

Université de Montréal

L'exploration de la ruine post-apocalyptique vidéoludique  
comme créatrice de mémoire et d'émotions

Par  
Bruno Dion

Département d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade de M.A.  
en études cinématographiques

Avril 2015

© Bruno Dion, 2015

## **Résumé**

Cette recherche propose une analyse de la figure de la ruine post-apocalyptique dans le jeu vidéo. Il s'agit de questionner les effets de cette figure sur la construction d'une mémoire du lieu vidéoludique exploré, ainsi que ceux sur la formation d'émotions. Ce mémoire débute par une mise en contexte et la définition des différents concepts de base que nous utiliserons, tels la ruine, les utopies et l'apocalypse. Ensuite, nous procédons à une analyse de la formation d'une mémoire d'un lieu vidéoludique et des effets des ruines post-apocalyptiques représentées sur ce processus, le tout appuyé par une étude de notre corpus : *Bastion*, *Journey* et *Fallout 3*. Finalement, nous faisons le même cheminement afin d'analyser la formation d'émotions en réaction aux différents éléments de design qui forment les ruines post-apocalyptiques dans les jeux observés.

## **Mots-clefs**

*Bastion*, *Journey*, *Fallout 3*, ruine, utopie, post-apocalypse, apocalypse, mémoire, émotions, études du jeu vidéo, jeux vidéo.

## **Abstract**

This research proposes an analysis of post-apocalyptic ruins in video games. We will question the effects of this figure on the creation of a memory based on the explored space and on the formation of emotions. This thesis will begin by establishing the context of our definitions and the different concepts we will be using throughout, such as ruins, utopias and the apocalypse. We will then analyse the creation of a memory based on a videogame space and the effects of the represented post-apocalyptic ruins on the process, all of this backed up by a study of our corpus: *Bastion*, *Journey* and *Fallout 3*. In the last part, we will do a similar work to analyse the formation of emotions in reaction to the different design elements that constitute the observed games.

## **Keywords**

*Bastion*, *Journey*, *Fallout 3*, ruin, utopia, post-apocalyptic, apocalypse, memory, emotions, video game studies, video games, videogames.

## Table des matières

Liste des figures.....	5
Remerciements.....	6
Introduction.....	1
<b>Chapitre 1</b> .....	5
La ruine post-apocalyptique dans le jeu vidéo.....	5
1.1) Utopie et apocalypse.....	5
1.1.1) Millénarisme et utopisme.....	5
1.1.2) Dévoilement et salut.....	6
1.1.3) Apocalypse et traumatismes.....	8
1.2) Les ruines (vidéoludiques).....	11
1.2.1) Définition de la ruine.....	11
1.2.2) La ruine vidéoludique.....	14
1.3) La ruine post-apocalyptique.....	18
1.4) Présentation du corpus.....	20
1.4.1) Fallout 3.....	21
1.4.2) Bastion.....	23
1.4.3) Journey.....	25
<b>Chapitre 2</b> .....	27
Création de mémoire.....	27
2.1) Construction de l'espace vidéoludique.....	28
2.1.1) Espace et avatar.....	29
2.1.2) Espace et identité.....	32
2.1.2.1) Personnages en tant qu'acteurs dans un réseau.....	33
2.1.2.2) Réseaux post-apocalyptiques.....	35
2.1.2.3) Espace et actions émergentes.....	36
2.1.2.4) Partage de mémoires.....	39
2.1.3) Espace et construction de mémoire.....	40
2.1.3.1) Bastion et les temporalités.....	41
2.1.3.2) Bastion et les fragments.....	42
2.1.3.3) Bastion et la post-apocalypse.....	44
2.1.3.4) Fallout 3 et le rétrofuturisme.....	45
2.1.3.5) Fallout 3 et les temporalités.....	48
2.1.3.6) Fallout 3 et la post-apocalypse.....	49
2.2) L'espace dans le jeu vidéo comme ensemble de signes.....	50
2.2.1) Les cartes (et le territoire) vidéoludiques.....	52
2.2.1.1) L'effacement de l'auteur.....	53
2.2.1.2) Limite de la représentation.....	55
2.2.2) La ruine et le mythe.....	56
2.2.2.1) Le mythe.....	59
2.2.2.2) Le mythe et Bastion.....	61
2.2.2.3) Le mythe et Journey.....	63
<b>Chapitre 3</b> .....	65
Création d'émotions.....	65

3.1) Émotions et ruines.....	69
3.1.1) Le romantisme et le pittoresque.....	70
3.1.2) Le sublime.....	72
3.1.3) Ruines, post-apocalypse et le futur.....	75
3.2) Émotions vidéoludiques.....	76
3.2.1) Catégories d'émotions.....	78
3.2.2) Facteurs d'intensité.....	82
3.2.3) Analyse de l'esthétique.....	86
3.2.4) Analyse des éléments de design.....	93
3.4) Le sublime vidéoludique et les ruines post-apocalyptiques.....	98
3.5) Plaisirs de l'esprit et de la ruine post-apocalyptique vidéoludique.....	101
<b>Conclusion</b> .....	111
<b>Bibliographie</b> .....	114
<b>Ludographie</b> .....	119
<b>Filmographie</b> .....	121

## Liste des figures

<b>Fig. 1.</b> Une ville grandement abandonnée par les joueurs dans <i>World of Warcraft</i> .....	15
<b>Fig. 2.</b> Un exemple de destruction massive dans <i>Battlefield 4</i> .....	16
<b>Fig. 3.</b> Les dommages au Pentagone.....	20
<b>Fig. 4.</b> L'avatar de <i>Bastion</i> saute d'une plateforme à une autre.....	30
<b>Fig. 5.</b> Le <i>Super-Duper Mart</i> ( <i>Fallout 3</i> ) vu d'une des entrées.....	31
<b>Fig. 6.</b> Un dessin d'un enfant Ura ( <i>Bastion</i> ).....	35
<b>Fig. 7.</b> L'avatar passe de l'autre côté d'une porte fermée ( <i>Bastion</i> ).....	37
<b>Fig. 8.</b> Un joueur qui a fait un cœur dans la neige près de la fin du jeu ( <i>Journey</i> ).....	39
<b>Fig. 9.</b> Des statues de Pyth qui ornent le Mur entourant Caelondia ( <i>Bastion</i> ).....	44
<b>Fig. 10.</b> Comparaison entre des créatures de <i>Fallout 3</i> et des créatures de films des années 50.....	46
<b>Fig. 11.</b> Le Washington Monument et le Capitole au loin, vu de l'entrée de la Voûte 101 ( <i>Fallout 3</i> )..	47
<b>Fig. 12.</b> Le <i>Lincoln Memorial</i> vu de l'intérieur. La tête de la statue est manquante ( <i>Fallout 3</i> ).....	48
<b>Fig. 13.</b> La carte du monde dans <i>Fallout 3</i> , telle que vue dans le jeu.....	51
<b>Fig. 14.</b> Une version simplifiée de la carte de <i>Fallout 3</i> superposée sur une carte de la vraie ville de Washington D.C.....	52
<b>Fig. 15.</b> Les cartes du monde de deux jeux de rôles : <i>Ultima I</i> et <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> .....	56
<b>Fig. 16.</b> Le Washington Monument de <i>Fallout 3</i> vu de plus près.....	57
<b>Fig. 17.</b> Une image de <i>Dwarf Fortress</i> .....	58
<b>Fig. 18.</b> Un graphique résumant le concept de mythe.....	59
<b>Fig. 19.</b> La carte de Caelondia telle que vue dans le jeu ( <i>Bastion</i> ).....	61
<b>Fig. 20.</b> La carte de Caelondia et de ses environs vue dans son ensemble ( <i>Bastion</i> ).....	62
<b>Fig. 21.</b> Une salle remplie de symboles dans <i>Journey</i> .....	63
<b>Fig. 22.</b> Thomas Hearne (1744-1817) : <i>Newark Castle, Nottingham</i> , n.d.....	71
<b>Fig. 23.</b> Caspar David Friedrich (1774-1840) : <i>Wanderer above the Sea of Fog</i> , 1817.....	73
<b>Fig. 24.</b> <i>Thrust</i> et <i>ICO</i> .....	87
<b>Fig. 25.</b> Le désert qui reprend le dessus sur les ruines ( <i>Journey</i> ).....	88
<b>Fig. 26.</b> Les trois environnements principaux de <i>Journey</i> .....	89
<b>Fig. 27.</b> Une publicité pour les robots Mister Handy ( <i>Fallout 3</i> ).....	90
<b>Fig. 28.</b> Les effets du <i>perk Bloody Mess</i> dans <i>Fallout 3</i> .....	91
<b>Fig. 29.</b> Une section de Point Lemaigh ( <i>Bastion</i> ).....	93
<b>Fig. 30.</b> La section où le joueur surfe le long d'une longue pente de sable ( <i>Journey</i> ).....	100
<b>Fig. 31.</b> Un graphique représentant le principe du flow.....	104
<b>Fig. 32.</b> Le camp de fortune dans <i>Bastion</i> . .....	107

# Remerciements

---

J'aimerais d'abord remercier mon directeur Bernard Perron pour la confiance qu'il a eue en ce projet, ainsi que pour la rigueur et la passion qu'il a apportées dans chaque moment de notre collaboration.

Merci à Karl Parakenings, Kyle Carpenter et Brendan Keogh d'avoir rallumé la passion d'écrire sur les jeux vidéo, que ce soit dans un contexte académique ou non.

Merci à ma famille de m'avoir toujours appuyé dans mes projets, même s'ils ne les comprenaient pas toujours. Merci particulièrement à mon père de m'avoir transmis son amour de l'histoire.

Finalement, merci à mon amie et collègue Marie-Pier Landry de m'avoir soutenue au cours des dernières années et de m'avoir donné confiance en moi.

# Introduction

---

Words can't express all that happened. But they're all I got.  
– Rucks, narrateur de *Bastion* (Supergiant Games, 2011)

Au départ, il s'agissait de nous intéresser à l'espace dans le jeu vidéo et à son impact sur la formation d'émotions. Mais il nous a fallu réduire l'ampleur d'un tel travail. En effet, diverses études ont été rédigées au cours des dernières années sur l'espace dans le jeu vidéo. On a qu'à penser à *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D World* (2008) de Michael Nitsche, que nous emploierons dans ce mémoire, qui étudie l'espace vidéoludique et sa composition de manière générale. D'autres ont des sujets plus précis, tel « Z-axis Development in the Video Game » (Wolf, 2009 p. 151-168) dans *The Video Game Theory Reader 2* (Perron et Wolf, 2009) qui traite du développement de la troisième dimension dans ce médium. Toutefois, très peu se concentrent sur des thèmes particuliers liés à l'espace, à savoir des thématiques employées pour représenter l'espace, surtout dans les jeux à tendances narratives. Ce peut être, par exemple, la savane dans *Far Cry 2* (Ubisoft Montreal, 2008) ou la ville dans la série *Grand Theft Auto* (Rockstar North, 1997-2014). Le sujet de notre travail ne fait pas exception ; il s'agit de la ruine post-apocalyptique dans le jeu vidéo. Si nous l'avons choisi, c'est qu'il semble être un environnement présent dans bien des jeux depuis les quelques dernières années<sup>1</sup>.

Très peu de textes académiques ont cependant été rédigés sur ce sujet. Certains, comme *Z pour Zombies* (Archibald et coll., 2015) et *The Zombie Renaissance in Popular Culture* (Hubner et coll., 2014) traitent d'un type particulier d'apocalypse, mais ils s'intéressent beaucoup plus aux désastres et à

---

<sup>1</sup> Cette affirmation est basée sur une observation personnelle et des recensements faits par des membres de communautés de joueurs (comme celui-ci : < <http://www.giantbomb.com/apocalypse/3015-4640/games/> > ).



leur manifestations monstrueuses qu'aux ruines que ces derniers laissent derrière. D'autres, comme « *Moral Decision Making in Fallout* de Marcus Schulzke » (2009) vont se pencher sur un aspect particulier d'un jeu prenant place dans un univers post-apocalyptique, comme le système de karma dans *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008). Ce ne sont toutefois pas les ouvrages sur l'apocalypse, la post-apocalypse et les ruines qui manquent (notons toutefois que la ruine post-apocalyptique n'est pas un sujet souvent traité de manière précise). Plusieurs d'entre eux vont d'ailleurs être utilisés pour notre travail d'analyse. Il est intéressant de noter que dans *September 11 in Popular Culture: A Guide* (Quay et Damico, 2010), la culture populaire représentant le désastre et ce qui le suit semble inclure la télévision, les livres, les films et la musique, mais pas le jeu vidéo. Au cours de nos recherches, nous avons noté que peu d'ouvrages sur l'apocalypse ou les ruines traitent de jeu vidéo, et que très peu de textes sur le jeu vidéo traitent de ruines ou d'apocalypse hors du contexte très précis d'un unique jeu<sup>2</sup>. Bien qu'il faille se limiter à un corpus qui ne pourrait prendre en compte l'immense diversité du médium, nous tenterons dans ce travail d'analyser la ruine post-apocalyptique vidéoludique de manière générale et d'en ressortir des concepts pouvant s'appliquer au-delà des quelques jeux étudiés ici.

Toutefois, l'idée de « ruine post-apocalyptique vidéoludique » demeure trop large. Que cherchons-nous dans ces ruines ? La première réponse est en partie le passé. Le passé diégétique de chaque jeu est construit de manière différente selon les besoins de la narration. Notre hypothèse de départ est que la ruine post-apocalyptique ouvre la voie à une vision particulière de l'image du passé. Plus précisément, nous voulons étudier comment la ruine post-apocalyptique vidéoludique serait créatrice de mémoire.

---

<sup>2</sup> Par exemples, des textes comme *Killing is Harmless* (Keogh, 2012) et « *Fallout 3* » d'Alex Games dans *Well Played 3.0* (Davidson, 2011) traitent de ruines et d'apocalypse, mais dans le contexte d'une étude critique d'un seul jeu.

La seconde réponse est liée à notre intérêt de départ. Si l'espace peut avoir un impact sur la formation d'émotion, la forme que prend cet espace risque également d'avoir un effet. C'est à partir de cette hypothèse que nous développerons la seconde partie de ce travail. Notre objectif sera de démontrer comment la figure de la ruine post-apocalyptique devient un moteur de création d'émotions et d'en identifier les particularités.

Nos sujets étant choisis, nous pouvons alors proposer un parcours de travail. Dans le premier chapitre, nous établirons les bases théoriques et historiques de notre étude. Nous débuterons avec un examen du concept d'apocalypse et de ses origines, ce qui nous mènera à parler de post-apocalypse. Nous poursuivrons en définissant ce qu'est la ruine, la ruine post-apocalyptique ainsi que la manière dont elle est incarnée dans le jeu vidéo. Nous terminerons avec une présentation du corpus que nous utiliserons dans nos analyses.

Le second chapitre portera sur la mémoire et sera divisé en deux sections principales. Dans la première, nous considérerons la mémoire comme faisant partie de la conception de l'identité de l'espace. Nous analyserons les différents facteurs collaborant à l'élaboration d'un lieu et leurs effets sur la formation d'une image du passé. Dans la seconde section, nous considérerons l'espace vidéoludique comme un ensemble de signes. Nous opterons pour une approche sémiologique afin d'observer comment différents signes inscrits dans l'environnement peuvent eux aussi participer à la création d'une mémoire. Dans les deux cas, la nature ruiniforme<sup>3</sup> de l'espace et ses effets seront pris en compte.

Le dernier chapitre portera sur les émotions. Nous débuterons en examinant les effets généraux des ruines et de leurs représentations sur les émotions. Nous poursuivrons en établissant le modèle que nous utiliserons au cours du chapitre et procéderons à une analyse des esthétiques et des mécaniques de

---

<sup>3</sup> Ce terme signifie « Dont l'aspect et la forme font penser ou rappellent des ruines ».

jeu de notre corpus afin de comprendre les effets de la figure de la ruine post-apocalyptique vidéoludique sur les émotions ressenties. Nous terminerons ce chapitre avec une étude du sublime vidéoludique et des plaisirs découlant des émotions vécues durant le jeu.

# Chapitre 1

## La ruine post-apocalyptique dans le jeu vidéo

### 1.1) Utopie et apocalypse

Avant de pouvoir parler de ruines post-apocalyptiques, il nous faut comprendre les différentes causes et significations de l'apocalypse, ses effets et comment ces derniers se manifestent.

#### 1.1.1) Millénarisme et utopisme

Nous nous concentrerons d'entrée de jeu sur la définition prise du *Dictionnaire des symboles* (2004) : « L'apocalypse est d'abord une révélation, portant sur des réalités mystérieuses ; puis une prophétie, car ces réalités sont à venir ; enfin une vision, donc les scènes et les chiffres sont autant de symboles » (Chevalier et Gheerbrant 2004, p. 55). Cette révélation est souvent perçue, suivant une interprétation téléologique de l'histoire présente dans la christianité, comme étant la fin des temps — une bataille finale entre les forces du Bien et du Mal, et ultimement destructive dans sa nature. La croyance voulant que Dieu amène une nouvelle ère dans l'histoire humaine (et donc une post-apocalypse) se nomme millennialisme (Gray 2007, p. 9 et 14). Elle a évolué et peut être observée aujourd'hui dans plusieurs mouvements séculaires. Cette conception plus générale s'appelle millénarisme. Selon cette dernière, un grand changement d'ordre n'est pas nécessairement provoqué par une force divine, mais peut être le résultat d'actions humaines (*ibid.*). Que ce soit une guerre nucléaire entre nations (*Fallout*, Interplay Entertainment, 1997) ou des désastres naturels (*2012*, Roland Emmerich, 2009), les formes que peuvent prendre les événements apocalyptiques sont multiples.

Mais quelle est la cause d'une apocalypse ? Dans *Black Mass* (2007), John Gray trouve celle liée

aux actions humaines dans la poursuite d'une utopie : « [...] meaning both 'a good place' and 'nowhere' [...] Utopianism was a movement of withdrawal from the world before it was an attempt to remake the world by force. [...] The use of inhuman methods to achieve impossible ends is the essence of revolutionary utopianism » (Gray p. 15 et 18). Dans le contexte catholique, cette utopie recherchée est clairement mise de l'avant ; il s'agit du « Monde à venir » après la « fin des temps ». Dans un contexte séculaire, cette quête prend différentes formes. Comme le note Gray, l'utopianisme s'est présenté en deux temps au fil de l'histoire : premièrement en s'isolant du monde extérieur dans des communautés d'élus, et plus tard par des groupes imposant leur vision. Héritage des Jacobins<sup>4</sup> et de la Révolution française (*ibid.*, p. 26), la violence est devenue un moyen « légitime », de l'avis de ceux qui en usent, de changer le monde pour le meilleur.

### 1.1.2) Dévoilement et salut

John Gray définit l'apocalypse comme suit : « In common speech 'apocalyptic' denotes a catastrophic event, but in biblical terms it derives from the Greek word for unveiling — an apocalypse is a revelation in which mysteries that are written in heaven are revealed at the end of time, and for the Elect this means not catastrophe but salvation » (*ibid.*, p. 4). Il y a deux volets à cette définition, que l'on observe aussi dans celle du *Dictionnaire des symboles* : le dévoilement et le salut (qui découlent d'une prophétie). Le premier fait tout simplement référence à une vérité cachée qui (re)fait surface. Dans un contexte religieux, celle-ci se retrouve à la fois dans l'apocalypse et dans le « Royaume de Dieu » qui lui fait suite. Dans un contexte profane, la dissolution des structures d'une société peut nous révéler ce que ces dernières tentent de cacher ou de réprimer. Dans la grande majorité des fictions se déroulant après une apocalypse, la perte des structures assurant l'ordre laisse place au chaos, et de

---

<sup>4</sup> Il s'agissait d'un puissant groupe politique radical de la révolution Française. L'un des groupes centraux de la Terreur, période durant laquelle il y a eu un grand nombre d'exécutions des « ennemis de l'état » (Marie Antoinette, les girondins, etc.).

nouveaux systèmes remplacent les anciens (Edensor 2005, p. 67). Nous reviendrons sur ce dernier point un peu plus loin.

Le second volet fait référence à ceux qui ont accès à la vérité, c'est-à-dire les « élus ». Dans tout mouvement millénariste, les croyants — qu'ils soient religieux, comme les chrétiens, ou séculaires, comme les marxistes — se voient comme acteurs centraux d'une histoire qui a déjà été écrite (Gray 2007, p. 204). Si, comme nous l'avons évoqué plus tôt, ils jugent leurs actions comme étant légitimes, c'est bien parce qu'ils croient en leur salut. Cette « fin des temps » n'est finale que pour ceux qui n'auraient pas une place dans l'utopie avancée par ceux qui ont « saisi l'Histoire ». Les dangers de cette position sont assez clairs :

To feel oneself the target of a global conspiracy as the Nazis did may not seem a positive state of mind, but it banishes the lack of meaning, which is a worse threat. Paranoia is often a protest against insignificance, and collective delusions of persecution bolster a fragile sense of agency. The problem is that this benefit is purchased at a high price: a price measured in the lives of others who are forced to act out a role in a script they have not read, still less written. [...] All of these prophets [Lenin, Hitler, John of Leyden] imagined they had grasped the plot of history and were completing a preordained pattern (*ibid.*, p. 205).

Dans de tels cas, la violence, ou même l'apocalypse dans le sens courant du terme, semble pour ces prophètes un prix juste à payer.

Dans les fictions post-apocalyptiques ou les projets utopiques évoqués ci-dessus, l'apocalypse, qu'elle qu'en soit sa cause, se solde bien souvent non pas par une utopie, mais plutôt par une dystopie, qui signifie, selon la définition courante, un « mauvais endroit ». Nous nous pencherons plus longtemps sur cette envie d'explorer ces dystopies<sup>5</sup> lorsque nous parlerons de l'attrait des ruines. Mais un appel de

---

<sup>5</sup> Ce terme fut utilisé la première fois par John Stuart Mill vers la fin du 18e siècle. Provenant du grec *dys* qui

Gray aux réalistes nous indique à quelle interprétation de l'histoire elles peuvent s'opposer : « Realists should reject teleological views of history. The belief that humanity is moving towards a condition in which there will be no more conflict over nature of government is not only delusive but also dangerous » (2007, p. 195). Les dystopies sont le rejet de cette vision téléologique. L'apocalypse n'est plus le chemin vers une rédemption de l'Histoire, une « bonne fin » pour les élus et les prophètes, mais une cassure entre deux Mondes où de nombreux affrontements perdurent.

### 1.1.3) Apocalypse et traumatismes

Cette persistance de conflits nous mène alors à analyser l'apocalypse en tant qu'événement traumatique. Berger écrit à ce propos : « Apocalypse and trauma are congruent ideas, for both refer to shatterings of existing structures of identity and language, and both effect their own erasures from memory and must be reconstructed by means of their traces, remains, survivors, and ghosts : their symptoms » (1999, p. 19). Ce lien est utile pour ce travail et il permet de comprendre à la fois la nature des conflits et tensions passants d'un monde pré-apocalyptique à un post-apocalyptique et le processus de reconstruction dont nous reparlerons dans notre section sur les ruines. Notons que l'on parle bien sûr ici de traumatisme psychologique et non de traumatisme physique, bien que l'un peut être aussi l'indice de l'autre.

Mais quels sont plus précisément ces symptômes que Berger mentionne et comment se manifeste le trauma ? Tumarkin en énumère les effets dans « 'Wishing you weren't here . . .': Thinking about trauma, place and the Port Arthur massacre » :

So what do traumas do to us? 'Normal experience involves an integrated sense of cognition, affect, sensation and behaviour'.

---

signifiemauvais : < <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/dystopia> >. *Dark Horizons* (2013) de Baccolini et Moylan traite plus en détails des différentes définitions et caractéristiques des représentations dystopiques, que ce soit, par exemple, un espace en manque de lieu ou une historisation du présent.

Traumatic experiences and their aftermath are often characterised by the dramatic disintegration of these four components. Traumas, more often than not, ‘destroy the sustaining bonds between individual and community’. They negate or, at the very least, throw into turmoil our systems of meaning and belief as well as our behavioural matrixes. They injure, sometimes fatally, our sense of self, often splitting us at the very core. They wreak havoc in our personal histories, creating air pockets of the unassimilable past that burst when we are least prepared for it. They follow us, sometimes just one step behind (Tumarkin 2001, p. 201).

L’apocalypse étant une violente rupture entre deux « mondes », les systèmes de croyances, de significations et de comportements gérant ceux-ci s’en trouvent bouleversés. Si l’on peut voir ces effets sur l’individu victime d’un événement traumatique, il est possible d’imaginer qu’une communauté ou un réseau plus complexe, telle une civilisation, en démontre les symptômes suite à une apocalypse de plus grande envergure (*ibid.*, p. 197).

Penchons-nous sur le dernier signe évoqué par Tumarkin, soit « air pockets of the unassimilable past that burst when we are least prepared for it ». Cette description ne va pas sans rappeler le « retour du refoulé » tel que développé par Freud<sup>6</sup>, le syndrome de stress post-traumatique<sup>7</sup> ou même de la « vérité cachée qui (re)fait surface » dont nous parlions précédemment. Nous proposons ici d’utiliser plutôt le terme employé par Tumarkin, « traumascap », car il lie plus directement le trauma et l’endroit où il s’est produit, telle la ruine : « [...] a timeplace materially and discursively bound by traumatic repetitions. [...] my definition tells about places with non-linear time and the categorically intertwined time and space flows, which are set apart from other real or imagined places by a history of multiple tragedies imagined as meaningfully linked » (*ibid.*, p. 199-202). Ce concept étant central à l’analyse que nous ferons des ruines dans le prochain chapitre, il nous faut en préciser certains aspects.

<sup>6</sup> « Résistance et refoulement » (p.345-363) dans *Introduction à la psychanalyse* [1922](2001).

<sup>7</sup> « Definition of Psychological Trauma and Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) » (p.2) dans *The Effects of Psychological Trauma on Children and Adolescents* (2005).  
<[http://mentalhealth.vermont.gov/sites/dmh/files/report/cafuf/DMH-CAFU\\_Psychological\\_Trauma\\_Moroz.pdf](http://mentalhealth.vermont.gov/sites/dmh/files/report/cafuf/DMH-CAFU_Psychological_Trauma_Moroz.pdf)>.



Premièrement, cette définition laisse place à un certain niveau d'interprétation quant au « lien significatif » entre les tragédies. Il en tient à celui qui voudra s'improviser historien ou archéologue d'un lieu de se demander si les différents malheurs qui s'y sont produits sont liés de manière significative et de le prouver par l'analyse. C'est ce travail que nous ferons, entre autres, au cours de ce mémoire. Il faut deuxièmement se questionner sur la « répétition traumatique ». Tumarkin parle ici de répétition d'événements vus comme traumatiques, tels que le colonialisme et le massacre de Port Arthur qu'elle prend en exemple (2001, p. 198). Précisons cependant la nature de ces répétitions en nous référant à Paul Veyne : « [...] que deux événements se répètent, que même ils se répètent exactement, c'est une chose ; qu'ils n'en fassent pas moins deux en est un autre, qui seule compte pour l'historien. [...] [L]'individualisation des faits historiques ou géographiques par le temps ou l'espace n'est pas contredite par leur éventuelle subsomption sous une espèce, un type ou un concept » ([1971] 1996, p. 19). La répétition traumatique se veut une répétition d'un type d'événement (dans le cas de Port Arthur, il s'agit de violences humaines) et non d'un événement précis, car « [...] l'histoire ne se répéterait jamais, même s'il lui arrive de redire la même chose » (*ibid.*, p. 20). Il faut toutefois être prudent de ne pas rattacher de telle répétition de violences à une idée de « nature humaine » ou de « crime primaire » éternellement refoulé (Berger 1999, p. 23). Il est beaucoup plus utile d'examiner « [...] specific cultural wounds, the continually reopened wounds that seem to structure a culture's symbolic systems, and try to trace their representations back toward some earlier rupture in the social fabric » (*ibid.*, p. 26) et de les analyser comme une série de causes et effets (une sorte de fil directeur) réprimant et ressortant tour à tour différentes mémoires traumatiques.

