Pokemon Go* (jeu # 88) qui est un jeu de collection d'animaux. Comme je l'ai répété plusieurs fois, les frontières sont floues et il ne vaut pas la peine de s'intéresser à la limite exacte du jeu et celle de la simulation. Plusieurs pourront me dire qu'*ABZÜ* est un jeu de

réflexion ou que la compétition est fondamentale dans *Nintendogs*, plus qu'une question d'avis puisque tout n'est pas relatif, la question est de savoir dans quelle proportion ces sections de jeux influencent le jeu lui-même dans son ensemble. La propension ludique de ces jeux ne se retrouve pas dans les quelques passages mineurs qui proposent des objectifs aux joueurs.

Du sport, de la course et du rythme

Je vais maintenant discuter de trois types de jeux dans lesquels la mort est rarement abordée puisqu'elle n'y a pas vraiment sa place (jeux # 1, 10, 26, 32, 34, 47, 52, 58, 73, 81, 95, 100, 101, 102, 110, 120, 124, 131, 142, 145, 148, 149, 151, 152, 160, 162 et 166). Je regroupe ici les jeux dans lequel le joueur fait de la musique, du sport, de la danse ou des courses (automobiles, karts, bateaux, avions, etc.), le plus souvent en mettant ses réflexes à l'épreuve. L'échec dans ces jeux est souvent une erreur de manipulation ou de performance qui se justifie rarement par l'exécution du personnage d'où une apparente absence de la mort. Dans *1080 Snowboarding*, le joueur est un professionnel de planche à neige qui ne pourra qu'être retiré malgré les nombreuses fractures probables après les chutes incroyables qu'on peut infliger à l'avatar. Dans les jeux de rythme, l'erreur fait que le musicien se fait huer par le public, mais il n'est jamais exécuté par des fans énervés pour autant.

Pour ce qui est des jeux de courses, plusieurs dans la lignée de *Mario Kart* affectionnent la sécurité en proposant des bolides indestructibles. Aucun risque de voir la mort, aucun dommage n'est possible et donc le conducteur est en sécurité. D'autres franchises, voulant sûrement inciter les joueurs à ne pas foncer dans les murs, ont instauré un principe de vies de la voiture qui sera hors d'usage si elle subit trop de collisions comme *Burnout*, entre autres.

Dans certains cas, elle peut même exploser, mais jamais on ne verra le conducteur mis à mal. Symboliquement, c'est la voiture qui explose et le joueur est invité à recommencer.

Il aurait été normal dans ces jeux que la mort ne soit pas présente, néanmoins, même sans la présence d'avatar, le joueur associe l'échec à la mort dû aux conséquences exagérées que présente le jeu (sportif faisant des chutes de plusieurs mètres, voiture qui explose). Le joueur ne lutte pas contre la mort et son objectif n'est pas de survivre, mais l'association reste évidente.

Pourquoi se casser la tête ?

Je m'intéresse maintenant aux jeux de type « casse-tête » (jeux # 19, 22, 23, 25, 28, 55, 66, 72, 78, 84, 85, 86, 91, 113, 127, 135, 139, 155, 156 et 158), j'inclue ici les jeux qui obligent le joueur à réfléchir pour progresser. Commençons par le plus connu, *Tetris*. Le joueur doit faire disparaître des lignes le plus rapidement possible avant de voir son écran enseveli par des tétramino. Il s'agit de l'expression la plus simple du jeu, règle simple, aucune interprétation, simplement du mouvement.

À partir de là, le genre est dans une impasse puisqu'il n'est pas possible de renouveler éternellement les casse-têtes. Des jeux tels que *Solitaire* ou *Démineur* viennent compléter le principe. Les jeux proposent donc de nouvelles formes, de nouveaux univers et des histoires, mais conservent le principe fondamental. *Brain Age* propose au joueur des casse-têtes simplement pour le casse-tête en expliquant qu'ils sont bénéfiques en eux-mêmes pour le cerveau.

L'unique raison pour laquelle j'ai voulu distinguer les casse-têtes de la section sport, course et rythme, c'est les jeux comme *Phoenix Wright : Ace Attorney* qui utilisent les casse-têtes au profit d'une narration. Ce que le jeu de casse-tête fait que ces trois autres genres évitent encore à ma connaissance est le plongeon dans un univers narratif dense. Dans *Phoenix Wright*, le joueur incarne un avocat qui doit protéger ses clients souvent accusés à tort d'un meurtre. Bien que le personnage qu'on incarne ne puisse mourir et que tous nos clients ne sont pas passibles de la peine capitale en cas d'échec, l'urgence est ressentie de protéger notre client puisque sa vie est en jeu. Sans construction mécanique de la mort, le jeu nous emmène tout de même à réfléchir à l'impact du meurtre et du système légal sur les individus. La mort est floue et le joueur est dans le doute ce qui constitue un des rares jeux à créer un régime nocturne de l'imaginaire de la mort. Il ne s'agit pas de l'affronter, mais de comprendre les motivations des gens qui nous entourent pour élucider un cas bien réel.

Un autre cas similaire à *Phoenix Wright* dans le traitement de la mort est le jeu *Keep Talking and Nobody Explodes*. Il s'agit d'un jeu coopératif à deux joueurs de simulation de désamorçage de bombe. Le jeu invite les joueurs à enfiler des casques de réalité virtuelle pour mieux apprécier l'expérience. Ce qu'il se passe alors est que le joueur incarne encore davantage l'avatar. Cette innovation encore trop récente pour que j'ai pu trouver assez d'informations pertinentes sur l'effet sur le joueur et comme je n'ai moi-même pas pu tester plus de quelques heures le dispositif, je m'abstiens d'élaborer à ce propos, mais je crois que ces casques nous rapprochent encore de l'expérience de l'avatar et nous rendent par le fait-même plus facilement réceptifs aux messages et expériences du jeu.

Très similaire aux jeux de course, sports et rythme, le casse-tête en lui-même n'a pas de rapport évident à la mort dans la majorité de ses jeux. Toutefois, le principe a aussi été adapté pour proposer des histoires et des univers intenses qui peuvent pousser le joueur à la réflexion.

De la gestion financière à la gestion humaine

Entrons dans l'entonnoir avec ce qui s'éloigne le plus d'une représentation directe de la mort de l'avatar : les jeux de gestion (jeux # 5, 6, 17, 65, 87, 90, 111, 116, 117, 118 et 163). Comme le nom l'indique, le joueur doit gérer une entreprise, une construction, une civilisation et doit, le plus souvent, optimiser ses ressources pour prospérer. Je me propose de présenter quatre jeux ici : *Block'hood* où le joueur gère un quartier (infrastructure et population), *Planet Coaster* dans lequel le joueur crée son parc d'attraction, *Poly Bridge* qui simule le travail de construction de ponts et *Sort The Court* qui place le joueur dans le rôle d'un souverain qui fait prospérer son royaume. Dans ce type de jeu, le joueur peut incarner un avatar qui sera souvent le contremaître ou le roi/la reine dans *Sort The Court*, mais l'attachement du joueur est construit autour de sa création. Le monarque dans *Sort The Court* est une poupée qui permet au joueur de prendre des décisions et de voir sa ville grandir. Dans *Planet Coaster*, c'est le parc dans son ensemble qui est le réel avatar du joueur et qu'il souhaite développer. En ce sens, l'échec est rarement la mort, bien qu'on puisse y être confronté par l'explosion d'un pont, il s'agira le plus souvent d'un échec financier ou social. Dans *Block'hood*, si l'eau vient à manquer, les habitants s'en vont laissant un quartier vide. En l'absence de morts, descendons voir la mort de plus près.

Dans plusieurs jeux de gestion, on ne s'intéresse plus seulement à l'optimisation de ressources, mais à l'optimisation de la vie humaine. C'est ce que j'ai regroupé sous le terme de gestion humaine, bien que sur les six jeux, on gère bien d'autres populations que des humains. Je parle des jeux suivants : *Age of Empires*, *Age of Mythology*, *Insaniquarium*, *Spore*, *Stronghold* et *Starcraft*. Le jeu qui illustre le mieux cette catégorie serait *Civilizations* de Sid Meier, mais je n'ai jamais eu l'occasion de jouer à autre chose qu'au jeu de société. Bien que chaque jeu possède des tangentes ludiques, le principe reste identique : le joueur doit maximiser ses ressources, produire un capital humain (ou extra-terrestre) qui permettra d'obtenir une domination militaire, économique ou scientifique.

Abordons le rapport du joueur à la mort de son capital humain. *Age of Empires* et *Age of Mythology* ont une approche similaire. Le joueur n'a pas d'avatar, dans le même ordre d'idée que pour les jeux de gestions mentionnés plus haut, il construit donc son attachement avec la cité qu'il bâtit. Les humains dans ces jeux sont des ressources à part entière, le joueur décide s'il a besoin de bûcherons, de fermiers et ces personnages n'ont pas de personnalité à tel point qu'ils continueront leur métier même s'ils se font attaquer par un ennemi. Malgré ce traitement déshumanisant, leur mort est un problème pour le joueur qu'il souhaite activement éviter, ce qui me conduit à placer ces deux jeux dans un régime diurne. Le joueur reconnaît les signes de mort du jeu (troupeaux de loups, armées ennemies) et les combat pour prospérer.

Le but d'*Insaniquarium* est de protéger son aquarium de poissons contre l'invasion d'extra-terrestres voulant les manger. Aucun avatar n'existe, mais du fait de les nourrir et de les protéger, le joueur s'identifie au maître de ces poissons. Si tous les poissons meurent, le joueur

échoue, on reste dans une optique diurne où le joueur doit activement combattre la menace de la mort que représentent les extra-terrestres. Lui-même, par contre, reste à l'abri de la menace.

Spore est un jeu en deux parties que j'ai choisi d'intégrer. La première partie consiste à faire évoluer une créature sur plusieurs années pour la modifier génétiquement jusqu'à ce qu'elle devienne sociale et puisse former une civilisation. À partir de ce moment, le jeu devient un jeu de gestion humaine plus classique avec un système de ressources à optimiser. Dans la première partie, le but est d'optimiser la créature pour qu'elle soit capable de survivre, manger et entrer dans la seconde phase de jeu avec le plus d'avantages possibles. Le joueur qui ne contrôlait qu'un individu perd son lien dans la deuxième partie et ne se retrouve plus qu'à gérer des troupes passant d'un attachement plus individuel à un attachement à la civilisation qu'il a créé.

