

Université de Montréal

**Jeux édifiants, vertu et émotion :
Une éthique vidéoludique**

Par
Maxime Deslongchamps-Gagnon

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

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Ph.D.
en études cinématographiques

Août 2021

© Maxime Deslongchamps-Gagnon, 2021

Université de Montréal

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques,
Études supérieures et postdoctorales

Cette thèse intitulée

Jeux édifiants, vertu et émotion :
Une éthique vidéoludique

Présentée par

Maxime Deslongchamps-Gagnon

A été évaluée par un jury composé des personnes suivantes

Dominic Arsenault
Président-rapporteur

Bernard Perron
Directeur de recherche

Maude Bonenfant
Membre du jury

Mathieu Triclot
Examineur externe

Remerciements

À Bernard Perron. Quelle chance d'avoir pu compter sur le dévouement d'un directeur de thèse comme toi ! Rien d'étonnant que tu aies écrit sur la préoccupation. Quand je réfléchis à ce concept, je pense à l'engagement dont tu fais preuve et la passion avec laquelle tu exerces ton rôle. Merci, merci et merci encore !

À Pascale Thériault, Roxanne Chartrand, Loïc Minot Murray, Hugo Montembeault, Francis Lavigne, Adam Lefloïc Lebel, Isabelle Lefebvre, Jean-Charles Ray, Andréane Morin-Simard et mes autres collègues côtoyés au laboratoire et ailleurs. Merci pour ces discussions stimulantes, pour votre compagnie et surtout pour votre amitié. Vous êtes des exemples de vertu !

À Dominic Arsenault, Maude Bonenfant, Marion Froger et les autres professeurs ayant évalué mon projet de thèse à ses balbutiements. Merci de votre accompagnement et de votre confiance en mes capacités. Vous m'avez inspiré à donner le meilleur de moi-même.

À Sarah Baril-Gaudet. Je n'ose pas m'imaginer entreprendre un tel marathon sans toi à mes côtés. Merci de ta présence et de ton soutien émotionnel. Merci de veiller à mon épanouissement. Je suis fier des personnes que nous sommes ensemble devenues.

Cette thèse de doctorat n'aurait pas vu le jour sans l'appui financier du Fonds de Recherche du Québec en Société et Culture et du Conseil de Recherches en Sciences Humaines. Je témoigne toute ma gratitude à ces organismes.

Résumé

Ce que nous éprouvons en jouant à des jeux vidéo indique quelque chose à propos de nous et transforme notre personne. Déterminer la valeur éthique d'un jeu vidéo requiert en conséquence de porter une attention toute spéciale à son expérience émotionnelle. Dans cette thèse de doctorat, nous nous intéressons aux émotions que nous transmettent les jeux vidéo narratifs et aux vertus qu'elles mettent en pratique. Au cours de cet examen, nous offrons une description psychologique de l'activité vidéoludique, réfléchissons à la place du jeu vidéo dans nos vies et nous munissons d'outils conceptuels pour évaluer en détail les exemples suivants : *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), *Frostpunk* (11 bit studios, 2018), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), *Neo Cab* (Chance Agency, 2019), *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Spec Ops: The Line* (Yager, 2012) et *Vampyr* (DONTNOD, 2018).

Notre travail est divisé en trois parties. La première présente une théorie de l'expérience émotionnelle du jeu vidéo. Nous défendons qu'une émotion survient à la rencontre d'une perception conceptuelle et d'une préoccupation, et que les jeux vidéo orchestrent leur expérience émotionnelle à l'intérieur d'une structure de progression. La seconde partie revisite les débats autour des jeux vidéo qui « engagent moralement » et de ceux qui incluent un contenu transgressif. Afin de tenir compte du rôle de l'émotion, nous introduisons une éthique de la vertu selon laquelle le jeu vidéo représente un terrain d'entraînement où se constituent nos dispositions émotionnelles. La troisième partie est consacrée à l'analyse de jeux vidéo potentiellement édifiants, qui communiquent des vertus. Nous explorons plus particulièrement la manière dont ces jeux mettent en relation le courage et la peur ainsi que la justice et la colère.

Mots-clefs : jeux vidéo ; émotion ; éthique ; vertu ; psychologie.

Abstract

What we feel when playing video games indicates something about us and transforms our person. Determining the ethical value of a video game hence requires to pay special attention to its emotional experience. In this doctoral thesis, we are interested in emotions transmitted by narrative video games and in virtues they put into practice. During the course of this examination, we will reflect on the place of video games in our lives and will provide conceptual tools to evaluate in detail the following examples: *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), *Frostpunk* (11 bit studios, 2018), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), *Neo Cab* (Chance Agency, 2019), *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Spec Ops: The Line* (Yager, 2012) and *Vampyr* (DONTNOD, 2018).

Our work is divided in three parts. The first one presents a theory of the emotional experience of video games. We defend that an emotion occurs at the encounter between a conceptual perception and a concern, and that video games orchestrate their emotional experience within a progression structure. The second part revisits the debate on “morally engaging” video games and on transgressive game content. In order to take into account the role of emotion, we introduce a virtue ethics according to which video games act as a training ground where our emotional dispositions are constituted. The third part is dedicated to the analysis of potentially edifying video games, which communicates virtues. We explore more particularly how courage and fear as well as justice and anger are connected in these games.

Keywords: video games; emotion; ethics; virtue; psychology.

Table des matières

| | |
|--|------------|
| Remerciements | i |
| Résumé | ii |
| Abstract | iii |
| Table des matières | iv |
| Liste des figures | vii |
| Introduction | 1 |
| Le problème amoraliste | 1 |
| Pour un rationalisme moral modéré..... | 4 |
| Le problème de la création d'émotions | 7 |
| Pour une psychologie de l'émotion et de l'expérience vidéoludique | 8 |
| Vers une théorie cognitive de l'émotion..... | 10 |
| Vers une éthique de la vertu | 13 |
| Choix, assemblage et méthode d'analyse du corpus de jeux | 16 |
| Précisions biographiques et rédactionnelles | 19 |
| Présentation des chapitres | 20 |
| PARTIE I — LE PROCESSUS ÉMOTIONNEL | |
| Chapitre 1 — La préoccupation | 25 |
| 1.1 Qu'est-ce que la préoccupation ?..... | 28 |
| 1.1.1 L'éventail de la préoccupation : désir, objectif, attachement et intérêt | 29 |
| 1.1.2 La thèse évolutionniste | 31 |
| 1.1.3 La thèse volitionnelle | 33 |
| 1.2 Conceptions rivales à la préoccupation dans les études du jeu vidéo..... | 38 |
| 1.2.1 L'identification | 39 |
| 1.2.2 Le plaisir..... | 41 |
| 1.2.3 L'investissement de soi | 44 |
| 1.2.4 L'engagement à atteindre un objectif | 49 |
| 1.3 Jouer au jeu signifie-t-il en être préoccupé ? | 51 |
| 1.3.1 La préoccupation existentielle de la joueuse | 52 |
| 1.3.2 L'intérêt de jouer au jeu : de l'existence à la progression | 57 |
| 1.3.3 Le sacrifice de Senua... et celui de la joueuse | 63 |
| 1.4 Conclusion de chapitre | 68 |
| Chapitre 2 — L'occurrence émotionnelle | 69 |
| 2.1 Émotion, cognition et valeurs..... | 71 |
| 2.1.1 La valeur de l'émotion..... | 72 |
| 2.1.2 La dimension évaluative de la théorie de l'appréciation cognitive..... | 75 |

| | |
|--|-----|
| 2.1.3 La constitution et la correction de l'émotion par le scénario paradigmatique | 80 |
| 2.1.4 La thèse objectiviste | 85 |
| 2.1.5 Une relative vérité émotionnelle..... | 88 |
| 2.2 Le modèle de la perception..... | 93 |
| 2.2.1 La perception conceptuelle..... | 94 |
| 2.2.2. La préfocalisation évaluative..... | 99 |
| 2.2.3 La perception sensorielle..... | 103 |
| 2.3 L'expérience de la désespérante fin du monde dans <i>Frostpunk</i> | 110 |
| 2.3.1 Sur le désespoir | 110 |
| 2.3.2 L'annonce de l'inévitable..... | 112 |
| 2.4 Conclusion de chapitre | 120 |

PARTIE II — L'ÉTHIQUE VIDÉOLUDIQUE

Chapitre 3 — Entre l'engagement moral et la justification morale 123

| | |
|---|-----|
| 3.1 <i>The Ethics of Computer Games</i> | 124 |
| 3.1.1 Contexte historique : paniques morales et psychologie expérimentale | 125 |
| 3.1.2 Jeu éthique : Les règles avant la fiction..... | 128 |
| 3.1.3 Joueur critique : Une posture d'interprétation infaillible..... | 133 |
| 3.2 L'engagement moral : la solution formaliste au problème amoraliste | 139 |
| 3.2.1 La subversion du jeu instrumental..... | 139 |
| 3.2.2 Les types de structure de choix..... | 142 |
| 3.2.3 Les habiletés morales du joueur | 145 |
| 3.2.4 L'intégration de dilemmes moraux..... | 149 |
| 3.3 La justification morale : la solution philosophique au problème amoraliste..... | 156 |
| 3.3.1 Le statut moral de la violence vidéoludique | 158 |
| 3.3.2 Au-delà de la représentation : l'adhésion | 163 |
| 3.4 Conclusion de chapitre | 169 |

Chapitre 4 — Devenir un joueur émotionnellement vertueux 171

| | |
|---|-----|
| 4.1 L'éthique de la vertu..... | 175 |
| 4.1.1 Avoir bon caractère, avoir la vertu | 175 |
| 4.1.2 La vertu et l'habileté : une analogie féconde..... | 180 |
| 4.1.3 S'épanouir dans la vertu | 185 |
| 4.1.4 L'émotion vertueuse..... | 188 |
| 4.2 La vertu et le jeu vidéo | 198 |
| 4.2.1 Des vertus spécifiquement ludiques ?..... | 199 |
| 4.2.2 Bien jouer, une équivoque analogique..... | 204 |
| 4.2.3 La vertu telle qu'exprimée par le jeu et pratiquée par le joueur..... | 207 |
| 4.3 <i>Spec Ops: The Line</i> et la vertueuse culpabilité à l'endroit du divertissement militaire | 214 |
| 4.3.1 Vertu et culpabilité : le développement avant la perfection éthique..... | 215 |
| 4.3.2 « Do you feel like a hero yet? » : Jouer à la guerre, jouer à commettre des atrocités | 218 |
| 4.3.3 Culpabiliser pour les bonnes raisons : la perfection, le mentor, l'élève et le vicieux | 224 |
| 4.4 Conclusion de chapitre | 228 |

PARTIE III — LES JEUX ÉDIFIANTS

| | |
|--|------------|
| Chapitre 5 — Courage, peur et confiance..... | 230 |
| 5.1 La vertu du courage..... | 233 |
| 5.1.1 Un domaine à élargir..... | 233 |
| 5.1.2 Une question de connaissance ?..... | 237 |
| 5.2 Jouer avec courage..... | 241 |
| 5.2.1 <i>Vampyr</i> , le risque de l'échec et le courage-prudent..... | 243 |
| 5.2.2 <i>Outlast</i> , la résistance psychologique et le triomphe-sur-soi..... | 253 |
| 5.3 Conclusion de chapitre..... | 261 |
| Chapitre 6 — Justice, colère et vengeance..... | 263 |
| 6.1 La juste colère..... | 265 |
| 6.1.1 À l'intersection de la douceur et de la justice..... | 265 |
| 6.1.2 Une colère revancharde ?..... | 270 |
| 6.2 Jouer en étant juste..... | 274 |
| 6.2.1 L'expérience vertueuse de la colère dans <i>Neo Cab</i> | 276 |
| 6.2.2 L'expérience continentale de la colère dans <i>Dishonored</i> | 288 |
| 6.3 Conclusion de section..... | 298 |
| Conclusion..... | 300 |
| Résumé..... | 300 |
| Ouverture..... | 301 |
| Bibliographie..... | 308 |
| Ludographie..... | 323 |
| Médiagraphie..... | 325 |
| Annexe..... | 326 |

Liste des figures

| | |
|--|------|
| Figure 1. L'expérience optimale et ses états connexes selon les variables de défi et d'habileté..... | 45 |
| Figure 2. Le cycle d'amélioration-échec..... | 60 |
| Figure 3. Assise devant sa propre dépouille, Senua remarque l'infection qui touche son bras dans <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i> | 64 |
| Figure 4. Le modèle OCC des types d'émotion..... | 77 |
| Figure 5. Le canard-lapin..... | 96 |
| Figure 6. Au moment où le compte à rebours est écoulé dans <i>Rocket League</i> , l'émotion de la joueuse invétérée diverge de celle de la joueuse néophyte..... | 98 |
| Figure 7. L'illusion de Zollner..... | 106 |
| Figure 8. Une fenêtre contenant la description de la vie d'un personnage s'ouvre lorsque l'on clique sur l'un des membres de la population dans <i>Frostpunk</i> | 115 |
| Figure 9. Le cercle herméneutique ludique..... | 135 |
| Figure 10. Survol des mécanismes de jeu et leur effet sur la sensibilité morale du joueur..... | 148 |
| Figure 11. Lugo adresse des reproches à Walker en pointant du doigt l'avant-plan, en direction du joueur, dans <i>Spec Ops: The Line</i> | 222 |
| Figure 12. Au centre de l'image du jeu <i>Vampyr</i> , Jonathan fait face à Mary dans un combat à mort. À la gauche, vers le haut, un prêtre assis est vulnérable à la morsure d'un vampire, tel qu'indiqué par une icône de crocs..... | 247 |
| Figure 13. Une silhouette d'un Variant se pointe à travers les fentes d'un casier et du rendu vidéo d'une caméra portable dans <i>Outlast</i> | 2588 |
| Figure 14. Lina s'élève contre un client ivre ayant vomi à l'arrière de sa voiture dans <i>Neo Cab</i> | 2799 |
| Figure 15. Un ennemi est transpercé à la tête par la lame de Corvo lors de l'animation spéciale déclenchée par l'habileté « Sanguinaire » dans <i>Dishonored</i> | 2933 |

Introduction

Le problème amoraliste

Tout le monde a déjà entendu l'expression « ce n'est qu'un jeu », employée à tort ou à raison pour amoindrir la gravité d'une situation ludique. Stephanie Patridge (2011, p. 303-4) note que cet énoncé peut servir à justifier une forme d'amoralisme et nier que le domaine du jeu recoupe celui de la morale ou de l'éthique. Imaginons un joueur banaliser des actions d'une extrême cruauté accomplies dans un jeu vidéo en stipulant qu'il est très bien conscient de leur nature : ces actions ne concernent que des êtres fictifs et n'entraînent aucune réelle conséquence. Cette excuse comporte dès lors de lourdes implications. Si rien n'est produit par de telles actions, si personne n'en est affectée, ni même le joueur, en quoi y a-t-il lieu de s'inquiéter ? Jaroslav Švelch évoque cette tendance commune à séparer le jeu et la morale lorsqu'il observe : « We can run over pedestrians in an organized crime simulation like the *Grand Theft Auto* series without giving the slightest thought to ethics » (2010, p. 53). Tant que le joueur considère le jeu vidéo comme espace totalement dissocié de la « vie réelle », dans lequel il peut explorer des émotions et comportements en temps normal répréhensibles sans même dégrader sa propre personne, il est peu probable que l'acte de frapper des piétons dans la série *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997-2013) le pousse effectivement vers une « réflexion éthique ».