Le concept de « traumascap » permet ainsi de comprendre la permanence des projets utopiques dans notre histoire (Gray 2007, p. 1 et 15) et dans les univers fictifs. Tumarkin précise son idée sur la répétition lorsqu'elle écrit : « Traumascapes are bound by traumatic repetitions in the way that they are

bound by a mythology of haunting, repression, trauma and forgetting » (2001, p. 203). Si un événement traumatique, qu'il soit à teneur apocalyptique ou non, est réprimé ou n'est pas intégré ou géré de la bonne manière dans une vision de l'histoire, il est impossible selon Tumarkin qu'il n'y ait pas de répétition traumatique. Pour reprendre les termes de Berger, la « blessure culturelle » va rouvrir. On peut donc imaginer que l'apocalypse ne mettrait pas fin à la possibilité de répétition, permettant, comme nous l'avons hypothétisé plus tôt, de voir des conflits similaires surgir avant et après l'apocalypse.

Ce sont cette relation et cette possibilité de répétition de type d'événements entre mondes pré-apocalyptiques et post-apocalyptiques qu'il nous faudra, dans les deux prochains chapitres, garder en tête lors de nos analyses de ruines post-apocalyptiques vidéoludiques.

## **1.2) Les ruines (vidéoludiques)**

Avant de parler de la ruine post-apocalyptique vidéoludique en particulier, il faut comprendre que la ruine peut, de manière générale, prendre de multiples formes selon son contexte historique, son architecture et sa fonction avant sa destruction, la violence des éléments s'abattant sur elle, etc. (Edensor 2005, p. 4). Établissons certaines définitions liées à la ruine et à la ruine vidéoludique.

### **1.2.1) Définition de la ruine**

La première partie de cette définition vient faire la différence entre une ruine et n'importe quelle pile de débris : « La "ruine", réelle ou peinte, photographiée ou décrite, ne serait après tout qu'un amas de pierres s'il n'y avait un sujet pour en faire le site d'une expérience, esthétique, morale ou philosophique » (Habib 2011, p. 12). Elle est un lieu qui a un « sujet ». Bien sûr, cela seul ne fait pas de n'importe quel endroit une ruine. Nous précisons cet aspect lorsque nous répondrons à la question :

quel est le sujet de la ruine ?

La seconde partie porte sur les activités y prenant place. Une grande portion du travail d'Edensor dans *Industrial Ruins* est d'ailleurs de contester la vision générale qu'elles sont des lieux inutiles où rien ne se passe : « As Doron maintains, wasteland and spaces of ruination 'are created by suspension of new plans for an area' a suspension which is commonly represented on maps as a blank area (2000, p. 260-261), an impossible designation of space as *terra nullius*, which suggests they are spaces of and for nothing » (2005, p. 7-8). Cette image maintenue par les forces contrôlant l'espace urbain contredit ce qui se produit réellement dans les ruines. Elles sont des endroits où prennent place des activités alternatives et non contrôlées, telle la création d'art alternatif, de logis pour des groupes défavorisés et marginaux et d'espaces de jeux (*ibid.*, p. 8-9, 10, 21-35).

Il faut cependant préciser le rôle de « l'État » (nous entendons par cela les forces qui contrôlent et gèrent les espaces) dans la régularisation des activités. La ruine industrielle est le lieu de ces activités alternatives tant qu'elle n'est pas prise en charge par l'état, recyclée et attribuée d'une nouvelle fonction. Il peut en aller de même pour d'autres types de ruines. Le Colisée de Rome ne remplit plus son rôle d'arène de combat, et est donc dans cette optique (et pour d'autres raisons que nous verrons plus loin) une ruine. Les activités alternatives dans lesquelles nous pouvons participer en ce lieu sont néanmoins limitées, l'état en ayant repris contrôle et l'ayant transformé en attrait touristique. On peut voir ici l'importance du « sujet » de la ruine dans la reconnaissance de l'identité « principale » d'un lieu.

La troisième partie de notre définition de la ruine est ce qu'elle peut représenter :

[U]n temps qui fut ainsi qu'une présence qui ne sera plus. [...] [L]es ruines permettent d'évoquer tantôt la fureur des divinités, tantôt le cauchemar aveuglant de l'histoire, tantôt la survenance et la hantise

du passé, ou encore permettent d'anticiper sur les ruines à venir. Dans une certaine mesure, les ruines font, conservent et projettent l'histoire (Bégin 2007, p. 5-6).

La ruine a un lien très proche des concepts de temps et d'histoire. Nous nous concentrerons ici sur le fait qu'elle est la trace d'un événement du passé. Mais qu'est-ce qu'une « trace » lorsque l'on parle d'histoire ? Tout d'abord, il faut comprendre « [...] qu'un événement n'est connu que par traces et que tout fait de toute la vie de tous les jours est trace de quelque événement [...] [C]e qu'on appelle une source ou un document est aussi d'abord un événement, grand ou petit : on peut définir le document comme étant tout événement ayant laissé jusqu'à nous une trace matérielle [...] » (Wayne [1971] 1996, p. 39 et 73-74). La ruine elle-même peut être une trace, comme un désastre naturel, mais aussi le lieu de multiples traces d'incidents étant survenus avant, pendant ou après sa destruction. Ainsi, elle est un lieu où de multiples temporalités se croisent (Edensor 2005, p. 126).

On peut alors se demander : qu'y retrouve-t-on ? Il s'agit plutôt de ce que nous y cherchons : « Les faits n'existent pas isolément, en ce sens que le tissu de l'histoire est ce que nous appellerons une intrigue, un mélange très humain et très peu "scientifique" de causes matérielles, de fins et de hasards ; une tranche de vie, en un mot, que l'historien découpe à son gré et où les faits ont leurs liaisons objectives et leur importance relative [...] » (Wayne [1971] 1996, p. 51). Nous trouvons dans les traces des éléments nous permettant de reconstituer une intrigue. Mais, comme le dit si bien Wayne, les documents « [...] nous laissent ignorer beaucoup de choses, mais encore ils nous laissent ignorer que nous les ignorons » (*ibid.*, p. 26). Si nous repérons quelque chose dans les ruines, c'est bien parce que nous avons une idée de ce que nous cherchons. Il s'agit là du « sujet » de la ruine dont nous parlions précédemment. Lorsque nous construisons une intrigue par une recherche dans la ruine, notre sujet sera la plupart du temps le passé du lieu.

La dernière partie de notre définition est la nature fragmentaire de la ruine. Elle n'est pas un tout qui nous donne la totalité des informations, surtout en ce qui concerne son passé. Comme nous l'avons vu plus haut avec la citation de Bégin, il y a un lien très serré entre ruine et histoire. Les deux sont, entre autres, incomplètes. Vayne écrit à propos de la seconde : « [...] [L]'histoire est connaissance mutilée. Un historien ne dit pas ce qu'a été l'Empire romain ou la Résistance française en 1944, mais ce qu'il est encore possible d'en savoir » ([1971] 1996, p. 26). Ce que nous en ressortons, ce sont des fragments nous permettant de nous faire un portrait incomplet du passé. Sa reconstitution doit alors être achevée par des connaissances externes (*ibid.*, p. 296). Edensor aussi souligne le lien entre ruine et mémoire : « For memory, rather than a sequence of happenings which blend into each other as part of a seamlessly recollected and narrated story, is composed of fragments. And like ruins, memory is a continually shifting collage of these fragments, some appearing, others disappearing » (2005, p. 54). Bref, la ruine, la mémoire et l'histoire ne sont pas faites de séquences linéaires pouvant être facilement suivies, mais plutôt de multiples fragments épars qu'il faut rassembler et compléter afin de se donner une image du passé.

La ruine est donc un lieu qui a un sujet en lien avec son passé, où des activités alternatives et non contrôlées prennent place et qui a un lien très proche avec les concepts de temps et d'histoire. Elle est aussi fragmentaire, c'est-à-dire un ensemble de fragments qui doivent être rassemblés et qui ne donneront pas, à elle seule, une image absolue du passé.

### **1.2.2) La ruine vidéoludique**

Dans *L'attrait de la Ruine* (2011), André Habib écrit : « En ce sens, on l'aura compris, il existe des affinités électives entre la ruine et le cinéma : l'inscription du temps, le montage de temps hétérogènes, la fragilité de la matière » (2011, p. 11). Peut-on retrouver de telles affinités entre la ruine

et le jeu vidéo ? Il est clair que les trois exemples que présente Habib sont spécifiques au médium cinématographique et ne s'appliquent pas, ou sinon très peu, au vidéoludique. Par contre, on peut utiliser certaines des observations d'Habib sur l'évolution des relations entre la ruine et le cinéma comme pistes sur les liens entre la ruine et le jeu vidéo.

Pour commencer, la relation au temps des deux médiums n'est pas complètement identique<sup>8</sup>, mais l'image du lieu filmé est, tout comme celui représenté dans le jeu vidéo, « suspendu dans le temps ». Un bon exemple de cela sont les villes abandonnées d'Azeroth dans *World of Warcraft*<sup>9</sup> (Blizzard Entertainment, 2004) (fig.1). Malgré le temps, aucune dégradation, à moins qu'elle ne soit introduite par les concepteurs eux-mêmes, ne se produira.

[Illustration retirée]

**Fig. 1.** Une ville grandement abandonnée par les joueurs dans *World of Warcraft*.

<sup>8</sup> Nitsche fait une étude plus approfondie de ces différences dans son texte « Mapping Time in Video Games » : < [http://lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche\\_DiGRA\\_07.pdf](http://lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_DiGRA_07.pdf) >.

<sup>9</sup> Cet article, « There's Hidden Beauty in Abandoned *World of Warcraft* Cities » traite de l'abandonnement par les joueurs de différentes villes dans *World of Warcraft* et de leur « suspension dans le temps » : < <http://www.avclub.com/article/theres-hidden-beauty-abandoned-world-warcraft-citi-203779> >.

Habib note sur le cinéma des premiers temps : « À y regarder de plus près, toutefois, et si on ne considère que le cinéma des premiers temps et muet, on s'aperçoit assez vite que, à la différence de la photographie, il n'a pas trouvé dans la ruine *en soi* un si grand intérêt, si ce n'est par le biais du spectacle de la destruction, image de catastrophe [...] » (2011, p. 21). À l'exception de certains jeux mettant plus l'accent sur l'exploration que sur l'action (par exemple *Journey* [Thatgamecompany, 2012], dont nous reparlerons sous peu), beaucoup de jeux vidéo donnent une grande importance au spectacle de la destruction de l'espace et à ses effets. On n'a qu'à penser à *Battlefield 4* (EA Digital Illusions CE, 2013) et à quel point la destruction de l'environnement (fig. 2) est un élément mis de l'avant dans les publicités et interviews<sup>10</sup>. Il s'agit dans ce cas précis d'un attrait pour la destruction plutôt que d'un attrait de la ruine.

[Illustration retirée]

**Fig. 2.** Un exemple de destruction massive dans *Battlefield 4*.

L'évolution technologique joue aussi sa part dans cette poursuite de la représentation du désastre.

Dans un jeu comme *Battlefield 4*, montrer les résultats d'une explosion implique de la simulation

<sup>10</sup> Cette interview avec Lars Gustavsson, directeur créatif chez le développeur DICE, traite en grande partie des possibilités offertes par le moteur de jeu *Frostbite* et utilise la destruction de l'environnement en exemple : < <http://mmgn.com/ps4/articles--battlefield-4-interview-we-wanted-to-push-the> >.

physique et un grand nombre de particules affichées à l'écran. La destruction de paysages complexes devient alors un argument de vente pour des compagnies qui veulent mettre de l'avant leurs prouesses technologiques.

Dans cette optique, comment expliquer la récurrence de cette figure tout au long de l'histoire du jeu vidéo, que ce soit les ruines cachées dans *Ultima I* (Richard Garriott, 1981), les ruines post-apocalyptiques de *Fallout*, les temples remplis de monstres dans *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998) ou les ruines de bunkers de la Deuxième Guerre mondiale dans *Far Cry 3* (Ubisoft Montreal, 2012) qui ne montrent pas nécessairement la destruction des lieux ? Une partie de la réponse se trouve dans ce que représentent les ruines : « Dit autrement, plutôt qu'au patient lacis de la nature et de la culture [...] les ruines évoquent plutôt, pour nous, les ravages de la guerre, la fulgurance de la destruction et le deuil » (Habib 2011, p. 45). Ici, Habib parle de la manière dont nous voyons la ruine après la fin de la Deuxième Guerre mondiale et d'une nouvelle approche cinématographique de cette figure, coïncidant alors avec la montée du néo-réalisme italien et de ce que Deleuze appela l'image-temps<sup>11</sup>, visible par exemple dans le film *Allemagne Année Zéro* (Rossellini, 1948). Certains jeux, tels *Fallout 3* ou *Bastion*, utilisent cette figure afin d'évoquer des images d'après-guerres similaires, où les actions de l'homme causent la destruction de leur environnement.

Une autre partie de la réponse se retrouve dans la nature ludique et dérégularisée de la ruine : « Ruins are spaces of defamiliarisation [...] Feats of balance, agility and bravery may be accomplished in these extemporary playgrounds which, full of risk, clash with the insulated, smooth and regulated recreational spaces produced by official and commercial minds » (Edensor 2005, p. 25-26). Elles sont des espaces qui défamiliarisent celui qui les navigue et qui peut être rempli de dangers multiples. Il est intéressant de voir quels termes Edensor utilise lorsqu'il parle de l'affordance des ruines sur le corps de

---

<sup>11</sup> *L'image-temps. Cinéma 2* (1985).



celui qui les explore : « Rather than functional rooms, such spaces seem akin to caves, passages and other archetypal dream spaces. [...] These possibilities of extravagant passage are engendered by the affordances of the ruin which force the body to bend, stoop, climb, swerve around obstacles, jump and weave » (Edensor 2005, p. 88). Grimper, sauter et se pencher ; voici des verbes qui sont souvent employés pour décrire les actions de plusieurs avatars dans différents jeux. Si certains, tel *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), ne se cherchent aucune justification afin d'expliquer la complexité et la nature ludique de leurs espaces, d'autres, tels que *Fallout 3* ou *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, cherchent à créer des espaces qui semblent remplir une fonction dans leur univers diégétique et obéissent de plus près (avec quelques exceptions) aux lois de la physique de notre monde.

Avec les concepts que nous avons introduits, nous pouvons dire que la ruine vidéoludique est définie par sa qualité d'espace ludique et dérégularisé justifiant la présence de dangers et de défis, et sa facilité à évoquer la destruction et la guerre. Il faut aussi prendre en compte sa nature artificielle. Comme nous l'avons évoqué avec l'exemple précédent de *World of Warcraft*, les effets du temps et la destruction des guerres sont le résultats de simulations et d'une conception planifiée autour de différentes considérations de jouabilités. Bien que cette section tentait de définir la ruine et la ruine vidéoludique de manière très large, il nous faut, afin d'éviter le risque de se perdre dans la généralité, préciser encore plus notre sujet d'étude.

### **1.3) La ruine post-apocalyptique**

La ruine est une figure récurrente dans le médium vidéoludique et qui peut prendre plusieurs formes. Chacune ayant ses particularités, nous nous concentrerons uniquement dans ce mémoire sur la ruine post-apocalyptique. Si nous l'avons choisie, c'est parce qu'elle semble être très présente dans l'histoire et le paysage contemporains du jeu vidéo. Même s'il ne s'agisse pas d'un recensement

exhaustif de tous les univers vidéoludiques, des listes<sup>12</sup> mises en place par des communautés de joueurs dénombrent autour de 200 jeux se déroulant dans des mondes post-apocalyptiques. Par contre, les écrits sur cette forme particulière des ruines sont très limités (Habib n'en fait même pas mention lorsqu'il énumère différents types de ruines au cinéma [2011, p. 9]) et il nous faudra établir une définition la distinguant des autres.

Dans *After the End* (1999), Berger étudie les représentations générales de la post-apocalypse sans vraiment s'attarder au concept de ruines, mais c'est ce qu'il décrit comme source d'inspiration de ces représentations qui nous sera très utiles. Il écrit :

What can or cannot be represented, what survives and what is obliterated in a post-apocalyptic imagining are affected by particular historical contingencies. I suggested that post-apocalyptic representations often respond to historical catastrophes and that, either explicitly or obliquely, the apocalypses of post-apocalyptic representations are historical events (1999, p. 19).

Les deux exemples qu'il utilise afin de démontrer ceci sont l'Holocauste et la guerre du Vietnam. Il va sans dire que s'il avait écrit son livre quelques années plus tard, le 11 Septembre 2001 aurait été un autre exemple de moment traumatique ayant influencé les représentations post-apocalyptiques et leur lectures. La ruine post-apocalyptique fait partie de ces représentations, et fait donc référence à ces événements (fig.3). De plus, elle est la trace de son apocalypse, ou comme dirait Berger, son symptôme (*ibid.*). Les images d'Hiroshima ont influencé la représentation des apocalypses et des paysages post-apocalyptiques nucléaires. À leur tour, les ruines irradiées de l'univers *Fallout* sont à la fois la trace d'une apocalypse nucléaire et une référence à un événement historique traumatique. Ces ruines sont les cicatrices encore bien visibles d'une rupture violente entre deux ordres du monde. Dans la diégèse

<sup>12</sup> < [http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Post-apocalyptic\\_video\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Post-apocalyptic_video_games) >.  
< <http://www.giantbomb.com/apocalypse/3015-4640/games/> >.

comme dans la conception de l'œuvre, c'est un retour (ou une réinterprétation) du trauma. Ce qui distingue les ruines post-apocalyptiques des autres ruines est tout simplement l'événement ayant mené à leur création et ayant laissé ses traces sur le lieu : une apocalypse.

[Illustration retirée]

**Fig. 3.** Les dommages au Pentagone dans *Fallout 3* ne vont pas sans rappeler l'attaque du 11 Septembre 2001.

Comme nous l'avons vu plus tôt, cette dernière est aussi le résultat d'un projet utopique. En ce sens, la ruine post-apocalyptique (signe d'une dystopie) est la ruine d'une utopie avortée. Elle est bien plus qu'un passé disparu et un présent suspendu ; c'est l'absence d'un meilleur avenir pour les « élus » à la recherche d'un Nouveau Monde. Pour les opposants au projet utopique, la ruine post-apocalyptique peut même être vue comme le symbole d'une victoire ou l'espoir de renouveau. De plus, Edensor fait un lien direct entre son sujet d'étude et l'apocalypse lorsqu'il écrit : « Fuelled by millennial fears of apocalypse [...] industrial ruins similarly question the persistent myth of progress » (2005, p. 14). D'une manière semblable à la ruine industrielle, la ruine post-apocalyptique marque l'absence d'un progrès continu de projets humains, qu'ils soient commerciaux ou utopiques.

#### **1.4) Présentation du corpus**

Notre travail portant uniquement sur la ruine post-apocalyptique, il nous faudra faire attention de ne pas porter trop d'intérêt à l'apocalypse en tant que spectacle destructeur, mais plutôt à titre

d'événement traumatique et de rupture entre deux mondes. Pour ce faire, les jeux composant notre corpus prennent tous place un certain temps après leur apocalypse respective. Malgré le fait qu'ils mettent tous en scène des espaces ruinés post-apocalyptiques, ils ont tous des approches de la ruine et de l'apocalypse, des styles visuels et des univers variés. Allant du réaliste au fantastique, ils offrent des expériences de création de mémoires et d'émotions bien différentes.

#### 1.4.1) *Fallout 3*

*Fallout 3* est le troisième volet principal de la série *Fallout*. Ce jeu est sorti en Amérique du Nord le 28 octobre 2008 pour les consoles Xbox 360, PlayStation 3 et sur la plateforme Windows. Il est, au niveau de la jouabilité, très différent des jeux précédents de la série. Alors que *Fallout 1* et *2* étaient des jeux de rôles avec des combats tour à tour dans un monde ouvert, *Fallout 3* est un jeu de tir à la première personne avec certains éléments de jeux de rôles dans un monde ouvert. Le joueur est libre de poursuivre différentes quêtes, dont certaines sont liées à la progression de l'histoire principale, ou d'explorer à son propre rythme l'espace de jeu. L'action est semblable à celle des jeux de tir à la première personne comme *Halo* (Bungie, 2001) ou *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009), mais différentes statistiques viennent affecter les habilités de l'avatar. Certaines modifient la puissance des armes (*Big Guns, Energy Weapons, Small Guns, Unarmed*) et d'autres ont une influence directe sur la navigation dans l'espace (*Lockpick, Science, Sneak*). Au cours des combats et de l'exploration, le joueur peut aussi trouver différents objets (communément appelés *loot*) qui peuvent lui être utiles — que ce soit des armes, armures ou munitions — ou ayant une certaine valeur de revente dans le jeu.

L'action se déroule 200 ans après une guerre nucléaire entre les États-Unis et la Chine. Celle-ci n'a duré que quelques heures et a enflammé la Terre, ne laissant que des ruines derrière elle. L'avatar

que le joueur crée au début du jeu vit dans une voûte souterraine au cœur de la région de Washington D.C. ; cette voûte est l'une des nombreuses construites par l'entreprise privée *Vault-Tec*, travaillant de concert avec le gouvernement américain afin de procéder à diverses expériences à l'insu des habitants. Après un incident dans la voûte 101, où l'avatar habite, ce dernier doit quitter le confort de son abri et partir à la recherche de son père dans le vaste *Capital Wasteland*, les ruines radioactives de la région entourant l'ancienne capitale américaine.

Il faut noter que l'esthétique dominante du jeu est le rétrofuturisme. Même si la guerre se produit en 2077, cet univers n'a pas évolué depuis la décennie suivant la Deuxième Guerre mondiale. La publicité et la propagande affichées sur les murs des ruines évoquent celles des années 50 et de la guerre froide aux États-Unis. Elles font contraste avec la technologie hautement avancée que l'on peut encore retrouver dans les débris : des robots patrouillant les usines, des armes lasers ou des armures robotiques.

Notre intérêt pour ce jeu est dans la proximité entre les ruines qu'il présente et le paysage réel de Washington D.C.. La majorité des dites ruines sont basées sur des bâtiments génériques que l'on pourrait voir dans n'importe quelle ville américaine. Ce sont les restes des monuments propres à la capitale américaine : le Capitole, le *Washington Monument*, le Pentagone et la Maison-Blanche, qui relient cet espace virtuel au réel. Il faut cependant noter qu'il ne s'agit pas d'une représentation de ce que pourrait être les ruines de Washington D.C. dévastée par une guerre nucléaire, mais plutôt celles d'une version alternative et rétrofuturiste. L'espace peut tout de même éveiller certaines connaissances et attentes que le joueur pourrait avoir à l'égard de ce lieu chargé de significations politiques et culturelles, surtout si l'on décide de comparer les projets utopiques respectifs de cet univers fictif avec ceux du monde réel. La ruine et l'apocalypse dans ce jeu peuvent alors être prises comme outil critique.

### 1.4.2) *Bastion*

*Bastion* est le premier jeu du studio indépendant Supergiant Games. Il est sorti originellement le 20 juillet 2011 pour le service XBox Live Arcade de la console Xbox 360 et sur plusieurs autres plateformes par la suite. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure avec des éléments de jeux de rôles se déroulant dans un monde détruit par un événement apocalyptique. La Calamité, le nom donné à cette catastrophe, a fragmenté la nation de Caelondia et ses environs et les a projetés vers le ciel. Le joueur déplace son avatar le long de ces fragments qui se soulèvent et apparaissent sous ses pas. *Bastion* se divise en 21 niveaux à traverser afin de récupérer, à quelques exceptions près, des pierres, appelées « *cores* », ou des fragments de celles-ci. Les obstacles principaux sont les différents ennemis qui occupent l'espace et que le joueur doit vaincre à l'aide d'une panoplie d'armes.

Tout au long du jeu, le personnage de Rucks, que le joueur rencontre après avoir terminé le premier niveau, narre les événements se produisant. La majorité de ses commentaires sont liés à l'endroit exploré, faisant souvent référence à l'histoire du lieu et des gens qui y habitaient. D'autres vont plutôt renvoyer à certaines actions du joueur — comme prendre son temps pour détruire des caisses ou bien tomber en bas du chemin.

Le jeu commence avec le Kid, avatar du joueur, se réveillant sur un petit îlot de débris flottant dans le vide. Se rendant au Bastion, une forteresse servant de point de ralliement en cas d'urgence, il est clair que les seules personnes présentes sont Rucks et lui. C'est à ce moment que le premier explique ce qui s'est passé. La grande ville-citée de Caelondia fut anéantie par la Calamité, un événement apocalyptique qui a détruit le monde « *as far as the eye can see* »<sup>13</sup> et transformé les habitants de Cealondia en statues de cendre. Afin de restaurer le Bastion, le Kid doit récupérer des

---

<sup>13</sup> Citations de *Bastion* tirées de : < <http://bastionstory.wordpress.com/> >.

pierres chargées d'énergie. Alors qu'il parcourt les niveaux, le joueur en apprend un peu plus sur la société Cael et ses relations avec la nation voisine et les premiers habitants du continent, les Uras.

Durant son aventure, le Kid rencontre deux autres survivants : un diplomate Ura nommé Zulf, et une jeune musicienne Ura, née à l'intérieur de la cité, nommée Zia. Après avoir découvert la vérité sur la Calamité, cachée dans le journal appartenant au père de Zia, Zulf endommage le Monument, cœur du Bastion, et rejoint les survivants Uras, réfugiés dans les restes congelés de leur capitale. C'est à partir de ce moment que le joueur ne cherche plus des pierres, mais plutôt des fragments afin de réparer le Monument. Cette seconde quête le mènera à confronter Zulf et à décider de son sort. Après la restauration du Bastion, le jeu laisse un dernier choix au joueur : soit il écoute Rucks et utilise le pouvoir du Bastion pour revenir avant la Calamité (sans savoir s'ils peuvent changer le cours de l'histoire), soit ils quittent le continent pour trouver des survivants au-delà de l'horizon.

Soulignons quatre caractéristiques principales dans les ruines de ce jeu : leur richesse en couleurs, leur nature fragmentaire dominante, les traces d'une apocalypse, et les traces d'une guerre coloniale entre les premiers habitants, les Uras, et les colons qui devinrent les Caels. L'esthétique de ce jeu le sépare de l'image classique que l'on peut se faire des ruines post-apocalyptiques. Les couleurs vibrantes nous poussent alors à nous questionner sur l'allure de la cité de Caelondia avant sa destruction. Même si la véritable nature de la Calamité ne nous est jamais présentée, les ruines sont parsemées de traces de ses effets. Derrière elles se cache aussi le trauma d'une guerre colonisatrice. Nous reviendrons plus en détail sur ces aspects dans le deuxième chapitre. Cette découverte de la vérité permise par les ruines, et par l'apocalypse qui les créèrent, est proche du concept de dévoilement que nous avons vu précédemment.

### 1.4.3) *Journey*

*Journey* est le troisième jeu du développeur indépendant Thatgamecompany. Il est sorti le 13 mars 2012 pour le service PlayStation Network sur la console PlayStation 3. L'action se déroule dans un immense désert et sur une montagne enneigée. L'avatar du joueur est une créature mystérieuse vêtue d'une robe rouge (ou blanche pour ceux qui ont trouvé tous les secrets cachés) ornée de symboles dorés et d'un foulard. Les actions disponibles sont assez limitées. L'avatar peut marcher et glisser le long de dunes, chanter une note de musique, sauter et voler. Un symbole apparaît aussi au-dessus de l'avatar lorsqu'il chante et plus le joueur appuie longtemps sur le bouton « cercle », plus la note sera chantée fort. Le vol est cependant limité par la grandeur du foulard qui agit en tant que jauge. Le joueur peut obtenir plus de morceaux de foulard, permettant à l'avatar de voler plus longtemps.