La particularité de *Stronghold* par rapport aux autres jeux nommés est la présence d'un avatar pour le joueur. Le joueur incarne un roi qui forme sa ville et doit remplir divers objectifs toujours selon les mêmes contraintes du genre. Ce qui est étrange, c'est que le roi est la seule unité que le joueur ne peut gérer. En incarnant le roi, le joueur peut tout diriger sauf lui-même. Concernant le rapport à la mort, le fait d'avoir un avatar renforce l'aspect diurne puisque la menace mortelle de l'ennemi ne se fait plus uniquement envers des troupes dénuées de caractère humain, mais envers notre avatar le roi qui devient donc le symbole de la vie.

Finalement, *Starcraft* présente trois espèces (humains, zergs et protoss) qui s'affrontent dans des guerres incessantes. Le joueur incarne différents avatars selon l'espèce qu'il joue et la

mission à laquelle il est rendu. On est en présence d'un double rapport à la mort puisque la base doit être protégée, mais l'avatar aussi puisqu'il est nécessaire pour la suite de l'histoire. L'approfondissement de l'apport individuel dans le succès de la mission amplifie l'attachement au personnage et donc la crainte de les voir mourir dans des scénarios qui peuvent durer plusieurs heures.

Chacun de ces jeux présente un régime diurne de la mort où la menace est tangible par les forces ennemies qui à tout moment peuvent attaquer la base du joueur. Celui-ci, comprenant la menace, doit mettre en œuvre des moyens pour se défendre et lutter contre la mort. Les nuances se trouvent au niveau de l'avatar et à la manière dont le joueur peut se lier avec la cité qu'il gère.

L'équipe et ses individus

Si on réduit le nombre d'individus à gérer, nous sommes confrontés à des jeux d'équipe (jeux # 27, 29, 50, 54, 68, 74, 103, 108, 132 et 146). Ce que je veux dire par là n'est pas que nous faisons partie d'une équipe en incarnant un membre, mais bien que nous incarnons l'équipe. Nous pouvons soit jouer chacun des membres, soit les jouer tous à la fois. Les équipes sont formées de trois à six membres actifs et le joueur peut dans certains jeux choisir comment former son équipe à partir d'une plus grande banque de membres.

Pour ce qui est de *Pokémon* et de Nintendo de manière générale, la mort est évitée afin de produire des jeux destinés aux enfants. L'entreprise a pour mission de produire des jeux familiaux qui peuvent s'apprécier à tout âge. La modification n'est que superficielle, en termes

de mécanique, Nintendo ne modifie pas l'expérience de jeu. Il y a toujours des barres de vie, mais plutôt que de mourir, les pokémons vont s'évanouir [*faint*] et devront être soignés. On reste dans le même régime d'affrontement, mais celui-ci est contre l'évanouissement plutôt que la mort. Dans le tableau, j'ai indiqué D puisque le joueur reconnaîtra à travers d'autres jeux des mécaniques diurnes d'affrontement, certes, contre un autre type d'antagonisme, mais assez similaire à la mort pour y être rattaché.

Secret of Mana et *Trine* proposent des jeux semblables dans la mesure où on est en présence d'équipes de trois combattants qu'un joueur seul peut jouer en alternant les combattants ou que trois joueurs peuvent jouer. Lorsqu'un personnage perd toute sa barre de vie, il tombe et peut être ressuscité. Le joueur échoue quand les trois personnages sont morts et le jeu annonce l'échec du joueur. La comparaison s'arrête ici puisque *Secret of Mana* commence avec un seul personnage qui fera la rencontre de ses deux alliés au fil de l'aventure, ce qui permet d'approfondir les trois personnages et de s'y attacher alors que *Trine* est un jeu d'aventure et les trois personnages se retrouvent très vite associés les uns aux autres. Bien qu'on soit au contrôle d'une équipe dans les deux cas, le fait d'avoir un développement de personnage plus profond dans *Secret of Mana* mène le joueur à davantage s'impliquer émotionnellement pour leurs réussites et leurs défaites.

Final Fantasy est difficile à aborder dans son ensemble étant donné qu'il s'agit d'une énorme série et que chaque épisode est un nouvel univers. Je préciserai donc ici les jeux qui ont aiguillés mes réflexions (ceux auxquels j'ai joué en somme), il s'agit des opus 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12 et 13. Dans ces opus, la constante est le *phoenix down*. Il s'agit de l'objet qui permet de

ressusciter les morts. De la même manière que dans les jeux mentionnés précédemment, *Final Fantasy* ne constate la mort que si toute l'équipe succombe devant l'ennemi. Ce qui dans *Trine* et *Secret of Mana* fonctionnait puisque aucun mort n'arrivait narrativement, une dissonance survient dans *Final Fantasy* quand des personnages meurent et ne sont pas ressuscités. Le joueur peut être particulièrement atteint lorsqu'il s'agit d'un personnage de son équipe (Galuf, Leo ou Aerith dans les 5, 6 et 7 respectivement), il est souvent déjà mort au combat et a été ressuscité, il est donc étrange de le voir mourir de manière définitive. Il y a ici une incohérence entre les mécaniques de jeu qui permettent au joueur de faire revivre les morts et la narration qui assassine des personnages pour l'histoire. Cette incohérence vient renforcer le régime diurne de l'image de la mort. Le joueur associe de manière effective la faculté de tuer à l'antagoniste principal qui devient capable de tuer au-delà des capacités du joueur à ressusciter. L'antagoniste s'éloigne et devient un pur symbole antipode à la vie qu'espère le personnage et le joueur ce qui crée la dualité propre au système diurne.

Chrono Trigger est encore un autre jeu spécial. Au départ, le jeu n'est pas vraiment un jeu d'équipe, le joueur incarne Chrono qui doit sauver le monde de l'apocalypse, et qui se fera des amis qui l'aideront dans sa quête. La focalisation est entièrement sur Chrono jusqu'au moment où celui-ci meurt et le joueur est obligé de gérer l'équipe qui peut, bien plus tard dans le courant du jeu, après une quête difficile, ressusciter Chrono ou simplement prévenir l'apocalypse sans le faire revenir. Cette quête n'est d'ailleurs pas évidente et peut facilement être ratée. Comme pour *Final Fantasy*, le fait de voir mourir un personnage renforce le caractère dangereux de la mort, mais contrairement à *Final Fantasy*, c'est ici le personnage principal qui meurt laissant le joueur ainsi que l'équipe confus par la suite.

Tous ces jeux ont un rapport diurne à la mort et la survie de l'équipe passe par l'affrontement direct avec des monstres qui menacent très souvent la destruction ou la domination du monde. On passe ici dans le creux de l'entonnoir où le joueur n'incarne plus qu'un avatar et sa mort en est donc plus forte, j'aborderai les jeux selon le degré d'attachement à l'avatar permis par différents facteurs.

Des jeux de combats

J'ai considéré comme des jeux de combats les jeux qui opposent le joueur à un seul ennemi qui lui est souvent similaire, très souvent joué à deux joueurs qui s'affrontent (jeux # 64, 80, 89, 112, 114, 137, 138 et 165). Les joueurs n'incarnent bien qu'un personnage à la fois, mais le prennent dans une banque de personnages dans laquelle le joueur peut piocher entre chaque combat qui durent d'une à cinq minutes en moyenne. Autre particularité, les combattants sont posés sur un pied d'égalité, le joueur lutte pour sa survie, mais tout en même temps représente la mort pour l'autre. Il ne s'agit pas d'un affrontement vie contre mort, mais bien d'un mélange des deux, ce qui brouille la distinction entre vie et mort dans les signes du jeu puisque nous voulons combattre la mort, mais sommes nous-mêmes porteurs de celle-ci pour l'ennemi. Ceci me pousse à les classer dans un régime nocturne de l'image. Pour ce qui est de *Super Smash Bros* de Nintendo, bien que le jeu soit encore une fois dirigé vers les enfants et que la mort n'y soit pas abordée, les codes sont les mêmes ce qui me permet de les classer de la même façon que les autres jeux.

Des jeux en ligne

Je m'intéresserai ici aux MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* : jeux # 21, 61, 67, 83, 125, 134, 143, 167 et 170) ainsi qu'au MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game* : jeux # 45, 46 et 49). Le MOBA est une forme de jeu variée. Sa constante de base est une carte fermée sur laquelle les joueurs s'affrontent. Je parlerai ici de *Heroes of the Storm*, *League of Legend*, *Overwatch*, *Team Fortress 2*, *PlayerUnknown's Battlegrounds* et du mode multijoueur de plusieurs jeux. Le MMORPG est un monde numérique qui existe en temps continu (par opposition au temps de jeu qui s'arrête lorsque le joueur éteint sa console, comme *pac-man* par exemple, qui ne continue pas à tourner seul dans son labyrinthe). Dans ce monde, le joueur incarne un habitant qui pourra l'influencer selon les moyens du jeu.

Une des particularités très choquante dans les MOBA est la scission avec l'univers du jeu lui-même. Ces jeux construisent une fiction narrative à l'extérieur du monde du jeu que ce soit à l'aide de textes, de vidéos ou de comics qui entrent en contradiction directe avec le jeu. Prenons *Team Fortress 2* : pendant deux siècles, deux groupes (Blutarch et Redmond, simplifiés en red vs blue) se sont affrontés en embauchant respectivement un groupe de mercenaires. Le joueur joue des instances de cet affrontement, mais sans respect pour les combats historiques. Les joueurs ont le choix du mercenaire qu'ils veulent jouer et aucune limite n'est imposée sur le nombre d'incarnations. Une équipe de mercenaires peut donc être composée de huit fois le même ingénieur sans égard pour la logique. Dans le même ordre d'idée, dans *League of Legend*, un champion est mort en 2015, Gangplank, quelques années plus tôt, un personnage s'est retrouvé en prison, Talon, et pourtant, ces deux personnages sont encore jouables. Les deux jeux *Heroes of the Storm* et *Overwatch* s'affirment en tant que jeux

sans cohérence entre le jeu et l'histoire surtout si l'on tient compte que *Heroes of the Storm* est la réunion des héros de tous les jeux de Blizzard. Dans bien des jeux avec une campagne, on retrouve un mode multijoueur qui consiste à placer les joueurs dans une carte fermée et en les invitant à s'entretuer (*Halo*, *Gears of War*, *Banjo-Tooie*, *Metroid 2*, etc.). Ce mode, une fois de plus n'a aucune cohérence narrative avec le reste de l'histoire que raconte le jeu lui-même cette fois. Ces jeux et ces modes affranchissent le joueur d'une compréhension narrative de la mort et les plongent directement dans un rapport mécanique à la mort où ils doivent affronter les forces antithétiques ennemies et où la mort les place dans une situation désavantageuse puisque l'adversaire gagne des ressources grâce à ce laps de temps avant le retour au jeu.