Cet amoralisme rejoint en quelque sorte l'exceptionnalisme huizinguien, qui a plus clairement traversé la pensée du jeu. L'anthropologue Johan Huizinga déclarait en effet dans son ouvrage fondateur de 1938 que « Le jeu en soi [...] réside hors de la sphère des normes morales », proposition déjà implicite à son fameux concept du cercle magique, selon lequel les comportements ludiques sont organisés par des règles extra-ordinaires (1988, p. 291). La tradition ludologique s'est inspirée de cette vision exceptionnaliste dans sa quête pour saisir l'essence du jeu, conçue comme un système abstrait et mathématiquement réductible, dont le sens est autoréférentiel et les représentations assument une fonction décorative. Aux échecs, par exemple, la reine se définit strictement par le pouvoir d'action établi par les règles, celui de traverser l'échiquier à la diagonale, à l'horizontale et à la verticale. La taille, la forme et la matière de cette pièce importent peu. Le thème militaire en vigueur n'a pas plus d'importance.

Les pièces pourraient aussi bien porter d'autres noms et revêtir d'autres habits, ils ne transformeraient pas l'essence des échecs. Ainsi, durant la partie, une « bonne » ou « mauvaise » action dépend tout simplement de ce qu'elle signifie à l'intérieur du système de jeu. L'exceptionnalisme ludologique se reflète dans le livre de Raph Koster, *A Theory of Fun for Game Design* (2013, p. 80-5). Discutant du controversé *Death Race* (Exidy, 1976), qui consiste à foncer sur des silhouettes humanoïdes à l'aide d'un véhicule, le designer remarque que la mécanique de jeu sous-jacente n'est pas tant différente de *Pac-Man* (Namco, 1980) : dans les deux cas, le joueur doit déplacer son avatar dans l'espace pour l'aligner successivement aux figures animées qui représentent des points à accumuler. Selon Koster, c'est la logique mathématique au-dessous de la couche représentationnelle de *Death Race* qui occuperait l'attention du joueur et constituerait l'essence du jeu en question.

L'idée que le jeu puisse se soustraire à la morale n'est pas sans rappeler la position autonomiste dans le monde des arts. Noël Carroll et Berrys Gaut rapportent que l'autonomisme soutient une exclusivité mutuelle entre les domaines de l'esthétique et de la morale, d'où découle la formulation notoire « l'art pour l'art ». Sous cet angle, il n'y a pas d'œuvres moralement bonnes ou mauvaises, seulement des œuvres esthétiquement plaisantes ou déplaisantes. Quoique cette affirmation s'applique plutôt bien à certains types d'art, comme la peinture abstraite et la musique absolue, elle exprime néanmoins une position grandement limitée. Carroll rappelle que notre compréhension de l'art narratif demande des connaissances morales (1998, p. 141). Gaut remarque de son côté que nos institutions culturelles et éducationnelles se légitiment par le pouvoir édifiant de l'art, sans quoi elles auraient de moins bonnes raisons d'exister (2007, p. 4). Pourquoi serait-ce différent pour le 10^e art ?

Que ce soit en provenance des discours populaires ou universitaires sur le jeu vidéo, l'amoralisme est désormais perçu dans les études vidéoludiques comme un problème sur lequel se pencher sérieusement. Une littérature grandissante revendique la nécessité de penser des jeux qui réussissent à « engager moralement » le joueur, concevant des outils d'analyse à cet effet. Dans leur article « State of Play: Video Games and Moral Engagement », Dan Staines, Mia Consalvo, Adam Stangeby et Sâmia Pedraça précisent ce programme de recherche en définissant l'engagement moral :

A morally engaged player is one who considers the moral significance of their in-game choices, who does not approach gameplay from a purely instrumental perspective but attempts to understand the rules and assumptions that constitute a game's ethical framework and considers same in light of the real world ethical frameworks to which we are all, to some degree, subject. (2019, p. 273)

Dans la mesure où les jeux vidéo sont issus de la culture, il n'y a pas lieu de les considérer comme exceptionnels par rapport à d'autres domaines d'activités humaines et de les dégager par conséquent de tout cadre moral ou éthique. Lorsqu'ils emploient les appellations « jeux éthiquement notables » et « jeux éthiquement pertinents » dans chacun de leur texte précurseur, José P. Zagal (2009) et Miguel Sicart (2009) cherchent justement à constituer un corpus d'œuvres qui démentent les postulats de l'amoralisme et sollicitent une sorte d'engagement moral chez le joueur. Ils montrent qu'au cours de ces expériences vidéoludiques, le joueur est peu enclin à se réfugier derrière l'expression « ce n'est qu'un jeu ». ¹

Un consensus clair est qu'il ne suffit pas qu'un jeu vidéo accorde une signification morale aux actions du joueur et les lui souligne pour l'engager moralement. Comme nous allons en discuter au troisième chapitre, les études vidéoludiques s'entendent notamment pour rejeter les jeux vidéo qui présentent des systèmes de moralité, trop souvent imprégnés d'une vision manichéenne du monde et instrumentalisables à des fins de (re)jouabilité. Par exemple, le jeu de rôle et d'action *Fable* (Lionhead, 2004), dans lequel le joueur incarne un héros poursuivant des quêtes aux quatre coins de la région d'Albion pour le compte d'une guilde, quantifie les actions du personnage jouable de points moraux et situe leur total sur un axe dont chaque pôle représente le bien et le mal dans leur absolu. En accumulant des points positifs ou négatifs, le joueur voit son personnage prendre l'apparence d'un ange ou d'un démon. Les points de moralité sont récoltés par de multiples moyens : à travers les scénarios d'une quête (e.g. joindre un intimidateur ou défendre la victime), des actions accomplies durant l'exploration du monde (exterminer des oiseaux ou combattre des bandits ; effrayer ou faire rire les habitants d'Albion) et des mécaniques contextuelles (verser un don de pièces d'or au temple d'Avo ou perpétrer le sacrifice d'innocents à la chapelle de Skorn). Ne cherchant pas à mettre le joueur devant quelque incertitude ou ambiguïté, *Fable* conçoit la morale dans une vision du monde en noir et blanc, sans niveau de gris. Non seulement ces précédentes situations sont d'une grande simplicité, mais elles invitent le joueur à fonder ses choix en fonction des récompenses et autres contenus qui l'attendent lorsque son personnage atteint l'extrême de l'un des deux pôles du

¹ En parallèle à cette question, les sciences de la communication ont conduit plusieurs études empiriques sur le désengagement moral, un mécanisme cognitif qui permet aux joueurs de rationaliser la violence fictive pour en tirer plaisir (e.g. Hartmann 2017). Le concept de désengagement moral provient du psychosociologue Albert Bandura, qui s'en est servi pour expliquer entre autres les comportements répréhensibles de l'industrie du tabac, de certaines opérations militaires, le terrorisme et la répression policière (2002). Dans cette thèse, nous ne tiendrons pas compte de ces études qui viennent avec certain lot de présupposés sur la nature des activités du joueur, notamment qu'elles témoigneraient d'un désengagement moral au même titre que les exemples employés par Bandura. En bref, elles font l'erreur de ne pas distinguer une action de la représentation ou la simulation d'une action.

système de moralité du jeu. De toute évidence, *Fable* n'encourage pas l'engagement moral.²

Les études vidéoludiques s'accordent sur un certain nombre de jeux qui réussissent à engager moralement (que ce soit en étant éthiquement intéressants, notables, critiques ou autres), remédiant aux problèmes manifestés par les *Fable* de ce monde. Parmi les exemples les plus récurrents, nous retrouvons : *Fahrenheit/Indigo Prophecy* (Quantic Dream, 2005), certaines quêtes marquantes de *Fallout 3* (Bethesda, 2008), la série *Grand Theft Auto* (malgré l'observation de Švelch), *Manhunt* (Rockstar, 2003), *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater* (Konami, 2004), *Papers, Please* (Pope, 2013), *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005), *Silent Hill 2* (Team Silent, 2002), *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), la première saison de *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *This War of Mine* (11 bits studios, 2014) et *Ultima IV : Quest of the Avatar* (ORIGIN, 1985). Si ces jeux vidéo incitent tous à l'engagement moral, les débats au sein des études vidéoludiques tournent surtout autour de la manière dont ceux-ci y parviennent. Dans sa panoplie de propositions aussi pertinentes les unes que les autres, le champ d'études n'a toutefois pas donné une place de choix à l'émotion, qui représente une solution prometteuse au problème amoraliste.

Pour un rationalisme moral modéré

Ce peu de considérations à propos de l'émotion est probablement lié à une certaine tradition dans la pensée occidentale. Au fil des derniers siècles, la philosophie a surtout dérivé le concept de la morale de celui de l'action et l'émotion a souffert d'une mauvaise réputation, en particulier chez les figures de proue du rationalisme moral comme Platon, Kant et Kohlberg (Oakley 1992, p. 1 ; Kristjánsson 2018, p. 34). Pourtant, l'émotion n'est pas un état d'âme qu'il faut réprimer sous le prétexte qu'elle serait intrinsèquement irrationnelle, insignifiante, inconsciente, inconstante, incohérente et ainsi de suite. Une partie d'elle-même est perméable à la raison, ce qui fait d'elle un état d'âme susceptible de recevoir une éducation. Il n'est pas question, au sein d'une telle éducation, qu'elle soit dominée, maîtrisée ou contrôlée par la raison. Dans la version modérée du rationalisme moral, que l'on retrouve dans l'éthique de la vertu d'Aristote, les émotions et la raison sont plutôt aptes à coexister en pleine communion. Selon le néo-aristotélicien Kristján Kristjánsson, le rationalisme moral modéré postule en effet

² Parmi les critiques les plus virulentes des systèmes de moralité, notons l'article de Michael James Heron et Pauline Helen Belford, dans lesquels les universitaires écrivent : « if the role of these systems is to genuinely encourage reflection on our actions, then the majority of these fail in almost every real regard. The consequences of our actions are simplistic, the implications of our choices shallow and unconvincing, and the moral dilemmas themselves often laughably cartoonish » (2014, p. 10). L'une des raisons de cette simplification de la vie morale est qu'elle sert la (re)jouabilité : « As such, moral decisions in video games are more about locking and unlocking content paths than they are about presenting the player with complex, nuanced scenarios to contemplate » (p. 2).

que : « emotions are felt in a virtuous way when they have been infused with reason, not in the sense of being policed by reason (a characteristic of people who are merely continent or self-controlled but not virtuous), but in the sense of being united with reason » (2018, p. 34-5). Dans la mesure où elles ne sont pas préalablement unifiées, la tâche de l'éducation consiste à harmoniser les émotions et la raison, faisant en sorte que chaque partie de la personne converge main dans la main, sans obstruction, vers la même fin.

Cependant, la version radicale du rationalisme moral, celle des trois éminents auteurs susmentionnés, priorise le modèle de la personne continente, qui contrôle activement ses émotions. Clairement, cette personne affiche son lot d'imperfections. Prenons le cas de la générosité à l'endroit des personnes démunies. Il ne suffit pas pour la personne privilégiée qui se veut généreuse de savoir qu'elle doit faire un don d'argent et de passer à l'acte pour être véritablement généreuse. Elle doit entreprendre sa démarche dans un état d'esprit qui épouse la générosité, soit en ayant des préoccupations pour les plus démunis et une compassion sincère pour la personne à qui elle vient en aide. La personne privilégiée qui donne de l'argent avec dédain (disons qu'elle s'est toujours isolée de la pauvreté), avec regret (en pensant qu'elle pourrait le dépenser autrement) ou avec un sourire poli (la situation lui cause en fait de l'embarras) témoigne de continence. Elle sait ce qu'est la « bonne » action et l'accomplit effectivement, reste qu'elle n'est pas cohérente avec ses émotions. Elle a dû surmonter un conflit interne, contenir son dédain, son regret ou son embarras en écoutant la voix de la raison afin d'arriver à offrir son don d'argent. Au contraire, l'action véritablement généreuse doit être supportée par la compassion. Chez la personne en harmonie avec elle-même, cette émotion lui vient sans difficulté. Elle est déjà préparée à vivre de la compassion envers les démunis et à agir de bon cœur.

L'importante place de l'émotion dans une vie bien vécue apparaît avec encore plus d'évidence lorsque l'on imagine une personne émotionnellement inapte, comme la caractérise l'éthicien Justin Oakley : « such a person will most likely be characterised by insensitivity, apathy, listlessness, and detachment, and during their life they would probably be afflicted by feelings of worthlessness, alienation, aimlessness, and maybe also depersonalisation » (1992, p. 48). Le fameux personnage écrit par Albert Camus dans *L'Étranger* (1942), Meursault, correspond justement à la description d'Oakley. Certes, il est doué d'une sensibilité animale (e.g. il avoue avoir un appétit sexuel) et fait l'expérience d'humeurs (certaines interactions sociales lui causent de l'ennui ou de l'irritation), mais il ne connaît pas de chagrin suivant la mort de sa mère, d'élan d'amour pour sa partenaire et de culpabilité pour ses méfaits. Meursault est incapable d'émotions puisque rien n'a véritablement d'importance pour lui. Il ne

possède aucune préoccupation pour qui ou quoi que ce soit. Ainsi, il s'abandonne aux aléas de la vie, sans lutter pour ce qui pourrait avoir de la valeur à ses yeux. En étant émotionnellement inapte, Meursault s'avère une personne défaillante. Lorsqu'il est arrêté pour un meurtre qu'il a commis, son absence de culpabilité fait transparaître son ignorance envers la nature de son crime et son désintérêt envers la possibilité de corriger les lacunes de sa propre personne. Ces exemples de continence et d'inaptitude émotionnelle mettent en lumière l'indispensabilité des émotions dans une vie bien vécue.

Cela dit, il arrive que nos émotions nous mènent en erreur. Par moments, nous éprouvons de la colère, de la peur ou de la culpabilité alors que nous ne devrions pas en éprouver. Les émotions ne sont pas d'une fiabilité à toute épreuve, sur laquelle nous pouvons nous rabattre sans mise en doute. Parce qu'il est impossible qu'elles soient naturellement configurées pour faire face aux problèmes contingents de la vie humaine, elles nécessitent une éducation à laquelle le jeu vidéo peut justement participer. Comme nous venons de le signaler, cette éducation n'est pas faite séparément de la raison. Tandis que, d'un côté, la version radicale du rationalisme moral soutient que la raison est le seul accès épistémique aux faits moraux, entretenant donc une méfiance à l'endroit de l'émotion, et que, de l'autre côté, le sentimentalisme moral stipule que les faits moraux, s'il y en a, sont exclusivement constitués par l'émotion, le rationalisme modéré réconcilie l'émotion et la raison en reconnaissant qu'elles sont deux voies vers la connaissance du monde, qui communiquent entre elles de sorte qu'elles peuvent évoluer à l'unisson (Kristjánsson 2018, chap. 2). C'est au sein de cette dernière position que la présente thèse s'inscrit.