Il y a aussi un aspect multijoueur à *Journey*. Durant une partie, deux joueurs peuvent se rencontrer. La connexion entre leurs deux parties est faite au hasard. Leur seul moyen de communication est cette note de musique qui peut être émise, chacun des avatars ayant un symbole différent lorsqu'il chante. Le chant d'un autre joueur peut aussi remplir la jauge du foulard plus rapidement, permettant ainsi des vols plus longs si les deux joueurs coopèrent. La coopération n'est toutefois pas nécessaire pour compléter le jeu. Si le joueur perd son compagnon de voyage, il y a toujours la possibilité qu'un autre joueur soit connecté à sa partie. Le seul moment où il a l'opportunité de connaître l'identité des autres joueurs est lorsqu'il a complété le jeu. Leurs noms ainsi que le symbole qui leur était associé sont alors affichés.

Le jeu commence avec une étoile filante atterrissant dans un immense désert. On voit l'avatar assis sur une dune. Après être monté sur une butte un peu plus élevée, on peut voir une énorme montagne au loin, avec une lumière vive provenant d'une crevasse à son sommet. Le joueur doit



traverser les ruines d'une civilisation disparue, allant du désert à la montagne enneigée, en passant par les ruines souterraines les reliant. À chaque fin de niveau, une courte cinématique montre l'avatar avec une autre mystérieuse figure vêtue de blanc, lui indiquant un cyclorama représentant à la fois la prochaine étape de l'aventure, mais aussi la montée et la déchéance d'une civilisation. Tandis que le joueur monte le flanc de la montagne en plein blizzard, il s'effondre dans la neige. Plusieurs de ces figures vêtues de blanc apparaissent et lui redonnent de l'énergie, le propulsant dans le ciel. La dernière séquence se déroule au-dessus des nuages, des morceaux de tissus lui permettant de flotter jusqu'à la lumière et d'y disparaître. On nous montre par la suite le générique de fin : une étoile filante s'envole du sommet et refait à l'envers le chemin du voyageur, nous montrant d'autres figures en robe rouge faisant le même trajet. Elle atterrit finalement sur la même dune qu'au début, et le joueur est libre de recommencer l'aventure.

On peut décrire l'espace dans *Journey* en trois mots : sable, neige et ruines. Ce sont les éléments qui en composent le paysage. On pourrait aussi ajouter les tissus rouges et les symboles qui ornent ces ruines. Tout comme *Bastion*, *Journey* reste presque silencieux quant à l'état de son monde pré-apocalyptique. La nature post-apocalyptique de ces ruines peut être mise en question, selon l'interprétation que l'on fait des images exposées en fin de niveau. Contrairement aux deux autres jeux de notre corpus, l'univers de *Journey* est présenté de manière beaucoup plus abstraite. Le cyclorama qui nous est montré entre chaque section est la meilleure fenêtre sur ce qu'était ce monde et sur ce qui s'y est produit. Il est aussi la représentation de la quête du personnage, de ses débuts allant jusqu'à sa résurrection (le choix de cette forme n'est pas innocent).

## Chapitre 2

### Création de mémoire

Dans ce chapitre, nous étudierons la ruine post-apocalyptique vidéoludique en tant que moteur de création de mémoire. Ce que nous entendons par « moteur de création », c'est le processus par lequel un joueur construit une mémoire de l'espace de jeu à partir des éléments lui étant présentés. Il nous faut tout d'abord faire certaines précisions. La première est que nous parlons de mémoire et non d'histoire. Cette dernière se doit d'être racontée de manière la plus objective possible : « La question [de juger des faits historiques] n'est ni facile ni vaine, c'est celle de notre historicité et de notre finitude ; mais elle n'intéresse pas l'historien, qui se contentera de fournir les faits au tribunal [...] » (Veyne [1971] 1996, p. 245). La mémoire, quant à elle, est contée de façon subjective. Le « raconteur », pour utiliser un terme se différenciant de l'historien, n'a pas de devoir de retenue. De même, le joueur se construit une mémoire du lieu, car il est un participant, un acteur. Au point le plus détaché de l'espace exploré, il peut se voir comme un touriste en terre étrangère. Cependant, tout visiteur prend les faits historiques qui lui sont donnés et forme son opinion selon les informations disponibles et ses propres idées. Il manque de points de vue divers, de contexte externe à son exploration limitée d'un monde virtuel. Le joueur peut jouer le rôle d'un historien de l'univers qu'il parcourt s'il le veut, mais ces lacunes produiront un pauvre travail historique. C'est pourquoi nous préférons parler de moteur de création de mémoire et non d'Histoire.

Notre deuxième précision concerne les différents types de mémoire. Elles sont, au sens large, des « activités biologiques et psychiques qui permettent d'emmagasiner, de conserver et de restituer des informations » et, plus pertinemment pour nous, « l'ensemble des faits passés qui reste dans le souvenir

des hommes, d'un groupe »<sup>14</sup>. Dans le cadre du jeu vidéo, et celui encore plus précis de la ruine post-apocalyptique vidéoludique, la mémoire est une image que le joueur, ou un observateur, a d'un lieu exploré et de ce qui s'y rattache. Nous divisons cette mémoire en deux catégories : narrative et ludique. La première est formée des informations prises de l'univers diégétique et permettant de se composer une image du passé de cet univers. La seconde utilise toutes les données liées au jeu, qu'elles soient intra ou extradiégétiques, afin de constituer une mémoire de l'expérience de jeu.

Afin d'expliquer ce processus de création, nous prendrons deux approches de l'espace vidéoludique. La première est basée sur la construction de l'identité, dont le passé fait partie, et de la manière dont un espace devient un lieu. Nous analyserons grâce à cette approche les relations entre l'espace de jeu, la figure de la ruine post-apocalyptique, le corps de l'avatar, les personnages non joueurs peuplant l'univers fictif, les actions du joueur et les traces de mémoire. La deuxième considère le territoire vidéoludique en tant qu'ensemble de signes. En utilisant certains concepts de sémiologie, tels que la naturalisation de la culture et le mythe nous établirons en quoi la ruine post-apocalyptique est un ensemble de signes dans l'espace et soulignerons l'importance de la sélection de ce qui est représenté afin de créer une mémoire précise du lieu exploré.

## **2.1) Construction de l'espace vidéoludique**

Au-delà de la construction de l'espace vidéoludique, c'est sa conception en lieux avec une identité qui nous intéresse. Leur nature artificielle doit être prise en compte : « Virtual space is a product of human knowledge and depends on logic, software, and hardware development. [...] A digital space has no immediate context with other surrounding spaces because it can be developed separately from them [...]. This is why at its core and at the moment of its creation, it is spatial but not

---

<sup>14</sup> < <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9moire/50401?q=m%C3%A9moire#50292> >.

a place » (Nitsche 2008, p. 191). Pour cette raison, le joueur doit interagir avec l'espace afin d'en faire un lieu avec une identité.

Il ne s'agit cependant pas d'une interaction à sens unique. Nitsche explique : « [...] architectural space comes to life through the way it is used, and specific structures can help particular patterns evolve. But this is not a one-way connection. At the same time, patterns of use reflect on architectural arrangements » (*ibid.*, p. 159). L'identité de l'espace n'est pas que construite par les éléments l'habitant, mais aussi par les actions posées par le joueur, que ce soit par une jouabilité émergente ou par une narration émergente. Analysons maintenant ce processus de création en débutant avec le sujet permettant l'exploration de l'espace dans notre corpus : l'avatar.

### 2.1.1) Espace et avatar

Dans les jeux que nous analyserons, l'exploration de l'espace se fait par l'utilisation d'avatars, à la troisième (*Journey*, *Bastion* et optionnellement *Fallout 3*) ou première personne (*Fallout 3*). Il est important de s'attarder aux relations entre leurs habiletés, l'espace dans lequel ils évoluent et les façons dont le joueur est dirigé par ce dernier. Les actions possibles de l'avatar sont à la fois encadrées par le design de l'environnement et vont aussi influencer celui-ci. C'est une relation réciproque. Par exemple, si la longueur des sauts du « Hop-scotch », une habileté dans *Bastion* permettant de faire un saut d'une courte distance (fig.4), est informée par la distance entre les plateformes, l'espace entre celles-ci doit alors demeurer constante afin de permettre au joueur de progresser.

Revenons aux *affordances* des ruines. Comme nous avons vu dans le premier chapitre, elles présentent à celui qui veut les explorer certains défis par rapport à leur mouvement, mais il y a toutefois plus que ces types d'actions. Dans le cas de *Fallout 3*, il peut s'agir de la fouille d'espaces ruinés afin de trouver des objets pouvant aider le joueur dans ses quêtes. Nous retrouvons alors une seconde

relation réciproque : « The character is not filled by the backstory provided by the designer but by the localized actions the player conducts with it » (Nitsche 2008, p. 192). Cette action marque à la fois l'identité de l'espace (une ruine), mais aussi celle de l'avatar (un pillleur).

[Illustration retirée]

**Fig. 4.** L'avatar (au centre de l'image) saute d'une plateforme à une autre.

Le déplacement peut pareillement être une forme de mémoire : « The affordance of the building [...] impact upon our bodies as well, cajoling them into carrying out particular manoeuvres and conveying a sense of what it was like to dwell and work within such a space » (Edensor, 2005, p. 151). Alors qu'Habib dit que « [...] selon le beau titre de Borges : les ruines sont [...] les ruines de nos "habitudes" sensori-motrices » (2011, p. 71), nous préférons repartir de l'idée de « fantômes » évoquée par Edensor (*ibid.*) et parler « d'hantise sensori-motrice ». Cette dernière est une forme de mémoire du lieu inscrite dans l'espace, donc une trace, qui vient diriger les mouvements du joueur. Bien sûr, dans le cas de la ruine vidéoludique, il s'agit d'une « hantise » simulée. Nous le qualifions ainsi car le passé diégétique d'un lieu existe entre les informations données par le jeu et les interprétations du joueur.

Utilisons comme exemple le *Super-Duper Mart* dans *Fallout 3* (fig.5). C'est une ancienne

épicerie servant maintenant de repère pour des bandits. Une quête secondaire propose au joueur d'y aller et de rapporter de la nourriture et des médicaments. Il peut aussi prendre d'assaut cette base de son propre gré. Ce lieu consiste en une dizaine d'allées, deux salles de bains, trois comptoirs et une arrière-boutique. Il est construit de manière à diriger le regard et les déplacements du joueur. L'une des deux entrées possibles donne sur une section plus ouverte et l'autre directement en arrière des caisses.

[Illustration retirée]

**Fig. 5.** Le *Super-Duper Mart* vu d'une des entrées.

De ces angles, le centre de l'épicerie a des allures de labyrinthe plutôt que de simples allées. Le joueur doit alors décider s'il longe le contour ou s'il explore le milieu.

Ce que nous avons en parallèle, c'est l'émergence du familier (le lieu connu de l'épicerie) dans le non-familier (l'espace inconnu qu'est la ruine post-apocalyptique). Si le *Super-Duper Mart* est hostile, il n'en reste pas moins que le joueur le reconnaît pour ce qu'il était avant. La présence de bandits ne fait que marquer la dégradation. Alors qu'il se déplace dans cet espace, qu'il marche dans les pas de ces « fantômes », présent par leur absence, il prend en partie conscience de la vie de ce lieu avant l'apocalypse. Une vie qui est similaire à la sienne. Cela fait partie de la construction d'une mémoire du

lieu. Nous reviendrons plus en détail dans la sous-section 2.1.3, « Espace et construction de mémoire », sur cette utilisation des connaissances antérieures du joueur.

Cette hantise sensori-motrice simulée est aussi présente dans des univers complètement fictifs. Lorsque le joueur navigue à travers des rues, des marchés, des quais et des parcs dans *Bastion* et qu'il observe l'architecture de ses environs, il peut s'imaginer le quotidien des habitants de la cité de Caelondia. Dans *Journey*, cette hantise est atténuée. Les ruines sont moins évocatrices et les connaissances extérieures du joueur moins utiles dans cet espace encore plus étranger que les précédents. Si le joueur a de la difficulté à s'imaginer la vie de ceux qui utilisaient un lieu donné, comme c'est le cas dans les ruines désertiques de *Journey*, le sentiment de « marcher dans leurs traces » va aussi être moins grand.

### **2.1.2) Espace et identité**

Afin de guider notre analyse, nous nous baserons sur les indicateurs de « lieux » (*placeness*) utilisés par Nitsche : « In order for these data visualizations to become meaningful, they have to be engaged by the player. [...] To establish some measure, three indicators for placeness are suggested: identity, self-motivated and self-organized action, and traces of memory » (2008, p. 191). Nous ferons ressortir de ces trois indicateurs les éléments se rapportant à la création d'une mémoire du lieu. Dans le cas de la ruine post-apocalyptique, il est nécessaire de se rappeler que l'identité « présente » du lieu est tout aussi importante dans le travail de reconstitution du passé. Nous préciserons en plus les différences entre notre utilisation de ces indicateurs et celles faites par Nitsche.

### 2.1.2.1) Personnages en tant qu'acteurs dans un réseau

Dans la section « Identity and Place » du douzième chapitre de *Video Game Spaces* (2008, p. 191-202), Nitsche centre son analyse sur la relation entre l'espace et l'identité du joueur au sein de celui-ci. Bien que, comme nous l'avons brièvement soulevé plus tôt, les connaissances et l'identité du joueur remplissent un rôle important dans la reconstitution d'un passé du lieu, nous désirons nous concentrer ici sur les personnages non joueurs. Ils « n'habitent » pas l'espace de la même manière que Nitsche l'entend lorsqu'il parle du joueur, mais leur identité et les relations qui les relient avec leur entourage viennent jouer un rôle dans l'attribution d'une identité à l'espace.

Si ces relations peuvent aussi participer à la création d'une mémoire du lieu, c'est grâce au réseau de connexion qui existe entre les différents acteurs du système qu'est un univers virtuel. Tout comme la hantise sensori-motrice, cette « constellation » d'éléments laisse une trace après sa disparition : « Similarly I want to consider the ways in which the constellations of people, energy, technology, material, spaces and money are enrolled to sustain and, more crucially, order the factory, and then show how these regulating processes are ruined and thenceforth evoke a shadow of order » (Edensor 2005, p. 63). Si l'on prend ce dont parle Edensor et l'appliquons à l'ordre social d'une culture ou d'une civilisation, on peut s'imaginer qu'analyser les traces laissées par les relations dans le réseau nous donnera une idée des structures sociales avant l'apocalypse. Les personnages les constituant en sont certains des acteurs les plus importants. Nous pouvons utiliser ici comme exemple Rucks dans *Bastion*.

Que nous apprend-il sur ce monde avant son apocalypse ? Pour répondre à cette question, il faut analyser son identité telle que présentée dans le jeu. Étant l'un des deux seuls Cael des quatre personnages principaux, il est clair que Rucks représente dans cette histoire la cité de Caelondia. Il ne



cache en rien son amour pour sa ville<sup>15</sup> et sa position d'architecte du *Bastion* et des murs entourant le territoire Cael, faisant de lui l'un des membres influents de cette société. S'il incarne Caelondia, il évoque également son histoire colonisatrice et la prise de territoires Uras<sup>16</sup> et des événements qui ont mené à une guerre dont il a fait part<sup>17</sup>. Cela fait partie d'un traumatisme inscrit dans l'espace et qui fait de Caelondia et de ses alentours un « traumascap ». Le trauma n'ayant manifestement pas été proprement géré par les Caels, et craignant une nouvelle guerre, ils en sont venus à considérer le génocide :

*Zulf said the Calamity failed, and he's right. The Ura stand as living proof of that. At the heart of the Calamity was a simple idea. We never wanted to go to war again. Wanted to rule it out. We put a lot of folks against that problem. Scientists, soldiers, spies. Even me. We sought solutions far beyond the City. [...] Venn worked for the Mancers. The sharpest knives in the City's drawer. With his help the Mancers devised a way to seal the Ura tunnels shut...in a flash. Just like that, every last Ura living in the Tazal Terminals would be gone (Rucks - Urzendra Gate).*

Les tensions n'ont cependant pas disparu avec la Calamité. Tout comme les mouvements dans l'espace, les réseaux peuvent venir « hanter » le monde post-apocalyptique. La découverte par Zulf de la vérité cachée et les conflits subséquents entre le *Kid* et les survivants Ura n'est qu'une autre récurrence des hostilités entre colonisateur et colonisé. La position de Rucks à la fin du jeu ne fait que représenter ce cycle de répétition, alors qu'il préfère garder l'espoir que la prochaine itération sera différente<sup>18</sup> tout en ignorant les véritables causes et conséquences des actions de sa nation (fig.6).

<sup>15</sup> Prosper Bluff : « *The City was the mos' beautiful place in th' world...we all knew that* ».

<sup>16</sup> Point Lemaing : « *OK so maybe we didn't get their sign-off on the whole Grand Rail thing. That was bad...The Rail must have shook the Ura to the bone down in those dens of theirs* ».

Burstone Quarry : « *Now why would the Ura sell off such a...fascinating place? The Ura always were a superstitious lot. Might be the Gods told them the Quarry's bad news. On top of that, you know the Ura hated anything above ground. Might be the Quarry just got too much sunshine for their liking* ».

<sup>17</sup> Point Lemaing : « *Blam, just like my fighting days! Gun like that can even put the Wilds in check* ».

<sup>18</sup> Tazal Terminal : « *So you're probably wondering, if the Calamity happened already...What's to stop it from happening again, after the Bastion does its thing? The answer is...I don't know* ».

[Illustration retirée]

**Fig. 6.** Quand le joueur présente cet objet à Rucks, il dit : « *I put it away without a word because I don't need to see what happened to the Ura. I'm trying to undo it, remember ?* »

Il faut réitérer l'importance de la différence entre mémoire et histoire. En reconstituant un passé à partir d'informations obtenues par un membre d'un réseau, comme c'est le cas avec Rucks, il s'agira toujours de données partiales qui viendront en retour colorer notre construction d'une mémoire de l'espace (Veyne [1971] 1996, p. 119). Lorsque la vérité sur la Calamité est dévoilée au joueur (et à Zia qui, dans la fiction du jeu, écoute les remémorations de Rucks), on ouvre la porte à un questionnement de la mémoire transmise, ce qui est finalement une des morales de cette histoire. Il en revient alors au joueur, armé de ses connaissances et de son esprit critique, de décider de l'image qu'il aura du passé qu'il n'a jamais vu.

#### 2.1.2.2) Réseaux post-apocalyptiques

Au-delà des traces d'un réseau présent avant l'apocalypse, il y a aussi de nouveaux réseaux post-apocalyptiques dans les ruines : « [An object] becomes enrolled into new human and non-human

networks, although the social and cultural practices which forge such webs tend to be less concerned with the maintenance of order, operate more contingently and are always precarious given the transformed status of the ruin as superfluous entity » (Edensor 2005, p. 67). Dans le cas de notre corpus, le niveau d'ordre maintenu dans ces nouveaux systèmes varie selon les besoins de la fiction. La grande majorité de ces réseaux ont malgré tout en commun de partir d'une réappropriation d'un lieu et d'une modification de son identité. Le meilleur exemple est la communauté de *Rivet City* dans *Fallout 3*, une petite ville construite dans les ruines d'un vieux porte-avion.

Avant l'apocalypse, il s'agissait entre autres d'un élément dans un réseau militaire américain. L'apocalypse nucléaire y mit fin et ce navire fut récupéré par un réseau de survie. Il s'est transformé au cours du temps, et par les différentes actions s'y produisant, de lieu de refuge à lieu de vie pour une communauté et en site de recherche. Si les traces d'un réseau disparu nous instruisent sur sa nature avant l'apocalypse, un réseau post-apocalyptique indique alors un changement de l'identité de l'espace. Ce dernier nous permet de reconstituer une mémoire non pas du monde avant l'apocalypse, mais de la construction d'un nouveau monde, d'une nouvelle société.

### 2.1.2.3) Espace et actions émergentes

Nitsche écrit à propos de la relation entre l'espace et les actions émergentes et transgressives du joueur. : « [...] the ultimate target has to be meaningful usage of these space, which means that they may be literally taken over by players and remodeled by their activity » (2008, p. 160). Notons qu'il prend en exemple des jeux massivement multijoueurs en ligne comme *Everquest* (Daybreak Game Company, 1999) et *Final Fantasy XI* (Square Enix, 2002). La prise en main de l'espace n'est pas la même entre ces jeux et *Fallout 3* ou *Bastion*. La réappropriation n'est alors pas dirigée par un mouvement de « communautés culturelles » composées de centaines de joueurs à l'intérieur de

l'univers de jeu (Nitsche 2008, p. 195). Il s'agit plutôt de joueurs seuls ou bien de communautés centrées sur certaines formes de réappropriation. Si, à l'intérieur de la diégèse, elle est une question de survie, nous avons affaire à une réappropriation ludique lorsque nous observons l'espace social entourant un jeu.

Prenons notamment les *speedruns*<sup>19</sup> de *Bastion*. Tandis que le jeu peut « normalement » être terminé en quelques heures, un *speedrun*, tel que celui de *Vulajin* durant AGDQ2014<sup>20</sup> (un marathon de différents *speedruns* pour la charité), est complété en 17 minutes grâce à différentes exploitations ou contournement des règles (fig.7).

[Illustration retirée]

**Fig. 7.** L'avatar passe de l'autre côté d'une porte fermée après s'être fait frapper par un ennemi (en bas à gauche avec le masque orange).

Cette pratique est une réappropriation de l'espace à des fins compétitives par des actions ou séries d'actions n'étant pas nécessairement envisagées par le concepteur. Cela vient ajouter à la création d'une mémoire ludique liée à une performance que le joueur ou les spectateurs auront de

<sup>19</sup> Dans un *speedrun*, il faut finir un jeu le plus rapidement possible en exploitant différents trucs et failles dans un jeu : < [https://kb.speeddemosarchive.com/Getting\\_Started](https://kb.speeddemosarchive.com/Getting_Started) >.

<sup>20</sup> < <https://www.youtube.com/watch?v=s7fmzRxAYgo> >.

l'espace durant leur temps de jeu, et non à une mémoire narrative. La figure de la ruine n'est ici qu'une trame de fond, l'aspect performatif prenant préséance sur la fiction post-apocalyptique.

Dans certains cas, comme pour *Journey*, elle peut avoir un effet sur la construction de la mémoire ludique. On peut reprendre cette idée de Nitsche : « On the contrary, rich game worlds can provide for evolving cultural behaviors in order to grow into self-contained virtual places » (2008, p. 195). Au-delà de l'univers de la diégétique, la jouabilité et les actions limitées du joueur ouvrent la porte à l'évolution de certains comportements culturels, plus précisément une coopération entre joueurs. Cela est encouragé par l'absence d'actions agressives ou trop compétitives.

Une excellente démonstration de cette construction de mémoire ludique est le site *Journey Stories*<sup>21</sup>, où les joueurs peuvent laisser leurs témoignages sur ce qu'ils ont vécu durant le jeu. Voici un extrait représentant le genre d'histoires que l'on peut y retrouver :

In the final chapter we just spent a bit of time twirling and flying about, going as high as we could and keeping each other afloat with each other's chimes. It was so much fun to finally play around in the final chapter, as I'd previously only been focused on keeping up with my leader. I drew them several hearts in the snow as a White Robe had previously done for me and they drew them back. After a while, we finally walked through the chasm and into the light together (Anonyme 2013)<sup>22</sup> (fig.8).

Lorsqu'un joueur trouve tous les secrets cachés, il reçoit une robe blanche. Plusieurs d'entre eux vont par la suite aider d'autres joueurs à obtenir ces secrets et à perpétuer ce cycle d'entraide. Différentes « traditions », telles que dessiner des cœurs dans la neige, sont aussi formées alors que certaines actions émergentes sont répétées par plusieurs joueurs. Cet esprit de coopération entre en

<sup>21</sup> < <http://journeystories.tumblr.com/> >.

<sup>22</sup> < <http://journeystories.tumblr.com/post/24399139977/journey-as-a-white-robe> >.

contraste avec la solitude des ruines et du désert où l'action prend lieu. C'est dans ce contact entre deux étrangers dans un paysage post-apocalyptique que la construction d'une mémoire ludique, qui est tout de même liée à l'univers diégétique, prend racine.

[Illustration retirée]

**Fig. 8.** Un joueur qui a fait un cœur dans la neige près de la fin du jeu.

#### 2.1.2.4) Partage de mémoires

On peut incidemment faire le lien entre les *Journey Stories* et le troisième indicateur de lieu de Nietzsche, le partage de la mémoire, dont il fait mention dans « *Machinima as Memory* » (2008, p. 198). Les ruines de *Journey* deviennent un lieu de mémoire partagé entre différents joueurs, chacun ayant une histoire à raconter portant sur leur exploration de l'espace. Nous pouvons aussi donner en exemple le site d'où nous tirons les citations de *Bastion*, *The Bastion Story*. L'auteur, sous le pseudonyme d'*Imag*, décrit son projet comme suit :

To differentiate itself from a simple copy-pasta, *The Bastion Story* is an attempt to turn the narration into an actual oral story, like how Rucks told their story to Zia. As such, most of the “story” will be directly from the game, and only a few extra sentences will be included, to add coherence. These extra sentences are a slightly different shade of color, so it is easier to separate from the narration (2011).

Il ne s'agit donc pas d'une simple réécriture des monologues de *Bastion*, mais plutôt d'une réinterprétation de la trame narrative. Il ajoute ses propres hypothèses et construit une mémoire unique à son expérience. Voici une partie d'une citation que nous avons utilisée dans la section précédente, mais en y incluant les écrits d'*Imag* (en gras) : « *Zulf said the Calamity failed, and he's right. The Ura stand as living proof of that. At the heart of the Calamity was a simple idea. We never wanted to go to war again. **Wanted to rule it out. Make it so that the Ura would never be able to threaten us ever again.** We put a lot of folks against that problem. Scientists, soldiers, spies* » (2011). Cela met en contexte la vision de Rucks sur les plans de Caelondia. Les Uras sont ici, du moins selon le narrateur subjectif, une menace qu'il faut écarter. Ceci n'est jamais présenté aussi nettement dans le jeu, mais l'auteur de *Bastion Story* a décidé d'éclaircir ce point d'après ses lectures du jeu et dans ses propres mots. Il partage alors les résultats de sa construction d'une mémoire narrative à l'extérieur de la diégèse.

### 2.1.3) Espace et construction de mémoire

Nous utiliserons *Bastion* et *Fallout 3* afin de démontrer comment différents types de traces, ainsi que les connaissances du joueur, viennent participer à la construction d'une mémoire d'un passé ; l'un entièrement fictif, l'autre basé sur notre réalité. Nous nous pencherons dans cette partie sur la création de mémoires narratives, celles-ci étant plus directement liées avec la figure de la ruine post-apocalyptique. Les éléments sur lesquels nous nous sommes concentrés plus haut sont des traces de mémoire, que ce soit celles d'un réseau (pré ou post-apocalyptique) entre différents acteurs, celles laissées par le joueur lui-même (selon les limites du système) et celles mentionnées dans le partage d'histoires à l'extérieur du jeu. Mais comment une mémoire de l'espace vidéoludique de la ruine se construit-elle à partir de ces traces, et quelles sont les mémoires que l'on peut reconstruire dans notre corpus ?