Ces dernières années, un nouveau mode de jeu a fait surface en extension des MOBA, il s'agit du *Battle Royale* (BR). On a vu le nombre de personnes sur une même carte passer de 4 à 8, 12, 16, 32 et 64. Aujourd'hui, le BR réunit habituellement 100 joueurs sur une carte immense. Une nouvelle idée du BR est l'abolition du retour en jeu, le joueur qui meurt doit recommencer une autre partie. Une seule vie et 99 ennemis, le joueur est confronté à une menace énorme qu'il doit affronter très souvent avec violence.

Pour ce qui est du MMORPG, la mort est systématiquement adoucie pour des raisons ludiques. Le joueur peut passer plusieurs années à faire évoluer son avatar dans ce monde ludique, il est donc inconcevable qu'il puisse perdre plusieurs années d'expérience à cause d'une mort en combat. Ces jeux ont donc instauré des systèmes de pertes lors d'échecs qui parfois sont liés à la mort, parfois juste une perte de point de statistiques ou d'équipements. Dans le cas de *Dofus*, le joueur possède 10 000 points d'énergie et si celle-ci se vide, le joueur

meurt, devient un fantôme et revient à la vie après avoir trouvé une statue de phénix, opération qui dure maximum cinq minutes. Ce qui n'empêche pas le joueur d'affronter des monstruosité telle la faucheuse, des corbeaux noirs, des monstres sans formes qui sont des figures de la mort (Grellier, 2005). Le joueur reste donc bel et bien dans un régime d'affrontement diurne contre des créatures de la mort. De mes discussions avec d'autres joueurs sur les forums et les serveurs de Discord, la pénalité est plus ou moins pénalisante selon le jeu, mais reste identique dans la forme, les joueurs de *Guild Wars 2* étant ceux qui apportaient le moins de souci à leur mort puisque l'opération pour revenir au jeu dure entre 2 et 15 secondes et coûte une quantité insignifiante de monnaie du jeu.

Dans la série des *Diablo*, le joueur incarne un *Nephalem*, descendant d'ange et démon à la fois, et qui a la propriété de se réincarner. Dans le deuxième opus, lorsque le joueur meurt, il doit revenir au camp de base et retrouver son cadavre pour récupérer ses équipements. Dans le troisième opus, cependant, il s'agit d'une réincarnation directe sur le lieu de la mort. Le mode *Hardcore* propose au joueur une seule vie, si l'avatar meurt, le joueur doit en créer un nouveau ce qui rend le jeu plus difficile. Quelques jeux proposent ce même principe comme *Dofus*, mais ce dont se plaignent beaucoup de joueurs sur les forums (JOL.com; dofus.com/forum) et que la mort est plus souvent une conséquence d'un problème de serveur ou de courant qu'une erreur de la part du joueur ce qui rend la chose frustrante.

Des jeux à la première personne

À partir d'ici, tout se ressemble au niveau mécanique, j'ai réuni autant les jeux de tirs que d'aventure, que d'horreur que de *survival* et autres puisque leur traitement de la mort est

similaire (jeux # 4, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 24, 30, 31, 33, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 48, 51, 53, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 69, 70, 71, 75, 76, 77, 79, 82, 92, 93, 94, 96, 97, 98, 99, 104, 105, 106, 107, 115, 119, 121, 122, 123, 126, 129, 130, 132, 136, 140, 141, 144, 147, 150, 157, 159, 164, 168, 169, 171, 172, 173 et 174). Puisque j'ai abordé tous les cas éloignés de reprise de jeu et de genre divers, nous tombons maintenant dans la mort de l'avatar et la reprise avant ladite mort. Je m'intéresserai alors maintenant aux formes narratives qui peuvent ou non justifier le choix mécanique de la mortalité du personnage à l'écran

Commençons par un exemple banal pour comprendre l'idée. Dans *Afro Samurai*, le joueur incarne Afro qui, dans une quête de vengeance, affronte divers ennemis assassins jusqu'à la fin du jeu où il triomphe. S'il meurt dans le courant de sa quête, le joueur recommence au dernier point de sauvegarde comme s'il n'était pas mort. La négation de la mort et le combat contre les forces ennemies relèvent bien entendu du régime diurne. Cette négation de la mort est présente dans la quasi-totalité des jeux qu'il me reste à aborder, je ne m'attarderai plus à justifier que chacun de ces jeux opèrent sous un régime diurne de l'image.

Dans *Assassin's Creed*, le jeu justifie l'utilisation de la mécanique de recommencement à la mort par un procédé narratif qu'est l'*Animus*. Le joueur incarne en fait un descendant du personnage principal qui revit les mémoires de son ancêtre. L'histoire de l'ancêtre est déjà écrite et si le joueur le fait mourir, il est désynchronisé de son ancêtre et est obligé de recommencer à un point précédent de la mémoire. La mécanique reste la même, mais un effort est fait pour justifier et prendre en compte la banalité de la mort dans ce jeu vidéo.

Penchons-nous sur deux jeux de 2K games qui se sont penchés de manière très importante sur la question de la mort sont *Bioshock* et *Bioshock Infinite*. Dans le premier, la perte des points de vie ne fait qu'étourdir l'avatar, celui-ci se réveille ensuite dans une Vita-Chambre, une capsule qui soigne les blessés. Une des forces du jeu est de révéler au joueur qu'il était manipulé du début à la fin et que sa mort n'a jamais été souhaitée d'où la logique de le soigner avant qu'il ne meure. Dans *Bioshock Infinite*, la narration tourne autour d'univers alternatifs infinis et le joueur comprend en voyant différentes incarnations que chacune de ses morts étaient réelles et qu'il agit à chaque mort dans une nouvelle réalité alternative. Ces jeux conservent la mécanique du *respawn*, mais commencent à sonder les possibilités narratives autour de la mort dans le jeu vidéo. Il ne s'agit plus uniquement de faire recommencer le personnage sans réfléchir. Un autre jeu qui a appliqué cette leçon est *Let it Die* qui justifie la mécanique par une mise en abyme. Le joueur joue un joueur qui joue à un jeu vidéo dans une salle d'arcades, la mort est donc banalisée par l'oncle Mort qui sort des formules comme : « ce n'est pas grave, ce n'est qu'un jeu vidéo ».

Un autre jeu qui maîtrise moins bien le principe est la série des *Grand Theft Auto*. Le joueur peut soit être arrêté ou être envoyé à l'hôpital, ainsi il ne meurt pas et la narration conserve une certaine logique. La logique est par contre brisée lorsque le joueur écrase un avion dans une tour et sort de l'hôpital en pleine forme quelques heures plus tard.

La série des *Souls games* qui comprend *Demons's Souls*, *Dark Souls* et *Bloodborne* proposent un univers dans lequel il est impossible de mourir. Lorsque l'avatar subit des dégâts fatals, il devient une goule désireuse de retrouver son humanité. L'antithèse est particulièrement

marquée entre les personnages qui craignent de devenir des monstres à long terme et les monstres en question qui sont tirés directement de l'imaginaire de la mort (Faucheuse, squelettes, fantômes, etc.).

La série des *Darksiders*, qui propose aux joueurs d'incarner les quatre chevaliers de l'apocalypse dans le courant de quatre opus (uniquement trois sont parus aujourd'hui), a ceci d'étrange qu'un des chevaliers en question est la Mort. *Darksiders II* fait incarner la Mort au joueur et celle-ci peut mourir de ses blessures. Passée l'étrangeté, on constate que l'humanisation du concept rend l'aspect thérapeutique du régime durandien évident. La Mort elle-même doit lutter contre un système d'image qui veut l'abolir, nous sommes mis dans la position inverse de la mort qui doit lutter contre les forces positives, mais l'opposition reste évidente.

Des données aberrantes et l'échec du système

Le jeu *Deadpool* (jeu # 40) est une adaptation du comic *Deadpool* qui raconte l'histoire de l'anti-héros éponyme. Il est établi clairement au début du jeu qu'il possède les mêmes pouvoirs que sa contrepartie dans les comics dont un pouvoir de régénération infinie le rendant immortel. Le jeu *Dante's Inferno* (jeu # 35) raconte quant à lui le périple aux enfers de Dante inspiré de la *Divine Comédie*. Dante meurt au début du jeu, affronte la Mort et la détruit lui prenant sa faux au passage.

Comment expliquer alors que dans ces deux jeux qui établissent clairement leur domination sur la mort et leur impossibilité de mourir, ils meurent lorsque le joueur échoue. *Deadpool*

peut ainsi mourir après une série de coups de poings et Dante peut mourir coupé par des bébés ! La raison a déjà été explorée par Tocci (2008), ces jeux s'inscrivent dans une logique du jeu qu'ils n'ont pas questionné et ont gardé des mécaniques qui ne devraient plus y exister. Plutôt que de repenser l'échec et de proposer une autre modalité au joueur, les concepteurs ont gardé un système tout à fait incohérent pour leur jeu. D'autres jeux comme *Prototype* ont su adapter la mécanique d'immortalité en utilisant un principe de contrainte temporelle. Le protagoniste est immortel, mais l'échec lui fait perdre du temps et échouer sa quête d'où le recommencement, mais ni Dante, ni *Deadpool* ne font face à des contraintes de temps.

Le cas Borderlands

À l'exception des MOBA mentionnés plus haut, le contenu canon est ce qui est compris dans le jeu vidéo. Les histoires externes aux jeux sont considérées comme des fictions n'ayant pas réellement eu lieu dans l'univers du jeu. Le canon est ce qui est réel et existe dans l'univers en question, les personnages ont des trajectoires présentées dans les jeux et certains auteurs leur font vivre des aventures imaginées qui sont alors référées comme non-canon. Dans *Heroes of the Storm*, les héros de *Blizzard* n'ont pas à un certain moment de leur vie réellement été rassemblés dans l'arène, il s'agit d'un ajout juste pour le plaisir d'un jeu. Pour *Borderlands* (jeu # 20), le souci vient qu'un élément important de la mort ait été considéré comme canon jusqu'au deuxième opus et qu'un auteur a ensuite révélé qu'il ne l'était plus ce qui rend difficile l'analyse. Voyons cet élément en détail.

Au début du premier opus, le joueur est invité à enregistrer son ADN dans une machine nommée *New-U Station* de la corporation Hypérion. Quand le personnage meurt, cette station

le reconstruit. Elle permet aussi de se téléporter d'une station à une autre, donc déconstruction et reconstruction, on pourrait dire que le joueur meurt pour réapparaître ailleurs. De plus, la station prélève de l'argent pour chaque reconstruction, il s'agit bien d'une technologie qui justifie la mort et le recommencement propre au jeu vidéo.