Compte tenu des postulats du rationalisme moral modéré, le programme de recherche sur l'engagement moral vise trop bas. Dans la précédente citation de Staines *et al.*, les universitaires mettent l'accent sur l'importance que le joueur tire une réflexion sur le « cadre éthique » du jeu auquel il s'adonne et sur celui qui régit le « monde réel ». Au-delà de former notre esprit à la pensée contemplative, les jeux vidéo ont le potentiel de faire de nous de meilleures personnes en développant nos dispositions émotionnelles et nous inspirant à éprouver de bonnes émotions. Les études vidéoludiques n'ont toujours pas examiné cette éventualité. Même qu'elles affichent un grand manque d'intérêt envers l'expérience émotionnelle des jeux vidéo en général. Elles laissent ainsi un profond vide théorique à combler.

Le problème de la création d'émotions

La nouvelle avenue de recherche que nous voulons poursuivre requiert d'envisager la manière dont les jeux vidéo « engageant » émotionnellement le joueur. Comment parviennent-ils à lui susciter des émotions ? Cette question est délicate. Du côté de la production vidéoludique, elle se mêle au débat normé sur ce qu'est un « bon » jeu, à savoir un jeu qui connaît du succès critique et commercial. Au sein de ces discours, l'émotion est l'objectif ultime de la création. Cette position est clairement assumée par le concepteur de jeu David Cage (Quantic Dream) :

in a nutshell, the most important thing for me is what people feel during the experience [...] If you think of the best games that you've played, probably you more remember those strong emotional moments and the turning points in the story than the buttons you pressed. That's why I focus on that beyond anything. (dans Takahashi 2019)

Il est intéressant de noter que cet objectif exprime souvent un rapport de concurrence aux autres formes d'art. Dans son manuel *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques*, Evan Skolnick regrette le peu de récits vidéoludiques aussi marquants que ceux des autres médias, dont la qualité passe par la communication d'émotions :

on the very rare occasion that a game story truly rivals the best of any other medium—stirring the player's emotions and leaving an impression that lasts for weeks, months, or even years—the question hangs pregnant in the air: Why can't more games be like this? (2014, s.p., ch. 8)

Nous pouvons sentir dans ce genre de propos une préoccupation pour l'impact émotionnel des jeux vidéo. Il n'est pas étonnant que l'émotion soit une quête attrayante pour les designers, car l'artiste capable de manipuler son public, de lui faire vivre une expérience intense et mémorable, prend l'apparence d'un génie créateur, qui dirige à sa guise la réception de son œuvre, ou encore d'un magicien, dont les tours et les illusions subjuguent totalement. Sous cette perspective, lorsque les joueurs réagissent entre autres à un rebondissement narratif, c'est signe que le jeu est ficelé de main de maître.

Que la production vidéoludique ait comme objectif de susciter des émotions (poignantes, grandioses ou raffinées) n'est pas un problème en soi. Cependant, les moyens proposés pour arriver à cette fin et les conceptions de l'émotion qui en découlent peuvent l'être. Notamment, la production vidéoludique expose une vision réductrice selon laquelle l'expérience émotionnelle du jeu vidéo dépend de l'emploi d'images photoréalistes ou de recettes artistiques. Bernard Perron souligne le déterminisme technologique traversant le discours promotionnel des jeux vidéo, dont celui de Sony qui, dans l'annonce du processeur Emotion Engine de sa PlayStation 2 et des personnages finement modélisés en trois dimensions de *Uncharted 4 : A Thief's End* (Naughty Dog, 2016), prétend que les dernières avancées

graphiques sont un vecteur privilégié d'émotions (2016, p. 189 ; p. 194). Mais cette idée est trompeuse, car elle suggère que les jeux vidéo d'aujourd'hui offrent des expériences émotionnelles plus fortes ou mieux réussies que celles d'hier. Une étude historique de la réception des jeux d'autrefois nous prouverait probablement le contraire.³

Une autre croyance entretenue dans la sphère de la production de jeux est qu'il suffit de suivre des règles artistiques pour injecter des émotions dans un jeu. David Freeman propose dans son livre *Creating Emotion in Games : The Craft and Art of Emotioneering* un ensemble de techniques pour « émotionnaliser » les jeux et les expériences interactives (2003). En réalité, les recommandations de l'auteur sont aussi générales que celles de maints autres manuels de scénarisation et de design, concernant les dialogues, la relation entre les personnages et leur développement, les situations dramatiques, le système de récompenses et de punitions, etc. Dans tous les cas, selon Olli Leino, elles se fondent sur des suppositions problématiques :

The sought-after “emotionality” of games, as referring to a particular quality of a game that can elicit emotions in a different fashion than most other games, is an ambiguous property unlike colour or shape, which can be easily designed onto products. [...] It seems fair to suggest that the emotionality is a highly subject-dependent property of a game; different players will have different emotional experiences with the same game. Having accepted this notion, the design cookbooks [...], which guide the designers to include proper stimuli to achieve the desired reactions, as well as the attempts to create “games that can make their players cry” seem reductionist at best. (2010, p. 3-4)

S'il existait vraiment des recettes pour susciter des émotions de tout genre, les concepteurs de jeu (et les artistes en général) les auraient probablement découvertes depuis longtemps et toutes les œuvres connaîtraient un franc succès en la matière. Mais ce n'est pas le cas : les événements d'un jeu nous laissent parfois indifférents même quand ils sont censés nous faire réagir. Il est impossible d'injecter des émotions dans une structure de jeu, car elles surgissent en nous. L'expérience émotionnelle des jeux vidéo est certes orchestrée, ni Perron ni Leino ne le nient. Sauf qu'elle ne l'est pas d'une manière aussi simple et directe que certains discours populaires le soutiennent. Les mises en garde des deux chercheurs sont en ce sens tout à fait judicieuses.

Pour une psychologie de l'émotion et de l'expérience vidéoludique

Afin d'éviter de propager des idées plutôt naïves sur la façon dont les jeux vidéo communiquent des émotions, nous devons nous doter d'une psychologie en la matière. Cette démarche requiert d'isoler le phénomène de l'émotion, de cerner les caractéristiques de son émergence et de son fonctionnement, et ce avant de traiter de la manière dont il ponctue le cours

³ Le travail de Jonathan Frome sur l'expérience de la tristesse dans *Planetfall* (Infocom, 1983), un jeu d'aventure hypertextuel, et dans *Passage* (Rohrer, 2007), un court jeu d'une grande simplicité visuelle, contredit d'ailleurs ce déterminisme technologique (2016).

d'un jeu. Qu'est-ce qui détermine l'occurrence d'une émotion chez une personne, indépendamment de l'activité à laquelle celle-ci prend part ? Quelles sortes de propriétés une situation doit-elle présenter et quels sont les mécanismes mentaux impliqués ? En partant du principe que les émotions vécues en jouant à des jeux vidéo sont de la même espèce que celles vécues dans d'autres contextes, nous pouvons recourir à des disciplines externes, dont la philosophie de l'émotion, spécialisée sur la question, afin de former des bases théoriques solides sur lesquelles ancrer par la suite nos réflexions sur le jeu vidéo. Nous pouvons ainsi obtenir un meilleur degré de granularité dans nos explications, nous permettant de différencier les types d'émotion (e.g. peur, joie et colère), de préciser la façon dont une émotion se déploie dans le temps et de segmenter ce processus en phases distinctes pour mieux le comprendre.

À cette psychologie de l'émotion doit néanmoins se joindre une psychologie du jeu vidéo, qui tient compte des particularités de l'expérience vidéoludique. Jouant à un jeu, nous cherchons à découvrir un monde et ses personnages, à mener des objectifs à bien et à clôturer un récit. Nous essayons de résoudre des conflits en faisant preuve d'astuce, en battant de vitesse un adversaire, en assimilant la logique d'un système, en épuisant toutes nos possibilités d'actions et en navigant les menus de dialogues. Nous réussissons et échouons, nous connaissons de la facilité et de la difficulté, nous nous interrogeons à propos de ce que le jeu nous réserve et nous anticipons la suite des événements. Considérant qu'une émotion survient pendant l'expérience d'un jeu, grâce à l'activité humaine, il est inutile pour notre recherche d'aspirer à traiter du jeu vidéo en tant qu'objet. Nous voulons plutôt savoir « c'est comment » ou « ça fait quoi » de jouer à un jeu vidéo. Cette approche expérientielle reçoit justement l'appui de plusieurs spécialistes des études vidéoludiques. Mathieu Triclot la préconise en guise de solution à la tendance objectifiante de « maintenir à distance » le jeu vidéo et de l'aborder d'un point de vue « externe », séparément du joueur et de ce qu'il expérimente (2011, p. 7-9). Olli Leino fait de même en défendant l'importance d'étudier le jeu vidéo dans une perspective à la première personne, « tel que joué » ou « tel qu'il apparaît lorsqu'il est joué » (2010, p. 285). Enfin, Miguel Sicart rappelle que notre pleine compréhension du jeu vidéo est « seulement possible en décrivant les expériences » qu'il offre (2009, p. 30).

En nous intéressant à l'expérience vidéoludique, nous pouvons prendre conscience de ce qui se passe chez le joueur lorsqu'il joue au jeu. Une importante source d'inspiration pour nous est la théorie cognitive du cinéma narratif et ses quelques adaptations pour le jeu vidéo par Bernard Perron (e.g. 2006b). Depuis les années 80, la théorie cognitive du cinéma poursuit le programme de détailler la « machinerie » mentale du spectateur, une machinerie composée de l'émotion, mais aussi de la mémoire, la perception, l'attention, le langage, l'action et d'une

capacité à résoudre des problèmes (Gregersen 2014, p. 417). Un postulat de base à cette théorie est que le public de fiction comprend un récit en le devançant et en le reconstruisant mentalement. De leur côté, les récits misent sur ces opérations mentales et d'autres pour communiquer du sens et transmettre un lot d'effets expérimentiels, comme le suspense et la curiosité. L'expérience vidéoludique est aussi structurée par une telle interactivité cognitive. En présentant un ennemi à vaincre, par exemple, un jeu attribue au joueur un certain nombre de compétences mentales, celles de prêter attention à la menace, de s'orienter dans l'environnement, d'avoir intériorisé les commandes de son périphérique de contrôle et de formuler des hypothèses par rapport à la solution du combat. C'est dans un tel contexte que le joueur éprouve des émotions.

Les études cinématographiques ont d'ailleurs produit des ouvrages consacrés à l'expérience émotionnelle du spectateur dans une perspective cognitive (e.g. Grodal 2009; Plantinga 2009; Smith 1995; Tan 1996), tandis que les études vidéoludiques n'incluent qu'une poignée d'articles et de chapitres de livres sur l'émotion (e.g. Frome 2006, 2007; Järvinen 2009; Lankoski 2012; Perron 2005, 2016). Pour cette raison, nous allons invoquer à maintes reprises les travaux plus élaborés et systématisés du premier champ. Après tout, le joueur est aussi spectateur et les jeux vidéo comme les films conçoivent des mondes fictifs avec lesquels le public est amené à « interagir » par le biais d'opérations mentales. Les outils conceptuels issus des études cinématographiques possèdent un potentiel d'application qu'il ne faudrait pas sous-estimer et l'inconvénient du peu d'écrits sur l'expérience émotionnelle du jeu vidéo est contrebalancé par l'occasion de créer un dialogue interdisciplinaire décomplexé. Ce dialogue inclut en outre la philosophie de l'émotion, inscrite dans les traditions de la philosophie de l'esprit et de la phénoménologie, et sur laquelle nous allons reposer grandement, ainsi que les sciences cognitives, dans lesquelles nous allons également puiser, quoique plus rarement. Durant ce parcours, nous développerons une théorie de l'émotion sensible aux particularités de la psychologie humaine, de l'expérience vidéoludique et de notre rapport à la fiction.

Vers une théorie cognitive de l'émotion

En vue de mettre la table pour notre argumentaire à venir, nous pouvons déjà émettre quelques précisions à propos du cadre théorique sur lequel s'appuient nos réflexions à propos de l'émotion. Il faut d'abord savoir que de multiples événements internes se mêlent à l'occurrence de cet état d'âme. Jesse Prinz en compte cinq : (1) une activité cognitive, (2) des changements physiologiques, (3) la modulation de processus mentaux, (4) une tendance à

l'action et (5) un ressenti (2006, p. 10). Si nous adaptons quelque peu l'un des exemples du philosophe pour le cas du jeu vidéo, soit la joie de gagner une partie (plutôt qu'un prix), nous pouvons remarquer que cette émotion implique en effet (1) la reconnaissance de sa propre réussite, qui apparaît à l'esprit, (2) l'élargissement de la bouche, qui vient former un sourire, ainsi que l'emballement du cœur et le rougissement du visage, (3) le vif souvenir des efforts déployés et une sorte d'optimisme envers les prochains défis du jeu, (4) l'urgence de bondir de son siège et (5) une sensation de légèreté ou même d'ivresse. Les écrits théoriques soutiennent généralement qu'un seul ou quelques-uns de ces événements constituent l'émotion, considérant les autres comme des activités accidentelles. En ce qui nous concerne, nous maintenons que l'émotion est avant tout cognitive. Ainsi, pour retourner à l'exemple précédent, la joie se définit par la reconnaissance de sa propre réussite. Les autres événements occupent seulement un rôle auxiliaire dans l'émotion. Ils viennent enregistrer le contenu de la cognition, mais pas le déterminer. Durant notre travail, nous les négligerons volontairement pour nous concentrer sur ce qui se manifeste à l'esprit de la personne émotive.

En admettant que l'émotion soit de nature cognitive, nous pouvons la départager de phénomènes semblables, dont l'humeur. Alors que l'émotion montre une intentionnalité, c'est-à-dire qu'elle est toujours à propos de quelque chose — dans l'exemple ci-haut, la joie porte sur le gain — le contenu de l'humeur est trop vague et diffus pour dénoter quelconque objet (voir e.g. de Sousa 1987, p. 7 ; Deonna et Teroni 2008, p. 17). Effectivement, nous sommes généralement de bonne ou de mauvaise humeur sans l'être envers quoi que ce soit. Notre humeur ne concerne rien du tout. Robert Roberts précise que les humeurs ont des causes plutôt que des raisons (2003, p. 113). Nous pouvons être d'une humeur maussade à cause de l'insomnie qui gâche nos nuits de sommeil, du printemps qui tarde à poindre ou d'une terrible faim inassouvie sans que nous puissions expliquer notre état d'âme. Les humeurs fonctionnent par contagion. C'est pourquoi les œuvres de fiction les *transmettent* par l'entremise de moyens abstraits, comme la musique, les ambiances, les couleurs et les mouvements qui, ensemble, peuvent communiquer une humeur nerveuse, alerte, sereine ou mélancolique. L'émotion est quant à elle beaucoup plus intelligible. Le joueur n'est pas simplement joyeux, il l'est à propos de son succès. Sans nécessairement nommer son émotion, il est en mesure de relater les raisons pour lesquelles il la vit, soulignant qu'il a remporté la partie après une chaude lutte, qu'il s'est investi dans cet objectif et que ce gain lui a permis d'obtenir une récompense. Il convient d'accorder à l'émotion une qualité narrative, comme le fait notamment Carl Plantinga (2009, p. 80). Il y a toujours une histoire à raconter lorsque nous parlons de nos émotions.