### 2.1.3.1) Bastion et les temporalités

Nous avons déjà mentionné la répétition traumatique prenant place dans *Bastion* à travers des traces de réseaux pré-apocalyptiques. Cela nous ramène à un autre concept que nous avons évoqué au premier chapitre, c'est-à-dire les croisements entre différentes temporalités. Edensor le décrit ainsi : « In ruins, the linearity of narrating the past is upstaged by a host of intersecting temporalities which “collide and merge” in a landscape of juxtaposed “asynchronous moments” (Crang and Travlou 2001 p. 161), a spatialisation of memory which involves “crossing, folding, piercing” (*ibid.*) rather than sequential organisation » (2005, p. 126). Les traces sont une forme de cette spatialisation de la mémoire et de l'histoire. Nous les retrouvons au travers des ruines que nous explorons et, comme Edensor le souligne, elles ne concernent pas toutes le même événement, ou la même période historique. Nous pouvons utiliser la narration de Rucks afin de l'exemplifier :

*Know how Caelondia became the richest City in the world? Two words. Point Lemaigh. If the Wilds could ever be tamed, it was going to happen right here. But now? The greatest outpost past the City line...is nothin but a freak show. [...] Place used to be closed off but now it's split open like a rotten Vineapple. Of course the Grand Rail's seen much more fighting in bygone times. The Ura-Caelondian War, fifty years ago. Doomed to happen, again. It was right here that Zulf's Ura forefathers decided to mix it up (Rucks, durant Point Lemaigh).*

Pour le même lieu exploré, le narrateur fait référence à trois différentes époques : la période de colonisation qui a bénéficié des ressources de *Point Lemaigh*, la guerre entre Caelondia et les Uras et le présent. Le joueur n'est pas complètement au courant du passé de cet univers lors de son premier passage, cependant Rucks reconnaît dans les ruines des traces de ces trois moments de l'histoire. Sa remémoration n'est pas linéaire, mais cousue de moments asynchrones. Il en va de même pour le joueur qui observe dès les premiers instants du jeu les effets de la Calamité, malgré le fait qu'il n'en



connait ni le nom ou l'origine. Par son exploration et sa découverte de traces du passé, il se construit une mémoire non linéaire de l'Histoire de Caelondia, composée de différents moments, ou fragments, tous liés par un fil directeur inconnu (ce que nous avons qualifié de série de causes et d'effets dans le premier chapitre) pour une bonne partie du processus.

### 2.1.3.2) Bastion et les fragments

L'univers de *Bastion* illustre parfaitement le processus de construction d'une mémoire, surtout son aspect fragmentaire. Le déplacement dans l'espace permet le dévoilement de traces, de manières figurée et littérale à la fois. Chaque petit morceau de terrain qui se soulève sous les pas de l'avatar est une fraction d'un ensemble que le joueur ne peut voir en entier. Il s'agit de la même chose lorsque l'on parle de mémoire. Des traces peuvent être analysées, toutefois l'entièreté de l'identité du lieu ne peut être saisie en un seul moment. En plus d'un problème d'échelle, il y en a un de manque. Tout comme n'importe quelle mémoire, l'univers de *Bastion* est incomplet. Une grande partie de l'espace de jeu est en fait du vide. Même si une raison derrière cette prédominance est utilitaire<sup>23</sup>, il n'en reste pas moins que la représentation que se fait le joueur de cet univers relève de sa propre imagination.

Comme nous l'avons expliqué dans le premier chapitre, la mémoire et les ruines (et aussi selon Veyne l'histoire [[1971] 1996, p. 296]) doivent être complétées par les connaissances de celui qui les étudie. Quelles sont ces notions utilisées ? Pour Veyne, il y a premièrement la culture. Même en tant que « simple explorateur », la culture générale du joueur peut contribuer à la mise en contexte des différentes traces qu'il retrouvera dans les ruines (*ibid.*, p. 288). Dans le cas de *Bastion*, une certaine connaissance du colonialisme permet au joueur de mieux s'imaginer les différents événements prenant place entre l'arrivée des Caels sur le continent et la guerre avec les Uras, au-delà de ceux mentionnés

<sup>23</sup> Dans une interview, Greg Kasavin, un des concepteurs, parle du Vide comme moyen de montrer le ciel dans une perspective isométrique. *Qt3 Podcast: Greg Kasavin and Bastion*. 2011. En ligne. Présenté par Tom Chick. < <http://www.quartertothree.com/fp/2011/07/25/qt3-podcast-greg-kasavin-and-bastion/> >.

par Rucks (comme le chemin de fer de *Point Lemaign*). Le joueur est alors en mesure de se former une image plus claire (mais pas nécessairement vraie, ce qui importe peu lorsque l'on parle de construction de mémoire) d'un passé qui ne lui a jamais été présenté.

La seconde source de connaissance est le jeu lui-même. Les traces sont bien évidemment des bases de données historiques. Le joueur les utilise et extrapole selon ses analyses et ses connaissances externes, que ce soit durant le jeu ou ultérieurement. Cela ne va pas sans rappeler le « cycle magique » d'Arsenault et Perron, qui prend d'ailleurs en compte les connaissances antérieures du joueur : « As the gamer progresses through the game, he incorporates more and more of the game's elements into the Game'<sup>24</sup> and uses this knowledge to apprehend the forthcoming events and have a better view of what he can do » (2009, p. 125-126). Il en est de même pour l'aspect narratif du jeu, et donc la construction d'une identité et d'une mémoire du lieu. Par exemple, avec la présence d'un immense quai et d'épices venues d'une terre lointaine<sup>25</sup>, il peut facilement en arriver à la conclusion que Caelondia était une riche ville marchande aux airs vénitiens.

Lorsque le joueur montre à Rucks une poupée représentant le dieu de l'ordre et du chaos, il dit : « *Zulf doesn't touch the thing. Says the God of Commotion ain't no children's toy. The Ura feared the Gods. We turned them into toys, put them on our walls* » (Rucks après *Pyth Orchard*). Il s'agit de l'une des premières références aux tensions entre les deux peuples. C'est le fil directeur que nous avons mentionné plus tôt qui se dévoile peu à peu au joueur. Plus il progresse, plus il en apprend sur l'histoire colonisatrice de ce monde. Lors d'un deuxième passage, des traces, tel que les nombreuses têtes du dieu Pyth jonchant le Mur au tout début du jeu, vont alors avoir une tout autre signification (fig.9).

<sup>24</sup> Représente « l'image du jeu » : « This image of the game is the gamer's understanding of the game system » (2009, p. 125).

<sup>25</sup> The Melting Pot : « *A sealed jar of exotic ingredients from a distant land. Caelondia's ports were always full of trade ships hawking their wares. Is this all that remains of them now ?* »

[Illustration retirée]

**Fig. 9.** Des statues de Pyth qui adornent le Mur entourant Caelondia.

Ce ne sont plus que des traces d'un certain style architectural, mais aussi celles d'une tactique d'oppression. La construction d'une mémoire est en constante évolution et les informations obtenues changent l'identité d'un lieu visité antérieurement, que ce soit le Mur, ou l'univers du jeu en entier.

### 2.1.3.3) Bastion et la post-apocalypse

Au début de l'aventure, le joueur a une vision de Caelondia similaire à celle de Rucks, celui-ci dirigeant presque à lui seul le processus de création de mémoire. Mais plus les ruines dévoilent le passé, plus l'oppression de Zia et des Uras se fait sentir. Cela relève de cette capacité de l'apocalypse à faire ressortir la vérité cachée (l'oppression des Uras) et de plonger dans la noirceur les réseaux dominants, tel Caelondia. La post-apocalypse a une place importante qui influence la nature de la mémoire qui est construite. Observons certains des thèmes que nous avons soulevés dans le premier chapitre et notons comment ils s'inscrivent dans *Bastion*.

Nous commençons par un échec de l'utopie. Pour Caelondia, l'utopie c'est l'élimination des tensions avec les Uras. Ils ont pris comme décision de les enterrer vivants. La recherche d'un monde

sans conflits par des moyens violents est au cœur de plusieurs projets utopiques et des apocalypses en découlant. Si Rucks offre une faible défense de ce choix (peut-être si opposait-il ?), il semble aussi incapable de faire face aux raisons sous-jacentes des tensions : la principale étant l'arrivée des colons Caels. C'est la blessure originelle qui rouvre à répétition et fait ressortir tous les traumas accumulés ; la vérité qui se cache au cœur de ce monde et qui explose de manière violente avec la Calamité. Les ruines post-apocalyptiques poussent le passé colonialiste de Caelondia de l'avant et forcent Rucks, ainsi que le joueur, à y faire face.

Le dernier choix du jeu s'inscrit aussi dans cette confrontation et dans le concept de remise à zéro de l'apocalypse. Rappelons les deux options présentées: soit les personnages remontent dans le temps, avant la Calamité, et sans savoir si le cours du temps sera différent, soit ils utilisent le Bastion comme moyen de transport et évacuent le continent. La première option, présentée par Rucks, précède un éternel recommencement. C'est un refus d'accepter les erreurs du passé, et donc une condamnation à répéter les conditions qui ont mené à l'apocalypse. La seconde, mise de l'avant par Zia, est une acceptation de l'état des choses et une véritable chance de repartir à neuf. C'est la prise en charge du « Nouveau Monde » apporté par la Calamité.

#### 2.1.3.4) *Fallout 3* et le rétrofuturisme

L'une des différences principales quant à l'univers de *Fallout 3* par rapport à celui de *Bastion* est sa nature plus réaliste. Le jeu se déroule dans un monde similaire au nôtre, mais avec certaines divergences importantes : les technologies futuristes (rayons lasers, robots et intelligences artificielles avancées) et une esthétique rétrofuturiste dominante qui puisent dans la science-fiction d'après-guerre (fig.10).

[Illustration retirée]

**Fig. 10.** Les protectrons de *Fallout 3 / Tobor the Great* (Lee Sholem, 1954).  
Les fourmis géantes de *Fallout 3 / THEM!* (Gordon Douglas, 1954).

La construction d'une mémoire du lieu vient alors solliciter en grande partie les connaissances externes du joueur. Le premier champ de connaissance employé est celui de la culture américaine et de la ville de Washington. Quand le joueur sort de la Voûte 101, il peut voir au loin le *Washington Monument* (fig.11). Il est facile, pour celui qui connaît ce monument, de situer l'espace dans lequel l'action va se dérouler et d'avoir un certain nombre d'attentes quant aux autres lieux présents : le Capitole, la Maison-Blanche et le Pentagone pour en nommer quelques-uns. Le second champ est celui des véritables événements historiques auxquelles les représentations post-apocalyptiques font référence : Hiroshima et le 11 Septembre 2001. Ils influencent grandement l'image que le joueur se fait à la fois d'un désastre nucléaire et d'une attaque en sol américain. La forme que prend l'apocalypse dans cet univers est alors beaucoup plus claire que dans *Bastion*.

[Illustration retirée]

**Fig. 11.** Le *Washington Monument* et le Capitole au loin, vu de l'entrée de la Voûte 101.

Il s'agit alors déjà de lieux de mémoire avec une identité et un passé calqué sur notre monde (Edensor 2005, p. 127) que les autres éléments participant à la création de mémoire viendront modifier. Un exemple de cela est l'esthétique rétrofuturiste et les traces qui en découlent, comme les affiches, les vêtements et armes que l'on retrouve dans les ruines. Elles permettent de se faire une idée sur la culture qui existait avant l'apocalypse. Elle se forme à partir d'une nostalgie optimiste du passé, souvent celle primée par ceux qui dirigent la commercialisation de la mémoire :

Nostalgic themes produced often reinforce certain ideological assumptions about the past, constituting, for instance, idealised narrative and other representations of the rosy and active childhoods of yesteryear, the golden years of empire, previous eras blessed by virtuous moral standards and politeness, a picture-perfect rurality devoid of despoliation, or a time of graceful living and cultivated tastes (*ibid.*, p. 128).

Bien sûr, dans *Fallout 3*, le rétrofuturisme est utilisé à des fins critiques. L'optimisme constant envers l'Amérique et les technologies qui se poursuit dans cet univers bien au-delà des années 50 ne l'a

pas sauvé d'une guerre nucléaire avec ceux qui ne partageaient pas cette idéologie.

#### 2.1.3.5) *Fallout 3* et les temporalités

Une autre différence entre *Bastion* et *Fallout 3* est que l'apocalypse s'est produite bien avant le début du jeu. Les multiples lieux sont habités à la fois par une mémoire de leur identité avant l'apocalypse et par celle de leur identité après l'apocalypse. Les traces de ces époques se croisent et se touchent dans les décombres de ces endroits. La mémoire que le joueur se construit par rapport à ces espaces est en constante évolution, asynchrone et composée de « fragments de mémoires » (passé du lieu, présent du lieu et mémoire ludique du joueur). De bons exemples de ceci sont les nombreux monuments dans Washington. Pour certains d'entre eux, leur signification thématique se poursuit de l'autre côté de l'apocalypse.

[Illustration retirée]

**Fig. 12.** Le *Lincoln Memorial* vu de l'intérieur. La tête de la statue est manquante.

Prenons le *Lincoln Memorial* (fig.12). Une quête emmène le joueur à aider une bande d'esclaves en fuite à libérer ce monument de l'emprise d'un groupe d'esclavagistes qui s'en servent comme appât.

Nous avons donc différents « moments » dans l’histoire de ce lieu, chacun touchant au thème de l’esclavagisme. Il est clair que si les concepteurs voulaient avoir une quête concernant ce thème, ou s’ils en désiraient une prenant place dans cet endroit, ces deux volets (thème et lieu) sont presque indissociables. La mémoire associée au *Lincoln Memorial*, l’émancipation des esclaves, a survécu à l’apocalypse et est maintenant exploitée par différents groupes. Leurs actions viennent participer à la création d’une mémoire du lieu. Le joueur peut alors décider si ce monument devient un refuge ou une base esclavagiste, lui donnant ainsi une nouvelle identité.

#### 2.1.3.6) *Fallout 3* et la post-apocalypse

Au-delà des thèmes liés à des endroits précis, *Fallout 3*, et la série de manière générale, tourne autour de l’idée de répétition. Si dans *Bastion*, la finale nous laisse le choix entre un retour d’erreurs ou un mouvement vers le futur, ce jeu présente un monde où les hommes changent bien peu. En ce sens, l’univers entier de *Fallout* peut être vu comme un immense « traumascap » où l’apocalypse n’est que le début d’un nouveau cycle des mêmes erreurs. « *War, war never changes* ». Narrée par l’acteur Ron Perlman au début des jeux de la série, cette phrase semble plutôt signifier (et cela est appuyé par les thèmes explorés) que la guerre fait partie de la nature humaine, ce qui est une interprétation beaucoup plus cynique que celle que nous avons faite de la nature des répétitions traumatiques lors du premier chapitre. Cette vision vient influencer la conception et l’identité de l’espace ainsi que la construction de la mémoire du lieu.

L’apocalypse nucléaire de cet univers est le résultat d’une guerre idéologique entre les États-Unis et la Chine, entre le capitalisme et le communisme. Une guerre causée par la poursuite de deux idéologies utopiques opposées. Le nouveau monde issu de ce conflit n’est cependant pas très différent du précédent. Deux groupes s’affrontent pour le contrôle des restes de la capitale : *L’Enclave*, qui se



considère comme étant le successeur légitime du gouvernement américain, et la *Brotherhood of Steel*, qui veut utiliser la technologie de l'ancien monde afin d'améliorer la vie des habitants du *Capital Wasteland*. Ces deux entités ont des liens forts avec le monde pré-apocalyptique, l'une par idéologie politique (et de pureté humaine) et l'autre par idéal technologique (semblable au rétrofuturisme). Même si le jeu semble plus sympathique à la cause de la confrérie, il n'en reste pas moins que l'*Enclave* et la *Brotherhood of Steel* représentent deux facettes idéologiques de cette Amérique pré-apocalyptique qui ont mené à sa destruction. La mémoire du monde que ces groupes habitent hante l'espace et forme une bonne partie de leur identité, ce qui en retour forme celle de l'espace exploré par le joueur et la mémoire qu'il construira de ce lieu.

## **2.2) L'espace dans le jeu vidéo comme ensemble de signes**

Dans cette deuxième section de ce chapitre, nous analyserons l'espace ruiné vidéoludique en tant qu'ensemble de signes créant une identité et une mémoire. Pour ce faire, nous ferons une comparaison entre le jeu vidéo et un autre objet dont la lecture repose sur des signes visuels, la carte. Ils sont, pour commencer, tout deux des fenêtres vers des réalités autres : « And this, essentially is what maps give us, reality, a reality that exceeds our vision, our reach, the span of our days, a reality we achieve no other way » (Wood 1992, p. 4). Tout comme l'annonce l'aphorisme d'Alfred Korzybski, « une carte n'est pas le territoire ». Elle en représente une vision, une approximation limitée, un fragment. Il y a également des cartes d'espaces vidéoludiques à l'intérieur de certains jeux, qu'elles soient diégétiques ou non. Elles servent, comme le décrit Aarseth, de supplément 2D à la représentation de monde 3D complexes (2000, p. 157). Par exemple, dans *Fallout 3*, le joueur a accès à une carte, aussi peu détaillée soit-elle, de ses alentours. Elle permet au joueur, dès les premiers moments du jeu, de se situer dans l'univers virtuel qui dépasse son champ de vision. Elle fait, dans ce cas, partie de la diégèse, car elle est accessible par un petit ordinateur portable, le *Pip-Boy*, sur le bras de l'avatar (fig.13).

[Illustration retirée]

**Fig. 13.** La carte du monde dans *Fallout 3*, telle que vue dans le jeu.

La carte, tout comme le jeu vidéo, est aussi une production culturelle :

It is a cultural artifact, a cumulation of choices made among choices every one of which reveals a value: not the world, but a slice of a piece of the world; not nature but a slant on it; not innocent, but loaded with intentions and purposes; not directly, but through a glass; not straight, but mediated by words and other signs; not, in a word, as it is, but in... *code* (Wood 1992, p. 108).

Lorsque Wood parle de code, il fait évidemment référence aux signes composés de signifiants et de signifiés. Dans le cas des jeux vidéo, on pourrait aussi étudier le code informatique, celui qui les fait fonctionner. N'ayant ni l'accès ni les connaissances nécessaires afin de faire une analyse appropriée du second, nous nous concentrerons dans ce travail sur le premier type, le code sémiotique. Nous y reviendrons d'ailleurs en section 2.2.2, « La ruine et le mythe ».

Nous analyserons dans les deux sous-sections suivantes l'espace vidéoludique comme série de choix et de restrictions de représentation, et par la suite comme ensemble de signes pouvant évoquer une identité et construire une mémoire du lieu.

### 2.2.1) Les cartes (et le territoire) vidéoludiques

La carte et le jeu ont une autre similitude qu'ils partagent avec le cinéma, la peinture et bien des productions humaines : ils ne sont pas neutres. Wood écrit : « No longer confused with the world, maps are suddenly capacitated as powerful ways of making statements about the world » (Wood 1992., p. 2). Ils sont le résultat d'une série de choix fait dans un but précis, avec un certain intérêt (*ibid.*, p. 19). Ce que la carte figure n'est pas le territoire, mais plutôt une vision particulière de celui-ci : « This is the very point of the map, to present us not with the world we can *see*, but to point *toward* a world we might *know* » (*ibid.*, p. 12).

[Illustration retirée]

**Fig. 14.** Une version simplifiée de la carte de *Fallout 3* superposée sur une carte de la vraie ville de Washington D.C. prise sur *Google Maps*.

Prenons en exemple *Fallout 3*. L'espace vidéoludique de ce jeu ne représente pas le territoire réel de Washington D.C., *Fallout 3* n'est pas une image fidèle de la ville, mais une vision post-apocalyptique d'une version alternative qui peut être explorée par l'espace ou une carte de ce dernier. Il n'en reste pas moins que les deux cartes superposées ci-dessus font référence au même espace, ou

plutôt à la même idée : la ville de Washington D.C. (fig.14)<sup>26</sup>. Bien que leurs utilisations peuvent être similaire (comme se retrouver dans l'espace), l'intérêt des deux « cartes » est cependant distinct. Celle de Google cherche à représenter la ville telle qu'elle est à la prise des images. Celle de *Fallout 3*, mais surtout l'espace représenté, servent d'avatar de la culture américaine et de l'échec d'une utopie. Dans les deux cas, elles sont des suites de choix sur ce que l'on figure.

### 2.2.1.1) L'effacement de l'auteur

Si les cartes semblent être pour plusieurs des objets neutres et sans intérêts préconçus, c'est que l'auteur disparaît derrière eux. Tout comme l'historien et l'histoire, on les voudrait purement objectifs, mais l'objectivité a ses limites (Veyne [1971] 1996, p. 210). Le jeu vidéo n'a pas cette prétention d'objectivité. Malgré cela, le processus derrière l'effacement de l'auteur peut être présent, menant quelques fois à l'idée fausse que les univers de jeu sont le résultat de choix « purs » n'ayant aucune charge sociale ou politique<sup>27</sup>. Wood écrit au sujet de la puissance des cartes :

It is because the map is powerful precisely to the extent that this author ... *disappears*, for it is only to the extent that this author *escapes notice* that the real world the map struggles to bring into being is enabled to materialize. [...] [I]n plain view, it is hard to overlook him, hard to see around her, [...] it is seen as no more than a *version* of the world, as a *story* about it, as a *fiction* [...] As author — and interest — become marginalized (or done away with altogether), the represented world is enabled to ... *fill our vision* (1992, p. 70).

Contrairement à, par exemple, une carte routière, le jeu vidéo est de toute évidence une fiction. Même une œuvre basée sur un lieu réel, tel que *L.A. Noire* (Team Bondi 2011) avec Los Angeles, est bien comprise comme telle, que l'auteur soit visible ou non. Mais comme pour une carte, si l'intérêt de

<sup>26</sup> Ce montage de cartes fut pris sur un wikia du jeu : < [http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout\\_3\\_map](http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_3_map) >.

<sup>27</sup> Ce qui mène au choix d'exclure le mariage gai dans un jeu afin de « ne pas faire de message social », ce qui est en soit un choix et un message social : < <http://time.com/91308/nintendo-gay-marriage-ban-tomodachi-life/> >.

l'auteur est trop évident il peut cacher l'objet, le rendre suspect ou prévisible. L'auteur tente alors de disparaître derrière le monde qu'il a créé ou qu'il essaie de représenter (Wood 1992, p. 76). C'est ce que Barthes appelle la « naturalisation de la culture » ([1957] 1970, p. 201). Les choix ne sont pas lus comme tels, mais plutôt en tant que simple figuration de la nature. Nous verrons plus en détail dans la prochaine sous-section comment ce processus s'opère.

Certains éléments du médium vidéoludique sont plus susceptibles que d'autres de faciliter cet effacement. L'un d'eux est la nature procédurale des jeux et de leur écriture. Janet Murray la définit ainsi :

Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor's involvement, that is, the conditions under which things will happen in response to the participant's actions. It means establishing properties of the objects and potential objects in the virtual world and the formulas for how they will relate to one another. The procedural author creates not just a set for scenes but a world of narrative possibilities (1997, p. 152).

Dans ce cas, l'auteur<sup>28</sup> n'a pas que la possibilité de disparaître derrière son texte, comme ce serait le cas avec une carte et sa légende, mais aussi derrière son processus de distribution procédurale. Il y a alors deux niveaux d'éloignement avec le lecteur : le texte et le système. L'auteur et ses intérêts disparaissent et le joueur se retrouve devant l'illusion d'un monde fictif « naturel ». Pas naturel car il vient de la nature, mais parce qu'il « va de soi ». Il faut cependant prendre en compte les limites de la simulation. Aucun espace vidéoludique n'est infini. *Bastion* et *Journey* établissent leurs limites grâce à leurs diégèses (le vide qui entoure l'espace de jeu et le vent qui repousse le joueur), mais *Fallout 3* met tout simplement un mur invisible et un message disant que le joueur ne peut aller plus loin. Bien sûr, il

---

<sup>28</sup> On parle ici de l'auteur implicite du jeu vidéo et non d'une personne unique réel.

s'agit encore là d'un choix qui « va de soi ». L'espace représenté ne peut être infini et il est donc limité. Celui qui lit une carte n'est pas non plus étonné de la voir s'arrêter. Ces limites, ainsi que tout ce qui se trouve à l'intérieur d'elles, sont le produit de choix fait dans le cadre de certaines restrictions, et servent un certain intérêt.

### 2.2.1.2) Limite de la représentation

La nécessité de ces limites de représentations est soulevée par Aarseth lorsqu'il écrit :

I will posit spatial representation in computer games as a reductive operation leading to a representation of space that is not in itself spatial, but symbolic<sup>29</sup> and rule-based. The nature of space is not revealed in this operation, and the resulting product, while fabricating a spatial representation, in fact uses the reductions as a means to achieve the object of gameplay, since the difference between the spatial representation and real space is what makes gameplay by automatic rules possible (2000, p. 163).

C'est dans cette différence entre espaces réels et vidéoludiques que la jouabilité peut émerger, tout comme la différence entre le territoire et la carte permet à cette dernière d'être lisible. En plus des contraintes liées aux mécaniques de jeu, celles liées aux technologies poussent aussi les concepteurs à faire certains choix. Les jeux vidéo ont toujours pu représenter des mondes immenses malgré les restrictions technologiques de leur époque (fig.15).

Ils ne présente qu'une infime partie d'un univers fictif qu'ils ne pourraient entièrement recréer en plein détail. Ces limites ne sont pas nécessairement interrogées, surtout si elles rendent possible la jouabilité. On peut très bien jouer à *Super Mario 64* sans se demander où sont les toilettes et les chambres à coucher dans le château de la princesse.

---

<sup>29</sup> Notons que nous traduirons le terme « symbolic » utilisé par Aarseth par « composé de signes », question de ne pas créer de confusion avec le terme « symbole » que nous introduirons sous peu.

[Illustration retirée]

**Fig. 15.** Les cartes du monde de deux jeux de rôles : *Ultima I* (1981) et *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011).

Tout ce que l'on retrouve dans l'espace vidéoludique est, comme pour une carte ou tout autres productions humaines, le résultat de choix fait par le concepteur. Que décide-t-il d'inclure ? « "Birds and bees? The mapmakers weren't *interested* in those things." Exactly. So what did they map? What they *were* interested in » (Wood 1992, p. 72). Selon le jeu (la technologie, son histoire, son genre, sa jouabilité, etc.), il va insérer ou ignorer certains détails. C'est là que l'on retrouve l'intérêt servi par le jeu. Si l'un de ceux-ci est de créer un jeu de tir à la troisième personne avec des mécaniques de couverture (*Gears of War*, Epic Games, 2006), le concepteur inclura dans l'espace des objets derrière lesquels le joueur pourra se placer. S'il veut construire un univers critiquant le colonialisme (*Bastion*), il y inscrira des traces d'un passé colonialiste et de ces effets néfastes sur le présent.

### 2.2.2) La ruine et le mythe

Dans les trois jeux de notre corpus, les concepteurs ont décidé de représenter des ruines pour différentes raisons. Pour revenir au sujet principal de notre chapitre, posons-nous la question suivante : si la ruine est un espace composé d'ensembles de signes, comment peuvent-ils contribuer à la création d'une mémoire du lieu ? Commençons tout d'abord en précisant les types de signes utilisés dans la construction des ruines.

Dans *Elements of Logic*, Charles Sanders Peirce en identifie trois types : icone, indice et symbole. Le premier, l'icone, réfère à un signe qui a une ressemblance à son objet, telle l'image d'un arbre qui ressemble à un arbre. Le second, l'indice, est affecté par l'objet qu'il représente ; il en porte les traces ou en est lui-même une. L'empreinte d'une patte de chien dans la neige est un signe indiciel du chien. Ceci implique aussi que l'indice a aussi certains liens iconiques avec son objet. Le dernier type est le symbole. Il réfère à son objet en vertu de liens arbitraires et de lois conventionnelles. Les mots, par exemple, représentent les choses selon des règles suivies par un groupe.