Le problème survient au deuxième opus lorsque des morts narratives importantes arrivent et que les auteurs n'avaient pas prévu la question : pourquoi eux n'avaient-ils pas accès aux stations New-U ? Retournement de situation, Gearbox annonce que les stations ne sont finalement pas canon dans une séance AMA (*Ask Me Anything*) sur Reddit (2013) et ne servent qu'au joueur et ne font plus réellement partie du monde. Ainsi, à partir du deuxième jeu, une technologie solidement ancrée dans l'univers du jeu devient simplement une mécanique de sauvegarde pour le joueur. Retournement d'autant plus bizarre que les stations dans le deuxième opus ont maintenant des lignes de dialogue faisant expressément référence au jeu : « *Thanks for using this Hyperion New-U station! Please die again!* » ou « *Hyperion asks: why die when you can respawn?* ». Il est d'ailleurs évident que les auteurs ont pensé aux conséquences d'une telle technologie en s'intéressant aux enjeux comme la surpopulation et la difficulté psychologique de l'événement : « *Hyperion suggests that you do not think about the fact that this is only a digital reconstruction of your original body, which died the first time you respawned.* » et « *By using this New-U station, you have forfeited your right to reproduce.*» (Borderlands 2, 2012)

Dans le troisième opus, les stations font leur retour avec toujours des lignes de dialogue les rendant logiquement canons dans l'univers du jeu compte tenu des références aux personnages,

événements et lieux dont ils parlent. Les développeurs confirment néanmoins qu'ils ne sont toujours pas canons et qu'il s'agit simplement de mécaniques de reprise.

Finalement, on peut se demander à qui appartient la décision de savoir ce qui est canon dans le jeu. Imaginez si Frank Darabont annonçait aujourd'hui qu'Ellis Redding (interprété par Morgan Freeman) dans *The Shawshank Redemption* était une hallucination d'Andy Dufresne (Tim Robbins) et que le personnage n'existait pas réellement dans l'histoire du film... Convient-il d'interpréter l'œuvre telle qu'elle est ou faut-il prendre en compte l'avis donné par les créateurs ? J'ai choisi d'ignorer l'avis des développeurs et de prendre les œuvres telles qu'elles m'apparaissent hors de tout discours justificatif. D'abord parce que bon nombre de joueurs ne suivent pas ce genre de détails qui entourent les jeux et peuvent donc facilement ne pas être au courant d'une communication sur *Reddit* modifiant la compréhension du jeu. Ensuite, parce qu'initialement, ils ont été considérés canon et que l'univers offert au joueur est bien plus riche et se sépare de tous les autres jeux qui proposent des mécaniques de reprises extra-ludiques. De plus, en choisissant d'inclure des répliques dans le troisième opus de manière délibérée, on constate que la réponse reste incertaine.

Alors que la plupart des jeux nous situent dans un univers où la mort reste une menace réelle, *Borderlands* nous pose une nouvelle réalité : la mort a été vaincue. Les enjeux changent alors énormément, le joueur ne joue plus contre la peur de la mort, mais simplement contre lui-même. Le joueur a une plus grande marge de manœuvre pour tester les frontières de la reconstruction et des absurdités qu'il peut commettre en sachant qu'il reviendra dans un nouveau corps. Le jeu peut même se permettre de se moquer de la mort grâce à une quête dans

le deuxième opus où l'antagoniste offre de l'argent au joueur si celui-ci se suicide en se jetant d'une hauteur d'une falaise. Si le joueur s'exécute, l'antagoniste paie la somme promise et insulte le joueur en se moquant de sa cupidité au détriment de sa vie.

Discussion générale

De la réincarnation à la négation de la mort par le retour en arrière, le jeu vidéo, quand il aborde la mort dans ses mécaniques, reste solidement ancré dans une optique de combat contre la mort qu'il faut éliminer. Le joueur incarne une force bien vivante et tout ce qui le met à mal devient une forme de la mort. De plus, le jeu se veut naturellement intuitif, les développeurs sont donc conduits à reprendre des symboles communément reconnus comme des symboles dangereux d'où l'utilisation de cadavres, de rats ou de squelettes pour représenter facilement le danger de la mort (Grellier, 2005).

Malgré l'absence d'avatar, Triclot (2011) et Turkle (1996) notent tous deux que le joueur se sent investi dans le jeu grâce à la création personnelle d'un avatar invisible qui opérerait dans le monde du jeu. C'est en partie la raison pour laquelle le joueur peut considérer avoir perdu une vie dans des jeux qui ne présentent ni narration, ni avatar qui justifierait la présence de la mort dans le discours.

Le jeu vidéo dans son ensemble présente un imaginaire dans lequel la mort peut et doit être vaincue à travers la répétition et l'amélioration individuelle. Le jeu place des difficultés grandissantes pour que le joueur s'améliore. Le recommencement est une étape pour surpasser

l'échec et dans de nombreux jeux, l'échec est synonyme de mort. Compte tenu de la surabondance de la mort dans les échecs du jeu vidéo, il est devenu de plus en plus commun de confondre l'échec et la mort dans le discours avec des formules telles que : « J'ai perdu une vie » ou « je suis mort au troisième tableau » (phrases que j'ai entendu à propos du jeu *Tetris*). Durand (1989) établit que les régimes de l'imaginaire qui ont tendance à s'intégrer harmonieusement dans une culture et ses différentes formes (art, religion, morale, etc.) respectent un patron général. Toutefois, il note qu'à travers l'histoire, de nouveaux discours ont parfois émergé et causé des modifications à l'équilibrage imaginaire des sociétés. En ce sens, le jeu vidéo perturbe le patron actuel du tabou de la mort et nous pouvons donc considérer qu'il existe un déséquilibre dans la conception imaginaire actuelle de la mort.

Ensuite, dire que le jeu individuel a un effet sur le joueur est plus complexe. Chaque personne a ses sensibilités particulières et deux personnes n'auront pas la même réaction devant la même image. « L'on peut repérer, dans la psyché de chaque individu adulte, plusieurs niveaux, matriciels en quelque sorte, où viennent se constituer les éléments 'symbolisants' (*Bild*) du symbole » (Durand, 1989, p. 96-97). Il utilise plus loin le terme d'atlas pour déterminer le patron symbolique culturel individuel que chaque humain contient. Le rôle de la fiction est d'accéder à l'imaginaire d'autrui et chaque œuvre permet d'entrer dans la vie d'un autre.

Le jeu ne nous prépare pas à la mort virtuelle, il nous prépare davantage à entrer dans un monde similaire à *Borderlands* ou d'*Altered Carbon* où la conscience s'incarne dans différents corps. Le portrait que j'aperçois est une invitation au transhumanisme dans lequel l'humanité a conquis la mort (de la pensée). Pour reprendre le corps et les mêmes abordés au chapitre deux,

le corps n'importe pas dans le jeu, il est remplaçable. Le cœur de l'expérience est dans le joueur et ses idées qui investissent des poupées et des avatars. Le joueur est imperméable à l'idée de mort dans le jeu puisque le jeu ne peut effacer ce qu'il a appris. Le souci est donc la perte de l'expérience ou la possibilité de simultanéité d'une même conscience.

Sur mon écran, Samus se meurt et ses fonctions vitales s'arrêtent, mais tout ne s'arrête pas pour autant. La manette en main, le jeu a perverti mon esprit et le désir de Samus de protéger la galaxie s'est propagé à mon esprit. Le jeu ne fonctionne que si ses mêmes sont attrayants pour le joueur et que celui-ci accepte de jouer le jeu, de devenir le réceptacle des mêmes du personnage qu'il incarne. En jouant, j'ai la mission d'éradiquer les pirates de l'espace dans cet espace numérique pour protéger des innocents qui ne sont pas figurés et même si mon personnage meurt à l'écran, le même reste vivant et me permet de continuer la mission d'un point de sauvegarde antérieur. La continuité du même est assurée jusqu'à ce que mon corps ait faim ou que j'aie un autobus à attraper. Le même veut subsister et le jeu vidéo nous donne une clef de sortie, si notre avatar peut nous infecter, le joueur peut à son tour trouver une autre instance à infecter pour propager ses mêmes.

Le jeu est donc en plein dans l'imaginaire courant de l'interdiction de la mort et les morts narratives sont d'autant plus choquantes qu'elles sont placées dans un univers ludique où notre personnage est apparemment immortel. Pour lutter contre la mort, il abonde dans le sens des théories transhumanistes qui proposent de nouvelles façons d'exister à travers la machine (je pense entre autres à *2045 Initiative* d'Itskov). De la même manière que notre conscience incarne notre corps, l'initiative d'Itskov propose l'incarnation de notre conscience dans un

avatar qui serait un robot anthropomorphique contrôlé par une interface cerveau-ordinateur (2045.com, 2019). Dans le jeu, notre conscience incarne un avatar numérique à travers une interface cerveau-main-manette-ordinateur. Le joueur est donc numériquement immortel au sens où Itskov l'entend puisque sa conscience perdure et l'avatar est restitué en cas de problème.

On peut cependant penser que cette manière de représenter la mort n'est qu'un dommage collatéral causé par les impératifs économiques de l'industrie. Cette manière de concevoir la mort n'aurait été qu'héritée des premiers jeux vidéo où la mort était nécessaire pour obtenir plus d'argent dans la borne d'arcades. On peut cependant aisément écarter cette hypothèse en sachant que de nombreuses alternatives ont vu le jour dans plusieurs jeux proposant des pénalités à l'échec autres que la mort. Plutôt que de proposer des barres de vies, certains jeux possèdent des équipements qui se brisent pour donner suite à l'échec et le joueur doit prendre le temps de les réparer. L'utilisation de la mort à outrance pour justifier le fait de recommencer n'a fait que banaliser la mort. Il y a bien des manières d'instaurer un principe de recommencement sans obligatoirement mettre le joueur face à la mort.

Mêmes les jeux qui n'aspirent pas à être de la science-fiction fondent leur principe de jeu sur une mécanique qui reste encore fortement liée à la SF.

Conclusion

Au cours de ce mémoire, il a été question de l'image de la mort présentée par les jeux vidéo. Comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, la mort est généralement conçue comme un phénomène inéluctable et angoissant contrairement au jeu vidéo qui, par ses mécaniques, permet au joueur de transgresser les lois naturelles de la vie et de la mort et devient, de cette manière, immortel. Le deuxième chapitre a visé à construire, sur les bases du jeu vidéo, une vision nouvelle de la mort qualifiée de numérique à travers l'étude de *Soma*. Le troisième chapitre a pu ensuite développer le traitement imaginaire de cette mort numérique et a déterminé comment il était possible de comprendre la mort non seulement là où elle est évidente comme dans les jeux narratifs avec des avatars, mais aussi dans les jeux plus abstraits où c'est le joueur qui, discursivement, va insérer la mort là où elle n'est pas évidente a priori. Le dernier chapitre présente les différentes catégories de mort selon le style de jeux. Finalement, le jeu vidéo présente un rapport d'opposition à la mort. Comme nous l'avons vu, chaque style de jeu apporte ses variantes quant au mode d'affrontement, mais très peu adoptent une position, disons, réaliste de la mort tel que nous le vivons. Ce qui m'amène à introduire une pensée qui perçoit autrement la mort.