L'affect est un autre phénomène auquel l'émotion est souvent associée, en particulier dans les écrits des études cinématographiques et vidéoludiques qui s'appuient sur les sciences affectives. Dans son ouvrage *Playing with Feelings : Video Games and Affect*, Audrey Anable s'inspire du travail de l'influent psychologue Silvan Tomkins pour caractériser l'affect en tant que « the embodied capacity to feel » (2018, p. xix). Le texte « Affective Spaces and Audiovisual Metaphors in Video Games » de Kathrin Fahlenbrach présente deux dimensions de l'affect : son degré d'activation (i.e. énergétique ou léthargique) et sa valeur hédonique (plaisante ou déplaisante, ce que les psychologues appellent « la valence ») (2016, p. 142). Cette conception correspond en tout point à ce que James Russell, une autre figure importante des sciences affectives, nomme « l'affect central » (2003, p. 147). Chez Tomkin et Russell, l'affect est décrit comme une sensation brute ou une expression rudimentaire du corps, qui répond à des stimuli sans pour autant les avoir comme objets.

Parmi les déclinaisons de l'affect fréquemment rapportées dans les études cinématographiques et vidéoludiques, nous pouvons noter le mimétisme affectif, une réaction neuromusculaire qui reflète automatiquement les états affectifs d'autrui. En guise d'illustration, Murray Smith renvoie au gros plan d'un personnage en larmes, qui occasionne chez le spectateur une boule à la gorge avant même d'être conscient de ce dont il est témoin (1995, p. 98). Une telle réponse corporelle reste privée de cognition et d'intentionnalité : « Mimicking an expression tells us nothing of the evaluative proposition of the person or character, nor of the object towards which it is directed affect » (p. 101). Carl Plantinga relève une autre déclinaison du genre sous l'appellation « affect direct », à savoir une réaction viscérale provoquée par une information sensorielle (2009 p.117-20). L'auteur réfère à de fameux effets agressifs produits dans l'histoire du cinéma et de la télévision, dont le gros plan d'un œil se faisant trancher dans *Un chien andalou* (Buñuel, 1928), ainsi que le vif papillotement de couleurs rouge et bleu d'une scène de l'épisode « Dennō Senshi Porigon » de la série animée *Pokémon* (Yuyama, 1997), qui a déclenché des centaines de crises d'épilepsie au Japon (p. 118). Quelques exemples d'affects directs un peu moins extrêmes en lien au jeu vidéo sont les maux de cœur et de tête que peut susciter la perspective à la première personne d'un jeu en réalité virtuelle, le fait de tourner instinctivement la manette comme si c'était le volant d'une voiture durant un jeu de course ou encore de pencher son corps vers l'avant au moment d'asséner un coup à un ennemi pendant un jeu de combat. Ces impulsions n'équivalent pas à des émotions pour les mêmes raisons que le mimétisme affectif. Elles sont le résultat d'une activité autonome du corps, non pas d'une représentation mentale d'un objet.

L'humeur, l'affect et l'émotion s'influencent certes mutuellement. Mais nous n'examinerons pas leurs relations complexes, car cette laborieuse tâche risque de nous éloigner quelque peu de notre problématique. Attribuer une nature cognitive à l'émotion vient avec un lot de questions spécifiques qui occupera la majorité de notre attention. Un premier obstacle est que la cognition à elle seule semble insuffisante pour entraîner un épisode émotionnel. Nous pouvons reprendre l'exemple de la joie suivant le gain d'une partie. Il semble que nous pouvons très bien prendre connaissance de notre succès sans éprouver une émotion. Nous savons que nous avons remporté la partie, mais avec un certain détachement envers notre situation. Il nous manque en fait une préoccupation initiale, un désir de gagner. Dès lors, si ce désir est satisfait, nous ressentirons de la joie. En conséquence, l'émotion dépend nécessairement de la rencontre entre l'objet d'une cognition et d'une préoccupation. Sans la cognition d'un gain, nous n'avons pas connaissance du résultat de la partie et n'avons aucune raison de vivre de la joie. Sans préoccupation pour un gain, le résultat de la partie nous importe peu et aucune force motivationnelle ne permet de soulever cette émotion en nous. C'est la constitution de l'émotion par ces deux ingrédients essentiels que nous aurons à développer et à raffiner pour bâtir les assises d'une théorie de l'expérience émotionnelle du jeu vidéo.

Vers une éthique de la vertu

Notre insistance en faveur d'une approche psychologique est justifiée par les postulats de l'éthique normative développée dans cette thèse. À titre de précision, une éthique normative (ou substantielle) est dirigée par des questions pratiques : quelles sortes d'émotions sont bonnes ou mauvaises ? Une telle entreprise se distingue de la méta-éthique, qui analyse le vocabulaire employé dans les éthiques normatives : qu'est-ce que cela signifie de dire qu'une émotion est bonne ou mauvaise ?⁴ Notre travail s'inscrit dans le premier des deux niveaux de réflexion philosophique, incluant néanmoins quelques inévitables affirmations de second ordre. Plus précisément, nous plaidons pour une éthique de la vertu, dont l'origine remonte à l'antiquité grecque. La vertu et le vice sont des dispositions du caractère. Pour illustrer, la personne gentille ou lâche est disposée à éprouver des émotions et faire des actions qui témoignent de gentillesse ou de lâcheté. Mettant l'action et l'émotion sur un même pied d'égalité, l'éthique de la vertu se concentre sur le caractère d'une personne, entre autres, sur l'acquisition, le développement et l'expression de vices et vertus.

⁴ Cette distinction entre l'éthique normative et la méta-éthique provient de Richard Norman (1998, p. 1-2) et de Robert Merrihew Adams (2006, p. 4).

Le fameux article d'Elizabeth Anscombe, « Modern Moral Philosophy », est considéré comme responsable d'avoir donné un nouveau souffle à cette éthique normative (1958). Dans son texte, Anscombe s'en prend avec virulence aux éthiques dominantes dans la sphère anglo-saxonne depuis le 17^e siècle, la déontologie, le contractualisme et le conséquentialisme, notamment pour leur utilisation spéciale du concept de morale, essentiellement rattaché à celui d'obligation morale.⁵ Anscombe reproche à ces éthiques de préserver la forme législative de la loi divine — la moralité d'une action est évaluée en fonction de son respect ou de sa transgression d'obligations comparables à des commandements — alors qu'elles prétendent pourtant s'en détacher. Elles se retrouvent ainsi devant une impasse : sans recours à une figure divine, elles ne peuvent proposer un « législateur » doté d'une même autorité objective (p. 13). Leur concept de morale est cohérent seulement en référence au divin. De l'extraire de ce cadre représente un faux pas majeur, comme l'illustre Anscombe : « It is as if the notion "criminal" were to remain when criminal law and criminal courts had been abolished and forgotten » (p. 6). Une autre malheureuse conséquence de cette utilisation du concept de morale est qu'elle renvoie à un contenu descriptif pauvre (p. 5-6). Par exemple, une mauvaise action est une action proscrite, interdite ou illicite, ce qui ne fait que signifier qu'une obligation a été enfreinte. À l'antiquité grecque et chez Aristote en particulier, avant l'ascension de la Chrétienté, le concept désignait un contenu descriptif riche en faisant appel à la psychologie humaine : une action peut être mauvaise de différentes manières, en étant cruelle, malhonnête, cupide, lâche et ainsi de suite. En conséquence, Anscombe revendique un retour à l'éthique de la vertu et à l'analyse de la psychologie humaine (p. 15). Suivant ces constats, pour savoir en quoi une émotion est bonne ou mauvaise, nous devons comprendre sa nature, son rôle dans nos vies, son rapport à d'autres pans de notre psychologie (e.g. cognition, préoccupations, actions et vertus). Nous devons décrire ce que la personne éprouve et les raisons d'être de son expérience émotionnelle avant tout.

Un impact de l'article d'Anscombe chez des apologistes contemporains de l'éthique de la vertu est l'abandon des termes « morale » et « moralité », comme le note Stephen Darwall dans son texte « Morality and Its Critics », expliquant que ceux-ci couvrent un territoire trop restreint :

⁵ Pour résumer grossièrement, le conséquentialisme évalue une action selon la productivité de ses résultats (e.g. sur le bien-être de la population), alors que la déontologie l'évalue selon le respect d'un devoir ou d'un droit et le contractualisme selon le respect d'un contrat social. Dans tous les cas, comme le rappelle Stephen Darwall, ces éthiques normatives partagent un point en commun, celui de supposer que : « Morality consists of a set of norms (or "laws") that are universally binding on all moral agents and which are all responsible for complying with whether or not it is in their interest to do so » (2010, p. 542).

The ethical life concerns far more than moral requirements and obligations. Important questions of value and virtue, about what to want, feel, think, and do, arise in broad areas of life that are morally optional – not in the sense that there aren't good reasons, even good moral reasons, at issue, but where our moral obligations do not settle the question. (2010, p. 547)

Liezl van Zyl va dans le même sens que Darwall dans son ouvrage d'introduction à l'éthique de la vertu. L'autrice remarque que les éthiques normatives critiquées par Anscombe ont tendance à s'arrêter aux difficultés d'une action ou d'un choix posées par des circonstances particulières (e.g. devrions-nous rompre une promesse pour aider une amie ?). Au contraire, le domaine de la vertu excède ces moments qui surgissent sporadiquement dans nos vies : « Although virtue ethics can certainly help us to find answers to these questions, it is concerned with the much broader question about living well or being a good person. As such, it is concerned with our attitudes and habits, our ways of living and perceiving things » (2019, p. 13). Comment devenir une meilleure personne ? Cette question est pertinente dans toutes les sphères de notre vie, non seulement lorsque nous sommes devant une difficulté ou un dilemme. Elle ne se limite pas uniquement à nos choix et nos actions, mais concerne également la manière dont nous réagissons émotionnellement à chacune de nos circonstances.

Au sens commun, le concept de morale tend aussi à se rapporter au pouvoir que nous avons sur les autres. Berys Gaut souligne qu'il s'appuie sur une « impartialité asymétrique », c'est-à-dire que notre devoir d'aider, de respecter et de protéger autrui prévaut sur la façon dont nous traitons notre propre personne (2007, p. 46). En guise d'illustration, Gaut observe que l'acte de nous reconforter nous-mêmes n'a rien de moralement louable comparativement à celui de reconforter notre entourage (p. 45). Il ajoute que nous rattachons habituellement la vertu à la morale seulement dans les actes d'altruisme : « Courage is a virtue; but we tend to praise it morally only when directed towards helping others. The courage displayed in standing up to one's boss in order to win oneself a pay rise is admirable, but not yet morally commendable » (p. 47). Nous pouvons retrouver cette conception de la morale dans le texte « The Moral Emotions » du psychologue Jonathan Haidt, qui distingue des exemples forts et faibles d'émotions morales grâce à deux critères : un désintéressement et une tendance à l'action « prosociale », qui fait profiter autrui et plus généralement l'ordre social (2003, p. 853-4). La classification de Haidt présente d'une part la colère, la culpabilité et la compassion, des cas prototypiques d'émotions morales, et d'autre part la fierté, la peur, la tristesse et la joie, qui remplissent peu ou pas ces deux derniers critères. Sous la perspective de l'éthique de la vertu, pourtant, toutes ces émotions se valent, car chacune occupe un rôle important dans nos vies. Nous pouvons aisément envisager qu'une personne incapable de fierté connaît des problèmes d'estime de soi ou que celle incapable de peur commet des imprudences fatales. La vertu n'a

pas d'yeux que pour les autres ; elle est « bénéfique à la personne qui la possède » (van Zyl 2019, p. 48).⁶ Dans l'exemple précédent de Gaut, le courage permet à l'employé de se faire reconnaître à sa juste valeur par son patron. Au-delà des répercussions matérielles (promotion ou congédiement), l'employé est motivé à se faire valoir parce qu'un tel acte de courage rend sa vie meilleure.

En ce qui concerne l'éthique du jeu vidéo, nous ne devons pas simplement évaluer la manière dont les œuvres simulent la morale en présentant des dilemmes, des actions altruistes, des obligations à prioriser et à respecter, favorisant ainsi une « réflexion éthique » (ou devrions-nous dire « morale »), mais également ce qu'elles apportent au joueur en matière d'épanouissement, de développement de sa personne et de ses émotions. Nous sommes d'accord avec Gary Young lorsqu'il affirme qu'une éthique vidéoludique doit être informée par la psychologie avant de reposer sur la morale (2013, p. 140).⁷ Sauf que nous ne pensons pas comme lui que la solution à cette question relève de l'empirisme (p. 133). L'analyse conceptuelle est aussi pertinente, surtout qu'elle est une méthode négligée dans les études vidéoludiques pour traiter de ces enjeux. Compte tenu ce qui précède, nous devons nous revendiquer de l'héritage d'Anscombe et conserver une posture critique par rapport au concept de « morale ». Cela dit, des spécialistes de l'éthique de la vertu continuent d'utiliser ce terme dans le but de créer un dialogue avec les autres éthiques normatives. Du côté des études du jeu vidéo, « morale » est pour la plupart du temps employé librement et de manière interchangeable avec « éthique ». Si ces termes sont définis, ils ne sont pas véritablement examinés ou justifiés davantage, sans compter que les définitions ne se répandent pas, à notre connaissance, au-delà des textes dans lesquels elles apparaissent. Il y a donc une tension produite par la multiplicité de ces usages linguistiques dont nous ne pourrions nous débarrasser complètement. Nous respecterons des formulations comme « engagement moral » et placerons au besoin la première occurrence d'autres emplois spéciaux entre guillemets, et ce tout en acceptant que l'éthique de la vertu englobe un domaine plus vaste que la morale.

Choix, assemblage et méthode d'analyse du corpus de jeux

Nous devons maintenant formuler quelques remarques méthodologiques. Au cours de cette présente thèse, nous nous intéresserons à des jeux vidéo narratifs distribués commercialement, avec une attention spéciale pour *Dishonored* (Arkane Studios, 2012),

⁶ Michael Slote rappelle en ce sens que l'idéal du sacrifice de soi incarné par Jésus-Christ est étranger aux éthiques de la vertu des Anciens (2010, p. 480).

⁷ Nous nous permettons de généraliser les propos de Young, qui discute en fait de la censure et de l'adaptation psychologique du joueur dans sa transition entre l'en-jeu et le hors-jeu.

Frostpunk (11 bit studios, 2018), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), *Neo Cab* (Chance Agency, 2019), *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Spec Ops: The Line* (Yager, 2012) et *Vampyr* (DONTNOD, 2018). Un avantage d'étudier les jeux vidéo narratifs est qu'ils sont généralement joués en solitaire. Nous pouvons ainsi nous concentrer sur la manière dont un jeu affecte directement le joueur, sans devoir tenir compte des interférences sociales qu'implique la compagnie de participants, complexifiant grandement les questions qui nous préoccupent. Un autre avantage est qu'ils tendent à orchestrer leur expérience émotionnelle avec une certaine évidence et cohérence. Sauf exception, ces jeux emploient divers procédés narratifs pour faire prendre le parti de personnages, attirer l'attention sur le déroulement du récit et connoter les résultats obtenus par le joueur, favorisant l'émergence de certains types d'émotions plutôt que d'autres. Les émotions qu'ils véhiculent supportent l'activité de compréhension du joueur de sorte qu'elles correspondent au déroulement du récit et à la performance de ce dernier. Que l'émotion soit cognitive signifie par ailleurs qu'elle répond à un objet présent dans le jeu, de la peur au surgissement d'un monstre à la tristesse envers la mort d'un personnage attachant, signifiant que nous pouvons inférer d'une situation analysée les émotions prescrites. Et nous nous arrêtons aux jeux vidéo commerciaux tout simplement puisque ce sont ceux auxquels les joueurs jouent, en contraste avec les jeux sérieux, par exemple, expérimentés dans des contextes institutionnels précis (e.g. scolaires). Il est plus fructueux d'ancrer nos considérations éthiques dans la culture vidéoludique, dans l'environnement où les joueurs évoluent et leur caractère est façonné. Ce sont ces jeux qui font partie de leur vie et qui ont le potentiel d'avoir une incidence sur celle-ci.