[Illustration retirée]

**Fig. 16.** Le Washington Monument de *Fallout 3* vu de plus près.

Mais comment la ruine est-elle représentée dans notre corpus ? Elle est, prise dans son ensemble le plus large, un indice de l'événement qui mena à sa création. Dans le jeu vidéo, elle est aussi un icone représentant l'objet réel, ou l'idée, de la ruine. Elle est elle-même composée de multitudes de signes servant à signifier ce qu'elle est. Des murs qui tombent en morceaux, des petits lacs formés par des tuyaux fuyants et des cratères irradiés sont tous des signes indiciels pouvant être interprétés comme faisant partie d'une ruine post-apocalyptique. La ruine du *Washington Monument* dans *Fallout 3* est à la fois indice d'un désastre (la nature duquel demande la lecture d'autres signes), mais aussi icone faisant référence au véritable monument (fig.16).



Il faut cependant être capable d'interpréter les signes. Wood développe sur l'encodage et le décodage dans le contexte des cartes, ce qui s'applique aussi au jeu vidéo :

Those they don't recognize they puzzle out through context, or simply skip, or ask somebody to explain. A few texts come with glossaries, though like map legends these are rarely consulted and readily dispensed with. But this familiarity with signs *on the part of the reader* never becomes a property of the mark; even the most obvious, transparent sign remains opaque to those unfamiliar with the code. It is not, then, that maps don't need to be *decoded*; but that they are by and large *encoded* in signs as readily interpreted by most map readers as the simple prose into which the marks are translated on the legends themselves (Wood 1992, p. 98).

[Illustration retirée]

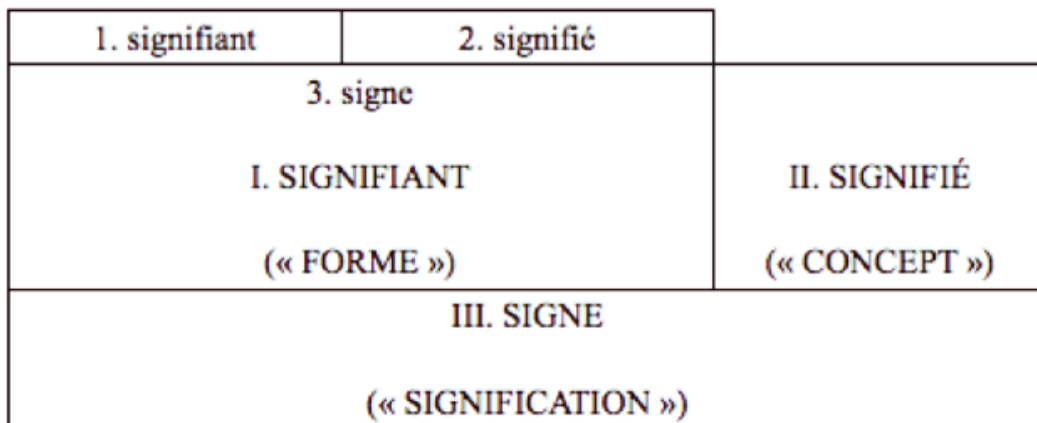
**Fig. 17.** L'environnement de *Dwarf Fortress* n'est pas le plus facile à décoder pour un joueur novice.

Les jeux de notre corpus sont encodés (du point de vue sémiotique et non programmation) de manière à être décodés facilement (sauf exception de certains éléments de *Journey* sur lesquels nous reviendrons). Les limites technologiques ont une influence sur cette facilité d'encodage. Les trois jeux que nous analysons sont assez récents, mais il est clair qu'un joueur aura plus d'aise à identifier un arbre s'il ressemble à un arbre et non s'il est représenté par une flèche, comme c'est le cas avec *Dwarf Fortress* (Tarn Adams, 2006) (fig.17).

De manière encore plus générale, l'espace vidéoludique dans son ensemble doit être décodé afin d'être vu et vécu comme espace. Aarseth écrit : « "Cyberspace" and other such phenomena (e.g. computer games) are constituted of signs and are therefore already dependent on our bodily experience in, and of, real space to be "hallucinated" as space » (2000, p. 162). Encore une fois, les connaissances extérieures vont avoir une grande influence sur la lecture de l'espace. Maintenant que nous avons une idée des signes présents dans l'espace vidéoludique et dans la ruine, analysons comment, et de quoi, ils nous parlent.

### 2.2.2.1) Le mythe

Nous utiliserons pour ce faire le concept de mythe établi par Barthes dans *Mythologies* (1957). Il le caractérise comme étant une forme de discours qui est mieux définie par son intention que par son sens littéral. Un système sémiotique où la première relation signifiant/signifié<sup>30</sup> est appropriée par une seconde. Pour citer Barthes : « [...] c'est une inflexion » ([1957] 1970, p. 202).



**Fig. 18.** Un graphique résumant le concept de mythe.

<sup>30</sup> La relation signifiant/signifié est composée d'un signe, le signifiant, et l'objet auquel il fait référence, le signifié. C'est, par exemple, l'image d'un chat (signifiant) qui fait référence à l'animal « chat » (signifié). Un signifiant peut avoir plusieurs signifiés et vice-versa.

Le meilleur moyen d'expliquer le mythe est par un exemple : une carte de l'empire Romain en 337<sup>31</sup> est montrée à un jeune romain. Nous commençons avec une relation de premier niveau (celle représentée par « 1, 2 et 3 » dans la figure précédente) (fig.18). Le signifiant est la carte elle-même. Le signifié est le territoire qu'elle représente. Le signe, dans son ensemble, est une carte de l'empire Romain en 337. Nous pouvons ensuite passer à la relation de second niveau (représentée par « I, II et III »), c'est-à-dire le mythe. La forme présentée est la carte de l'empire Romain en 337. Le concept véhiculé est l'étendu de l'empire. La signification du mythe est alors : « L'empire Romain est puissant car il contrôle tout ce territoire ». La disposition de celui qui reçoit le mythe importe aussi pour beaucoup. Le jeune romain de notre exemple sera plus ouvert à la signification que nous avons avancée. Un ennemi de l'empire verra dans cette carte l'agressivité et la cupidité de l'empire, ce qui est en soi un autre mythe possible.

Si nous employons ce concept, c'est qu'il permet aussi de lire l'espace « symbolique » (au sens utilisé par Aarseth) du jeu vidéo : « Voilà pourquoi la sémiologie est fondée à traiter de la même façon l'écriture et l'image : ce qu'elle retient d'elles, c'est qu'elles sont toutes deux des *signes*, elles arrivent au seuil du mythe, douées de la même fonction signifiante [...] » (Barthes [1957] 1970, p.188). Nous pouvons alors étudier l'espace vidéoludique post-apocalyptique comme vecteur d'identité et de mémoire fondé sur les signes qui le compose. Afin de comprendre comment le mythe est lu, il est utile de revenir sur l'effacement de l'auteur dont nous parlions dans la sous-section précédente.

Wood, alors qu'il déconstruit l'apparente neutralité de la carte, écrit :

Insidiously, this myth is not required to declare itself in language.  
This is its power. At the moment of reception, it evaporates. The  
legend is only a legend after all. One sees only its neutrality, its

<sup>31</sup> L'empire Romain était au sommet de son expansion après les différentes victoires de l'empereur Constantine sur ses rivaux. Voici une carte de l'empire après sa mort en 337 :

< <http://www.roman-empire.net/maps/empire/extent/constantine.html> >.

innocence. *What else could it be? It is after all a highway map!* Indeed. *And so it is.* It is precisely this ambiguity that enables myth to work without being seen [...] (Wood 1992, p. 104).

Le mythe donne d'autres significations au langage avec lequel le joueur interagit, que ce soit un texte, un signe sur une carte, ou une trace retrouvée dans un paysage post-apocalyptique. Il ne se présente jamais au lecteur, mais influence tout de même sa perception du texte. Nous utiliserons deux courts exemples afin de démontrer comment le mythe participe à la création d'une mémoire du lieu.

#### 2.2.2.2) Le mythe et *Bastion*

[Illustration retirée]

**Fig. 19.** La carte de Caelondia telle que vue dans le jeu.

Il ne s'agit pas ici d'une ruine à proprement parler, mais plutôt d'une trace du passé : une carte du territoire de Caelondia et de ses alentours (fig.19). Elle est utilisée dans le jeu comme menu servant à sélectionner les différents tableaux. Le premier niveau sémiotique est simple à comprendre. Le signifiant est la carte, et le signifié est le territoire qu'elle représente.

Le second peut cependant être beaucoup plus insidieux. Le signifiant est la carte de Caelondia, mais que nous dit-elle au-delà de cela ? La naturalisation de la culture cache très bien l'intérêt diégétique (celui ludique étant d'être un menu) derrière la carte. Il faut se rappeler qu'elles sont souvent

des outils du pouvoir colonialiste (Huggan 1989, p. 116), utilisé afin d'imposer une certaine vision du monde sur les groupes colonisés. Les cartes ne sont pas objectives, elles servent un intérêt. Il en va de même pour celle dans *Bastion*.

[Illustration retirée]

**Fig. 20.** La carte de Caelondia et de ses environs vue dans son ensemble.

C'est un détail qui peut paraître anodin, mais les tunnels Uras, dans lesquels ces derniers vivent, ne sont nullement présents sur la carte complète du territoire de Caelondia (fig.20). Voilà le signifié de cette carte de Caelondia et de ses alentours : les Uras, leur style de vie et leur culture n'ont pas leur place sur ce territoire. C'est si subtil que l'on pourrait croire qu'il n'affecte en rien la construction de la mémoire du lieu, mais, encore une fois, d'autres signes (que nous avons observés au long du chapitre) viennent appuyer cette signification. Toutes les traces liées aux Uras ne font que souligner leur effacement par Caelondia. Même Rucks, qui est en quelque sorte l'avatar à la fois de l'auteur implicite et de la cité, disparaît derrière ses propos, ceux-ci n'étant vus que comme le discours d'un historien, alors qu'il est un raconteur hautement subjectif. Il s'agit d'un des pouvoirs du mythe : « [il] ne nie pas les choses, sa fonction est au contraire d'en parler ; simplement, il les purifie, les innocente, les fonde

en nature et en éternité, il leur donne une clarté qui n'est pas celle de l'explication, mais celle du constat [...] » (Barthes [1957] 1970, p. 217). Cette illusion d'objectivité est brisée vers la fin du jeu quand le Kid, et le joueur, font peu à peu face à la vision et à l'histoire du groupe marginalisé. Des signes, comme le dessin d'un enfant Ura (fig.6), viennent modifier l'identité du lieu en travaillant contre la lecture considérée comme historique durant la majorité du jeu. La mémoire créée est mise en doute et démantelée afin de mieux être reconstruite.

### 2.2.2.3) Le mythe et *Journey*

[Illustration retirée]

**Fig. 21.** Une salle remplie de symboles dans *Journey*.

Le mythe dans *Journey* fonctionne d'une manière un peu différente, mais très appropriée à la ruine. Les symboles que l'on retrouve dans le jeu (sur les murs, tapisserie, etc.) ne semblent faire référence à rien, ou du moins, à rien que le joueur ne puisse déchiffrer (fig.21). Il s'agit d'un code qui ne peut être décodé. La loi reliant les signes à leur objet n'est pas connue. Mais tout comme la ruine « qui désigne en creux la présence d'une absence » (Habib 2011, p. 36), l'apparente absence d'un signifié pour les symboles désigne la présence de quelque chose qui manque à l'appel : un langage.

En fait, il existe peut-être, mais il n'est pas facilement accessible parce que tout ce qui l'entoure a

disparu. Comme l'explique Barthes, le mythe travaille très bien avec ce type de situation : « C'est ce qui se passe lorsque le sens commun mythifie le surréalisme, par exemple : même l'absence de motivation<sup>32</sup> n'embarrasse pas le mythe ; car cette absence elle-même sera suffisamment objectivée pour devenir lisible : et finalement, l'absence de motivation deviendra motivation seconde, le mythe sera rétabli » ([1957] 1970, p. 199-200). Les joueurs communiquent par ces bribes de langage oublié, les liant à ces ruines dans le désert qui, elles aussi, font référence à bien peu, si ce n'est qu'à leur passé dont on ne connaît rien. C'est ainsi que la mémoire de *Journey* se construit ; d'une part, une mémoire ludique liée à une interaction avec divers joueurs, et de l'autre, une mémoire narrative basée, comme pour toute ruine, sur la présence de quelque chose qui n'est plus là. Dans ce cas, c'est au joueur de prendre le peu de fragments qu'il a et d'en faire ses propres interprétations.

---

<sup>32</sup> Bien que Barthes parle ici de motivation du discours (ce que Wood appelle l'intérêt), le même processus se produit lorsque l'on parle plutôt de la signification d'un discours. L'absence de signification d'un discours surréaliste deviendra la signification seconde.

## Chapitre 3

# Création d'émotions

Dans ce chapitre, nous analyserons la ruine vidéoludique post-apocalyptique en tant que créatrice d'émotions. Nous ferons référence au processus par lequel cet espace et ses représentations arrivent à provoquer certaines réactions émotives particulières chez le joueur.

De définir ce qu'est une émotion peut sembler bien simple, mais Perron précise : « [...] I will simply state that one must not forget that emotions involve many elements, from bodily changes to perceptions and thoughts, from dispositions to experience them to behaviour in reaction of them » (2005, p. 1). Il nous faut, avant de poursuivre, souligner l'importance de certaines de ces composantes. Nous utiliserons une approche cognitive, car elle est similaire à celle employée dans notre analyse de la construction de mémoire dans les ruines et à celle même des jeux vidéo avec sa structure centrée autour d'événements, d'agents et d'objets. Perron écrit : « From a cognitivist perspective, cognition and emotions work together. Emotions are determined, as it was just noted, by the interaction between a given situation and an individual. They will differ according to the ways the situational meanings might be assessed » (*ibid.*, p. 4).

Dans la formation d'émotions, il y a premièrement une phase d'évaluation. Différents facteurs entrent en jeu : 1) Si une situation va dans le même sens que les buts d'une personne, ou si au contraire elle travaille contre, l'émotion sera vécue de manière positive ou négative.

2) La probabilité d'un événement fait la différence entre, par exemple, la joie (événement connu) ou l'espoir (événement incertain).



3) Le fait qu'une personne s'attende ou non à un événement peut provoquer de la surprise.

4) Que la personne veuille se retrouver dans une situation considérée comme plaisante ou en éviter une déplaisante ; et

5) Finalement, le potentiel de contrôle. C'est de savoir si une personne peut influencer la situation de quelques manières (Perron 2005 p. 4-5).

Il y a deuxièmement une phase active : « Emotional action tendencies are felt as impulses and urges to act in one way or another until an emotional episode is closed due to a change of situation. They therefore assign precedence to the control of action and the information processing that goes with it (what Frijda calls *control precedence*) » (*ibid.*, p. 5). La peur est un excellent exemple d'émotion poussant à l'action. Si, dans une allée sombre, on voit quelque chose qui nous effraie, nous avons le réflexe de partir. Dans le jeu vidéo d'horreur, tel *Resident Evil* (Capcom, 1996), le joueur peut tenter de fuir une situation terrifiante avec son avatar. Mais s'il veut progresser, il n'aura souvent pas le choix de combattre. Après l'action, le processus d'évaluation recommence avec les nouvelles données. Nous pouvons illustrer ceci en nous référant au « cycle magique » d'Arsenault et Perron dont nous parlions dans le deuxième chapitre. Chaque réaction peut modifier la situation et ainsi changer l'évaluation qui sera faite par la suite, créant alors un cycle se répétant aussi souvent que nécessaire. Si le cycle d'accumulation de données permettait la création d'une image du jeu, celui d'évaluation/réaction peut intensifier ou altérer les émotions ressenties, ou en susciter de nouvelles.

La dernière notion importante que nous lions à ce processus est l'intérêt :

Interest is based on concerns and on the situational meaning structure of the characters' action in the fictional world. It displays a "strong control precedence" that refers to the fascination, enthrallment, tension and absorption. For those reasons, it exhorts

the viewer to pay attention to detail, to investigate the plot for clues, to learn more about the story, and to anticipate what will happen next (Perron 2005, p. 6).

Comme nous venons de le voir, au cinéma, l'interaction avec l'objet provoquant l'émotion est limitée. C'est pourquoi selon Tan — et Perron le réitère — l'intérêt est un mécanisme émotionnel central. Il l'est, car il s'agit d'une participation active du spectateur alors qu'il tente de « jouer le jeu » et de résoudre l'énigme avec les éléments qu'il a à sa disposition. Perron continue : « Interest as emotion is, of course, as significant in story-driven games. And, given that action tendencies are not virtual, it takes things a step further (even if it is enacted in a *virtual* gameworld) » (*ibid.*). Que le joueur soit intéressé à la narration préétablie ou qu'il décide de s'en construire une (la narration émergente), c'est son intérêt qui ouvre la porte à la création d'émotions par le jeu. Si ce type d'interaction avec l'œuvre cinématographique ou vidéoludique est possible, c'est aussi que dans la salle de cinéma et le salon où l'on joue à *Resident Evil*, aucun des dangers n'est réel.

Précisons, avant de poursuivre, la différence entre un sentiment et une émotion. Aaron Ben Ze'ev les définit ainsi :

Generally speaking, whereas emotions are a response to temporary situations, sentiments respond to situations of long duration. Temporary situations generate strong emotions which help us to mobilize our resources quickly and hence cope with them successfully. When the situations are of long duration, short-term, intense emotions are not suitable responses; different responses are required. Such responses can be either responses that are not affective at all or affective responses that are not emotional, such as sentiments (2001, p. 86).

Il y a aussi des différences entre ces deux concepts en ce qui a trait au cycle d'évaluation/réaction. Les causes sont les mêmes : des réactions centrées sur des événements, des agents et des objets. Le sentiment dure cependant plus longtemps et n'est alors pas continuellement réévalué, mais modifie la disposition d'une personne envers certaines émotions. Prenons l'exemple de l'amour. Comme émotion, elle peut être le résultat d'une première rencontre avec une personne particulière (communément appelé un coup de foudre). À partir de ce moment, un sentiment d'amour peut naître, ce qui durera plus longtemps et créera une disposition à ressentir l'émotion d'amour envers la personne, ainsi qu'une attitude générale positive à son égard. La réévaluation du sentiment n'est pas faite à la même fréquence qu'avec un épisode émotif. Une situation doit avoir un impact assez grand sur notre disposition envers l'objet du sentiment afin de changer ce dernier. Dans le cas de l'amour, il pourrait s'agir d'une trahison résultant en un changement du sentiment ressenti en haine. La question des sentiments nous sera utile pour la suite de nos analyses sur les ruines. Certaines situations vont mener vers des réactions émotives immédiates et de courte durée. D'autres, tel l'exploration des ruines sur une longue période, vont plutôt susciter divers sentiments, telle la peur, qui affecteront les réactions émotives subséquentes.

Une autre différence qu'il nous faut expliquer est celle entre susciter et évoquer des émotions ou sentiments. La première est liée au présent. C'est l'acte de faire naître une émotion en réaction aux éléments que l'on retrouve au cours de l'exploration. C'est la peur lorsqu'un mur s'effondre ou la joie alors que le joueur détruit un des robots patrouillant dans les ruines de *Fallout 3*. L'évocation est plutôt l'acte de rappeler, ou de ressortir du passé, une émotion ou un sentiment. Elle fonctionne de manière très similaire à la construction d'une mémoire à partir des traces d'événements : un trou dans un mur de la grosseur d'un poing peut rappeler la colère d'une personne et une affiche propagandiste retrouvée dans *Fallout 3* peut évoquer le sentiment d'optimisme américain des années 50. Dans les deux cas, ce

n'est pas la personne qui observe ces objets qui réagit de manière émotive. Il ne fait que constater la présence de traces de ces émotions ou sentiments. Tout comme la « hantise sensori-motrice » qui dirigeait les mouvements de celui qui explore une ruine, une « hantise émotive » peut, comme un sentiment, changer la disposition de la personne affectée envers d'autres événements, agents ou objets.

### **3.1) Émotions et ruines**

Nous nous concentrerons, dans cette première section du chapitre, sur l'évolution des représentations des ruines : du romantisme avec les ruines « classiques » jusqu'aux ruines industrielles et post-apocalyptiques.

Le premier rapport aux ruines que nous étudierons est le romantisme. Mouvement culturel apparu vers la fin du 18e siècle, il s'agissait, de sa définition la plus simple, d'une volonté d'exprimer par l'art ses émotions, utilisant le langage des rêves et du fantastique et « [...] put an emphasis on the feeling of infinity, mysticism and the expression of irrationality » (Rosenthal 2008, p. 7). Edensor écrit sur les origines de ce courant : « The rise of industrialism and the rapid social change which it brought produced an intensified nostalgia for the past, and signs that revealed it became revered. Accordingly, ruins could be saturated with a host of imaginary romantic associations that testified to a bucolic past populated by charming characters » (2005, p. 12-13). La ruine, sous l'œil des romantiques, devient une fenêtre sur un passé idéalisé. Elle est alors un vecteur de nostalgie et d'admiration envers les grands empires, civilisations et seigneurs disparues (Romains, Égyptiens, etc.). Sous cette vision, les restes des monuments marquent la permanence de la mémoire de ceux qui les ont construits. Notons bien que cela est vrai à la fois pour les ruines en tant que telles et les diverses représentations qu'elles inspirent.

### 3.1.1) Le romantisme et le pittoresque

Précisons encore plus notre analyse en nous attardant à un style particulier du romantisme, soit le pittoresque. Edensor souligne d'ailleurs sa dominance en ce qui a trait aux écrits sur les ruines :

Highly aesthetic 'picturesque'<sup>33</sup> representations derived from romantic perspectives have dominated writing on ruins, but rather than industrial ruins, these accounts have typically focused on classical or archaic ruins, crumbling medieval townships and castles, decrepit stately homes and the 'fake' ruins erected on eighteenth-century estates, and rural tumbletown cottages and farmsteads (2005, p. 10-11).

Au-delà des écrits, le pittoresque est aussi présent dans une multitude d'autres formes d'expression, que ce soit la peinture, le jardinage ou l'architecture. John Murray nous en donne une définition plus étoffée :

Theorists of the eighteenth century introduced the picturesque as an extra aesthetic category to those of the sublime and the beautiful [...]. From the 1770s onward, the picturesque eye learns to appreciate that which is "shaggy," "irregular," "tufted," "rugged," "interesting," "fring'd," "rough," "varied." [...] [It is] the "art of landscape" and it can be found in poetry, painting [...], landscape gardening, novels, and even in architecture, for there is a strong interest in ruins. [...] [T]he fondness for the neglected landscape, the overgrown and ruinous, and the value accorded [to] the past can be viewed in terms of a specific class ideology, all these features being associated with old wealth rather than with the estates of the nouveaux riches (2004, p. 874-875).

L'idée de « construire des ruines » est probablement la plus pertinente quant à notre étude. La ruine vidéoludique est elle aussi une fabrication où l'on simule les effets du temps ou de forces destructrices. En ce qui concerne les architectures ruiniformes de la fin du 18e siècle, Robinson en

---

<sup>33</sup> Il s'agit du terme anglais pour pittoresque.

décrit leurs attraits ainsi :

Dissatisfaction with a compositional mode that seeks seamless control over all constituent elements underlies the picturesque attitude. Mixture is employed to interrupt such an emerging domination and is one of two characteristics of the Picturesque presented here. The second characteristic is the use of less power than is available to compose the parts in an arrangement that does not press for a conclusion (Robinson 1991, p. xi).

Le pittoresque est la recherche du contraste. Nous pouvons le voir dans *Newark Castle, Nottingham* de Thomas Hearne (fig.22). La nature reprend le dessus sur les restes d'un vieux château. C'est la nature brisée par l'humain (et vice-versa), et le lieu brisé par le temps. C'est aussi, mais cela est bien moins utile pour nous dans le contexte du jeu vidéo, de « vivre sous ses moyens ». On voit bien pourquoi la ruine est alors l'espace exemplaire de cette esthétique.

[Illustration retirée]

**Fig. 22.** Thomas Hearne (1744-1817) : *Newark Castle, Nottingham*, n.d..

Ce qu'il est important de retenir, c'est que cette approche présente la ruine sous les traits d'une combinaison entre l'architectural et le naturel. C'est ce qu'elle est à cette époque ; le résultat du cours normal du temps. C'est la vision romantique de l'homme qui laisse une trace qui est elle-même lentement reprise par la nature.

### 3.1.2) Le sublime

Afin de parler des émotions suscitées par les œuvres pittoresques, nous nous pencherons sur un concept souvent lié à ce style, soit le sublime : « In paintings and engravings, this picturesque was also frequently conjoined by a conjuring up of the sublime, with stormy clouds and looming edifices depicting the requisite atmosphere of awe, or with an apprehension of the magical forces that remain unseen [...] » (Edensor 2005, p. 11). Nous tenterons ici d'en étudier rapidement les causes et effets principaux.

Malgré le fait que les origines du terme peuvent remonter à Longin et au *Traité du Sublime* durant le IIIe siècle, nous limiterons nos définitions au besoin de ce travail, les différentes interprétations possibles de cette émotions étant très variées. Notre point de départ sera ce résumé du sublime Kantien de Paul Martin :

This paradox, where the self both encounters and fails to encounter a totality, is resolved by recourse to a distinction between the imagination and reason. In the sublime moment the imagination fails to adequately grasp the object presented. There is no sensible object to which the infinite or the infinitely mighty - that *something* the sublime evokes - can be compared. But the mind still is capable of conceiving of the infinite and conceiving of the imagination's failure. Thus reason is elevated at the expense of imagination. The sublime, which dwarfs our imagination, yet is known by our reason. By virtue of the fact that we can in one sense (the rational) grasp what is so beyond us in another sense (the imagination), we are elevated beyond both nature and our sensible experience of it. The might of the sublime object passes from the object to the spectator

who is capable of grasping its might by reason. (Martin 2011).

Prenons soin de noter que Kant ne reconnaît pas la capacité des représentations de provoquer cette émotions. On pourrait ressentir le sublime devant la grandeur infini d'une mer de brouillard, mais pas devant *Wanderer above the Sea of Fog* par Caspar David Friedrich (fig.23). Il s'agit là d'un problème pour l'analyse de représentations de ruines. C'est pour cela que le sublime kantien n'est qu'un point de départ. Des auteurs romantiques, tel Coleridge, considéraient à la fois la possibilité que l'art peut provoquer le sublime et que, comme l'écrit Martin : « [...] the melancholy precipitated by the imagination's failure in the face of the sublime outweighs the triumph of reason as understood by Kant » (*ibid.*). Nous considérerons le sublime comme étant l'échec de l'imagination face à un « objet » si immense qu'il est impossible à s'imaginer dans sa totalité. Quel est alors l'effet sur la personne ressentant le sublime ?

[Illustration retirée]

**Fig. 23.** Caspar David Friedrich (1774-1840) : *Wanderer above the Sea of Fog*, 1817.



La réponse serait la différence entre la peur, telle celle vécue face à un danger imminent, et l'effet du sublime, c'est-à-dire l'auto-négation : « Overall, the sense of self-negation is a sense of how physically insignificant, or utterly contingent we are in comparison to the object. And this, I claim, is a necessary component of the sublime experience » (Cochrane 2012, p. 130). Cette « peur » concerne moins l'instinct de survie qu'une confrontation à « l'indifférence et l'inhumanité » de l'objet sublime. Si la monumentalité de ce dernier nous pousse à prendre conscience de notre « insignifiance » spatial, d'anciennes ruines peuvent avoir un effet similaire au niveau temporel :

Ruins signify throughout the game [*The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios 2006)] the world's forgotten history. They speak of a past golden age and so establish Tamriel as an ancient land that diminishes the player/hero's role as existing for a mere moment in the world's long history. The ruins establish a temporal sublime in the same way that the landscape establishes a spatial sublime (Martin 2011).