Une autre perspective entre donc en scène et admet l'idée que la mort est fondamentalement humaine et propose que dans ce cas, nous n'avons qu'à transcender l'humain, autrement dit, devenir des transhumains, capables d'éliminer la mort. Alors que la majorité des discours eschatologiques visent à nous convaincre d'accepter notre mortalité et nous placent de cette manière dans une conception nocturne de la mort, le transhumanisme, par l'opposition, adopte

un régime diurne face à la mort en la proclamant ouvertement comme ennemie. De la même manière, alors que la majorité des discours de la vie de tous les jours tendent à éviter la mort (relevant donc encore une fois d'un traitement nocturne), la majorité des jeux de mon corpus montre un traitement manifestement diurne et n'hésite pas à confronter le joueur et la mort.

« Consciousness cannot merely admit the inexplorable nature of Death. Consciousness has to affirm itself through an attempt to challenge the irrevocable character of death. » (Blanco, 2013, p. 187). Le programme transhumaniste propose d'améliorer la condition humaine, et ce particulièrement par le prolongement de la vie, voire un prolongement indéfini (Damour et Doat, 2018). Pour Ettinger, l'immortalité s'acquiert par la cryogénisation, DeGrey propose un programme de rajeunissement des cellules, Itskov pense implanter le cerveau directement dans la machine et Kurzweil compte sur les progrès de la médecine régénératrice. Quelle que soit la modalité, la mort doit être éliminée de la condition humaine, elle n'est pas la finalité évidente de l'homme : en clair, comme certains l'ont proposé (Aubrey deGrey, entre autres), la mort devient une maladie qu'il convient d'éradiquer!

Compte tenu de la difficulté de la tâche, aucun transhumaniste n'a encore tranché sur la finalité de la démarche humaine, du moins à ma connaissance. Le discours transhumaniste n'est donc pas eschatologique à proprement parler puisqu'il ne propose pas une nouvelle fin, il propose d'abolir la fin actuelle et de la repousser jusqu'à l'éventuelle fin des galaxies. D'une autre manière, on peut penser le transhumanisme comme adhérant à la pensée eschatologique dominante, les transhumanistes reconnaissent le côté annihilant de la mort, mais refusent sa nécessité au processus humain. Comme l'a écrit Bardini (2011) en parodiant une plaisanterie

de Woody Allen : « ce n'est pas que les transhumanistes aient peur de la mort, c'est juste qu'ils préféreraient ne pas être là quand elle arrive ! »

Bostrom (2005) considère qu'il s'agit d'un discours aussi vieux que l'espèce humaine. La recherche de fontaines de jouvences, de pierres philosophales, de plantes aux propriétés merveilleuses sont autant de mythes qui montrent le désir de l'homme de surpasser sa condition. Le mythe actuel s'actualise dans des progrès biologiques et technologiques qui pourront nous permettre de nous affranchir de l'humain tel qu'il est : faible, malade, vieillissant et mortel.

Cela étant dit, doit-on considérer la promesse transhumaniste au même titre que la promesse de la fontaine de jouvence ? La principale différence est qu'on peut paraître en mesure de croire aux promesses du transhumanisme. Avec le recul, il semble évident que la fontaine de jouvence est une légende et que ce serait folie que de partir à l'aventure dans le monde pour la retrouver. Le transhumanisme n'a pas encore été discrédité, aux dires des principaux acteurs, la recherche avance et Kurzweil annonce la date d'aboutissement du projet d'immortalité en 2029 (Ranj, 2016).

En attendant de savoir s'il s'agit d'un discours avéré ou non, les transhumanistes remplissent leur fonction de discours eschatologique en promettant la fin de la mort ce qui est rassurant. Le but premier de l'eschatologie est de rassurer. Dans le cas de l'échec du transhumanisme, un autre discours proposera une autre modalité d'immortalité sur Terre, ce seront peut-être les extra-terrestres qui nous l'offriront, nul ne le sait.

Pour résumer l'ensemble de ma recherche, le jeu vidéo est un ensemble de règles produit par une machine dans lequel le joueur s'investit. Comme le décrit Sherry Turkle (1996), la présence d'un avatar n'est pas nécessaire pour cet investissement parce que le joueur doit, en l'absence d'avatar, combler le vide et proposant lui-même une figure d'intermédiaire entre lui et le jeu qu'est normalement l'avatar. Cet investissement pousse le joueur à s'identifier et à s'attacher à cet avatar. Quant à la mort, il s'agit de la fin de la vie, qui est le processus de lutte pour l'immortalité. Pour l'instant, aucune vie humaine n'est encore parvenue à remporter cette lutte et la mort reste un sujet angoissant qui déplaît. La question qui me vient alors est comment expliquer que le jeu vidéo mette autant en scène la mort, et ce de manière parfaitement acceptée et naturelle, alors qu'il s'agit d'un sujet tabou dans notre société ?

L'humain est une créature habitée par deux entités, la première se nomme cellule animale et s'est construite à travers des millions d'année d'évolution. Elle a créé le corps humain pour se protéger des dangers de l'environnement pour se reproduire plus sécuritairement. Dans ce processus, elle a créé une seconde entité, celle-ci consciente, dont le but est de protéger le corps. Cette conscience ou l'âme dans les discours religieux s'est mise à formuler des idées qu'elle a transformé en mèmes pour les partager avec ses congénères et se créer ainsi une culture, une conscience partagée.

Ces deux entités vivantes partagent une crainte, c'est celle de la mort, la disparition de leur existence. Pour les cellules, le problème est résolu par un ersatz d'immortalité acquis par la reproduction. Pour la conscience, le problème devient angoisse puisqu'il n'existe que sous la forme d'idées et de mèmes et qu'aucun moyen n'est encore possible de les conserver

éternellement. Nous avons toujours été à la recherche de moyens pour survivre à notre disparition.

Aujourd'hui, il existe plusieurs discours sur comment gérer l'angoisse de la mort. La vision dominante est de l'ignorer, en faire un tabou et éloigner les mourants dans des endroits spécifiques pour que la société n'ait pas à y être confronté. La majorité des formes artistiques copie ce discours, sans forcément encourager le tabou, l'exécute laissant la mort dans un état interdit, oublié. Comme le soulevait Gilbert Durand en 1989 (p.119) : « l'imagination symbolique est un facteur d'équilibre psychosocial. » Cet équilibre était atteint grâce à un régime nocturne de l'image de la mort et au rôle tampon qu'opère ce régime répressif.

Vient le jeu vidéo qui brise le tabou, et non content de le briser, vient placer le joueur au contrôle de sa mort. Le jeu puise dans l'imaginaire historique et contemporain et multiplie les apparitions de la mort, de la Mort et des morts. Le joueur apprend avec les jeux comment défier sa mort numérique grâce à de multiples mécaniques allant de l'évitement à l'affrontement, mais même l'évitement implique une confrontation au danger. Tisseron (2011) remarque que certains joueurs font de la mort de leur avatar l'occasion d'un jeu et mettent en scène leur propre disparition dans ce processus. Il considère cette mise en scène comme une sublimation et une manière de jouer avec l'interdit et l'impossible.

Dans un même temps, sans cause ni effet entre les deux (à priori du moins), se développe un courant de pensée transhumaniste qui appelle les humains à transcender leur condition mortelle et propose de répliquer les mécaniques qui existent dans le jeu vidéo. La

réincarnation dans un nouvel avatar ou une régénération des cellules ne me font que penser aux mécaniques de reprises instaurées dans de nombreux jeux vidéo. On en vient à se demander si les transhumanistes n'ont pas un peu trop joué aux jeux vidéo, mais comme Oscar Wilde (2014, paragr. 55) l'a si bien dit : « Life imitates art far more than Art imitates life ».

Toutefois, une mythologie se développe lentement et évolue aussi lentement qu'une culture évolue. Durand (1979) utilise la mythanalyse pour se pencher sur des mythes qui ont perduré pendant plusieurs siècles. Alors que le jeu vidéo commence à peine la deuxième moitié de son premier siècle, on est en droit de se demander s'il aura la force nécessaire pour bousculer la mythologie occidentale contemporaine. Bien qu'il s'agisse d'une industrie en plein essor, rien n'indique qu'un nouveau krach ne vienne faire disparaître la pratique (le krach de 1983 a bien failli achever l'industrie de l'époque) ou qu'une nouvelle technologie vienne détrôner le jeu vidéo.

Si dans une optique de recherche plus large, j'aurais aimé davantage creuser le lien entre jeu vidéo et transhumanisme, je ne peux rester ici qu'à un degré superficiel de compréhension. Néanmoins, je me suis appliqué à montrer comment dans un corpus de jeux la mort est appréhendée et doit être gérée par le joueur. En fin de compte, dans la majorité des jeux, la mort est affrontée et défiée. Très rare sont les jeux où la mort triomphe et les quelques exceptions font du héros mort un martyr ou un héros sacrifié.

Bibliographie

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Consulté à l'adresse https://books.google.ca/books?id=qx_-zj0-TwoC
- Ariès, P. (2016). *Essais sur l'histoire de la mort en Occident : Du Moyen âge à nos jours*. Éditions du Seuil.
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Évolution and Innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3 (2), 149-176. Repéré à <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-3/125>
- Bachelard, G. (1999). *La poétique de la rêverie*. Consulté à l'adresse <https://books.google.ca/books?id=UB01SwAACAAJ>
- Bardini, T. (2011). *Junkware*. University of Minnesota Press.
- Barrau, A., & Thomas, L.-V. (1994). *Mort à jouer, mort à déjouer : Socio-anthropologie du mal de mort*. Paris: Presses universitaires de France.
- Becker, E. (1997). *The denial of death* (1. Free Press paperbacks ed). New York: Simon & Schuster.
- Bergson, H. (2013). *Les deux sources de la morale et de la religion*. Paris: PUF.
- Blanco, C. (2013). *Philosophy and salvation : An essay on wisdom, beauty, and love as the goal of life*. Cambridge, United Kingdom: Lutterworth Press.
- Bostrom, N. (2005). A history of transhumanist thought. *Journal of evolution and technology*, 14(1).
- Breton, L. (2011). CRETTAZ, Bernard, Cafés mortels, Sortir la mort du silence, Genève, Labor et Fides, 2010, 129 p. *Frontières*, 23(2), 79. <https://doi.org/10.7202/1007601ar>
- Cabantous, A. (Ed.). (2004). *Mythologies urbaines: Les villes entre histoire et imaginaire*. <https://doi.org/10.4000/books.pur.19685>
- Cafasso, J. et Falck, S. (2018). How Many Cells Are in the Human Body? Fast Facts. *Healthline*. Repéré à <https://www.healthline.com/health/number-of-cells-in-body>
- Caillois, R. (2009). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Éd. rev. et augmentée, [Nachdr.]). Paris: Gallimard.
- Camus, A., & Rey, P.-L. (1993). *Caligula*. Paris: Gallimard.