Nous devons toutefois reconnaître que la délimitation de notre corpus comporte un caractère quelque peu arbitraire. Si nous étudions un genre vidéoludique, nous n'aurions qu'à établir une banque d'étiquettes génériques (par exemple, « jeu d'aventure » et ses appellations dérivées) et les retrouver dans les pratiques discursives de la sphère vidéoludique pour déterminer les œuvres auxquelles ils sont associés.⁸ Mais les communautés de jeux vidéo ne structurent pas leur discours autour d'un vocabulaire commun en ce qui a trait à l'éthique et l'émotion (hormis le jeu vidéo d'*horreur*) comme ils le font pour les genres et autres termes techniques (e.g. cinématique, *modding*, *pixel art*, etc.). Autrement, nous aurions pu former un corpus en nous fixant un type d'émotion au premier abord et en consultant par la suite les témoignages de joueurs et critiques qui en ont fait l'expérience. Mais cette décision aurait été

⁸ C'est une méthode que Montembeault et moi-même avons employée et développée pour étudier le genre du *walking simulator* (2019), nous inspirant des travaux réalisés par le groupe de recherche LUDOV (e.g. Perron, Montembeault, Morin-Simard et Therrien 2019).

difficilement justifiable étant donné que, suivant les postulats de l'éthique de la vertu, tous les types d'émotion sont pertinents dans la conduite d'une vie, contrairement à l'idée qu'il y ait des émotions plus morales que d'autres. Ainsi, s'il faut isoler un type ou une poignée de types d'émotions à des fins d'analyse, il vaut mieux faire ce choix à posteriori, en fonction de ses propres expériences de jeu.

Considérant ces problèmes, les discours universitaires sur les jeux vidéo qui engagent moralement ont représenté le point de départ à l'assemblage du corpus. À travers la revue de la littérature, un premier ensemble de jeux à jouer et d'équipes de conception à surveiller s'est dessiné. Afin d'élargir le terrain de recherche et dénicher des œuvres ayant reçu moins d'attention dans la sphère universitaire, j'ai utilisé le système de « tags » de Steam, une plateforme numérique de vente de jeux pour ordinateur personnel. Les « tags » sont des mots-clés créés et choisis par les concepteurs et les joueurs pour décrire les produits listés. Selon Steam : « Les tags les plus populaires seront utilisés pour déterminer des catégories et permettront à chacun de découvrir de nouveaux produits, genres, thématiques et caractéristiques que vous [les utilisateurs] définirez avec l'ensemble de la communauté ».⁹ J'ai visité les pages de vente de produits par l'intermédiaire des tags « choices matter », qui conduit surtout à des jeux dont le récit s'adapte aux choix du joueur, « emotional », qui renvoie principalement à des histoires dramatiques, et « narration », qui comprend un mélange éclectique de jeux narratifs. En consultant ces pages, j'ai pu retenir les jeux dont le synopsis contient un vocabulaire moralement ou éthiquement chargé. Par exemple, le synopsis de *Frostpunk* évoque les lourdes responsabilités que devra porter le joueur : « As the ruler of the last city on Earth, it is your duty to manage both its citizens and infrastructure ». Celui de *Neo Cab* lui rappelle de préserver son humanité dans l'adversité : « Play as Lina, the last human cab driver. It's your first night driving the lonely streets of Los Ojos, and your best friend has just disappeared. Stay on the road. Stay on the search. Stay human ». Cela étant dit, plusieurs jeux ont été trouvés par hasard, en suivant l'actualité du monde vidéoludique sur le Web ou en jouant à des fins de divertissement. Au total, j'ai expérimenté sur ordinateur 47 jeux vidéo narratifs ayant tous été pris en considération pour cette recherche.

Les séances de jeu ont été enregistrées avec le logiciel de capture d'écran Open Broadcaster Software (OBS). Puisqu'il est laborieux d'étudier un jeu alors même qu'on le découvre, ce sont les fichiers vidéos issus de mes séances qui ont principalement été l'objet d'analyse. L'idée est aussi de jouer aux jeux dans une optique de coopération, sans poser un

⁹ <<http://store.steampowered.com/tag/>>.

regard trop critique, froid et détaché sur eux, qui les empêcheraient « d’opérer leur magie » et de me manipuler émotionnellement. Chaque séance s’est terminée avec une prise de notes dans lesquelles j’ai fait un retour sur mon expérience, marqué les événements importants du jeu et inscrit les émotions que j’ai vécues. Enfin, j’ai visionné l’enregistrement de moments m’ayant le plus touché afin d’examiner la manière dont ces jeux ont construit mon expérience émotionnelle et de réfléchir sur les vertus et vices qu’ils ont pu valoriser. Cette démarche se rapproche en fait de la méthode auto-ethnographique au sens où *mes* émotions et *mon* expérience personnelle de la culture vidéoludique deviennent des « données » d’analyse. En effet, l’auto-ethnographie se définit comme : « an approach to research and writing that seeks to describe and systematically analyze (graphy) personal experience (auto) in order to understand cultural experience (ethno) » (Ellis, Adams et Bochner 2011, s.p.). Cette méthode est d’ailleurs solidement établie dans les études vidéoludiques (e.g. Borchard 2015, Owen 2017). Néanmoins, dans le but d’éviter de tout ramener à moi, de prétendre que mon expérience est plus valide ou importante que celles des autres, des modèles de joueur ont également été envisagés à des fins de comparaison. Comment un joueur plus coopératif, vertueux, vicieux, habile ou inhabile que moi, par exemple, aurait-il réagi aux situations auxquelles j’ai participé ? De penser à ces expériences hypothétiques permet de prévenir le risque de tomber dans une écriture excessivement autobiographique, qui ne ferait qu’affirmer sa propre individualité.

Précisions biographiques et rédactionnelles

Étant donné que cette thèse de doctorat présente un discours normatif, il est important de rappeler les inévitables biais personnels qu’elle comporte. Comme tout le monde, mes réflexions sont teintées par mon histoire individuelle et mon environnement culturel. Je suis un homme blanc, cis, hétéro, à l’aube de la trentaine, né au Québec dans un pays colonisateur. J’ai passé mon enfance en région dans une famille modeste à jouer à des jeux vidéo dans lesquels s’est figée l’idéologie dominante. J’ai évolué dans le système d’éducation publique et suis devenu universitaire. Avec le temps ce sont cristallisées mes allégeances politiques. Je me considère un allié de la justice sociale et rêve d’un monde où le pouvoir et l’argent ne sont pas concentrés dans les mains d’une poignée d’individus. Forcément, j’entretiens aussi un bon nombre de croyances infondées, qui peuvent transparaître à travers mes observations sans que je m’en rende compte. Toutes ces particularités desquelles je ne peux prétendre pouvoir me détacher ont une incidence sur ma pensée. Mais elles ne représentent pas pour autant une menace à l’intégrité de ce projet de thèse, car mon objectif n’est pas d’imposer une vision

dogmatique à propos de ce qu'est un bon jeu et de ce qu'est l'acte de bien jouer. Il s'agit de construire un cadre de travail dans lequel nous tirons profit des mêmes outils pour débattre des vertus et des vices cultivés par les jeux vidéo.

Cette recherche d'inclusivité est une raison pour laquelle les pronoms « nous » et « je » s'alternent au fil des prochaines pages. La première personne du pluriel est un appel à faire une lecture charitable de l'argumentaire à venir, qui fait sens à condition que *vous* et *moi* acceptions le bagage conceptuel, théorique et méthodologique proposé, partageons un ensemble de présuppositions (e.g. que les jeux vidéo sont un objet valable d'études, qu'ils sont signifiants, qu'ils ont le potentiel de forger notre caractère) et aspirions à devenir de meilleures personnes à travers la pratique vidéoludique. Conséquente avec l'auto-ethnographie, la première personne du singulier est réservée pour l'analyse de jeux en particulier. Je ne peux faire semblant que l'expérience émotionnelle d'un jeu vidéo est complètement indépendante de moi, car c'est moi qui joue et qui ressens. Et c'est grâce à mes expériences antérieures que j'ai une meilleure compréhension du jeu vidéo et de son expressivité. Même quand sont abordées les émotions d'un joueur hypothétique, je les imagine en ayant les miennes comme point de référence.

Présentation des chapitres

Ce travail est divisé en trois parties, dont chacune renferme deux chapitres. La première partie concerne le processus de l'émotion, en particulier, ce qui précède un épisode émotionnel et ce qui le marque. Notre objectif est d'ériger les fondations nécessaires d'une théorie de l'expérience émotionnelle du jeu vidéo narratif. Comment en venons-nous à avoir des émotions et comment les jeux vidéo contrôlent-ils ce processus ? Au chapitre 1, nous défendons l'idée selon laquelle l'émotion se fonde sur une préoccupation qui lui est antérieure, que ce soit sous forme de désir, d'aversion, d'intérêt ou d'attachement. Quand nous avons une préoccupation pour une chose, personne ou activité, nous lui accordons une importance particulière, nous nous dévouons pour elle et nous réagissons à ses changements d'état. Nos préoccupations dépendent de notre volonté et donc les jeux vidéo ne peuvent les diriger sans notre coopération. Afin de nous préparer à vivre des émotions, ils peuvent néanmoins exploiter notre motivation préexistante à les jouer, générer des questions dont les réponses sont liées à notre progression dans ceux-ci et mettre nos avancements ainsi que ceux de personnages en difficulté. C'est ce que nous constaterons dans l'étude de *Hellblade: Senua's Sacrifice*.

Au chapitre 2, nous nous intéressons à l'occurrence d'une émotion, approfondissant sa dimension cognitive et phénoménologique. Nous soutenons que chaque type d'émotion est défini par un objet indépendant qui prend la forme d'une valeur ou d'une propriété évaluative

(e.g. le gain pour la joie, la perte pour la tristesse, etc.). Étant donné que l'occurrence émotionnelle est un phénomène passif semblable à la perception et dissemblable à la préoccupation, les jeux vidéo ont le pouvoir de manipuler nos émotions en *valorisant* les éléments d'une situation, d'autant plus que des conventions de toutes sortes, du succès et de l'échec vidéoludique aux schémas narratifs en passant par les genres, participent à normaliser nos réponses envers les mises en situation les plus récurrentes. Par contre, si l'émotion est passive, elle n'est pas naïve. Elle requiert des compétences conceptuelles, se raffine au fil des expériences et se soumet à des critères de corrigibilité rationnelle. Ainsi, nous pouvons avoir raison ou tort de vivre certaines émotions devant une situation, qu'elle soit de nature vidéoludique ou non. Cette conception de l'émotion est examinée à travers l'analyse de *Frostpunk*.

La seconde partie consiste à donner une nouvelle direction à l'éthique vidéoludique. Comment déterminer ce qu'est un bon jeu en tenant compte de l'expérience émotionnelle qu'est proposée ? Au chapitre 3, nous commençons par étudier l'influent ouvrage *The Ethics of Computer Games* de Miguel Sicart (2009), puis définissons deux approches préconisées à l'éthique vidéoludique, l'une formaliste et l'autre philosophique. Les formalistes répondent au problème amoraliste en dégagant des dispositifs à l'engagement moral à travers l'analyse de jeux vidéo. Leurs recommandations se résument à inclure des situations de jeu ambiguës de manière à complexifier la décision et à imposer une réflexion morale. De leur côté, les écrits philosophiques posent un défi à la position argumentative selon laquelle les jeux vidéo au contenu violent ne sont pas aussi condamnables que ceux représentant des crimes sexuels. Devant ce dilemme, nous réfléchissons à la possibilité de justifier moralement certaines actions transgressives accomplies en jeu vidéo. Nous constatons enfin que ces deux approches reflétées dans *The Ethics of Computer Games* partagent un point en commun : elles ont tendance à relier l'éthique ou la morale à l'action au détriment de l'émotion. Néanmoins, quelques-uns de ces travaux nous invitent à reconnaître le rôle de l'émotion dans le potentiel du jeu vidéo à transformer la personne qui joue.

Au chapitre 4, nous invoquons une éthique de la vertu grâce à laquelle nous pouvons suivre cette dernière piste de solution et remettre l'émotion à l'avant-plan de nos réflexions. La vertu est une disposition du caractère comparable à l'habileté : elle est guidée par des figures de mentor, se développe dans la pratique, gagne en aisance dans l'habitude et demande de la motivation. L'émotion est à la fois constitutive et expressive du caractère. C'est en ayant de bonnes émotions que nous devenons de meilleures personnes. Et c'est aussi pour ce qu'elles signifient à propos du caractère que nous évaluons une occurrence émotionnelle. Nous rejetons

par la suite la possibilité qu'il y ait des vertus spécifiquement ludiques considérant qu'elles sont caractéristiques d'une personne et traversent les sphères d'une même vie. Le joueur vertueux est nécessairement une personne vertueuse, non pas simplement un spécialiste du jeu, qui se montre respectueux des règles et compte sur ses habiletés ludiques pour connaître du succès. Nous rappelons enfin l'aspect développemental de l'éthique de la vertu : nous forgeons notre caractère, notre personne, dans la pratique du jeu vidéo. Ainsi, nous devons valoriser les jeux vidéo qui, en s'apparentant à un terrain d'entraînement et un espace de conversation éthique, permettent au caractère de bien se former, comme c'est le cas de *Spec Ops: The Line*, étudié en fin de chapitre.

La troisième et dernière partie porte sur l'application de notre éthique de la vertu, isolant des exemples de jeux vidéo potentiellement édifiants. En nous communiquant de bonnes émotions, ces jeux sont-ils vraiment en mesure d'exercer nos vertus ? Au chapitre 5, nous nous intéressons d'abord aux jeux vidéo qui invitent à faire preuve de courage. Refusant de circonscrire cette vertu à des domaines élitistes, nous relevons deux conceptions du courage qui se manifestent dans nos luttes quotidiennes. La première est un triomphe-sur-soi au sens où l'obstacle à surmonter est notre propre peur. La seconde est un courage-prudent bénéficiant de la motivation et des savoirs apportés par un jumelage entre la peur et la confiance. Nous abordons ensuite l'apparente impossibilité de démontrer du courage dans un contexte vidéoludique : ce sont les personnages qui s'exposent aux dangers et endurent les supplices, pas nous. L'acte de jouer à certains jeux implique toutefois une réelle prise de risque. Nous défendons cette idée en explorant les deux conceptions du courage à travers l'analyse de *Vampyr*, qui requiert un courage-prudent dans lequel nous devons concilier la vertu avec le succès ludique en considérant nos propres habiletés, et *Outlast*, qui fait appel à un triomphe-sur-soi en provoquant continuellement une peur trompeuse que nous devons réprimer pour progresser en jeu.