Le sublime est alors vécues face à l'infinité du temps. Tandis que Martin fait référence aux ruines de Tamriel dans le jeu *The Elder Scrolls IV : Oblivion*, celles dépeintes par les romantiques du 18e siècle provoquent aussi le sublime devant, par exemple, la longue histoire de l'Europe. Elles sont les traces ayant survécu au-delà de la mort de ceux qui les ont construites.

Même si celui qui les observe prend conscience de son « insignifiance historique ou physique », et que la crainte de sa propre finitude s'empare de son esprit, il n'en reste pas moins que c'est la conséquence ici d'une grandeur majestueuse plutôt que de l'immensité d'une destruction. Cependant, la Deuxième Guerre mondiale viendra changer la donne et fera glisser la perception romantique dominante de la ruine comme résultat du passage du temps à quelque chose de plus sinistre, c'est-à-dire l'image des désastres immédiats causés par la guerre : « Car la ruine a entre-temps cessé de pouvoir nous faire rêver simplement, ou alors, plus justement, la rêverie qu'elle inspirait ait remonté avec elle le

cauchemar qui la borde » (Habib 2011, p. 44).

### 3.1.3) Ruines, post-apocalypse et le futur

Si sa forme classique, telle que présentée dans les peintures pittoresques, nous évoquait un passé connu et une certaine nostalgie des vieux empires, la ruine post-apocalyptique nous montre un futur que nous craignons. Comme nous l'avons vu dans la section 1.3, les représentations de l'apocalypse et de la post-apocalypse puisent leurs images dans des désastres passés et évoquent ainsi les émotions et sentiments leur étant liés. Le cauchemar dont parle Habib est un retour des traumatismes du passé, une réouverture violente de ces blessures. Les connotations y sont déjà plus négatives qu'avec le romantisme. Cela va affecter les émotions et sentiments suscités par ces mêmes représentations, que ce soit dans une peinture ou par l'exploration d'une ruine dans un jeu vidéo.

Les restes de monuments anciens prennent aussi une autre signification sous cette vision apocalyptique : « The crumbling of the monuments that were built to signify the immortality of civilization becomes proof, rather, of its transiency » (Buck-Morss 1991, p. 170). Le Colisée Romain ou le *Washington Monument* dans *Fallout 3* ne sont plus des marqueurs indiquant la grandeur des empires les ayant construits, mais plutôt de sombres rappels de leur ultime déchéance. Dans le cas d'une fiction post-apocalyptique, les ruines présentent, pour reprendre les propos d'Edensor sur les ruines industrielles : « [...] a sudden fatality, which can be a shock if — like other buildings habitually passed by as part of daily routes — they seem to be enduring fixtures in the landscape » (2005, p. 167). Même si c'est de manière virtuelle, il y a chez celui qui revisite ces lieux une dissonance entre un paysage qui semblait fixe et durable et un changement brusque et destructeur, affectant de façon négative les réactions émotionnelles face à ceux-ci.

Toutefois, la ruine peut représenter un potentiel positif pour certains groupes :

But I want to position this in a celebratory fashion, so that ruins are free from the gloomy constraints of a melancholic imagination, and can equally represent the fecund. They are sites in which the becomings of new forms, orderings and aesthetics can emerge [...]. [S]imultaneously these derelict realms may be conceived as a refuge from the relentless corruption and surveillance of these unhappy worlds (Edensor 2005, p. 15 et 35).

Pour ceux que, avant l'apocalypse, les systèmes oppriment, la ruine post-apocalyptique crée l'espoir d'un nouveau départ. Elle permet, comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, de lever le voile sur une vérité enfouie. Voilà pourquoi explorer ces lieux (que ce soit par la fiction littéraire, filmique ou vidéoludique) peut être une forme de plaisir, une confrontation cathartique avec nos craintes et nos peurs. Comme nous l'aurons observé d'ici la fin de ce chapitre, la ruine post-apocalyptique n'est pas que le moteur de création d'émotions néfastes, mais peut aussi être le théâtre d'un face à face avec elles, ce qui peut être, selon Berger, thérapeutique (1999, p. 29).

### **3.2) Émotions vidéoludiques**

Nous établirons ici les bases du concept d'émotions vidéoludiques qui nous seront essentielles pour nos analyses. Commençons en mentionnant deux types d'émotions définis par Ed S. Tan dans *Emotion and the Structure of Narrative Film : Film as an Emotion Machine* (1996) afin de parler des expériences émotionnelles filmiques que Perron applique au jeu vidéo.

Les premières sont les émotions fictives. Elles sont en réaction à ce qui est montré au joueur dans la fiction et la narration prédéfinie. Perron précise :

But fiction emotions have above all to be defined as *witness emotions* because they are elicited by a controlled and invisible observer's position. It is the protagonists' concerns which are at stake. Since the situations in which those protagonists find

themselves cannot be acted upon, we have to experience it *with* them. Fiction emotions are principally empathetic. The plot of story-driven games unfolds beyond the control of the gamer, for the most part through cutscenes asides ( Perron 2005, p. 2).

Il peut s'agir du sentiment de perte et de tristesse lorsque le personnage d'Aeris est tué dans *Final Fantasy VII*, ou de celui de joie et d'espoir alors que Clementine retrouve un vieil ami dans *The Walking Dead : Season Two* (Telltale Games, 2013). Dans les deux cas, les événements menant à ces émotions ne sont pas sous le contrôle du joueur, mais plutôt de la narration imposée par le jeu, et sont de nature empathique.

Les secondes sont les émotions artistiques liées à l'œuvre (*artefact emotions*). Perron explique : « As soon as the viewer or gamer is aware, no matter how fleetingly, of artistry and manipulation, the object of the emotion is not the fictional world anymore, but the film or the game as a man-made artefact » (*ibid.*). Il s'agit des émotions suscitées par le jeu en sa qualité d'artefact. Ce peut être l'appréciation d'une scène de combat habilement chorégraphiée dans une cinématique de *Bayonetta* (Platinum Games, 2009), ou bien des émotions négatives devant plusieurs des aspects (graphique, jouabilité, etc.) d'un jeu aussi mal construit que *Big Rigs : Over the Road Racing* (Stellar Stone, 2003).

Perron introduit un troisième type, celui-ci découlant directement de la spécificité du médium vidéoludique : « Needless to say, we are playing for *gameplay emotions* or *G emotions*, the emotions arising from our actions in the game — mostly in the game-world in the case of narrative games — and the consequent reactions of the game(-world) » (2005, p. 3). Ce sont ces émotions qui nous intéresseront pour la suite de cette section. Nous nous attarderons, premièrement, sur les différentes catégories d'émotions résultantes des interactions avec des événements, agents et objets. Deuxièmement, nous étudierons les facteurs influençant l'intensité des émotions ressenties. Nous

poursuivrons en définissant l'impact de l'esthétique et des thèmes sur les émotions. Nous terminerons finalement cette section avec une analyse de notre corpus afin d'établir comment les éléments de design viennent susciter et évoquer des émotions.

### 3.2.1) Catégories d'émotions

Tout comme le fait Järvinen dans son texte « Video Games as Emotional Experiences » pour *The Video Game Theory Reader 2* (Perron et Wolf, 2009), nous utiliserons le modèle d'Andrew Ortony, Gerald L. Clore et Allan Collins (que nous appellerons par la suite modèle OCC), qui est une approche cognitive basée sur les réactions aux événements, objets et agents (Ortony *et al.* 1988, p. 14). Les premiers sont « [...] simply people's construals about things that happen, considered independently of any beliefs they may have about actual or possible causes ». Les seconds sont les objets considérés en tant que tels. Les derniers sont « [...] things considered in light of their actual or presumed instrumentality or agency in causing or contributing to events » (*ibid.* p. 18). À noter que les agents peuvent être des choses plus abstraites qu'un autre humain ou un autre être vivant. Une institution pourrait être considérée comme un agent, pourvu qu'elle soit perçue comme causale à la situation. De la même manière, un objet, tel un ordinateur défectueux, peut être perçu comme agent si une personne le blâme comme source de malheur. Partant de ces trois concepts, le modèle OCC diverge selon le point central de la réaction, soit nous-mêmes ou un autre, et les valences positives ou négatives face aux situations. Ortony, Clore et Collins en ressortent alors cinq catégories de base : fortune des autres, perspective, bien-être, attribution et attraction. Il y a en plus une catégorie composite de bien-être et d'attribution. Nous définirons dans cette sous-section ces six catégories et étudierons comment elles peuvent se manifester, de manière générale, dans le jeu vidéo. Même si ce sont les émotions vidéoludiques qui nous intéressent le plus, nous prendrons aussi en compte les émotions de types fictionnel et artistique dans nos définitions. Nous pourrions ainsi voir s'il y a une différence, par

exemple, entre une réaction aux agents si ceux-ci sont considérés comme fictionnels ou comme faisant partie des éléments de design. Rappelons qu'une situation pourra susciter en même temps différentes émotions de différentes catégories et types.

*Émotions liées à la fortune des autres :*

Ces émotions sont en réaction aux conséquences d'un événement et ont comme point central une autre personne. C'est le degré de désirabilité des conséquences pour l'autre, et notre propre appréciation, qui viendront changer la valence de l'émotion. Les conséquences pour soi ne sont pas prises en compte dans l'évaluation de l'événement. Nous reviendrons sur ce point lorsque nous parlerons d'émotions d'attribution. C'est cette catégorie qui est le plus en lien avec le type d'émotions fictionnelles. Le joueur peut ressentir de l'empathie ou de l'antipathie à l'égard des personnages non-joueurs selon les événements leur arrivant et son attitude envers eux, comme de la pitié pour les personnages de *Bastion* qui ont tout perdu. Dans ce cas, le joueur n'a aucun contrôle sur la situation ; ses actions auront toujours le même résultat. Hors de la narration préétablie, les actions du joueur peuvent changer les événements et donc leurs conséquences pour les autres, affectant ainsi sa réaction émotive. Dans ces situations, les émotions de fortunes des autres vont être des émotions vidéoludiques, car elles sont liées aux actions du joueur.

*Émotions perspectives :*

Les émotions de cette seconde catégorie ont comme point central la personne réagissant aux événements. L'aspect important de cette catégorie est l'attente qu'a une personne envers l'événement se produisant. Järvinen précise que dans le cadre du jeu vidéo : « Prospect-based emotions are fundamentally related to goals which the player has been instructed to pursue and with which he or she has identified » (2009, p. 90). Les émotions perspectives seront vidéoludiques ou fictives selon ce qui

cause les événements : soit les actions du joueur ou le script préétabli du concepteur. Une émotion vidéoludique serait la satisfaction d'avoir réussi un tir et abattu un ennemi dans *Fallout 3*. Le résultat de l'événement (réussir le tir) était incertain, mais espéré. La réussite, qui est causée par une action du joueur, vient confirmer le résultat. Certaines fois, une action va avoir des conséquences totalement inconnues pour le joueur (« Qu'arrive-t-il si j'appuie sur ce bouton rouge ? »). L'espoir ou la peur sont alors ressentis en réaction à une perspective hypothétique. Une émotion perspective fictive peut être, pour reprendre un exemple précédent, la déception quand Aeris est tuée dans *Final Fantasy VII*. L'un des buts, à ce moment dans le jeu, est de la sauver. Le joueur peut ressentir l'espoir que cet événement va se concrétiser par ses actions. Cependant, la narration préétablie du jeu empêche ce sauvetage et va à l'encontre du but donné au joueur. Il n'a pas le choix de voir cette situation du point de vue d'un observateur, ses actions n'ayant eu aucun impact sur la conséquence de l'événement.

#### *Émotions de bien-être :*

C'est la catégorie qui contient la plus grande variété d'émotions et : « [they] are the result of reacting to events that are positively or negatively evaluated in terms of their implications for a person's goals [...] » (Ortony *et al.* 1988, p. 86). Il s'agit tout simplement d'apprécier un événement désirable (la joie et des émotions similaires) ou de ne pas apprécier un événement indésirable (la détresse et des émotions similaires). C'est par une analyse plus précise d'un événement particulier et des réactions en découlant que l'on peut identifier l'émotion ressentie. Par exemple, alors que la perte d'un être cher peut provoquer un sentiment de chagrin, la perte des clefs d'une voiture va plutôt créer de la frustration. Dans les deux cas, c'est une réaction négative à un événement indésirable. Järvinen rajoute que dans le jeu vidéo : « Whereas prospect-based emotions can be seen to relate to various goals regardless of their status in the goal hierarchy, well-being emotions relate to the victory condition and the gameplay itself as a whole, and whether it has been successful in terms of areas such as social

interaction and entertainment » (Järvinen 2009, p. 92). Alors que la satisfaction de tuer un ennemi dans *Bastion* est liée à la perspective de pouvoir progresser, terminer le jeu va susciter aussi l'émotion de joie d'avoir accomplie le but principal du jeu. Si un autre jeu est considéré dans son ensemble par le joueur comme étant mauvais, ce dernier ressentira du mécontentement ; l'événement « jouer au jeu » ayant été perçu comme indésirable. Dans ces deux cas, les émotions sont vidéoludiques. L'appréciation ou non d'un événement dans la trame narrative préétablie du jeu peut aussi créer des émotions de bien-être fictionnelles.

#### *Émotions d'attribution :*

Les réactions émotives appartenant à cette catégorie sont centrées sur des agents perçus comme responsables (que cela soit totalement ou partiellement vrai n'importe pas) des événements survenus. Le point central de la réaction va être un agent autre ou « soi-même », c'est-à-dire celui qui ressent l'émotion. Les événements dans le jeu vidéo sont souvent le résultat des actions directes du joueur ou d'autres agents, qu'ils soient des humains ou des personnages non-joueurs. Un bon tir dans *Fallout 3* pourrait susciter, en plus de la satisfaction de l'avoir réussi, un sentiment de fierté durant le reste de la session de jeu. Si un coéquipier dans *DOTA 2* (Valve Corporation, 2013), un jeu compétitif en ligne qui se joue en équipe de cinq, fait des erreurs coûteuses, la combinaison du reproche à son égard et du déplaisir de la défaite peuvent mener à ressentir de la colère. L'agent autre peut être un personnage non-joueur, et les émotions ressenties envers lui et ses actions vont être les mêmes. La différence sera, et nous verrons pourquoi dans la prochaine sous-section, l'intensité de l'émotion. Comme nous l'avons souligné précédemment, un objet, dans le cas qui nous concerne le jeu lui-même, peut être perçu comme agent<sup>34</sup>. Järvinen souligne deux moyens par lesquels le jeu peut faire réagir ainsi : la difficulté

---

<sup>34</sup> Il faut comprendre ici l'agent comme étant le concepteur implicite du jeu, celui établissant les règles et les différents éléments de design.



et les conventions du genre (Järvinen 2009, p. 91). Si la difficulté est particulièrement élevée, comme dans *Battletoads* (Rare, 1991), le joueur peut se sentir frustré, car le jeu ne se comporte pas de la manière attendue ou qu'il est « injuste ». En ce qui concerne les déviations des attentes en rapport aux conventions de genres, un des bons exemples des dernières années est *Brütal Legend* (Double Fine, 2009). Alors que le début du jeu laisse croire qu'il s'agit d'un jeu d'action/aventure, une bonne partie de la jouabilité est en fait basée sur les jeux de stratégie en temps réel. Les réactions à l'agent jeu (et concepteur implicite), dont les actions différaient de ce qui était attendu, ont varié entre admirations d'avoir essayé quelque chose de nouveau est reproche d'avoir dévié des normes. Ceci peut mener vers un changement de la réaction émotionnelle face à l'objet en tant qu'objet, celle-ci étant à la base de la dernière catégorie du modèle OCC.

#### *Émotions d'attraction :*

Ce sont simplement les émotions basées sur l'appréciation ou non d'un objet. Une personne va aimer un objet attirant ou ne pas aimer un objet qu'il trouve désagréable (Ortony *et al.* 1988, p. 171). Elles se rapprochent le plus du type d'émotions artistiques. Il est inutile ici de répéter ce que nous avons défini et exemplifié plus tôt par rapport à ce type d'émotions. Dans le jeu vidéo, une personne peut aimer ou détester, entre autres, l'esthétique graphique, la bande sonore ou, comme avec l'exemple précédent, les mécaniques de jeu.

### **3.2.2) Facteurs d'intensité**

Ces facteurs viennent modifier l'intensité des émotions ressenties, qu'elles soient du type fictionnel, artistique ou vidéoludique. Le modèle OCC propose deux groupes : « Some of these factors can influence the intensity of all three classes of emotions<sup>35</sup>; these we refer to as “global variables.”

<sup>35</sup> Les trois classes d'émotions selon le modèle OCC sont les réactions émotionnelles aux événements, agents et objets.

Others, that we call “local variables,” have relatively local effects on emotions in particular groups. In other words, they are variables that are influential for some emotions, but not for others » (Ortony *et al.* 1988, p. 59). Définissons rapidement chacun de ces facteurs afin de pouvoir les appliquer dans l’analyse de notre corpus.

*Sensation de présence :*

Ce premier facteur est le degré de sensation de « réalité » de la situation. C’est la différence d’intensité de l’émotion de joie ressentie entre s’imaginer gagner un prix et le gagner réellement. Bien sûr, cela ne veut pas dire que seules les situations réelles vont susciter des réactions. Seulement que, toutes autres choses étant égales, plus une situation est perçue comme étant réelle, plus l’intensité sera grande. C’est pour cette raison que les émotions vécues durant un rêve peuvent être très fortes. La situation n’est pas vraiment réelle, mais elle le semble lorsque l’on est dans cet état. Malheureusement, Ortony, Clore et Collins ne discutent pas beaucoup de ce facteur en ce qui a trait à la fiction, se contentant d’écrire : « Our proposal is that such emotions [from fictions] are experienced to the degree that the stimulating fantasy succeeds in inducing a sense of reality in the reader or viewer » (1988, p. 61). Järvinen propose que, dans le jeu vidéo, la sensation de présence est liée au niveau « d’engagement » ou « d’immersion » du joueur (2009, p. 92). Ces deux termes ne sont cependant pas aussi descriptifs qu’à première vue, et l’idée d’attention<sup>36</sup> ou même celle d’intérêt que nous avons mentionné en début de chapitre, pourrait être plus utile. Plus l’attention du joueur est captée, plus il cherche à interagir avec le jeu et à en résoudre les « énigmes », plus les réactions émotives seront intenses.

---

<sup>36</sup> Voici un lien vers un résumé de la présentation au *Game Developers Conference 2012* du développeur Richard Lemarchand portant sur ce concept : [http://www.gamasutra.com/view/news/164914/GDC\\_2012\\_Forget\\_immersion\\_\\_player\\_attention\\_is\\_what\\_matters\\_says\\_Lemarchand.php](http://www.gamasutra.com/view/news/164914/GDC_2012_Forget_immersion__player_attention_is_what_matters_says_Lemarchand.php) >.

*Proximité :*

Le second est la proximité à la situation suscitant l'émotion. Plus elle est rapprochée dans le temps, plus elle sera intense. Le souvenir d'un événement ne produirait pas une émotion aussi intense si ce dernier s'est produit il y a un an que s'il s'était passé hier. On peut observer la même chose avec des situations à venir, surtout en ce qui concerne les émotions perspectives. La peur sera plus grande si l'événement apeurant est temporellement près. La proximité n'est cependant pas que temporelle, mais également psychologique : « [...] that is, in terms of the *feeling* of closeness, be it temporal, spatial, or any other kind » (Ortony *et al.* 1988, p. 63). Peu importe le type de proximité, le fonctionnement est le même. Ce peut être la proximité physique à un objet attrayant, ou, dans un jeu vidéo, la proximité psychologique du joueur aux buts établis (c'est-à-dire l'importance qu'il leur donne).

*Surprise :*

Le troisième est la surprise. Les émotions suscitées par une situation prenant par surprise seront plus intenses que celles venant d'une situation attendue. Il faut aussi souligner la différence entre la surprise et le facteur local de probabilité. La surprise n'est pas basée sur « [a] violation of an active expectation » (*ibid.*, p. 64). Il s'agit d'une évaluation ultérieure d'une situation imprévue. Par exemple, le meurtre d'Aeris dans *Final Fantasy VII* peut provoquer une émotion de tristesse plus intense si le joueur ne s'y attend pas. Il n'y a pas nécessairement d'attente préalable que l'événement se produise. Le facteur de probabilité est pour sa part basé sur une estimation très subjective des possibilités de réalisation d'un événement. Plus un événement négatif risque de se produire, plus la peur va être intense. Inversement, plus les chances qu'un événement positif arrive sont minces, plus l'espoir sera faible. L'émotion de soulagement sera aussi plus intense si un événement négatif qui était estimé comme fort probable ne s'est pas réalisé.

### *Éveil d'esprit :*

Ce facteur est le plus complexe à expliquer, car les éléments en jeu et les effets qu'il peut avoir sur les émotions sont très variés. Ortony, Clore et Collins écrivent :

[L]evel of arousal can be elevated by non-emotional as well as by emotional causes, and arousal has a relatively slow rate of decay, so that it can carry forward in time from its cause and be mistakenly experienced as part of one's reaction to a subsequent event. In this way, background arousal from other sources can blend with arousal from the emotional situation, leading to reactions that are more intense than the situation would otherwise induce (Ortony *et al.* 1988, p. 65-66).

Par exemple, quelqu'un qui passe une très mauvaise journée, peu importe les raisons, va réagir de manière plus forte à une situation provoquant des émotions négatives, comme un moment frustrant dans un jeu, et peut-être moins à des situations positives. Dans le cas du jeu vidéo, on pourrait rajouter le niveau d'attitude ludique du joueur. Plus il est prêt à se laisser « prendre au jeu », plus il vivra les différentes émotions suscitées. Cela ne va pas sans rappeler la notion d'intérêt que nous avons souligné en début de chapitre. En considérant qu'il influence la majorité des facteurs globaux, le concept d'intérêt tel que défini par Tan semble être au cœur de l'intensité des émotions dans le jeu vidéo.

En plus des facteurs globaux, le modèle OCC propose une série de facteurs locaux, chacun affectant un groupe d'émotions en particulier. La désirabilité affecte les émotions découlant des événements. La probabilité, l'effort et le degré de réalisation influencent les émotions perspectives. La désirabilité pour l'autre, l'affection et le mérite ont un effet sur les émotions de fortune des autres. Les émotions d'attribution sont influencées par la valeur d'éloge et de blâme, la force de l'unité cognitive et la déviation des attentes. Finalement, les émotions d'attraction sont affectées par l'attraction envers l'objet et le degré de familiarité. Nous définirons plus en détails les facteurs que nous utiliserons au

cours des prochaines analyses.

### 3.2.3) Analyse de l'esthétique

Alors que le modèle OCC ne prend pas en compte l'esthétique et les thèmes d'œuvres fictives dans la formation de réactions émotives, Järvinen les considère comme des facteurs importants d'intensité dans les jeux vidéo. Ces derniers présentent leurs différents éléments de design de certaines façons. Ces éléments sont, et c'est surtout le cas dans les jeux narratifs, incarnés de manière à refléter des thèmes donnés :

[G]ames cannot be objectified from the perspective of play experiences — they are also about aesthetically appreciating events and agents, and thus go beyond attraction emotions geared towards objects. My premise is that this has consequences for emotions, possibly intensifying and/or modifying them in particular ways. [...] I propose a solution in which the design of aesthetic stimuli in games using various semiotic resources (graphics, speech, text, visual and sound effects, music, etc.) is conceptualized as a practice that affects the intensities of emotions. This takes place globally through the theme of the game, that is, how the game's subject matter and ideas are woven into game states and the design of game elements (Järvinen 2009, p. 95).

La présentation esthétique des buts, agents, événements et objets va modifier grandement les émotions suscitées. Järvinen exemplifie ceci en comparant deux jeux ayant une jouabilité similaire, mais des présentations distinctes : *Thrust* (Jeremy Smith, 1986) et *ICO* (Team Ico, 2001) (fig.24).

D'un point de vue mécanique de jeu, les deux demandent de transporter un objet d'un point A à un point B. La différence la plus importante entre ces deux cas est la représentation esthétique de ces objets. Dans *Thrust*, il s'agit d'une boîte. Pour *ICO*, c'est une jeune fille. Järvinen écrit : « These embodiments of feeling in the game designs differ considerably from each other, and highlight the

function of the theme of the game as an esthetic metaphor for underlying logical and mathematical rule structures » (Järvinen 2009, p. 98). Il est évident que les réactions émotives d'un joueur vont être bien différentes entre le transport d'un cargo par voie de vaisseau spatial et la protection d'une jeune fille contre des monstres<sup>37</sup>. Le facteur affectif étant plus grand, les émotions de fortune des autres seront plus intenses envers la jeune fille. Pour faire l'étude des réactions émotives dans le jeu vidéo, la présentation thématique et esthétique des éléments de design est aussi importante à considérer que les mécaniques de jeu.

[Illustration retirée]

**Fig. 24.** *Thrust* et *ICO*.

Soulignons une utilisation de l'esthétique et des thématiques qui s'applique à tous les jeux de notre corpus de manière générale (mais à *Fallout 3* plus qu'aux autres) : « Whatever the design emphasis, antecedents of emotions may take advantage of references to other media forms that are culturally invested with emotions. They can be used as design drivers to remediate the emotional potential that has been already proven in another medium [...] » (*ibid.*, p. 96). Comme nous l'avons souligné dans la section 1.3, les représentations post-apocalyptiques sont des représentations d'événements traumatiques s'étant produits. Si cela avait un effet sur la construction de mémoire (celle d'Hiroshima qui plane sur le paysage irradié de l'univers *Fallout*), il en va de même pour les émotions.

<sup>37</sup> L'article « In Defense of Cutscreens » de Rune Klevjer développe sur l'importance de la représentation des éléments de design et de leurs impact sur le joueur. < [http://share.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/In\\_Defense\\_of\\_Cutscreens.pdf](http://share.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/In_Defense_of_Cutscreens.pdf) >.

Le potentiel émotif de ces événements, et leurs représentations diverses, peuvent refaire surface dans des jeux utilisant ces mêmes référents (*Fallout 3* et Hiroshima/le 11 septembre 2001, *Bastion* et l'histoire coloniale de l'Amérique du Nord).

Nous nous concentrerons ici sur les présentations esthétiques utilisées dans les jeux de notre corpus, ainsi que les thèmes évoqués par celles-ci. Ceci nous permettra d'étudier comment l'esthétique affecte les émotions artistiques, vidéoludiques et fictives. Nous reviendrons sur les thèmes en lien avec la trame narrative dans la prochaine sous-section lorsque nous ferons une analyse plus en détail des émotions suscitées et évoquées par les éléments de design.

*Journey* :

[Illustration retirée]

**Fig. 25.** Le désert qui reprend le dessus sur les ruines.

L'espace dans *Journey* est, à certains égards, un paysage pittoresque. Les représentations de combinaisons entre architecture et nature des peintures pittoresques de la fin du 18<sup>e</sup> au début du 19<sup>e</sup> siècle figuraient rarement le désert, mais il ne fait aucun doute que, dans ce jeu, le sable recouvrant les restes d'une mystérieuse civilisation soit une incarnation de la reprise de la Nature sur « l'humain »

(fig.25). Bien que, dans ce travail, l'on traite cet espace comme post-apocalyptique, une assez grande marge d'interprétation nous laisse croire que le temps a effacé presque toutes traces d'événements traumatiques précédents<sup>38</sup>. Il s'agit d'un des cas où la ruine post-apocalyptique n'est pas que le symbole d'une violence destructrice, mais aussi du cours inaltérable du temps, le retour à la poussière.