- Chaire, I. (1999). *La résurrection des morts*. Paris: Editions de l'Atelier.
- Coussieu, W. (2011). La mort dans les fictions vidéo-ludiques. Analyse d'un imaginaire thanatique contemporain. *Etudes sur la mort*, 139(1), 51. <https://doi.org/10.3917/eslm.139.0051>
- Craddock, D. (2016). How Cheat Codes Vanished from Video Games. *Vice*. Repéré à https://www.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games
- Damour, F., & Doat, D. (2018). *Transhumanisme : Quel avenir pour l'humanité?* Consulté à l'adresse <http://banq.pretnumerique.ca/accueil/isbn/9791031803135>
- Darwin, C. (2008). *L'origine des espèces au moyen de la sélection naturelle ou la préservation des races favorisées dans la lutte pour la vie*. Paris: GF Flammarion.
- Dawkins, R. (2016). *Le gène égoïste*.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux*. Paris: Éditions de minuit.
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher* (1re éd). Paris: Presses universitaires de France.
- Durand, G. (1979). *Figures mythiques et visages de l'œuvre: De la mythocritique à la mythanalyse*. Paris: Berg international.
- Durand, G. (1980). *L'âme tigrée. Les pluriels de psyché*. Paris : Gonthier
- Durand, G. (1989). *L'imagination symbolique* (2. éd). Paris: Presses Univ. de France.
- Durand, G. (1992). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire : Introduction à l'archétypologie générale* (11. éd). Paris: Dunod.
- Épicure. (1910). Lettre à Ménécée (traduit par O. Hamelin). *Revue de métaphysique et de morale*, 18(3), 435-440. Repéré à <https://www.jstor.org/stable/40894220>
- Ernst, G. (2016). Bref essai d'interprétation de trois présences de la mort dans le jeu vidéo. *Frontières*, 28(2). <https://doi.org/10.7202/1040192ar>
- Ernst, G., Bergeron, P., & Laflamme, D. (2016). Mort, jeux vidéo et mondes virtuels. *Frontières*, 28(2). <https://doi.org/10.7202/1040191ar>
- Fox, J., Ralston, R. A., Cooper, C. K., & Jones, K. A. (2015a). Sexualized Avatars Lead to Women's Self-Objectification and Acceptance of Rape Myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39(3), 349–362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>

- Freud, S. (2014). *Reflections on War and Death*. Retrieved from <http://www.myilibrary.com?id=852501>
- Georges, F. (2016). Le double virtuel et la mort. *OMNSH*. Consulté à l'adresse <http://www.omnsh.org/ressources/1374/le-double-virtuel-et-la-mort>
- Gorer, G. (1955, octobre). The Pornography of Death. *Encounter*, 49-52.
- Gould, S. J. et Lewontin, R. C. (1979) The spandrels of San Marco and the Panglossian paradigm: a critique of the adaptationist programme. *Proceedings of the Royal Society of London. Series B. Biological Sciences*, 205(1161), 581–598. doi: 10.1098/rspb.1979.0086
- Gregersen, A. (2017). *A Cognitive Approach to Genre and Video Games*. Communication présentée au Symposium annuel Histoire du Jeu, Montréal, Qc.
- Grellier, D. (2005). La figuration de la mort dans les jeux vidéo de rôles et d'aventures. De la fonction euphémisante de l'imaginaire. *OMNSH*. Consulté à l'adresse <http://www.omnsh.org/ressources/448/la-figuration-de-la-mort-dans-les-jeux-vidéo-de-roles-et-d'aventures-de-la-fonction>
- Grodal, T. K. (2009). *Embodied visions : Evolution, emotion, culture, and film*. Oxford ; New York: Oxford University Press.
- Huizinga, J. (1988). *Homo ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu* (Photomech. Repr). S.l.: Gallimard.
- Huntemann, N., & Payne, M. T. (2010). *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. New York: Routledge.
- Juul, J. (2003, novembre). *The Game, the Player, the World : Looking for a Heart of Gameness*. Communication présentée à Level Up : Digital Games Research Conference Proceedings, Utrecht. Repéré à <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Juul, J. (2013). *The art of failure : An essay on the pain of playing video games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kafai, Y. (2008). Gender Play in a Tween Gaming Club. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat* (pp. 111–124). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal ; London: McGill-Queen's University Press.

- Krouk, M. (2016). *Un voyage ethnographique au coeur du phénomène du biohacking : pour une redefinition médiatique du vivant*. (Mémoire de maîtrise, Université de Montréal). Repéré à <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/18675>
- Kübler-Ross, E. (2004). *Les derniers instants de la vie*. Genève: Labor et Fides.
- Kübler-Ross, E. (2005). *On death and dying*. London; New York: Routledge.
- Lambooy, B. (2007). *La mort réconciliée*. Bruxelles: B. Gilson.
- Lévi-Strauss, C. (2016). *Anthropologie structurale*. Paris: Poche.
- Lin, H. (2008). Body, Space, and Gendered Gaming Experiences : A Cultural Geography of Homes, Cybercafés, and Dormitories. Dans *Beyond Barbie & Mortal Kombat* (p. 67-82). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Mitford, J. (1978). *The American way of death*. New York: Simon and Schuster.
- Molas, F. (2019) [Bazar du Grenier]. (2019, 4 octobre). *Souvenirs de MMO – Part 2* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=SPfIXiFqaGM>
- Morin, E. (1976). *L'homme et la mort* (Éd. rev. et augm). Paris: Éd. du Seuil.
- Ormesson, J. d'. (2010). *C'est une chose étrange à la fin que le monde: Roman*. Paris: R. Laffont.
- Parmentier, G., & Rolland, S. (2009). Les consommateurs des mondes virtuels : Construction identitaire et expérience de consommation dans Second Life. *Recherche et Applications en Marketing*, 24(3), 43-56.
- Pascal, B. (1995). *Pensees ; Les provinciales*. Montreal: Editions Phidal.
- Ranj, B. (2016). Google's chief futurist Ray Kurzweil thinks we could start living forever by 2029. *Business Insider*. Repéré à <https://www.businessinsider.com/googles-chief-futurist-thinks-we-could-start-living-forever-by-2029-2016-4>
- Souty, J. (2006). *Gilbert Durand—La réhabilitation de l'imaginaire*. 176(11), 11-11. Consulté à l'adresse Cairn.info.
- Suits, B. (2005). *The grasshopper : Games, life and utopia*. Peterborough, Ont: Broadview Press.
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play : Game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.

- Therrien, C. (2016). Le joueur éviscéré. Mise à mort du fantasme de puissance dans *Legendary Axe II. Frontières*, 28(2). <https://doi.org/10.7202/1040193ar>
- Thomas, L.-V. (1988a). *Anthropologie de la mort*. Paris: Payot.
- Thomas, L.-V. (Éd.). (1988b). *Réincarnation, immortalité, résurrection*. Bruxelles: Facultés universitaires Saint-Louis.
- Thomas, L.-V. (1991). *La mort en question : Traces de mort, mort des traces*. Paris: Harmattan.
- Tisseron, S. (2011). Mourir et tuer pour de faux. *Etudes sur la mort*, 139(1), 11. <https://doi.org/10.3917/eslm.139.0011>
- Tocci, J. (2008). "You Are Dead. Continue?": Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos*, 2(2), 187-201.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Editions la Découverte.
- Turkle, S. (1996, January). Who Am We ? *Wired*. Retrieved from <https://www.wired.com/1996/01/turkle-2/>
- Voorhees, G. (2017). *The Problem of Genre in Game Studies : Scholarship and Play*. Communication présentée au Symposium annuel Histoire du Jeu, Montréal, Qc.
- Wilde, O. (2014). *Intentions*. Repéré à <http://www.gutenberg.org/files/887/887-h/887-h.htm>
- Wittgenstein, L. (2014). *Recherches philosophiques*. Paris: Gallimard.
- Xiberras, M. (2014). *Pratique de l'imaginaire : Lecture de Gilbert Durand*. Consulté à l'adresse <http://site.ebrary.com/id/10861655>
- Zillmann, D., & Vorderer, P. (Éd.). (2000). *Media entertainment : The psychology of its appeal*. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Annexe : Tableau des jeux du corpus

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
1	1080 Snowboarding	1998	EA Games	Nintendo	O	X	Checkpoint	Sport	X
2	A Mortician's Tale	2017	Laundry Bear Studios	Laundry Bear Studios	X	X	Rien	X	N
3	ABZÛ	2016	505 Games	Giant Squid Studios	X	X	Rien	X	X
4	Afro Samurai	2009	Namco Bandai Games	Namco Bandai Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
5	Age of Empires	1997	Microsoft	Ensemble Studios	O	T	Reset	Mort des troupes	D
6	Age of Mythology	2002	Microsoft Game Studios	Ensemble Studios	O	T	Reset	Mort des troupes	D
7	Amnesia: The Dark Descent	2010	Frictional Games	Frictional Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
8	Army of Two	2008	Electronic Arts	EA Montreal	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
9	Assassin's Creed	2007-2013	Ubisoft	Ubisoft Montreal	O	O	Continuité	Animus	D
10	Band Hero	2009	Activision	Neversoft	O	X	Reset	Rythme	X
11	Banjo-Kazooie/Tooie	1998-2000	Nintendo	Rare	O	O	Sauvegarde	Assomé	D
12	Bastion	2011	Warner Bros. Interactive Entertainment	Supergiant Games	O	O	Checkpoint	Assomé	D
13	Batman : Arkham City	2011	Warner Bros. Interactive Entertainment	Rocksteady Studios	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
14	Bioshock	2007	2K Games	2K Boston	O	O	Continuité	Respawn	D
15	Bioshock Infinite	2013	2K Games	Irrational Games	O	O	Checkpoint	Respawn	D
16	Blades of Times	2012	Konami	Gaijin Entertainment	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
17	Block'hood	2017	Devolver Digital	Plethora-Project LLC	O	X	Sauvegarde	Échec Financier	X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
18	Bloodborne	2015	Sony Computer Entertainment	FromSoftware	O	O	Continuité	Mort de l'avatar	D
19	Bomberman 64	1997	Nintendo	Hudson Soft	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
20	Borderlands	2009-2014	2K Games	Gearbox Software	O	O	Continuité	New-U	M
21	Brink	2011	Bethesda Softworks	Splash Damage	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
22	Broken Age	2015	Double Fine Production	Double Fine Production	O	X	Bloqué	Point and click	N
23	Brothers – A Tale of Two Sons	2013	505 Games	Starbreeze Studios	O	O	Checkpoint	X	N
24	Brute Force	2003	Microsoft Game Studios	Digital Anvil	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
25	Bubble Trouble	1993	TeleGames	Lore Design Limited	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
26	Burnout 3: Takedown	2004	Electronic Arts	Criterion Games	O	X	Reset	Course	X
27	Castle Crashers	2008	The Behemoth	The Behemoth	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
28	Child of Eden	2011	Ubisoft	Q Entertainment	O	X	Reset	Rail Shooter	X
29	Chrono Trigger	1995	Square	Square	O	O	Sauvegarde	Mort de l'équipe	D
30	Conker's bad Fur Day	2001	Rare, THQ	Rare	O	O	Sauvegarde	Mort de l'avatar	D
31	Contra: Hard Corps	1994	Konami	Konami	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
32	Cruis'n Exotica	2000	Midway	Gratuitous Games	O	X	Reset	Course	X
33	Crysis 2	2011	Electronic Arts	Crytek	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
34	Dance Dance Revolution	1999	Konami	Konami	O	X	Reset	Rythme	X
35	Dante's Inferno	2010	Electronic Arts	Visceral Games	O	NA	Checkpoint	Mort de Mort	D