Au chapitre 6, nous traitons ensuite de l'expérience vidéoludique de la colère et sa relation à la vertu de la justice. La colère répond à l'offense en demandant qu'elle soit rectifiée, que la victime récupère l'honneur qu'on lui a ravi. Dans les univers de fiction, cette émotion s'inscrit fréquemment dans un scénario paradigmatique de vengeance présentant des personnages odieux qui reçoivent ultimement le châtement de leurs crimes révoltants. Ce type de scénario suscite généralement une colère médiocre, assouvie seulement dans le plaisir de voir les malfaiteurs connaître un sort aussi violent que le mal qu'ils ont commis. Certains jeux vidéo véhiculent néanmoins cette émotion d'une meilleure façon. *Neo Cab* en est un exemple. Cette œuvre se démarque par son réalisme social dans sa représentation d'injustices envers la

classe ouvrière, suscitant une colère solidaire et soucieuse du respect auquel a droit le personnage jouable. *Dishonored* est un autre cas intéressant. Ce jeu s'approprie le scénario paradigmatique de vengeance pour créer une colère revancharde et la problématiser dans un deuxième temps. Les analyses conduites dans cette dernière partie de thèse nous permettent de départager les jeux vidéo qui développent optimalement le caractère de ceux qui cultivent la continence. Plus important encore, elles nous permettent de démontrer que les jeux vidéo édifiants ont un potentiel éthique sous-estimé par les études vidéoludiques.

PARTIE I — LE PROCESSUS ÉMOTIONNEL

Chapitre 1 — La préoccupation

A sentimentalist is simply one who desires to have the luxury of an emotion without paying for it.

— Oscar Wilde, *De Profundis*

En introduction de thèse, nous avons attiré l'attention sur la mise en garde de Leino (2010) et Perron (2016) contre certains modèles simplistes de l'émotion, selon lesquels un jeu vidéo est à lui seul le moteur de l'expérience émotionnelle grâce à l'emploi de recettes de design ou d'images photoréalistes. Une théorie de l'émotion devrait pouvoir tenir compte d'une joueuse qui, à l'occasion, reste de marbre devant son écran, et ce malgré les recours de la part du jeu à des stratégies créatives ou aux dernières technologies pour l'émouvoir. Afin de produire un modèle autre, qui inclut la joueuse et les particularités de sa réception, Leino et Perron proposent une conception de l'émotion fondée sur la préoccupation. L'idée générale est que la préoccupation est la condition *sine qua non* à l'émergence d'émotions. Si la joueuse ne se soucie pas du jeu, qu'elle en est indifférente, elle ne peut connaître une quelconque émotion durant son déroulement. Au contraire, plus ses préoccupations sont fortes, plus ses émotions se révéleront intenses. Hormis ces principes de base, les deux chercheurs offrent des conceptions qui divergent à bien des égards. Nous allons présenter celle de Perron pour commencer, car elle constitue les jalons de notre propre travail, et reviendrons à Leino en dernière section de chapitre afin de problématiser la manière dont la préoccupation se rapporte à l'acte de jouer au jeu.

Dans son texte « Emotions in Video Games: Are You Concerned? », Bernard Perron s'appuie sur l'approche des sciences cognitives et plus particulièrement sur la psychologie de l'émotion de Nico Frijda pour développer le concept de préoccupation, définie ainsi : « Every emotion hides a concern, that is, a more or less enduring disposition to prefer particular states of the world » (Frijda 2007, p. 7; Perron 2016, p. 191). Comme précisé par Perron, la raison d'être de l'émotion est de signaler à la personne tout changement positif ou négatif en lien à ses préoccupations (p. 191). L'émotion est en quelque sorte porteuse de bonnes et mauvaises nouvelles, sauf qu'elle n'est pas provoquée par n'importe quelle transformation dans l'état du

monde, qui ne possède jamais la même pertinence pour les préoccupations de la personne. Un événement devient réjouissant ou décevant à condition qu'il revête une importance ou signification particulière pour elle. Ce constat initial conduit Perron à catégoriser deux types de préoccupation qui englobent l'expérience émotionnelle de la joueuse : les préoccupations envers soi-même et envers autrui.

D'après Perron, les préoccupations pour soi concernent la joueuse et sa relation à la progression qu'elle connaît en jeu, débouchant sur des *gameplay emotions* (2016, p. 200-5) — que l'auteur nomme « émotions vidéoludiques » dans un texte français (2006a, p. 358). Elles expliquent les réactions émotionnelles à l'endroit de ses propres accomplissements et échecs, de sa capacité à affronter les épreuves du jeu, des effets de ses décisions sur le monde de jeu, et ainsi de suite. Les émotions vidéoludiques qui en découlent ne sont pas du strict ressort du jeu, car elles impliquent chez la joueuse l'évaluation personnelle de ses actions. Perron insiste sur ce point en citant Torben Grodal à propos du concept d'évaluation du potentiel d'adaptation :

a player of a video game is personally responsible for the outcome of [...] a confrontation. It is the player's evaluation of his own coping potential that determines whether [a] confrontation with a monster will be experienced as fear (if the evaluation of his coping potential is moderate), despair (if he feels that he has no coping potentials), or triumphant aggression (if he feels that he is amply equipped for the challenge). (Grodal 2003, p. 150 ; Perron 2016, p. 204)

L'expérience émotionnelle d'une situation donnée peut varier tout dépendant d'une multitude de facteurs spécifiques à une joueuse individuelle, comme la confiance que celle-ci possède envers ses habiletés, la performance globale qu'elle a livrée jusque-là dans son jeu, ainsi que ses connaissances et attentes formées par ses expériences génériques antérieures. Pour cette raison, l'apparition d'un ennemi redoutable peut générer autant de l'espoir que du désespoir, selon le dénouement anticipé par elle.

Lorsque Perron développe d'autre part le concept de préoccupations pour autrui, il soutient que celles-ci mènent à des émotions fictionnelles, soit envers les personnages du jeu (2016, p. 194-200). Il construit une partie de son propos à partir du travail du chercheur en études cinématographiques Ed S. Tan, pour qui l'émotion fictionnelle est vécue dans une position de témoin et montre la plupart du temps une nature empathique : « Most F [i.e. fictional] emotions are empathetic because the action in the traditional feature film narration is realized by protagonists who display human traits and whose goals and fate are of interest to the film viewer » (1996, p. 82). La spectatrice développe une disposition favorable à l'égard de la protagoniste dès que leur préoccupation abonde dans le même sens. Perron indique que la cinématique sert couramment à exploiter les préoccupations envers des personnages (2016,

p. 194). Sans pouvoir d'action, la joueuse réoriente conséquemment son attention vers autrui. Le chercheur a raison d'affirmer que la cinématique représente souvent des moments émotionnellement marquants, puisqu'elle peut révéler les détails de la vie des personnages, les humaniser, les rendre aimables et, à la fin, clouer leur destin d'une manière aussi bien heureuse que tragique.

Le concept de préoccupation permet d'expliquer pourquoi une même situation peut entraîner des émotions différentes selon la joueuse ou encore la laisser indifférente, et ce sans avoir à se référer nécessairement à la dimension artistique ou technologique du jeu joué. Il va de soi que la personne qui ne porte pas d'intérêt à l'endroit d'une partie ou d'un personnage ne sera pas touchée par leur dénouement. Au contraire, des émotions comme la fierté d'avoir bien joué et la compassion envers la détresse d'un personnage requièrent des préoccupations pour, respectivement, sa progression en jeu et l'évolution dudit personnage. Avant d'interroger le concept de préoccupation tel que présenté ailleurs dans la littérature scientifique, notons que Perron souligne que les deux types de préoccupation peuvent très bien se superposer (p. 195). Dans de nombreux cas, la joueuse préoccupée de ses avancées en jeu est aussi préoccupée pour le bien-être du personnage qu'elle contrôle, car l'échec et le succès pour l'une représentent la mort et la survie pour l'autre. Il n'y a donc pas lieu de considérer ces deux catégories comme étant mutuellement exclusives. Nous approfondirons l'interaction entre la préoccupation pour soi et pour autrui à la section 1.3.3.

En prolongeant la théorie cognitive du cinéma pour le jeu vidéo, l'argumentaire de Perron nous permet de prendre conscience que l'émergence d'une émotion dépend avant tout de conditions psychologiques. La joueuse « va au-delà de l'information donnée », ¹⁰ c'est-à-dire que sa compréhension du jeu et les émotions qu'elle ressent découlent d'opérations mentales — inférence, hypothèse, etc. — qui dépassent généralement la structure même du jeu. En ce sens, les préoccupations centrées sur elle-même ne concernent pas strictement sa situation actuelle, mais aussi les situations imaginées et anticipées, tel est le cas pour ce qui est de l'évaluation de son potentiel d'adaptation. Un jeu peut prévoir susciter une émotion dans une situation donnée ou indiquer lorsqu'il est approprié d'avoir une émotion plutôt qu'une autre,

¹⁰ C'est l'expression qu'emprunte Perron au psychologue Jerome S. Bruner dans un autre texte (2006b, p. 64) où il introduit le cercle heuristique de la jouabilité. En bref, les évaluations du potentiel d'adaptation faites par la joueuse relèvent d'une activité cognitive plus ample, orientée vers la résolution de problème. Pour progresser dans son jeu, la joueuse doit percevoir ce qui bloque ses avancements et émettre des hypothèses quant à la solution de cette difficulté, ajuster son jeu en conséquence en enchaînant une combinaison d'entrées de données et vérifier les résultats actualisés à l'écran ; le tout avant de recommencer la même démarche interrogatrice. Tant qu'elle est préoccupée par sa progression en jeu, la joueuse est amenée à vivre au courant du cycle heuristique une variété d'émotions vidéoludiques. Le concept de progression et sa relation à la préoccupation sont détaillés à la section 1.3.2.

mais il ne peut diriger à lui seul son expérience émotionnelle. Au moment où les études cinématographiques ont commencé à s'intéresser à l'émotion, Torben Grodal faisait remarquer : « feelings and emotions are states and processes in humans, not in texts » (2002, p. 3). C'est pour cette raison qu'il faut considérer la psychologie de l'émotion avant même de vérifier la manière dont les jeux vidéo l'exploitent.

Parce qu'elle est la première étape du processus émotionnel, la préoccupation occupera toute notre attention au cours de ce chapitre. Nous tenterons d'abord de cerner les contours du concept en question. À quoi la préoccupation correspond-elle, exactement ? Sous quelles formes se déclinent-elles ? Comment est-elle amenée à se manifester dans la vie de tous les jours ? Nous considérerons ensuite des conceptions potentiellement divergentes de la nôtre, fournies par les études du jeu vidéo. N'avons-nous pas des émotions en jeu vidéo parce que nous nous identifions au personnage jouable, avons du plaisir à jouer, nous investissons dans notre activité ou encore nous engageons à accomplir des objectifs ? Qu'est-ce que la préoccupation explique-t-elle de mieux que ces quatre autres propositions ? Finalement, nous examinerons de plus près la relation entre l'acte d'être préoccupé et celui de jouer au jeu. Jouer implique-t-il que nous nous soucions du jeu ? Si non, comment sommes-nous invités à développer des préoccupations en cours de jeu ? Nous nous pencherons sur la question de l'émotion seulement lorsque celle de la préoccupation aura été considérée dans toute la mesure possible.

1.1 Qu'est-ce que la préoccupation ?

Dans cette section, nous retournons aux théories de l'émotion dont la préoccupation est un concept essentiel. En établissant les différents types, sources et objets de préoccupation, nous pouvons espérer en offrir un portrait complet de manière à clarifier son rôle dans l'émergence de l'émotion et la confronter à d'autres catégories de l'esprit. La revue de la littérature conduite par Perron (2016) sur les théories de l'émotion fondée sur la préoccupation expose principalement le travail de trois chercheurs, soit Nico H. Frijda (1986 ; 1988 ; 2007), Robert Roberts (2003) et Aaron Ben-Ze'ev (2001). Dans leur explication respective, la préoccupation est rapprochée d'une multiplicité de concepts connexes :

Emotions arise in response to events that are important to the individual's *goals, motives, or concerns*. (Frijda 2007, p. 7 ; je souligne)

I use "concern" to denote *desires and aversions*, along with the *attachments and interests* from which many of our desires and aversions derive. (Roberts 2003, p. 142 ; je souligne)

(Quant à lui, Ben-Ze'ev reprend l'essentiel des propos de Frijda.) La proximité entre la préoccupation et les autres états mis en évidence dans les passages précédents exige une attention toute minutieuse. Le travail de Roberts nous permettra d'établir quelques distinctions préliminaires. De leur côté, Frijda et Ben-Ze'ev nous aideront à déterminer la constitution de la préoccupation et les fonctions qu'elle remplit. Leur argument évolutionniste, que nous présenterons d'ici peu, demandera toutefois de se pencher sur l'aspect volontaire de cette disposition émotionnelle, qu'ils négligent malheureusement.

1.1.1 L'éventail de la préoccupation : désir, objectif, attachement et intérêt

Au fil de sa théorisation, Roberts précise que certaines préoccupations peuvent être comprises sous forme d'engagement à atteindre un objectif, de désir ou au contraire d'aversion (2003, p. 143-4). Le philosophe donne l'exemple suivant : s'entraîner durement en préparation d'une compétition sportive témoigne autant de la préoccupation de remporter les grands honneurs que du désir ou du but personnel d'atteindre ce résultat. Cette préoccupation est bipolaire, d'après Roberts, car elle manifeste à la fois un désir de la réussite et une aversion de l'échec : « Desires and attachments are bipolar in the sense that if someone desires that p , then he is necessarily averse to not- p . It is because bipolar concerns have this characteristic that they can ground both positive and negative emotions » (p. 144). Une même préoccupation peut ainsi contenir simultanément en son potentiel la joie et la déception, selon l'obtention d'une réussite ou d'un échec. Une autre caractéristique importante de la préoccupation en tant que désir est qu'elle possède une direction d'ajustement monde-esprit, alors que l'émotion en soi possède une direction d'ajustement esprit-monde (p. 147).¹¹ Si je désire gagner un tournoi, je suis motivé à obtenir un résultat qui se conforme à mon désir. Autrement dit, je chercherai à modifier le monde de manière à ce qu'il corresponde à mon état d'esprit. À l'inverse, l'émotion en soi est susceptible de représenter mentalement le monde. Dans l'éventualité où je décroche une victoire, mon émotion correspondra à ce résultat en émergeant sous forme de joie, de fierté ou autre.¹²

Roberts résiste tout de même à la tentation de donner à la préoccupation l'unique rôle de désir et d'objectif, car ces derniers ne peuvent rendre justice aux raisons d'être de nombreuses émotions : « many emotions are based, not on goal commitments, but on personal attachments or carings. The answer to the question, "Why do you feel so E?" is often not,

¹¹ La distinction de Roberts à propos de la direction d'ajustement du désir et de l'émotion fait consensus en philosophie de l'émotion (voir e.g. Deonna et Teroni 2008, p. 19-20 ; Düringer 2014, p. 63).

¹² Sauf que l'émotion peut aussi faire erreur et représenter inadéquatement le monde, ce que nous aborderons au prochain chapitre.