[Illustration retirée]

**Fig. 26.** Les trois environnements principaux de *Journey*, chacun ayant des couleurs dominantes différentes.

Le second élément sur lequel nous voulons nous attarder est le passage des couleurs dominantes entre des teintes chaudes et froides (fig.26). Les rouges, oranges et jaunes de la première partie du jeu soulignent la chaleur du désert, mais aussi l'énergie de cette exploration. C'est la joie et l'excitation de la découverte d'un lieu inconnu, des débuts d'une aventure. Le parfait exemple de ceci est une séquence linéaire où le joueur dévale une pente en « surfant » sur le sable<sup>39</sup>. On assiste dans la dernière partie du jeu à un inversement. La couleur dominante passe au bleu et les teintes sont plus sombres. Le

<sup>38</sup> Ces événements (telle une guerre) sont cependant représentés de manière abstraite sur le cyclorama que l'on peut voir entre les différentes sections du jeu.

<sup>39</sup> Une vidéo de la section est disponible en ligne : < <https://www.youtube.com/watch?v=Hr-6Cm8XFKk> >.



joueur grimpe à ce moment le flan enneigé de la montagne. Au niveau de la jouabilité, tout est plus lent. Le froid gèle et ralentit l'avatar, celui-ci ne pouvant plus marcher aussi vite ou sauter aussi haut. Les cris musicaux des avatars sont plus courts et moins forts. De plus, l'espace paraît plus limité tandis que l'on navigue des crevasses sinueuses. L'esthétique appelle alors à une valence d'émotions négatives. Le tout se termine avec une ouverture de l'espace. Le bleu et le blanc demeurent dominants, mais il s'agit ici des couleurs claires du ciel. L'avatar peut flotter plus longtemps après ses sauts. Le sommet de la montagne est aussi le sommet émotif et l'on revient, en partie par les mouvements, avec une valence positive et une sensation accrue de liberté. Au-delà des ruines, *Journey* est un jeu où l'esthétique guide et appuie la création d'émotions vidéoludiques.

*Fallout 3 :*

Comme nous l'avons mentionné dans le premier chapitre, l'imagerie rétrofuturiste domine l'espace dans *Fallout 3*. Bien sûr, l'esthétique utilisée ici ne peut être séparée des thèmes véhiculés. En plus de procurer certaines attentes quand vient le temps de construire une mémoire du lieu, le rétrofuturisme évoque aussi d'autres émotions rattachées au passé présenté.

[Illustration retirée]

**Fig. 27.** Une publicité pour les robots *Mister Handy*. Ceux-ci peuvent être rencontrés à plusieurs reprises durant le jeu.

On se retrouve dans les restes délabrés de Washington D.C. avec sur les murs de la publicité pour des robots-serviteurs qui, dans le jeu, s'attaquent au joueur (fig.27). Même les affiches indiquant l'inévitabilité d'une apocalypse nucléaire gardent l'optimisme américain d'après-guerre en clamant un futur brillant et souterrain. Les armures que l'on voit dans les dessins de propagande datent de bien avant l'apocalypse, mais sont tout de même hautement avancées. L'espoir représenté par le rétrofuturisme fait contraste avec la crainte du futur construit par le décor post-apocalyptique. L'espoir d'un futur plein de possibilités s'effondre face à la dure « réalité » d'un monde en ruine. C'est un travail de contraste entre les émotions perspectives d'espoir et de peur. Dans cette optique, les émotions fictionnelles prennent une valence manifestement négative.

[Illustration retirée]

**Fig. 28.** Les effets du *perk Bloody Mess* dans *Fallout 3*.

Cependant, il ne faut pas sous-évaluer l'importance des émotions d'attraction. Dans une industrie qui célèbre la prouesse technique, la notion de spectacle des images ne doit pas être ignorée. Les aspects moins plaisants de la post-apocalypse sont balancés dans *Fallout 3* par l'humour de l'écriture et le ridicule de la violence. Prenons l'exemple du *perk* (des bonus que le joueur peut sélectionner lorsque l'avatar monte de niveau) *Bloody Mess* (fig.28). Voici la description venant du jeu : « With the Bloody

Mess perk, characters and creatures you kill will often explode into a red, gut-ridden, eyeball-strewn paste. Fun! Oh, and you'll do 5% more damage with all weapons ». En plus d'une augmentation des dommages pour toutes les armes, le but principal est de présenter une plus grande quantité de viscères durant les combats. Le ton du jeu fait de cet excès de violence non pas un moteur d'horreur, comme ce serait le cas dans un *survival horror*, mais plutôt un de plaisir. L'écriture, mais aussi la jouabilité, crée une atmosphère qui est plus près du film d'action violent que du *torture porn*. La ruine n'est pas que le lieu d'une confrontation avec le passé et le (possible) futur, mais elle est aussi une arène où le joueur doit faire preuve d'habiletés afin de progresser dans son exploration, le récompensant avec des armes plus puissantes et un spectacle misant sur les émotions d'attraction à la violence et à la mise en scène des conflits.

#### *Bastion* :

L'esthétique de *Bastion* est plus difficile à classer dans le contexte de notre étude. À certains égards, elle se rapproche, tout comme *Journey*, du pittoresque par les combinaisons entre nature et architecture. Ces combinaisons sont d'ailleurs centrales lorsque l'on représente la colonisation d'un espace « sauvage », comme c'est le cas dans ce jeu. Par exemple, dans le niveau *Point Lemaign*, le joueur suit un chemin de fer (un signe colonial évident) qui passe au travers de la région sauvage du *Wild Outskirt* (fig.29). Ce n'est cependant pas le contraste esthétique le plus évocatif pour parler de colonialisme. C'est plutôt que nous avons d'un côté des paysages aux couleurs vibrantes avec des architectures détaillées et uniques, et de l'autre un vide immense marquant la destruction quasi totale de ce monde. Ceci nous permet de penser que Caelondia, avant la Calamité, était encore plus belle dans son ensemble que les fragments épars nous laissent croire, soulignant ainsi la tragédie de cette violence des Caels envers les Uras (une violence qui s'est retournée contre ces premiers).

[Illustration retirée]

**Fig. 29.** Une section de *Point Lemaign*.

De manière générale, nous avons alors une valence positive des émotions d'attraction face à la présentation visuelle de l'œuvre, mais une négative envers les émotions perspectives, qu'elles soient fictionnelles ou vidéoludiques (le néant ne dit rien de bon pour celui qui cherche à explorer ce monde), et celles liées à la fortune des autres personnages. Nous avons vu aussi à plusieurs reprises dans le deuxième chapitre que la construction de mémoire dans ce jeu se fait au travers différentes couches de temporalité. Le processus est ici similaire. Les émotions d'attraction positives découlant de l'esthétique de l'œuvre servent en quelque sorte à camoufler ce qui se passe au niveau de la narration. Sous la beauté de Caelondia se cache l'horreur des tensions raciales explorées par la fiction. Encore une fois, nous avons un travail de contraste qui pousse à une confrontation entre émotions positives et négatives, ce qui risque d'en augmenter leur intensité.

#### **3.2.4) Analyse des éléments de design**

Passons maintenant à l'analyse de notre corpus en ce qui a trait aux éléments de design : c'est-à-dire la conception de l'espace, les événements préétablis, les actions disponibles, la narration, etc.

Ceux-ci constituent l'univers post-apocalyptique présenté et sont les événements, agents et objets auxquels le joueur réagit émotionnellement. Nous tenterons ici de nous concentrer sur les émotions vidéoludiques et fictives.

*Journey* :

Bien qu'il ne soit pas unique à la ruine, car le désert le partage également, l'isolement est construit de manière soutenue dans *Journey*. C'est la solitude de celui qui explore un lieu « mort », comme le serait la plupart des paysages post-apocalyptiques. Ce qui est intéressant ici, ce sont les autres voyageurs et comment ils viennent briser et par la suite renforcer ce sentiment. Leur présence, mais aussi la disparition d'un compagnon qui s'est trop éloigné, met en relief le vide qui imprègne l'espace de jeu. Jenova Chen, l'un des concepteurs de *Journey* l'explique comme suit : « Then we worked to make you feel lonely. In that mental state players begin to have a longing to connect or to get close to something or somebody like them. So that's what we did. We removed everything in order to have an environment where people can exchange emotion » (Parkin 2012). Les émotions ressenties seront alors en lien avec les autres joueurs, perçus comme agents, et leurs actions (aider à trouver les secrets, répondre aux chants, etc.), ainsi qu'avec les événements découlant des interactions avec eux. La décision de limiter la communication à une seule note influence aussi les réactions émotionnelles. Le but est, en partie, d'empêcher les comportements négatifs que l'on retrouve souvent dans les jeux multijoueurs :

“There's this assumption in video games that if you run into a random player over the Internet, it's going to be a bad experience. You think that they will be an asshole, right? But listen: none of us was born to be an asshole. I believe that very often it's not really the player that's an asshole. It's the game designer that made them an asshole. If you spend every day killing one another how are you going to be a nice guy? All console games are about killing each other, or killing one another together... Our games make us

assholes.”

“Or about turning other players into a resource, used to open doors and so on?” I interject.

“Right,” he says. “It is the system that made the player cruel, not the player themselves. So if I get the system correct, the players are human and their humanity will be drawn out. I want to bring the human value into a game and change the player’s assumption” (Parkin 2012).

Sans la possibilité de parler dans un microphone ou d’écrire un message, il est beaucoup plus difficile d’envoyer des insultes de l’autre côté du globe. Ce que les mécaniques de communication encouragent, c’est l’entraide. On ressentira de la gratitude envers une cape blanche qui nous aidera à trouver tous les secrets, ou de la complicité (sentiment en réaction aux actions bénéfiques d’un joueur) avec une personne nous ayant accompagné tout le long du jeu. Ces émotions sont même parfois exprimées, comme dans l’exemple que nous avons donné dans le deuxième chapitre, avec les cœurs dans la neige. La fiction très abstraite de *Journey* n’a d’ailleurs que très peu à faire avec les émotions suscitées durant le jeu. L’isolement, la solitude et la gratitude sont tous provoqués par des éléments de design et les actions des joueurs, ce qui classe de toute évidence ces émotions dans le type vidéoludique.

### *Fallout 3:*

Diverses émotions peuvent être suscitées par les mécaniques de jeu, que le contexte fictif soit post-apocalyptique ou non. La satisfaction et la fierté d’avoir réussi un tir dans *Fallout 3* sont les mêmes que celles ressenties dans d’autres jeux de tir à la première personne, tel *Halo*. Ces actions qui sont exécutées à répétition au cours du jeu (tirer, sauter, etc.) suscitent des émotions principalement perspectives et vidéoludiques (on peut aussi apprécier la mécanique de tir en tant qu’artefact, ayant alors une émotion de type artistique), mais qui ne sont pas modifiées par les thématiques de l’univers

de jeu. D'autres émotions sont cependant affectées par celles inscrites dans la narration, les buts préétablis ou l'espace. La conception des ruines (et aussi ce qu'on peut considérer comme esthétique ruiniforme) dans *Fallout 3* crée des lieux défamiliarisants qui peuvent donner une valence négative aux émotions d'attraction<sup>40</sup>. On peut également penser à la seconde moitié de la quête principale. À ce moment dans le jeu, le but est de « redonner la vie » au *Capital Wasteland* en assainissant l'eau irradiée. La nature post-apocalyptique de l'univers est alors au cœur de la quête. Il s'agit de recréer un réseau de ressources de survie pour les habitants de ce lieu. En plus des émotions perspectives et de fortune des autres, on retrouve aussi des émotions d'attributions face à soi (par exemple de la fierté d'avoir atteint cet objectif) et tout simplement des émotions de bien-être en rapport à un but de plus haut niveau<sup>41</sup>. Puisqu'elles sont en réaction aux actions du joueur, qui elles-mêmes mènent à une réponse du jeu, ces émotions sont de type vidéoludique. L'intensité va bien sûr être modulée par l'effort investi dans une quête, mais surtout le niveau d'intérêt pour une branche de l'histoire en particulier et pour les fictions post-apocalyptiques de manière générale, ce qui varie de personne en personne. Reprenons ici l'exemple des esclaves et du *Lincoln Memorial*. L'empathie ou l'antipathie que le joueur éprouve dépend de l'alignement de ses propres valeurs (ou, pour être plus juste, les valeurs qu'il décide d'appliquer ; l'un des plaisirs du jeu de rôle étant l'expérimentation avec des points de vue qui diffèrent du nôtre) avec celles du groupe, de ses actions et de ses projets. Ces émotions ressenties guident à leur tour les choix effectués. Si le joueur est sensible au sort des esclaves, il peut décider de les aider à reprendre le monument. D'un autre côté, aider les esclavagistes pourrait donner une récompense voulue, celle-ci allant invoquer l'envie du joueur, car elle l'aiderait dans de futurs affrontements (on

<sup>40</sup> Le niveau de familiarité à l'égard d'un objet ou un type d'objet va influencer l'intensité émotive et la valence envers celui-ci. La relation entre le degré de familiarité et l'intensité n'est cependant pas linéaire, mais, selon les auteurs du modèle OCC, beaucoup plus complexe : « On the rising portion of such a curve [an inverted U], increased liking is held to result from increases in the independent variable (e.g., unexpectedness, complexity). Ultimately, some optimal level is reached, whereafter increases in the independent variable are held to give rise to reduction in liking » (Ortony *et al.* 1988, p. 166).

<sup>41</sup> C'est-à-dire un but dont la poursuite s'étale sur une plus longue durée. La réussite d'un tir est un but momentané qui se répète à multiples reprises au cours du jeu. Un but de plus haut niveau serait plutôt la réussite d'une quête qui ne se produit qu'une fois.

assume ici qu'il connaît d'avance le résultat de ce choix). Les univers post-apocalyptiques sont propices à la mise en place de ce genre de dilemme basé sur des ressources limitées. Qu'elles découlent de la fiction ou des mécaniques de jeu, les émotions liées à la fortune des autres (personnages non-joueurs) et les émotions perspectives (liées aux divers buts poursuivis par le joueur) pèsent alors dans la balance lorsque vient le temps de prendre une décision.

*Bastion :*

Nous pouvons observer la même tension dans *Bastion*. L'objectif général du jeu, tel qu'établi par la trame narrative (qui est rappelons-le présentée par le personnage de Rucks), est de restaurer le *Bastion* afin de sauver les survivants. Qu'arrive-t-il alors quand ces derniers en viennent à contrer ce but ? Cette question se pose au moment où le joueur cherche les fragments et trouve la « forteresse » des créatures sauvages : « *The creatures of the Wild...they've been building a Bastion of their own. Best thing we can do for those beasts right now...is put them down quick and clean. Look at it this way — it's either them, or us. There's only one kind of mercy left these days* » (Rucks — Mt. Zand). Le narrateur tente de justifier l'acte, mais, pour la première fois dans le jeu, l'émotion perspective d'espoir d'atteindre le but (qui peut être une émotion fictive et/ou vidéoludique selon l'approche du joueur) fait face aux remords (dans la catégorie d'attribution vis-à-vis ses propres actions) d'avoir eu à éliminer des bêtes qui ne cherchaient qu'à survivre. Ce questionnement est encore plus fort lorsque le nouvel obstacle est composé des membres de la société opprimée des Uras. Les différents indices permettant de construire l'histoire des conflits entre ce peuple et les Caels ont aussi ouvert la porte à la formation d'une empathie plus forte de la part du joueur (la proximité psychologique étant alors plus proche) pour les membres de la civilisation de Zulf et Zia. Les buts de celui-ci et ses émotions risquent encore une fois d'entrer en opposition. Même s'il ne se solde que par une différence fictionnelle et non ludique, le choix final du jeu souligne ce dilemme. Le retour en arrière peut sauver Caelondia, et toute la beauté



suggérée par le paysage, même sous sa forme fragmentée. La position de Rucks fait appel à la fois aux émotions d'attraction ressenties envers l'environnement et aux perspectives de compléter la quête initiale. Celle de Zia mise plutôt sur l'empathie à l'égard de son peuple qui est maintenant libre. Comme on peut le voir dans notre corpus, cet affrontement entre le bien des autres, de soi, et du groupe est une constante dans les fictions post-apocalyptiques.

### **3.4) Le sublime vidéoludique et les ruines post-apocalyptiques**

Le sublime étant une part importante de notre analyse des émotions en rapport aux ruines, nous désirons ici y revenir et nous pencher un peu plus sur ce concept dans le contexte des ruines post-apocalyptiques vidéoludiques. Bien que nous ayons associé le sublime au romantisme, et plus précisément au pittoresque, en début de chapitre, l'immensité du paysage post-apocalyptique peut causer le même échec de l'esprit :

Post-apocalyptic discourses try to say what cannot be said (in a strict epistemological sense) and what must not be said (what is interdicted by ethical, religious, or other social sanctions). Nuclear war, for instance, has been considered "unthinkable" in both these senses. [...] Post-apocalyptic representation, like Kant's sublime, often takes place at a site of conjunction between this "cannot" and "must not" — a site where language stops, both for the reasons of internal logic and of social prohibition (Berger 1999, p. 14).

*Fallout 3* et *Bastion* (la Calamité prenant ici la place de la guerre nucléaire) présentent tous deux des mondes où « l'impensable » a eu lieu. On pourrait croire que dans le cas du second, contrairement à ce que Berger écrit, que le langage ne s'arrête pas. Rucks lui-même dit que les mots sont tout ce qu'il lui reste. Toutefois, la réalité de la Calamité n'est jamais figurée. La parole est pour Rucks le moyen de remplir l'inconfortable silence du vide. Elle ne fait que contourner ce qui est proscrit, c'est-à-dire la vraie cause du désastre. Celle-ci n'est révélée qu'à la fin de l'aventure. La catastrophe est trop grande

pour être pleinement exprimée. Elle suscite alors des sentiments et des émotions négatives (comme la tristesse ou la colère) face à la force destructrice (les tensions raciales et coloniales) devant nous.

Les trois jeux de notre corpus partagent aussi un objet sublime : un paysage vide et « indifférent ». Pour *Journey*, c'est l'immense désert et les forces de la nature qui tentent d'arrêter le joueur dans son ascension de la montagne. Dans *Bastion*, c'est le Vide, vu en isométrie, se retrouvant sous chaque pas de l'avatar tandis qu'il explore les ruines de Caelondia. Finalement, pour *Fallout 3*, c'est le *Capital Wasteland*. Le sublime est suscité dans les premiers moments, alors que le joueur sort de la Voûte 101 et voit l'immense amas de ruines face à lui. Mais qu'arrive-t-il après ces premiers instants ?

Lorsqu'il s'agit du « sublime vidéoludique », Martin soulève quelques problèmes :

For Burke, the sublime is always in danger of becoming customary and losing its power. [...] The centrality of action to games means that while the landscape may be initially presented to the player as sublime, especially in the opening cut-scene, the player is also equipped with the means of encountering the landscape in such a way as to make it familiar and banal. One way in which the seemingly infinite expanse of Tamriel [dans le jeu *The Elder Scrolls IV: Oblivion*] is undermined is through the game environment's borders (2011).

L'espace devient familier au cours de l'exploration. Les jeux utilisés dans notre étude nous offrent la possibilité de voir trois différents degrés de familiarisation. Dans *Fallout 3*, la situation est la même qu'avec *The Elder Scrolls IV : Oblivion*. Le joueur navigue dans l'environnement et en obtient une plus grande compréhension. Il découvre aussi les limites nécessaires à tout monde virtuel. La sensation de quasi-infinité du *Capital Wasteland* est vite remplacée par celle d'être dans un gigantesque bac à sable. *Journey* et *Bastion* usent de différents moyens afin de minimiser cette « dégradation » du

sublime. Tous deux souffrent du même problème de familiarisation par l'exploration, mais ils diégétisent leurs limites fixes : le premier en soufflant l'avatar vers la zone navigable s'il s'en éloigne trop, et le second avec la présence du vide, toujours observable grâce à l'angle de la caméra, et des fragments composant le chemin.

[Illustration retirée]

**Fig. 30.** La section où le joueur surfe le long d'une longue pente de sable avec la montagne en arrière-plan.

Le deuxième problème est l'aspect performatif des jeux. Martin poursuit : « The player remains aloof. The game, after all, is not exactly dangerous. But the player is expected to perform in, and not solely contemplate, the vast and treacherous landscapes of Tamriel and Oblivion. It has already been suggested that action is antithetical to the pastoral, but it is also antithetical to the sublime » (2011). *Bastion* et *Fallout 3* demandent effectivement un certain niveau de performance afin de progresser. Il est bien plus difficile de se concentrer sur le vide lorsqu'une dizaine d'ennemis convergent vers nous. C'est *Journey* qui réussit le mieux à maintenir le sublime face à ce problème. La contemplation y est une option plus viable, car il n'y a pas (dû moins pour la première partie dans le désert) d'obstacle « agressif ». La navigation de plateformes dans ces sections n'empêche en rien le joueur d'être plus contemplatif. Certains moments, tel le surfe des sables, vont mettre l'accent sur la beauté et

l'immensité de l'horizon (fig.30).

Le sublime vidéoludique est alors provoqué lors des premiers instants après une rencontre avec un environnement post-apocalyptique, mais la nature même du jeu vidéo le rend compliqué à entretenir. Bien que la ruine post-apocalyptique vidéoludique soit un lieu propice à susciter le sublime chez le joueur, la nature du médium force un compromis entre cette situation particulière et, comme nous le verrons, les plaisirs de la ruine obtenus par leur exploration.

### **3.5) Plaisirs de l'esprit et de la ruine post-apocalyptique vidéoludique**

Passons maintenant au dernier sujet de notre analyse, soit les plaisirs. Considérant que son approche de la notion est semblable au modèle OCC et des catégories d'émotions, nous emploierons les cinq catégories de plaisirs établies par Kubovy dans « On Pleasures of the Mind » (1999) afin d'analyser les plaisirs et l'attrait de la ruine post-apocalyptique vidéoludique. Précisons premièrement la différence entre les plaisirs du corps et ceux de l'esprit. Les premiers découlent d'états de jouissances sexuelles ou liés aux sens (Kubovy 1999, p. 135). Les seconds, et ceux qui nous intéressent pour notre travail, sont : « [...] collections of emotions distributed over time whose global evaluation depends on the intensity of the peak emotion and favorability of the end » (*ibid.*, p. 138). Soulignons le fait important que l'intensité des émotions, et donc les facteurs influants, ont un impact sur l'évaluation de la qualité du plaisir. Järvinen ajoute : « [...] whereas emotions have communication signals, [...] pleasures of the mind do not; whereas emotions are quick and brief, and can develop rapidly, pleasures of the mind are more extended in time; whereas emotions are experienced involuntarily, pleasures of the mind are "voluntarily sought out," [...] » (2009, p. 89).

Il poursuit : « [...] I will regard *gameplay* as an activity that embodies prospects for various pleasures, whereas *game designs* are objects or events that embody prospects for emotional episodes »

(Järvinen 2009, p. 89). Si nous nous sommes concentrés sur les éléments de design lors de nos analyses sur les émotions et sur l'esthétique, il nous faudra ici porter une attention particulière à la jouabilité des jeux de notre corpus. Ce que nous entendons par jouabilité, c'est l'expérience ludique générale du jeu tel que construite par les différents éléments de design. Les thèmes et l'esthétique vont aussi avoir un impact sur l'intensité des plaisirs. Nous verrons comment dans les analyses suivantes.

### *Curiosité :*

C'est le plaisir d'apprendre quelque chose qui nous était auparavant inconnu. Les émotions perspectives y contribuent grandement, celles-ci étant basées sur l'anticipation d'un événement à venir et leur évaluation une fois qu'ils se sont produits. La curiosité naît du désir de confirmation (ou infirmation) d'événements. Bien qu'il ne parle pas directement de jeu vidéo, Kubovy souligne l'aspect ludique de ce plaisir : « [...] [T]wo such emotions that are familiar to scientists but widespread in entertainment as well. The joy of verification is characteristic of much puzzle-solving, and the *feeling of surprise* is a feature much sought after in the mystery genre » (1999, p. 147). Cet attrait de la résolution d'énigme ne va pas sans rappeler la notion d'intérêt de Tan, que nous avons mentionné au cours de ce chapitre. La curiosité serait le plaisir recherché et pousserait alors les spectateurs ou les joueurs « [...] to investigate the plot for clues, to learn more about the story, and to anticipate what will happen next » (Perron 2005, p. 6). Plus l'intérêt est grand (à cause de l'univers fictif, la jouabilité, l'esthétique ou autres), plus les spectateurs ou les joueurs voudront satisfaire leur curiosité. Notons que l'intérêt peut aussi naître d'une curiosité en éveil.

Il s'agit du plaisir dominant de l'exploration de lieux marqués de traces de divers événements. Tout le processus de la construction de mémoire que nous avons étudiée peut être lié à la curiosité. C'est l'excitation à la fois de découvrir un nouvel environnement de jeu, mais aussi d'en déterrer

l'histoire. Les ruines dans *Fallout 3* sont remplies de détails sur leur passé, et c'est ce désir d'en apprendre plus qui pousse le joueur à explorer et lui permet de se former une image du passé et une mémoire narrative. En ce sens, nous répondons ici au « pourquoi » du « comment » étudié dans le chapitre deux. On peut revenir à l'exemple de la voûte 92. Désertée au moment de la visite du joueur, les seuls restes des anciens habitants sont leurs squelettes et leurs effets personnels. L'un des plaisirs est alors d'explorer ce lieu et de découvrir, par les traces laissées derrière, la raison de l'abandon. Le joueur peut identifier par sa lecture de journaux intimes que la moitié des habitants sont devenus fous à la suite d'une expérience sur le son<sup>42</sup>. Cependant, si l'intérêt pour la fiction n'est pas là, il peut ignorer tout cela. Son intérêt pour la ruine peut être alors ludique. Il y découvrira des outils pour ses prochaines aventures dans le *Capital Wasteland*. La curiosité est toujours présente, mais l'objectif est différent. Bien que ce plaisir nourrisse le désir d'exploration dans bien des jeux, quels que soient leurs thèmes et environnements, la présence de ruines post-apocalyptiques vidéoludiques offre un plus grand potentiel de satisfaction de la curiosité.

#### *Virtuosité :*

La virtuosité est le plaisir d'avoir bien réussi quelque chose. Ce sont les émotions d'attribution en rapport avec sa propre performance qui y contribuent le plus. Kubovy fait le lien entre ce plaisir et le jeu chez les animaux : « From an evolutionary perspective, play evolved to get individuals to practice skills they need to survive. [...] The pleasure of virtuosity make us want to do things well, and hence we play in order to achieve this pleasure, which gives us skills we need to survive » (1999, p. 148). Il poursuit en le rapprochant du concept de *flow* développé par Csikszentmihalyi (1990). Le plaisir de virtuosité se retrouve, comme le *flow*, dans cette zone entre ennui et anxiété, modulé par la difficulté de

---

<sup>42</sup> Une liste de tous les textes qui peuvent être retrouvés dans la voûte 92 :  
< [http://fallout.wikia.com/wiki/Vault\\_92\\_terminal\\_entries#Zoe\\_Hammerstein.27s\\_Terminal](http://fallout.wikia.com/wiki/Vault_92_terminal_entries#Zoe_Hammerstein.27s_Terminal) >.

l'activité et les habiletés du sujet (fig.31).

On retrouve évidemment cette recherche de virtuosité dans le jeu vidéo, qu'il soit compétitif (comme *DOTA 2*) ou non. Même s'il n'est pas compétitif, *Bastion* permet la satisfaction de ce plaisir. Un bâtiment, la *Shrine*, offre au joueur la possibilité de faire appel aux « dieux » de cet univers et de rendre les combats plus difficiles<sup>43</sup>.