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
36	Dark Souls	2011-2016	Namco Bandai Games	FromSoftware	O	O	Continuité	Mort de l'avatar	D
37	Darksiders	2010-2012	THQ	Vigil Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
38	Dead Rising	2006	Capcom	Capcom	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
39	Dead Space	2008	Electronic Arts	EA Redwood Shores	O	O	Sauvegarde	Mort de l'avatar	D
40	Deadpool	2013	Activision	High Moon Studios	O	NA	Checkpoint	Mort de Mort	D
41	Demon's Soul	2009	Sony Computer Entertainment	FromSoftware	O	O	Continuité	Mort de l'avatar	D
42	Destiny	2014	Activision	Bungie	O	O	Continuité	Énergie	D
43	Deux Ex	2011/2016	Square Enix	Eidos Montréal	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
44	Devil May Cry	2001-2008	Capcom	Capcom	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
45	Diablo II	2000	Blizzard Entertainment	Blizzard North	O	O	Résurrection	Cadavre	D
46	Diablo III	2012	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	O	O	Résurrection	Cadavre	D
47	Diddy Kong Racing	1997	Rare	Rare	O	X	Reset	Course	X
48	Dishonored	2012	Bethesda Softworks	Arkane Studios	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
49	Dofus	2004	Ankama	Ankama Games	O	O	Résurrection	Fantome	D
50	Donkey Kong 64	1999	Nintendo	Rare	O	X	Sauvegarde	Assomé	D
51	Earthworm Jim	1994	Interplay Entertainment	Shiny Entertainment	O	O	Sauvegarde	Mort de l'avatar	D
52	F-Zero	1990	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Reset	Course	X
53	Fable	2008-2010	Microsoft Game Studios	Lionhead Studios	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
54	Final Fantasy	1990-2009	Square	Square	O	O	Sauvegarde	Mort de l'équipe	D

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
55	Five nights at Freddy's	2014	Scott Cawthon	Scott Cawthon	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
56	Gears of War	2006-2011	Microsoft Game Studios	Epic Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
57	GoldenEye 007	1997	Nintendo	Rare	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
58	Guitar Hero	2005	RedOctane	Harmonix	O	X	Reset	Rythme	X
59	Gunstar Heroes	1993	Sega	Treasure	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
60	Half-Life 2	2004	Valve Corporation	Valve Corporation	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
61	Heroes of the Storm	2015	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	O	O	MOBA	Reset	D
62	Hitman : Absolution	2014	Square Enix	IO Interactive	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
63	Hunter : The Reckoning	2002	Interplay Entertainment	High Voltage Software	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
64	Injustice : Gods among us	2013	Warner Bros. Interactive Entertainment	NetherRealm Studios	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
65	Insaniquarium	2002	PopCap Games	Flying Bear Entertainment	O	T	Sauvegarde	Mort des troupes	D
66	Keep Talking and nobody explodes	2015	Steel Crate Games	Steel Crate Games	O	O	Reset	Mort du joueur	D
67	League of Legends	2009	Riot Games	Riot Games	O	O	MOBA	Reset	D
68	Left 4 Dead	2008-2009	Valve Corporation	Valve South	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
69	Let It Die	2016	GungHo Online Entertainment	Grasshopper Manufacture	O	O	Continuité	Mort de l'avatar	D
70	LIMBO	2011	Playdead	Playdead	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
71	Luigi's Mansion	2001	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Checkpoint	Assomé	D
72	Mario Party 4	2002	Nintendo	Hudson Soft	O	X	Reset	Assomé	X
73	Mario Tennis	2000	Nintendo	Camelot	O	X	Reset	Sport	X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
74	Mass Effect	2007-2012	Electronic Arts	BioWare	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
75	Metal Gear Solid	2001/2004	Konami	Konami Computer	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
76	Metroid : Other M	2010	Nintendo	Team Ninja	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
77	Metroid Prime	2002-2007	Nintendo	Retro Studios	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
78	Minesweeper	1992	Microsoft	Curt Johnson	O	X	Reset	Casse-tête	X
79	Mirror's Edge	2008	Electronic Arts	EA DICE	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
80	Mortal Kombat	1992	Midway	Midway	O	O	Reset	Mort de l'avatar	N
81	NHL 2010	2009	Electronic Arts	EA Canada	O	X	Reset	Sport	X
82	Outland	2014	Housemarque	Housemarque	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
83	Overwatch	2016	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	O	O	MOBA	Reset	D
84	Pac-Man	1980	Namco Midway	Namco	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
85	Phoenix Wright : Ace Attorney	2001	Capcom	Capcom	O	X	Checkpoint	Casse-tête	N
86	Pinball	1983	Nintendo	Nintendo R&D1	O	X	Reset	Casse-tête	X
87	Planet Coaster	2016	Frontier Developments	Frontier Developments	O	X	Sauvegarde	Échec Financier	X
88	Pokémon Go	2016	Niantic	Niantic	O	X			X
89	Pokémon Stadium	1999/2000	Nintendo	Nintendo	O	X	Reset	Sport	X
90	Poly Bridge	2017	Dry Cactus	Dry Cactus	O	X	Sauvegarde	Échec Financier	X
91	Portal	2007-2011	Valve Corporation	Valve Corporation	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
92	Press X to not Die	2017	All Seeing Eye Games	All Seeing Eye Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
93	Prince of Persia: The Two Thrones	2005	Ubisoft	Ubisoft Montreal	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
94	Prototype	2009-2012	Activision	Radical Entertainment	O	O	Checkpoint	Arrestation	D
95	PunchOut !!	1984	Nintendo	Nintendo R&D3	O	X	Reset	Sport	X
96	Rage	2011	Bethesda Softworks	ID Software	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
97	Rampage	1986	Bally Midway	Bally Midway	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
98	Remember Me	2013	Capcom	Dontnod Entertainment	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
99	Resident Evil	2005-2012	Capcom	Capcom Production Studio 4	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
100	Rockband	2007	MTV Games	Harmonix	O	X	Reset	Rythme	X
101	Rocket league	2015	Psyonix	Psyonix	O	X	Reset	Sport	X
102	Rocksmith	2011	Ubisoft	Ubisoft San Francisco	O	X	Reset	Sport	X
103	Secret of Mana	1993	Square	Square	O	O	Sauvegarde	Mort de l'équipe	D
104	Shadow of Mordor	2014	Warner Bros. Interactive Entertainment	Monolith Productions	O	O	Checkpoint	Assomé/im mortel	D
105	Shadow of the Colossus	2005	Sony Computer Entertainment	Team ICO	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	N
106	Silent Hill: Shattered Memories	2010	Konami Digital Entertainment	Climax Studios	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
107	Slender: The Arrival	2013	Blue Isle Studios	Blue Isle Studios	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
108	Soleil	1994	Sega	Nextech	O	O	Sauvegarde	Mort de l'avatar	D
109	Solitaire	1995	Microsoft	Microsoft	O	X	Reset	Casse-tête	X
110	Sonic & All-Stars Racing Transformed	2012	Sega	Sumo Digital	O	X	Reset	Course	X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
111	Sort The Court	2016	Graeme Borland	Graeme Borland	O	X	Reset	Échec Financier	X
112	Soul Calibur IV	2008	Namco	Project Soul	O	O	Reset	Mort de l'avatar	N
113	Space Invaders	1978	Taito/Midway	Taito	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
114	SpaceWar	1962	Steve Russell	Steve Russell	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
115	Spider-Man	2018	Sony Interactive Entertainment	Insomniac Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
116	Spore	2008	Electronic Arts	Maxis	O	T	Sauvegarde	Mort des troupes	D
117	Starcraft	1998-2010	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	O	T	Reset	Mort des troupes	D
118	Stronghold	2001	Take 2 Interactive	Firefly Studios	O	T	Reset	Mort des troupes	D
119	Subnautica	2018	Unknown Worlds Entertainment	Unknown Worlds Entertainment	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
120	Super Mario Strikers	2005	Nintendo	Next Level Games	O	X	Reset	Sport	X
121	Super Meat Boy	2010	Team Meat	Team Meat	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
122	Super Metroid	1994	Nintendo	Nintendo R&D1	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
123	SuperHot	2016	Superhot Team	Superhot Team	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
124	Tapper	1983	Bally Midway	Marvin Glass and Associates	O	X	Reset	Rythme	X
125	Team Fortress 2	2007	Valve Corporation	Valve Corporation	O	O	MOBA		D
126	The Evil Within	2014	Bethesda Softworks	Tango Gameworks	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
127	The Jackbox Party pack 1-3	2014-17	Jackbox Games	Jackbox Games	O	X	Rien	Casse-tête trivia	X
128	The Stanley Parable	2013	Galactic Cafe	Galactif Cafe	X	O	Reset	Mort de l'avatar	X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
129	Titan Souls	2015	Devolver Digital	Acid Nerve	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
130	Tomb Raider	1996	Eidos Interactive	Core Design	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
131	Trackmania Stadium	2013	Ubisoft	Nadeo	O	X	Reset	Course	X
132	Trine	2009	Nobilis	Frozenbyte	O	O	Checkpoint	Mort de l'équipe	D
133	True Crimes: Streets of LA	2003	Activision	Luxoflux	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
134	Unreal Tournament 2004	2004	Atari Inc.	Epic Games	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
135	We Were Here	2017	Total Mayhem Games	Total Mayhem Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
136	WET	2009	Bethesda Softworks	Behaviour Interactive	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
137	What the Box?	2016	Bitten Toast Games Inc.	Daniel Snd. Thiago Adamo	O	O	Reset	Mort de l'avatar	X
138	Worms Armageddon	1999	Microsoft Windows	Microsoft Windows	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
Top 50 highest grossing Games									
139	Tetris	1984	Spectrum Holobyte	Elektronorgtecnica	O	X	Reset	Casse-tête	X
140	Minecraft	2011	Mojang	Mojang	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
141	Grand Theft Auto V	2013	Rockstar Games	Rockstar North	O	O	Continuité	arrêté ou hopital	D
142	Wii Sports	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
143	PlayerUnknown's Battlegrounds	2017	PUBG Corporation	PUBG Corporation	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
144	Super Mario Bros	1985	Nintendo	Nintendo	O	O	Checkpoint	Assomé	X
145	Mario Kart Wii	2008	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Reset	Course	X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
	Wii Sports Resort	2009	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
146	Pokémon Red and Blue	1996	Nintendo	Gamefreak	O	X	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	New Super Mario Bros	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Checkpoint	Assomé	D
	New Super Mario Bros Wii	2009	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Checkpoint	Assomé	D
147	The Elder's Scrolls V : Skyrim	2011	Bethesda Softworks	Bethesda Game Studio	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
148	Duck Hunt	1984	Nintendo	Nintendo R&D1	O	X	Reset	Sport	X
149	Wii Play	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
	Grand Theft Auto : San Andreas	2004	Rockstar Games	Rockstar North	O	O	Continuité	Arrêté / Hopital	D
150	Call of Duty: Modern Warfare 3	2011	Activision	Infinity Ward + Sledgehammer Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Call of Duty: Black Ops	2010	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Grand Theft Auto IV	2008	Rockstar Games	Rockstar North	O	O	Continuité	Arrêté / Hopital	D
	Call of Duty: Black Ops II	2012	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
151	FIFA 2018	2017	Electronic Arts	EA Canada	O	X	Reset	Sport	X
152	Kinect Adventures	2010	Microsoft Studios	Good Science Studio	O	X	Reset	Sport	X
153	Nintendogs	2005	Nintendo	Nintendo EAD	X	X			X
	Mario Kart DS	2005	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Reset	Course	X
	Pokémon Gold and Silver	1999	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
	Call of Duty: Modern Warfare 2	2009	Activision	Infinity Ward	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
154	Wii Fit	2007	Nintendo	Nintendo EAD	X	X	Reset	Sport	X
	Wii Fit plus	2009	Nintendo	Nintendo EAD	X	X	Reset	Sport	X
	Super Mario World	1990	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Checkpoint	Assomé	D
155	Frogger	1981	Sega	Konami	O	O	Reset	Mort de l'avatar	D
	Grand Theft Auto : Vice city	2002	Rockstar Games	Rockstar North	O	O	Continuité	Arrêté / Hopital	D
156	Lemmings	1991	Psygnosis	DMA Design	O	O	Reset	Casse-tête	X
157	Terraria	2011	Re-logic	Re-logic	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
158	Brain age	2005	Nintendo	Nintendo SPD	O	X	Reset	Casse-tête	X
	Call of Duty : Ghosts	2013	Activision	Infinity Ward	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Mario Kart 8	2014	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Reset	Course	X
	Super Mario Land	1989	Nintendo	Nintendo R&D1	O	O	Checkpoint	Assomé	D
	Pokémon Diamond and Pearl	2006	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	Grand Theft Auto III	2001	Rockstar Games	Rockstar North	O	O	Continuité	Arrêté / Hopital	D
	Super Mario Bros 3	1988	Nintendo	Nintendo R&D4	O	O	Checkpoint	Assomé	D
	Mario Kart 7	2011	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Reset	Course	X
159	The Last of Us	2013	Sony Computer Entertainment	Naughty Dog	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
160	Sonic & Sega All-Stars Racing	2011	Sega	Sumo Digital	O	O	Reset	Course	X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
	Pokémon X and Y	2013	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	Pokémon Ruby and Sapphire	2002	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	Pokémon Sun and Moon	2016	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
161	The Sims	2000	Electronic Arts	Maxis	X	O	Reset	Mort de l'avatar	N
162	Need for Speed: Most Wanted	2005	Electronic Arts	EA Blackbox	O	O	Checkpoint	Course	X
	Call of Duty 4: Modern Warfare	2007	Activision	Infinity Ward	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Call of Duty: World at War	2008	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Pokémon Black and White	2010	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
Charte globale top 5 vente 2005									
	Nintendogs	2005	Nintendo	Nintendo EAD	X	X			X
	Mario Kart DS	2005	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Reset	Course	X
	Grand Theft Auto : Liberty City Stories	2005	Rockstar Games	Rockstar Leeds	O	O	Continuité	Arrêté / Hopital	D
	Super Mario 64 DS	2004	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Checkpoint	Assomé	D
163	Animal Crossing: Wild World	2005	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Checkpoint	Assomé	X
Charte globale top 5 vente 2006									
	New Super Mario Bros	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Checkpoint	Assomé	D
	Nintendogs	2005	Nintendo	Nintendo EAD	X	X			X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
	Brain Age: Train your Brain in Minutes a Day	2005	Nintendo	Nintendo SPD	O	X	Reset	Casse-tête	X
	Animal Crossing: Wild World	2005	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Checkpoint	Assomé	X
	Pokémon Diamond and Pearl	2006	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
Charte globale top 5 vente 2007									
	Wii Sports	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
	Pokémon Diamond and Pearl	2006	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	Wii Play	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
164	Halo 3	2007	Microsoft Game Studios	Bungie	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Nintendogs	2005	Nintendo	Nintendo EAD	X	X			X
Charte globale top 5 vente 2008									
	Wii Sports	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
	Mario Kart Wii	2008	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Reset	Course	X
	Wii Fit	2007	Nintendo	Nintendo EAD	X	X	Reset	Sport	X
	Wii Play	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
165	Super Smash Bros. Brawl	2008	Nintendo	Game Arts	O	X	Reset	Éliminé	N
Charte globale top 5 vente 2009									
	Wii Sports	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
	Wii Sports Resort	2009	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
	New Super Mario Bros. Wii	2009	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Checkpoint	Assomé	D
	Wii Fit	2007	Nintendo	Nintendo EAD	X	X	Reset	Sport	X
	Call of Duty : Modern Warfare 2	2009	Activision	Infinity Ward	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
Charte globale top 5 vente 2010									
	Wii Sports	2006	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
	Wii Sports Resort	2009	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Sport	X
	New Super Mario Bros. Wii	2009	Nintendo	Nintendo EAD	O	O	Checkpoint	Assomé	D
	Call of Duty: Black Ops (Xbox 360)	2010	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Call of Duty: Black Ops (PS3)	2010	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
Charte globale top 5 vente 2011									
	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Xbox 360)	2011	Activision	Infinity Ward + Sledgehammer Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Call of Duty: Modern Warfare 3 (PS3)	2011	Activision	Infinity Ward + Sledgehammer Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Pokémon Diamond and Pearl	2006	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	Kinect Adventures	2010	Microsoft Studios	Good Science Studio	O	X	Reset	Sport	X
166	Just Dance 3	2011	Ubisoft	Ubisoft Paris	O	X	Reset	Rythme	X