“Because I want G,” but “Because I care about her (him, it)” or “Because it means so much to me.” » (2003, p. 143). La préoccupation sous-entend un lien d’attachement entre le sujet et la cible de son émotion. C’est parce que j’ai de l’affection pour une personne que son bonheur m’est important. C’est en raison de la signification personnelle que j’accorde à une activité que son bon déroulement m’est sacré. Par cette liaison toute particulière, je répondrai avec émotion à la perturbation respective du bonheur de la personne et du déroulement de l’activité en question. D’après Roberts, un désir comme celui que l’on peut avoir pour la bonne santé d’autrui est trop diffus (p. 143). Ce n’est que lorsque la santé de cette personne s’avère fragilisée ou menacée qu’un désir pour son rétablissement peut occuper d’une manière plus sensée le rôle de préoccupation. Cette distinction est d’ailleurs opérée chez Frijda : « [concern] refers to the disposition that underlies motives, goals, and so on, as well as to why people care, while not itself carrying connotations of striving or having a goal » (2017, p. 123). Une préoccupation peut se consolider tout en étant privée d’un objectif quelconque, tel que dans le développement inattendu d’une amitié, pour reprendre l’exemple du psychologue. En tant qu’attachement, la préoccupation s’apparente à une relation de sympathie ou d’amour entre deux personnes, à une passion entretenue envers une chose, plutôt qu’à un désir d’obtenir un résultat ou de poursuivre un but.

Selon Deonna et Teroni, une théorie de l’émotion fondée sur le désir — ou la préoccupation, pourrait-on inclure — ne peut expliquer toutes les occurrences émotionnelles : « Les émotions esthétiques, mais aussi des émotions simples comme la surprise ou l’admiration, ne paraissent en effet pas exiger la présence d’un état motivationnel » (2008, p. 42). L’émerveillement qui m’habite lorsque Link, le héros de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), se dirige vers le précipice d’une falaise, en introduction de jeu, pendant que la caméra se détache de lui pour dévoiler l’horizon où apparaissent les enveloppes de brume qui sillonnent les ruines et l’imposant château gothique de Hyrule, ne semble effectivement pas requérir une préoccupation quelconque. L’agencement du paysage m’émeut non pas parce qu’il satisfait un désir. D’après Roberts, mon émotion s’est déployée à partir d’une préoccupation unipolaire : l’intérêt. Alors que le désir et l’aversion peuvent composer les deux pôles d’une même préoccupation, l’opposé de l’intérêt est tout simplement son absence (2003, p. 144). Roberts signifie par là que : « An interest, in this special sense, is satisfied not by one state or another of the object, but by the object » (p. 299). Le simple fait de remarquer l’existence d’un tel objet suffit à procurer une émotion, comme l’incongruité qui caractérise l’objet du rire et l’inattendu qui marque l’objet de la surprise. Pour ce qui est de l’émerveillement, elle se manifeste chez la personne qui développe une préoccupation ou un

intérêt en apercevant la grandeur (*greatness*) d'un objet (p. 269). Ainsi, je n'ai pas dû préférer une disposition du paysage pour vivre l'émerveillement dans *Breath of the Wild*. J'ai seulement eu à prêter une attention à la vue qu'on m'offrait de manière à en être suffisamment intéressé pour apprécier sa grandeur. En section 1.3.2, nous avancerons l'argument selon lequel l'intérêt est une préoccupation primordiale dans l'expérience des jeux vidéo.

1.1.2 La thèse évolutionniste

Si quelques ambiguïtés autour du concept de préoccupation se sont — espérons-le — dissipées, reste à savoir comment cette disposition émotionnelle en vient à se former. Roberts se montre plus discret à ce sujet, tandis que Frijda l'approche d'un point de vue évolutionniste : les préoccupations simples sont dirigées dans l'anticipation et la réception instinctive de stimuli dé/plaisants ; les préoccupations complexes répondent à l'exercice de compétences adaptatives (2017, p. 131-2). Un cas de préoccupation simple auquel se réfère régulièrement Frijda est le papillon mâle dont le désir de s'accoupler est stimulé par l'odeur attrayante d'un papillon femelle (p. 130-1). C'est en raison de sa nature innée que cette préoccupation est gouvernée par la stricte qualité hédonique du stimulus. Appliquée directement à l'expérience du jeu vidéo, la préoccupation simple explique certaines réactions émotionnelles plus immédiates et automatiques, comme l'effroi que peut provoquer le xénomorphe dans *Alien : Isolation* (Creative Assembly, 2014). Une telle émotion est possiblement le seul résultat d'un assemblage de stimuli désagréables : le bondissement à l'avant-plan d'une créature hideuse de forte taille et aux dents acérées, additionné d'un puissant cri guttural, produit naturellement une peur difficile à réprimer.

Quant à elle, la préoccupation complexe met en œuvre des compétences relatives au bon fonctionnement de l'organisme dans son environnement. Quelques exemples de préoccupations complexes fournis par Frijda sont : la familiarité, qui engage des compétences en lien à la recherche d'un lieu sécuritaire ; l'exploration, qui puise dans la capacité d'assimiler l'information afin de s'orienter spatialement ; et le conservatisme, qui exige l'acquisition d'habitudes dans le but de préserver ses énergies pour des situations d'apprentissage nouvelles et urgentes (p. 139). L'émotion dérive dès lors de la réussite ou de l'échec à bien exercer ses compétences qui, par extension, peuvent être testées durant l'acte de jouer. Torben Grodal note en ce sens que le jeu vidéo fait appel le plus souvent à des habiletés quotidiennes, dont la fonction primaire est biologique, comme la coordination motrice et l'acte de cartographier mentalement l'espace (2003, p. 139). Ce constat le pousse à caractériser le jeu vidéo d'une « esthétique de la répétition », c'est-à-dire que le média vidéoludique exige la pratique de telles

habiletés pour surmonter les impasses qui ponctuent sa progression (p. 148). L'esthétique de la répétition est d'ailleurs responsable de l'expérience d'un certain nombre d'émotions caractéristiques de l'expérience du jeu vidéo, notamment le suspense vidéoludique, qui répond à l'anticipation d'un événement ayant déjà produit l'échec (p. 149). Ce type de suspense provient sans doute d'une préoccupation complexe, qui incite le joueur à persévérer dans l'échec pour obtenir la satisfaction de s'adapter à son environnement de jeu.

Ben-Ze'ev rebondit sur les travaux de Frijda et plus largement du milieu de la psychologie pour avancer que l'émotion signale à l'individu, grâce à la préoccupation, tout changement pertinent à sa situation personnelle (2001, p. 13). À l'instar de Frijda, la préoccupation fait partie d'un héritage de l'évolution, c'est-à-dire que la pertinence d'un changement découle de près ou de loin de la modification de ses chances de survie et de l'efficacité de sa gestion d'énergie. Le changement provoque généralement une stimulation émotionnelle parce qu'il requiert une adaptation. Les moments marquants de nos vies sont effectivement signes de bouleversements et accompagnés de vives émotions, tels que la naissance d'un enfant, le divorce et le premier jour d'école, pour reprendre quelques exemples de Ben-Ze'ev (p. 14). Un changement ne suscitera toutefois pas d'émotions s'il revêt un intérêt limité pour la situation personnelle de l'individu, et ce malgré même son ampleur considérable. Pensons à la nouvelle d'une tragédie se déroulant à l'autre bout du monde, qui nous émeut moins que celle de plus petite échelle ayant lieu en notre proximité. Puisque nos émotions sont au service de l'adaptation à notre environnement, la préoccupation dénote une partialité, c'est-à-dire qu'elle adopte une « perspective personnelle et intéressée » (p. 19). Mais celle-ci ne fait pas de la préoccupation un désir absolument égocentrique. Elle signifie plutôt que nos préoccupations se limitent souvent à une poignée d'individus, dont le bien-être est relié au nôtre, comme nos proches (p. 38).

Frijda et Ben-Ze'ev apportent également une explication sociologique à la préoccupation. En renvoyant au besoin d'appartenir, théorisé par les psychosociologues Baumeister et Leary (1994), le premier indique qu'une préoccupation complexe peut porter sur une variété de compétences sociales, incluant :

sensitivities and action dispositions for effortless and non-demanding interpersonal exchange, skills for gauging others' intentions, [...] for huddling together, for being together without too much conflict, for empathic concern, capacity for reciprocity of expression of emotions and interests, and for undertaking nurturing and protective actions. (2007, p. 132)

On imagine facilement que les jeux vidéo narratifs sont en mesure de mettre ces compétences en pratique, notamment à l'aide de menus de dialogue, dans lesquels certaines répliques

peuvent entraîner de meilleures conséquences sociales que d'autres.¹³ Pour sa part, Ben-Ze'ev développe l'idée que les préoccupations d'un individu sont fréquemment mises en lumière à travers un « jeu » des comparaisons entre sa situation actuelle et celle d'un groupe de référence, que celle-ci soit imaginée, idéale ou normée — et donc construite socialement (2001, p. 24). Si l'on retourne au média vidéoludique, on peut supposer que le joueur préoccupé par son haut classement dans un jeu en ligne ou encore par le respect des règles du jeu l'est dans la mesure où sa communauté valorise ces situations. Compte tenu l'interdépendance des êtres humains, nous pouvons difficilement être en désaccord avec Ben-Ze'ev lorsque celui-ci affirme que la vie sociale est un « théâtre majeur d'émotions » (p. 23) — sauf que nous ne considérerons pas davantage le contexte social de l'occurrence émotionnelle dans cette thèse.

1.1.3 La thèse volitionnelle

Les théories de Frijda et Ben-Ze'ev mettent surtout l'accent sur des préoccupations aux origines pour la plupart identifiables chez les mammifères. Bien que les deux chercheurs spécifient que l'objet des préoccupations humaines est aussi déterminé individuellement, et non seulement par les lois de l'évolution, leur argumentaire n'explore pas cette piste de réflexion.¹⁴ Dans sa version radicale, l'explication évolutionniste a le désavantage de déresponsabiliser l'individu des émotions qu'il éprouve, comme le note judicieusement Ronald de Sousa :

On this view, emotions are purely biological phenomena, and therefore lack moral import in themselves. They are arational and amoral, like other natural bodily functions; and while that is quite compatible with their having uses as well as being nuisances, one can no more be praised or blamed for having them than for one's digestion or the colour of one's hair. Nor does having them tell us anything of moral significance about the world. (2011, p. 122-3)

Si nous n'avions aucun contrôle sur nos émotions, et par la même occasion sur nos préoccupations, car elles sont toutes « programmées » par l'évolution, leur contribution éthique serait nulle — à moins de penser qu'elles sont intrinsèquement bonnes ou louables. Une théorie convaincante de l'émotion devrait rendre compte des inflexions de l'individu sur ses propres préoccupations.

¹³ Frijda mentionne également que les préoccupations complexes, une fois pleinement développées, peuvent servir de tremplins à des valeurs culturelles ou suprapersonnelles, gagnant alors en abstraction et se généralisant dans la société (2017, p. 141-2). La compétence de l'autonomie, soit d'exécuter librement ses intentions, peut entre autres s'élever afin de devenir la valeur de la liberté, dont le respect par tous et toutes devient dès lors source d'émotions (p. 139-40). La prémisse de cette idée est que l'évolution sert de fondement à tout raffinement culturel.

¹⁴ En effet, Ben-Ze'ev avoue que « The change relevant to the generation of emotions is a perceived change whose significance is determined by us » (2001, p. 16). Quant à lui, Frijda relève que « Individuals and cultures differ in nature and strength of their concerns; they thus differ in what elicits emotions » (2017, p. 123). Ces passages n'apparaissent qu'à titre de précisions et ne sont pas par la suite approfondis.

Une telle proposition apparaît dans les écrits de Harry Frankfurt, un philosophe connu pour son œuvre sur la responsabilité morale et le libre arbitre, qui soutient que la préoccupation (au sens de *care*) est signe de volonté humaine, car elle présuppose une agentivité, c'est-à-dire que l'objet de la préoccupation est avant tout délibérément choisi, et une réflexivité, à savoir que la personne préoccupée se guide elle-même dans la voie de sa préoccupation.¹⁵ Frankfurt élabore :

A person who cares about something is, as it were, invested in it. He *identifies* himself with what he cares about in the sense that he makes himself vulnerable to losses and susceptible to benefits depending upon whether what he cares about is diminished or enhanced. Thus he concerns himself with what concerns it, giving particular attention to such things and directing his behavior accordingly. Insofar as the person's life is in whole or in part *devoted* to anything, rather than being merely a sequence of events whose themes and structures he makes no effort to fashion, it is devoted to this. (1988, p. 83)

Nos vies gravitent autour de préoccupations auxquelles nous consentons de plein gré et avec lesquelles nous nous orientons. L'ampleur d'une préoccupation est notamment manifeste dans le dévouement d'une activiste pour sa cause, d'un doctorant pour sa thèse et d'un parent pour sa famille. De plus, la personne préoccupée « s'identifie à elle-même » dans son dévouement, c'est-à-dire qu'elle se définit à travers de tels engagements. Un contre-exemple apporté par Frankfurt est la toxicomane involontaire, qui ne peut être préoccupée par l'objet de sa dépendance parce qu'elle est soumise à une force externe (p. 87). Si elle veut s'échapper de sa dépendance, mais s'en avère incapable, elle se considère comme « dissociée d'elle-même » : elle n'adhère pas volontairement à ce que sa dépendance la lui fait faire ou désirer. Dans le cadre de pensée de Frankfurt, si l'émotion avait une nature involontaire, en étant le produit d'une impulsion ou d'un conditionnement, elle ne pourrait dénoter une quelconque préoccupation.

Le philosophe ajoute qu'en plus de vouloir se conduire en correspondance à ses préoccupations, la personne préoccupée l'est d'une manière qui persiste dans le temps (p. 84). Tandis que les désirs et croyances peuvent se succéder irrégulièrement et se montrer ainsi éphémères,¹⁶ que les décisions et intentions peuvent être abandonnées aussi tôt qu'adoptées,

¹⁵ Nous emploierons « préoccupation » pour assimiler « care » à « concern ». Ce choix semble justifié en raison des nombreux écrits de langue anglaise dans lesquels ces termes sont considérés comme identiques. C'est vrai pour le travail de Eva-Maria Düringer, qui s'inspire à la fois du « concern-based construal » de Roberts (2003) et du « care » de Frankfurt (1988) pour conceptualiser son « care-based emotion » (2014, p. 89-102). Jesse Prinz apporte quant à lui une nuance terminologique : « Care is related to concern, because we are concerned for those we care about. Concern arises when something or someone we care about is in jeopardy » (2007, p. 84). Nous avons toutefois établi que Frijda et Roberts s'éloignent de cette idée spécifique du « concern » en incluant notamment les relations d'attachement, qui ne sont pas motivées par des buts ou des désirs.

¹⁶ Notons que Frankfurt marque une distinction forte entre la préoccupation et le désir, que les précédents théoriciens de l'émotion ne dressent pas. Selon lui, seulement le premier état d'esprit représente un mouvement de la volonté, ce que nous interrogerons dans quelques instants.

les préoccupations créent de leur côté de la constance dans le comportement et colmatent des moments séparés de l'histoire de la personne de manière à produire de la continuité (p. 83-4). Il est difficile de ne pas dresser de parallèle entre la préoccupation qu'imagine Frankfurt et celle que la joueuse peut adopter durant son activité. La joueuse préoccupée consacre son temps et ses efforts envers l'objet de sa préoccupation, quitte à se rendre elle-même vulnérable — pour emprunter la formulation de Frankfurt — aux aléas de son investissement. Se préoccupant de la réussite, elle s'expose aux émotions déplaisantes de l'échec. S'attachant à des personnages, elle risque la tristesse que lui causeront leurs malheurs. Malgré ces possibilités, elle reconnaît que ses préoccupations sont valables de diriger et d'occuper son temps de jeu, d'où leur caractère consistant et permanent.