[Illustration retirée]

**Fig. 31.** Un graphique représentant le principe du *flow*.

Cette option du jeu offre aux joueurs plus habiles de ne pas tomber dans la zone d'ennui. Les émotions participant à la formation de ce plaisir sont uniquement vidéoludiques, car elles dépendent des actions prises par un joueur. Ceci étant dit, les ruines post-apocalyptiques qui composent les univers des jeux de notre corpus ont-elles un effet sur la satisfaction de ce plaisir ? Comparons deux jeux à la jouabilité similaire, mais aux univers très différents : *Fallout 3* et *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Analysons rapidement le plaisir de virtuosité issue d'un combat contre des bandits. Premièrement, le fait qu'ils soient des bandits ne change pas grand chose aux émotions d'attribution envers soi. On pourrait parler de robots et de gobelins. L'important est le défi qu'ils posent.

<sup>43</sup> Divers idoles des dieux changent diverses propriétés du jeu. Par exemple, en activant l'idole de Hense, les attaques des ennemis font plus de dommages à l'avatar du joueur. Celui de Javel leur donne une armure supplémentaire.

L'apparence peut avoir un effet sur les émotions perspectives (un robot imposant fait plus peur qu'un petit gobelin), mais une fois le combat entamé, ce sont leurs habiletés qui importeront lors des réactions émotives du joueur (fierté ou honte). De la même manière, et d'un point de vue purement mécanique, le lieu du combat compte pour peu. Peut-être influencera-t-il la sensation de présence, ou il aidera à établir une surprise («Que font des robots dans une école ?»), mais la nature de la ruine post-apocalyptique n'a aucun effet particulier sur ce plaisir.

*L'entretien (nurture) et la socialité :*

Le plaisir de l'entretien découle de l'acte de prendre soin de quelque chose. Il est composé en grande partie des émotions de fortune des autres (les autres étant ici les choses dont on s'occupe), ainsi que d'attribution et d'attraction à l'endroit de l'agent/objet. Des jeux comme *Sim City* (Maxis, 1989) ou *The Sims* (Maxis, 2000), où le joueur doit gérer une ville ou la vie de personnages virtuels, sont conçus avec la satisfaction de ce plaisir en tête. Le plaisir de socialité, résulte de l'appartenance à un groupe social. Ce plaisir est composé des émotions d'attraction envers les membres du groupe, des émotions de fortune des autres en réaction à divers événements les concernant et celles d'attribution à l'égard de leurs actions. On l'observe en majorité dans les groupes se formant autour de jeux multijoueurs en ligne comme *DOTA 2* ou *World of Warcraft*. Pour d'autres jeux, par exemple *Mario Kart 64* (Nintendo, 1996) ou *Sportsfriends* (Die Gute Fabrik, 2014), les groupes peuvent s'établir hors de l'espace virtuel, que la personne soit un participant ou un spectateur. Le plaisir de socialité peut aussi venir d'un jeu comme *Animal Crossing* (Nintendo, 2001), où le groupe social est composé de personnages non-joueurs pouvant interagir avec l'avatar du joueur. Dans ce cas, le plaisir sera plus ou moins intense selon la sensation de présence ressentie (Järvinen 2009, p. 106).

L'entretien et la socialité requièrent d'autres agents, non pas seulement dans une relation



compétitive, mais aussi coopérative. On peut retrouver ces relations coopératives, en ce qui concerne les univers fictifs de notre corpus, dans les réseaux post-apocalyptiques que nous avons mentionnés dans le premier chapitre. Le désir d'aider les esclaves dans *Fallout 3* peut venir d'une envie d'aider son prochain (virtuel et fictif), mais peut également venir de la poursuite vidéoludique de points d'expériences et de meilleures armes, la motivation étant ici une recherche de moyens. On peut cependant voir cette relation opportuniste au sein de la fiction (qui est aussi influencée par des considérations de jouabilité) — « Je t'aide si j'en retire quelque chose » — comme un réseau post-apocalyptique social basé sur l'échange de ressources limitées. *Bastion* met moins d'accent sur la socialité (c'est un jeu qui se joue seul et qui a un très petit groupe de personnages secondaires), mais on peut y retrouver le plaisir de l'entretien par l'entremise de la restauration du *Bastion*. Évidemment, ce processus est lié à la progression de la narration et nous sommes très loin du niveau de personnalisation de *The Sims*. La satisfaction du plaisir d'entretien n'est pas le but premier de cette mécanique de restauration, qui est en fait une visualisation de l'ouverture de différentes options de jeux (changer d'armes, augmenter la difficulté, obtenir de nouvelles habiletés, etc.). D'un point de vue fictionnel, on peut toutefois observer comment la ruine offre une approche différente de ce plaisir.

L'entretien d'un lieu ruiné, ou de ceux qui y habitent, n'est pas le même qu'une ville florissante ou une maison en banlieue. Comme l'explique Edensor :

Nevertheless, given the likely short-term inhabitation, few attempts are made to provide decoration or an aesthetically modulated environment [...]. A hunkering down in ruined space thus requires a different use of space to the normative modes of inhabitation in that here, space is marked out by debris and heterogeneous materials assembled to afford shelter and comfort, gathered around the body, together with clothing, food and drink (2005, p. 25).

Les besoins devant être satisfaits sont beaucoup plus essentiels dans le cadre d'une habitation établie dans une ruine post-apocalyptique, qu'elle soit le résultat d'une guerre ou d'une Calamité. On peut voir ceci avec le camp de fortune construit par les personnages principaux de *Bastion* (fig.32). Il répond aux besoins de base (logis, nourritures, chaleur, etc.) mais sans plus.

[Illustration retirée]

**Fig. 32.** Le camp de fortune dans *Bastion*.

Dans *Journey*, le seul jeu multijoueur de notre corpus, le plaisir de socialité est satisfait par les interactions avec les autres joueurs au cours du jeu, même si les actions possibles sont limitées. C'est justement cette limite de moyens d'interactions que Jenova Chen considère comme central à l'expérience de socialité dans *Journey* :

“The thing is, everyone is seeking for maximum feedback. If you push someone in the pit then the feedback is huge: the other guy dies, there's animation, sound, social tension and the opportunity to revive her. These things combine together make pushing another player into a pit much more satisfying than just pushing somebody into the wind.”

“I see,” I say. Chen stops banging on the table. The couple return to their hamburgers. “So what happened when you removed collision detection?”

“Players started looking for other ways to get more feedback.

Helping each other yielded the most feedback so they began to do that instead. It was fascinating” (Parkin 2012).

Nous avons déjà établi dans nos analyses des émotions comment l’isolement présent dans le désert et la ruine post-apocalyptique pousse vers une recherche de l’autre. La joie est amplifiée par l’effort (perçu comme grand à cause de l’isolement incarné par le design, mais qui n’est en fait que basé sur un algorithme gérant la connexion au hasard entre les joueurs) de trouver un compagnon. Cette joie va en retour rendre l’affection momentanée de l’autre plus grande et donc le plaisir de socialité potentiellement plus intense. On peut prendre en compte les mêmes facteurs d’intensité lorsque l’on parle du plaisir d’entretien. Une personne peut satisfaire ce plaisir en aidant quelqu’un qui cherche les secrets permettant d’obtenir une robe blanche. L’esthétique, qui intensifie des émotions particulières, travaille de pair avec les mécaniques de jeu afin de créer une expérience de socialité différente de bien d’autres jeux multijoueurs.

#### *Souffrance :*

Il s’agit du plaisir négatif<sup>44</sup> venant des douleurs psychologiques « mondaines » (comme la plupart des émotions négatives telles la peur, la honte ou le regret) et « existentielles » (comme la peur de la mort). On pourrait d’ailleurs considérer les douleurs existentielles comme étant des sentiments, ceux-ci durant plus longtemps et ayant des objets émotifs moins précis. Ce plaisir est lié à toutes les catégories d’émotions ou de sentiments lorsqu’ils ont une valence négative. Dans le cadre du jeu vidéo, il s’agit de la : « [...] paradoxical nature of player motivations, that is, the player’s willingness to play even in the face of potentially suffering loss or experiencing negative emotions » (Järvinen 2009, p. 106). Bien que les émotions ressenties soient négatives au niveau de l’œuvre, de la fiction ou des mécaniques, le joueur peut éprouver du plaisir s’il poursuit un autre but, tel être diverti. La « souffrance mondaine »

---

<sup>44</sup> Le terme courant est le déplaisir, mais Kubovy le considère tout de même comme étant une catégorie de plaisir de l’esprit.

est alors perçue comme le résultat d'obstacles à vaincre. Järvinen souligne aussi le caractère problématique du terme dû à la nature des expériences offertes par la majorité des jeux vidéo et propose l'anxiété comme étant plus descriptive (2009, p. 107). Ceci nous permet alors de lier ces « souffrances » au principe du *flow*. L'anxiété émerge lorsque la difficulté du défi est plus grande que les habiletés du joueur (fig.31). C'est dans ces situations que l'on retrouve le plus haut niveau de « souffrances mondaines ».

L'évocation de ces dernières est très similaire entre les jeux de notre corpus et d'autres n'ayant pas les mêmes thèmes. Les émotions négatives liées à la perte de progrès ou aux erreurs face à divers obstacles, telles la frustration ou la déception, sont les mêmes dans *Fallout 3* et *The Elder Scrolls IV : Oblivion*. C'est dans les souffrances existentielles que l'on voit des effets sur les émotions fictives. Il est clair, et nous l'avons vu au cours des deux derniers chapitres de ce travail, que les jeux de notre corpus incarnent ces souffrances par l'entremise de leurs thèmes et par la figure de la ruine post-apocalyptique. Il peut s'agir de l'isolement des autres ainsi que le désespoir lorsque notre avatar s'effondre avant sa « résurrection » dans *Journey* ; le vide laissé par la Calamité et les tensions raciales et coloniales destructrices entre Uras et Caels dans *Bastion* ; et les réactions au paysage ravagé par la guerre nucléaire dans *Fallout 3*. Mais quelle est la nature précise de ce plaisir face à ces thèmes et à ces images ? Nous voyons le plaisir de la souffrance dans le jeu vidéo comme étant la confrontation dans un environnement sécuritaire de nos craintes et de nos peurs. Berger écrit au sujet des représentations des apocalypses et post-apocalypses :

[I] still believe that narrative and representation can have therapeutic effects, that things can get better, that societies do not need to be caught in the endless cycles of horror, *jouissance*, and ideological fetishizing. Trauma has the effects that it has, is as painful and apocalyptic as it is, because it really happens. [...] But also because trauma really happens, it can be addressed, remembered, retold, and different futures can be imagined and lived

(Berger 1999, p. 29).

Le jeu vidéo permet cette remémoration et offre cette possibilité d'imaginer et de vivre d'autres futures<sup>45</sup>. Il donne aussi à celui qui explore les ruines post-apocalyptiques des possibilités d'actions dans et sur ces mondes. Il peut s'agir des différents choix moraux dans les multiples quêtes de *Fallout 3*, ou même de changer le cours de l'histoire, comme nous en avons l'option à la fin de *Bastion*.

---

<sup>45</sup> L'ouvrage *Reality is Broken* (2011) de Jane McGonigal porte sur les valeurs thérapeutiques du jeu vidéo en ce qui concerne les événements traumatiques et va plus en détails sur ce sujet que ce que l'on pourrait faire dans ce travail.

## Conclusion

---

Sure, I may be the one who dreamt up the Walls and the Bastion.  
But the Kid made them real. Not me. I'd like to say I'll never forget him,  
or what he's doing... what he's done. I surely would.

– Rucks, narrateur de *Bastion*

Notre objectif de départ était d'étudier les effets de la figure de la ruine post-apocalyptique sur la création de mémoire et d'émotion dans le jeu vidéo. Ce qui semblait être une division en deux parties distinctes a mené toutefois à des points de rapprochement.

Le premier chapitre nous a permis de comprendre les bases de l'apocalypse et de ses causes. Nous avons étudié la figure de la ruine de manière générale et avons spécifié l'importance du concept de trauma en ce qui a trait aux fictions post-apocalyptiques. Le second chapitre fut l'occasion de démontrer comment la figure de la ruine affecte la création d'une mémoire du lieu exploré. Nous avons d'ailleurs souligné, à l'aide du mythe, la subjectivité de cette mémoire et la façon dont elle sert de moyen critique. C'est par les analyses dans notre troisième chapitre que nous avons pu observer les effets variables des figures ruiniformes post-apocalyptiques. Les émotions suscitées par les actions courantes et répétitives sont peu affectées par ces figures, mais ces dernières auront un plus grand impact sur les émotions qui découlent de la fiction et des buts de plus haut niveau. L'intérêt du joueur importe aussi beaucoup pour plusieurs aspects émotifs dans le médium vidéoludique.

Une autre facette de ce travail était d'introduire des concepts pouvant s'appliquer à différents jeux. Entre le début de l'écriture de ce travail et le moment où nous rédigeons ces quelques lignes, plusieurs jeux prenant place dans un univers que nous considérons comme post-apocalyptique, et présentant des ruines qui diffèrent les unes des autres, ont été produits. Pour n'en nommer que quelques-

uns : *I Am Alive* (Ubisoft Shanghai, 2012), *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* (Square Enix, 2013), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Metro: Last Light* (4A Games, 2013), *Wasteland 2* (InXile Entertainment, 2014), *This War of Mine* (11 bit studios, 2014). Le dernier de ces jeux met d'ailleurs l'emphase sur un type de jouabilité que nous n'avions pas dans les jeux de notre corpus, c'est-à-dire la gestion de ressources dans une optique de survie. On peut aussi se questionner sur les différences entre les émotions et les mémoires formées dans un contexte post-apocalyptique et celles formées, par exemple, dans un contexte contemporain (tels les jeux de la série *Grand Theft Auto*).

Nos futures recherches pourront d'ailleurs prendre deux directions à partir de ce point : d'un côté, une étude de divers jeux à la thématique post-apocalyptique, mais ayant des jouabilités divergentes de celles observées dans notre corpus, et de l'autre, une étude d'autres thématiques afin d'en comprendre leurs spécificités quant à l'identité de l'espace ou aux émotions suscitées et évoquées. Il pourrait être intéressant de faire des comparaisons entre les villes dystopiques, telles celles dans *Fallout 3*, et des villes aux apparences utopiques, comme celle dans *Mirror's Edge* (EA Digital Illusions CE, 2008).

Maintenant que nous avons souligné différentes avenues de recherches en lien avec des questionnements hors du cadre de notre travail, voyons ce que l'on peut retirer de nos analyses et, nous l'espérons, appliquer aux jeux prenant place dans des univers post-apocalyptiques de manière générale. La mémoire et les émotions sont deux facettes d'une confrontation avec des événements traumatiques représentés dans le jeu. Comme nous l'avons vu avec Berger, toutes les représentations d'apocalypse sont des références à des traumatismes réels. Encore une fois, c'est l'intérêt du joueur et son approche ludique qui détermineront l'expérience de jeu et les plaisirs recherchés. Si le plaisir de virtuosité est le seul poursuivi, la thématique importe peu. Mais s'il y a un intérêt soutenu pour la fiction et que le joueur se laisse « prendre au jeu », il peut y avoir un face à face avec un trauma qui refait surface. Schulzke écrit à propos des choix moraux dans *Fallout 3*, mais qui pourrait s'appliquer à bon nombre

de fiction post-apocalyptique :

It mirrors real life in that one is not forced to obey a particular moral code. The player has a vague notion of what is right and wrong, but does not encounter the game's morality as a coherent system. The consequences of actions are realized after the actions are made. It does not teach a particular morality. Instead, it shows that there are consequences for every action that arise from the response of other characters; it throws players into a world of moral judgment without offering any definite rules [...] (Schulzke 2009).

Il y aura alors une opportunité de « jouer » avec le trauma et de décider comment il sera pris en charge après la fin du désastre. Ce sont de ces interactions et de ces choix que les émotions et les souvenirs découlent. La nature imaginaire de ces ruines n'y change rien. Tout comme les émotions vécues lorsque nous regardons un film, lisons un livre ou explorons une véritable ruine, celles ressenties alors que nous explorons les ruines de Caelondia sont toutes aussi « réelles ». Il en va de même pour les souvenirs créés, qu'ils soient liés à l'univers narratif ou à l'acte de jouer, lorsque nous visitons les ruines post-apocalyptiques de Washington D.C.. Ce qui relie la mémoire et les émotions à la ruine post-apocalyptique vidéoludique, ce sont les traumas qui occupent ces univers et font, parfois de manière violente, surface au gré des événements. Ceci ouvre la voie à une confrontation (virtuelle) avec des traumas qui peuvent être bien réels. Bien qu'il s'agisse d'un univers fictif, je sais qu'en explorant Caelondia je me construis une image et une mémoire d'un monde au passé colonialiste similaire au nôtre. La finale du jeu me donne le choix de revenir en arrière (même si je me doutais bien que cela ne changerait rien au passé de cet univers fictif) et d'approcher ce monde avec plus d'informations. Ceci me permet de confronter et de comprendre le trauma au cœur de ce monde différemment. Une analyse de ces possibilités de répétition et de choix d'actions offerts par le jeu vidéo, et leurs effets possiblement thérapeutiques sur une confrontation avec les traumas, sera certainement une avenue de recherches futures.



## Bibliographie

---

- Anonyme. 2013. « Journey as a White Robe » En ligne. *Journey Stories*.  
< <http://journeystories.tumblr.com/post/24399139977/journey-as-a-white-robe> >.
- Aarseth, Espen. 2001. « Allegories of Space ». En ligne. *Cybertext Yearbook 2000*.  
< <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf> >.
- Alexander, Leigh. 2012. « GDC 2012: Forget “immersion” -- player attention is what matters, says Lemarchand ». En ligne. *Gamasutra*. <  
[http://www.gamasutra.com/view/news/164914/GDC\\_2012\\_Forget\\_immersion\\_\\_player\\_attention\\_is\\_what\\_matters\\_says\\_Lemarchand.php](http://www.gamasutra.com/view/news/164914/GDC_2012_Forget_immersion__player_attention_is_what_matters_says_Lemarchand.php) >.
- Archibald, Samuel, Antonio Dominguez Leiva et Bernard Perron. 2015. *Z pour Zombies*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.
- Arsenault, Dominic, et Bernard Perron. 2009. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay ». Dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 109-132. New York : Routledge.
- Baccolini, Raffaella, et Tom Moylan. 2003. *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York : Routledge.
- Barthes, Roland. [1957] 1970. *Mythologies*. Paris : Éditions du Seuil.
- Bégin, Richard, et André Habib. 2007. « Imaginaire des ruines ». En ligne. *Protée*, vol. 35, no 2 (automne), p.5-6. Dans *érudit*. < <http://www.erudit.org/revue/pr/2007/v35/n2/017461ar.html> >.
- Ben Ze'er, Aaron. 2001. *The Subtlety of Emotions*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Berger, James. 1999. *After the End*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

- Buck-Morss, Susan. 1991. *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project (Studies in Contemporary German Social Thought)*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Chevalier, Jean, et Alain Gheerbrant. 2004. *Dictionnaire des symboles*. Coll. « Bouquins ». S.l. : Robert Laffont / Jupiter.
- Cochrane, Tom. 2012. « The emotional experience of the sublime ». En ligne. *Canadian Journal of Philosophy*, vol. 42, no 2, p. 125-148.  
< [http://www.academia.edu/2107282/The\\_Emotional\\_Experience\\_of\\_the\\_Sublime](http://www.academia.edu/2107282/The_Emotional_Experience_of_the_Sublime) >.
- Crang, Mike, et Penny S. Travlou. 2001. « The city and topologies of memory ». *Environment and Planning D: Society and Space*, vol. 19, no 2, p. 161-177.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow*. New York : Harper & Row.
- Deleuze, Gilles. 1985. *L'image-temps. Cinéma 2*. Coll. « Critique ». Paris : Les Éditions de Minuit.
- Doron, Gil M.. 2000. « The Dead Zone and the Architecture of Transgression » Dans *City*, vol. 4, no 2, p. 247-263.
- Edensor, Tom. 2005. *Industrial Ruins*. Oxford : Berg.
- Freud, Sigmund. [1922] 2001. « Résistance et refoulement ». Dans *Introduction à la psychanalyse*, p. 345-363. Paris : Petite Bibliothèque Payot.
- Games, Alex. 2011 « *Fallout 3: How Relationship-relevant Decisions craft Identities that Keep Bringing Us Back to Enjoy the Horrors of the Nuclear Wasteland* ». Dans Drew Davidson (dir.), *Well Played 3.0*, p. 67-76. Halifax : ETC Press.
- Gray, John. 2007. *Black Mass*. New York : Farrar, Straus and Giroux.
- Habib, André. 2011. *L'attrait de la ruine*. Liège : Yellow Now.

- Hubner, Laura, Marcus Leaning et Paul Manning. 2015. *The Zombie Renaissance in Popular Culture*. New York : Pallgrave Macmillan.
- Huggan, Graham. 1989. « Decolonizing the Map: Post-Colonialism, Post-Structuralism and the Cartographic Connection » En ligne. *ARIEL: A Review of International English Literature*, vol. 20, no 4, p. 115-131. < <http://ariel.synergiesprairies.ca/ariel/index.php/ariel/article/view/2242/2196> >.
- Imag [pseudonyme]. 2012. « The Bastion Story » En ligne. < <https://bastionstory.wordpress.com/> >.
- Järvinen, Aki. 2009. « Video Games as Emotional Experiences ». Dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 85-108. New York : Routledge.
- Keogh, Brendan. 2012. *Killing is Harmless*. Marden, Australia : Stolen Projects.
- Klevjer, Rune. 2002. « In Defense of the Cutscenes ». Dans *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, p. 191-202. En ligne. < [http://share.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/In Defense of Cutscenes.pdf](http://share.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/In%20Defense%20of%20Cutscenes.pdf) >.
- Kubovy, Michael. 1999. « On the Pleasures of the Mind ». Dans Daniel Kahneman, Ed Diener et Norbert Schwarz (dir.), *Well-Being, The Foundations of Hedonic Psychology*, p. 134-154. New York : Russell Sage Foundation.
- Martin, Paul. 2011. « The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion ». En ligne. *Game Studies*, vol. 11, no 3. < <http://gamestudies.org/1103/articles/martin> >.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality is Broken*. New York : The Penguin Press.
- Moroz, Kathleen J.. 2005. « Definition of Psychological Trauma and Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) ». Dans *The Effects of Psychological Trauma on Children and Adolescents*, p. 2. En ligne. < [http://mentalhealth.vermont.gov/sites/dmh/files/report/cafu/DMH-CAFU\\_Psychological\\_Trauma\\_Moroz.pdf](http://mentalhealth.vermont.gov/sites/dmh/files/report/cafu/DMH-CAFU_Psychological_Trauma_Moroz.pdf) >.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. New York : The Free Press.

- Murray, John. 2004. *Encyclopedia of the Romantic Era, 1760-1850, Volume 2*. New York : Taylor and Francis.
- Nelson, Samantha. 2014. « There's hidden beauty in abandoned World Of Warcraft cities ». En ligne. *A.V. Club*. < <http://www.avclub.com/article/theres-hidden-beauty-abandoned-world-warcraft-citi-203779> >.
- Nitsche, Michael. 2007. « Mapping Time in Video Games ». En ligne. < [http://lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche\\_DiGRA\\_07.pdf](http://lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_DiGRA_07.pdf) >.
- Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Spaces : Image, Play, and Structure in 3D World*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- Ortony, Andrew, Gerald L. Clore et Allan Collins. 1988. *The Cognitive Structure of Emotions*. Cambridge, MA : Cambridge University Press.
- Parkin, Simon. 2012. « Jenova Chen: Journeyman ». En ligne. *Eurogamer*. < <http://www.eurogamer.net/articles/2012-04-02-jenova-chen-journeyman> >.
- Peirce, Charles Sanders. [1903] 1932. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Volume 2 : *Elements of Logic*. Compilé par Charles Hartshorne et Paul Weiss. Cambridge : Harvard University Press.
- Perron, Bernard. 2005. « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions ». En ligne. < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf> >.
- Prestia, Gaetano. 2013. « Battlefield 4 interview: "We wanted to push the boundaries of destruction" ». En ligne. *PS4.MMGN*. < <http://mmgn.com/ps4/articles--battlefield-4-interview-we-wanted-to-push-the> >.
- Quay, Sara E., et Amy M. Damico. 2010. *September 11 in Popular Culture: A Guide*. Santa Barbara, CA : ABC-CLIO.
- Robinson, Sidney K.. 1991. *Inquiry Into the Picturesque*. Chicago : The University of Chicago Press.

Rosenthal, Leon. 2008. *Romanticism*. New York : Parkstone Press International.

Schulzke, Marcus. 2009. « Moral Decision Making in Fallout ». En ligne. *Game Studies*, vol. 9, no 2. < <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> >.

Tan, Ed S.. 2000. « Emotion, Art, and The Humanities ». Dans Michael Lewis et Jeannette M. Haviland-Jones (dir.), *Handbook of Emotions, Second Edition*, p. 116-134. New York : Guilford Press.

Tumarkin, Maria. 2001. « “Wishing you weren’t here . . .”: Thinking about trauma, place and the Port Arthur massacre ». Dans *Journal of Australian Studies*, vol. 25, no 67, p. 196-205.

Veyne, Paul. [1971] 1996. *Comment on écrit l’histoire*. Paris : Éditions du Seuil.

Wolf, Mark J.P.. 2009. « Z-axis Development in the Video Game ». Dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 151-168. New York : Routledge.

Wood, Denis. 1992. *The Power of Maps*. New York : Guilford Press.

## Ludographie

---

*Animal Crossing* (Nintendo, 2001).  
*Battlefield 4* (EA Digital Illusions CE, 2013).  
*Battletoads* (Rare, 1991).  
*Bayonetta* (Platinum Games, 2009).  
*Big Rigs: Over the Road Racing* (Stellar Stone, 2003).  
*Brütal Legend* (Double Fine, 2009).  
*DOTA 2* (Valve Corporation, 2013).  
*Dwarf Fortress* (Tarn Adams, 2006).  
*Everquest* (Daybreak Game Company, 1999).  
*Fallout* (Interplay Entertainment, 1997).  
*Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008).  
*Far Cry 2* (Ubisoft Montreal, 2008).  
*Far Cry 3* (Ubisoft Montreal, 2012).  
*Final Fantasy VII* (Square, 1997).  
*Final Fantasy XI* (Square Enix, 2002).  
*Gears of War* (Epic Games, 2006).  
*Grand Theft Auto* (DMA Design, 1997).  
*Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001).  
*ICO* (Team Ico, 2001).  
*Journey* (Thatgamecompany, 2012).  
*Mario Kart 64* (Nintendo, 1996).  
*Mirror's Edge* (EA Digital Illusion CE, 2008).  
*Resident Evil* (Capcom, 1996).  
*Sim City* (Maxis, 1989).  
*Sportsfriends* (Die Gute Fabrik, 2014).  
*Super Mario 64* (Nintendo, 1996).  
*Tetris* (Alexey Pajitnov, 1984).  
*The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006).

*The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011).

*The Last of Us* (Naughty Dog, 2013).

*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998).

*The Sims* (Maxis, 2000).

*The Walking Dead: Season 2* (Telltale Games, 2013).

*This War of Mine* (11 bit studios, 2014).

*Thrust* (Jeremy Smith, 1986).

*Ultima I* (Richard Garriott, 1981).

*Wasteland 2* (InXile Entertainment, 2014).

*World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004).

## Filmographie

---

*2012* (Roland Emmerich, 2009).

*Allemagne Année Zéro* (Roberto Rossellini, 1948).

*THEM!* (Gordon Douglas, 1954).

*Tobor the Great* (Lee Sholem, 1954).