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
Charte globale top 5 vente 2012									
	Call of Duty: Black Ops II (Xbox 360)	2012	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Call of Duty: Black Ops II (PS3)	2012	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Halo 4	2012	Microsoft Studios	343 Industries	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Pokémon Black and White	2010	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	FIFA Soccer 13	2012	EA Sports	EA Canada	O	X	Reset	Sport	X
Charte globale top 5 vente 2013									
	Grand Theft Auto V (PS3)	2013	Rockstar Games	Rockstar North	O	O	Continuité	Arrêté / Hopital	D
	Grand Theft Auto V (Xbox 360)	2013	Rockstar Games	Rockstar North	O	O	Continuité	Arrêté / Hopital	D
	Pokémon X/Y	2013	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	Call of Duty: Ghosts (Xbox 360)	2013	Activision	Infinity Ward	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Call of Duty: Ghosts (PS3)	2013	Activision	Infinity Ward	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
Charte globale top 5 vente 2014									
	Pokémon Omega Ruby and Alpha Sapphire	2014	The Pokémon Company	Game Freak	O	X	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	Call of Duty: Advanced Warfare	2014	Activision	Sledgehammer Games	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Super Smash Bros. 4	2014	Nintendo	Bandai Namco Studios	O	X	Reset	Éliminé	D

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
	Grand Theft Auto V (PS4)	2013	Rockstar Games	Rockstar North	O	O	Continuité	Arrêté / Hopital	D
	FIFA 15	2014	EA Sports	EA Canada	O	X	Reset	Sport	X
Charte globale top 5 vente 2015									
	Call of Duty: Black Ops 3 (PS4)	2015	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	FIFA 16	2015	EA Sports	EA Canada	O	X	Reset	Sport	X
167	Star Wars: Battlefront	2015	Electronic Arts	EA DICE	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Call of Duty: Black Ops (Xbox One)	2015	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
168	Fallout 4	2015	Bethesda Softworks	Bethesda Game Studio	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
Charte globale top 5 vente 2016									
	Pokémon Sun/Moon	2016	Nintendo	Gamefreak	O	O	Checkpoint	Équipe Évanouie	D
	FIFA 17	2016	EA Sports	EA Canada	O	X	Reset	Sport	X
169	Uncharted 4 : A Thief's End	2016	Sony Computer Entertainment	Naughty Dog	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Call of Duty: Infinite Warfare	2016	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
170	Battlefield 1	2016	Electronic Arts	EA DICE	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
Charte globale top 5 vente 2017									
	Call of Duty: WWii	2017	Activision	Treyarch	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	FIFA 18	2017	EA Sports	EA Canada	O	X	Reset	Sport	X
	Super Mario Odyssey	2017	Nintendo	Nintendo EPD	O	X	Checkpoint	Assomé	D

#	Jeu	Année	Éditeur	Développeur	Échec	Mort	Reprise	Modalité	Régime
	Mario Kart 8 Deluxe	2017	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Course	X
171	The Legend of Zelda : Breath of the Wild	2017	Nintendo	Nintendo EPD	O	O	Checkpoint	Assomé	D
Charte globale top 5 vente 2018 en date du 20 septembre 2018									
172	God of War	2018	Sony Interactive Entertainment	SIE Santa Monica Studio	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
173	Monster Hunter: World	2018	Capcom	Capcom	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
174	Far Cry 5	2018	Ubisoft	Ubisoft Montreal	O	O	Checkpoint	Mort de l'avatar	D
	Mario Kart 8 Deluxe	2017	Nintendo	Nintendo EAD	O	X	Reset	Course	X
	Super Mario Odyssey	2017	Nintendo	Nintendo EPD	O	X	Checkpoint	Assomé	D