Dans sa théorisation de l'émotion basée sur la préoccupation (*care-based emotion*), Eva-Maria Düringer explore la question de la préoccupation en s'appuyant sur l'œuvre globale de Frankfurt. En accord avec nous, elle interprète que la préoccupation est la combinaison d'une volonté d'être guidée par celle-ci et la démonstration de cette volonté sur une période étendue (2014, p. 95). Toujours en prolongeant la théorie de Frankfurt, Düringer soutient que ces critères peuvent être satisfaits selon deux manières distinctes d'être préoccupé : par choix ou par nécessité volitionnelle (p. 96-7).¹⁷ Dans le premier cas, la personne *veut* diriger sa conduite selon une préoccupation plutôt qu'une autre. Si elle entreprend une carrière et la poursuit sur plusieurs années malgré les épreuves et la possibilité de passer vers un domaine d'emploi plus favorable, cette personne fait preuve de préoccupation par choix, comme l'exemplifie Düringer. Dans le deuxième cas, il est impensable pour la personne d'être préoccupée par quoi que ce soit d'autre que ce dont elle est préoccupée. Le parent qui aime de tout son cœur son enfant représente bien la nécessité volitionnelle ; il ne peut vouloir s'empêcher d'être préoccupé pour sa progéniture.

Frankfurt rappelle la volonté inébranlable qu'avait Martin Luther de réformer l'Église catholique lorsque celui-ci déclara : « Here I stand, *I can do no other* ». Pour Frankfurt, Luther ne signifiait pas par là l'impossibilité de résister à un simple désir ou l'impasse d'une conclusion logique, mais la contrainte que lui imposait sa volonté elle-même : « What he was unable to muster was not the *power* to forbear, but the *will* » (1988, p. 86). À titre personnel, lorsque je pense à des personnages enfants comme Quico dans *Papo & Yo* (Minority Media, 2012) ou Clementine dans la première saison de *The Walking Dead* (Telltale, 2012), victimes malgré eux des horreurs de leur univers et des abus de leur entourage, je ne peux m'imaginer

¹⁷ Frankfurt discute plus particulièrement du dernier cas aux pages 85 à 88 (1988).

ne pas avoir voulu être préoccupé par leur situation respective durant mon expérience de jeu. Même si je *pouvais* ne pas être préoccupé par eux, je ne *voulais* pas m'en abstenir.

Pour Düringer, ces deux formes de préoccupation sont les plus pures, mais demeurent trop exigeantes pour en être les seules (2014, p. 98). Frankfurt disqualifierait probablement les conceptions de Frijda et Ben-Ze'ev : si la préoccupation est essentiellement déterminée par l'évolution, elle ne peut être adoptée de plein gré. On ne choisit pas de se soucier de la qualité hédonique d'un stimulus, du fonctionnement de ses compétences et d'un changement mettant à l'épreuve notre capacité d'adaptation. En outre, si la préoccupation repose exclusivement sur un acte de volonté, les animaux et les jeunes enfants ne pourraient la connaître, comme le remarque Düringer (p. 98). Une théorie de l'émotion crédible devrait tenir compte de leur capacité émotionnelle — même si, dans le contexte de cette thèse, nous excluons leur jeu de l'analyse, car il n'est pas structuré comme celui de l'adulte moyen, relevant au plus de ce que Roger Caillois appelle la *paidia*.¹⁸

Afin de pallier ce problème, Düringer propose que le désir, et non seulement la volonté, peut aussi caractériser la préoccupation lorsque celle-ci se présente sous la forme de nécessité désidérative, soit par « an impossibility not to desire a certain thing » (p. 100). Elle développe sa suggestion avec les deux exemples suivants : le parent déçu des agissements de son enfant et le divorcé rancunier à l'endroit de son ex-partenaire amoureux, bien que tous deux *veulent* se détacher de la personne à la source de leur émotion, peuvent être retenus par le désir inévitable d'être préoccupé par eux. Düringer spécifie que la nécessité désidérative constitue une préoccupation seulement si le retrait de son objet produit un mal physique ou psychologique (p. 101-2). L'impossibilité de ne pas désirer manger de la crème glacée n'est pas de l'ordre de la préoccupation, car l'insatisfaction de ce désir ne laisse aucune affliction (p. 102). Au contraire, la séparation inflige le parent et le divorcé, qui désirent préserver un lien d'attachement malgré le commandement de leur volonté. Düringer écarte ainsi les désirs capricieux ou les préférences personnelles, qui ne peuvent être à propos de choses suffisamment importantes pour représenter des préoccupations. Dans le même ordre d'idées, l'obstacle au désir de personnaliser superficiellement un avatar, que je voudrais vêtir de rouge plutôt que de

¹⁸ Chez Caillois, la *paidia* est une forme de jeu libre qui s'oppose au *ludus*, quant à lui une forme de jeu réglé, se situant sur le même continuum : « À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de *paidia*. À l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. [...] Je nomme *ludus* cette seconde composante » (1958, p. 48).

vert, par exemple, ne devrait pas susciter d'émotion en moi puisque le retrait de cette fonctionnalité précise ne me ferait aucun mal.

Les préoccupations évolutionnistes de Frijda et Ben-Ze'ev peuvent donc être catégorisées en tant que nécessités désidératives dans le cas où elles interviennent involontairement. Si je ne veux pas être préoccupé par ma performance vidéoludique, car je considère le jeu vidéo auquel je joue comme étant stupide, je pourrais tout de même réagir émotionnellement à l'échec à la condition qu'il soit impossible pour moi de ne pas désirer le bon fonctionnement de mes compétences adaptatives qui, même dans un tel contexte de jeu, affecterait l'estime que j'ai envers moi-même. Tant que l'exercice de mes compétences est lié à mon amour-propre, mon désir ne serait pas un caprice personnel. Cela dit, la nécessité désidérative ne répond peut-être qu'à des cas d'exception en ce qui a trait à la pratique du jeu vidéo. D'autres situations de la sorte, dans lesquelles un désir vient à l'encontre de sa propre volonté, sont difficiles à imaginer, surtout que l'activité vidéoludique repose fondamentalement sur le consentement de jouer.

C'est effectivement l'une des premières caractéristiques du jeu qu'émet Johan Huizinga dans son célèbre ouvrage :

Tout jeu est d'abord et avant tout une *action libre*. Le jeu commandé n'est plus du jeu. Tout au plus peut-il être la reproduction obligée d'un jeu. Déjà par ce caractère de liberté, le jeu déborde le cours de l'évolution naturelle. Il s'y ajoute, il s'y superpose comme un ornement. (1988, p. 24)

Si l'acte de jouer est libre, comment celui de se soucier du jeu pourrait-il ne pas l'être ? Une possible solution est que les désirs ou les préoccupations évolutionnistes peuvent être volontairement approuvées par soi-même. Ces préoccupations se retrouvent dès lors choisies tant et aussi longtemps que la personne veut délibérément être conduite par son organisme, correspondant aux critères d'agentivité et de réflexivité postulés par Frankfurt. On peut ainsi penser que les préoccupations évolutionnistes et volontaires sont compatibles à bien des égards.¹⁹ À compter de maintenant, lorsque nous nous référerons au désir et à l'aversion provenant de l'expérience du jeu vidéo, nous considérerons que ceux-ci sont volontaires. Le travail de Frankfurt nous invite à mettre en doute la thèse selon laquelle les jeux vidéo prédéterminent la totalité des émotions de la joueuse, car celle-ci implique que les

¹⁹ Ici, nous ne nous engagerons pas davantage dans le débat philosophique millénaire sur le libre arbitre et le déterminisme, qui est sans équivoque complexe et dépasse la portée de nos recherches. Reconnaissons qu'il y a encore des clarifications à apporter sur cet aspect de la préoccupation, quoique notre présentation de l'éthique de la vertu, en deuxième partie de thèse, fournira quelques éclairages supplémentaires. Toujours est-il que les pistes de solution abordées jusqu'à maintenant sont suffisamment satisfaisantes pour nous laisser entamer d'autres problèmes cruciaux à ce travail.

préoccupations ne sont pas libres, mais fabriquées de toute pièce par l'objet vidéoludique. Le choix revient certainement à la joueuse de se préoccuper de son jeu et des personnages qu'elle côtoie. Si les jeux vidéo ne peuvent lui imposer des préoccupations, ils peuvent néanmoins l'encourager à en adopter et la guider dans ses choix. Cette nuance est importante à garder à l'esprit jusqu'à ce qu'elle soit décortiquée davantage à la toute dernière section du chapitre.

1.2 Conceptions rivales à la préoccupation dans les études du jeu vidéo

En cours de chapitre, l'expression « disposition émotionnelle » est apparue quelques fois pour désigner la préoccupation. Elle nous a permis de marquer une distinction initiale entre celle-ci et l'émotion en soi, que Jesse Prinz, en accord avec les propos de Roberts et Frijda rapportés précédemment, exprime avec concision : « care is not an emotion, but rather a disposition to experience different emotions. If you care about someone, you will be delighted by her achievements and distressed by her suffering » (2007, p. 84). De même, une disposition émotionnelle n'est pas une occurrence émotionnelle, car la première se caractérise par une durée diffuse et la seconde par une temporalité plus circonscrite, tel que le différencient les philosophes de l'esprit Julien Deonna et Fabrice Teroni (2008, p. 9-10). La préoccupation peut subsister pendant des années, voire toute une vie, durant laquelle s'alterne des phases dormantes et d'autres d'excitation. Pour faire écho à l'exemple de Roberts paraphrasé plus tôt, notre attachement pour un être cher peut perdurer à l'arrière-plan de nos préoccupations jusqu'au moment où un malheur soudain l'accable et embrase en nous un désir pour le rétablissement de son bien-être. Quant à elle, l'émotion se manifeste tant et aussi longtemps que la situation faisant réagir demeure imprégnée à notre conscience, pouvant ne durer que quelques secondes à peine. Pensons à la peur d'être frappée par une voiture qui ne s'est pas arrêtée au feu rouge, se dissipant progressivement alors que la menace est écartée et que nous nous retrouvons en sûreté. La même émotion peut apparaître par intermittence et se prolonger plus longtemps, comme la colère à la pensée que le chauffeur imprudent parcourt toujours les rues, impuni, sauf qu'elle ne nous habitera pas à tous moments.

Ranger la préoccupation sous la catégorie de la disposition émotionnelle, par contraste à l'occurrence émotionnelle, nous est d'une grande importance pour dégager des conceptions préexistantes de l'émotion en études du jeu vidéo. Il faut rappeler que notre champ de recherche affiche une grande frilosité théorique à l'égard de l'émotion. Peu de textes ont été consacrés à son sujet, même s'il paraît évident que le média vidéoludique propose une expérience émotionnelle singulière digne d'être cartographiée et systématisée. Cela dit, plusieurs contributions académiques s'intéressent tout de même à ce que nous venons de déterminer

comme étant la disposition émotionnelle. Sans renvoyer à la préoccupation, elles suggèrent une conception de l'émotion basée sur une préconfiguration psychologique qui persiste dans le temps et contient en son potentiel une gamme variée d'occurrences émotionnelles. Nous relevons quatre dispositions émotionnelles récurrentes dans les recherches vidéoludiques, soit l'identification, le plaisir, l'investissement de soi et l'engagement à accomplir un objectif, que nous examinerons dans les pages suivantes. Nous serons ainsi en mesure d'évaluer les forces et faiblesses de chacune de ces propositions en plus d'avoir une idée plus précise de la manière dont l'expérience des jeux vidéo prépare des occurrences émotionnelles.

1.2.1 L'identification

La première disposition émotionnelle que nous aborderons est l'identification, en raison notamment de l'usage répandu du concept au-delà même du champ des études vidéoludiques. Retraçant l'histoire psychanalytique du concept jusque dans son application dans les études médiatiques, Jonathan Cohen définit l'identification en tant qu'expérience vécue par procuration : « identification is an imaginative experience in which a person surrenders consciousness of his or her own identity and experiences the world through someone else's point of view » (2001, p. 248). L'adoption de la perspective d'autrui est particulièrement caractéristique de l'identification au personnage en littérature, à la télévision et au cinéma, poursuit Cohen — et on pourrait ajouter sans problème le jeu vidéo.²⁰ Un aspect illusionniste particularise le processus d'identification, puisqu'on retrouve un effacement de la distance qui sépare les deux parties : le public fait une expérience en tous points semblable à celle de la protagoniste, comme s'il était à la place de celle-ci et n'était plus conscient de sa propre position. La sphère universitaire offre une description similaire du rapport au personnage par le biais de concepts comme l'empathie, la simulation mentale et l'immersion, au risque de les amalgamer.

Cohen note que l'identification possède une composante émotionnelle, car elle entraîne des émotions empathiques, c'est-à-dire qu'elle amène à éprouver les émotions d'autrui (2001, p. 251). Jonathan Belman et Mary Flanagan épousent ce fil de pensée en empruntant des sciences sociales la notion d'empathie parallèle, caractérisée par « the vicarious experience of another's emotional state » (2010, p. 6). Dans leur analyse de *Hush* (Antonisse et Johnson, 2008), Belman et Flanagan notent qu'en désignant le joueur par le nom du personnage jouable,

²⁰ La typologie de Katherine Isbister peut servir d'exemple d'une telle compréhension de l'identification en ce qui a trait au jeu vidéo. Isbister conçoit quatre niveaux d'identification — viscérale, cognitive, sociale et imaginative (*fantasy*) — à travers lesquels la joueuse peut adopter le point de vue, les objectifs et les préoccupations de son personnage (2016, p. 11).

Liliane, le jeu essaie de fusionner la posture de ces derniers : « This can be regarded as a kind of empathy induction [...] in response to which we may be more likely to inhabit, explore, and *identify* with Liliane's experience » (p. 13 ; je souligne). Les théories de la simulation mentale appliquées aux expériences médiatisées décrivent également un rapport émotionnel similaire. En simulant mentalement la situation d'un personnage à l'écran, les réponses émotionnelles du public sont susceptibles de concorder avec celles de ce dernier. Par exemple, lorsqu'elle développe son concept d'immersion émotionnelle, Marie-Laure Ryan rejette les émotions centrées sur soi pour leur préférer celles permises grâce à l'empathie et la simulation mentale :

Self-directed emotions concern our desires and the success of the actions through which we try to fulfill them. Even when these emotions involve feelings toward others, such as love and jealousy, the other is an object in a bipolar relation determined by the desires of the experiencer. Not so with empathy: it is by mentally simulating the situation of others, by pretending to be them and imagining their desires as our own, that we feel joy, pity, or sadness for them. (2009, p. 56)

Comme l'identification, l'empathie et la simulation mentale impliquent une forte proximité entre les réponses de deux parties, car elles impliquent de s'imaginer dans la situation d'autrui pour en connaître ses états d'âme.²¹

Il peut paraître plausible à première vue de rassembler l'entièreté de l'expérience émotionnelle en jeu vidéo sous la bannière de l'identification et ses voisins conceptuels. Mais une telle généralisation accorderait une trop grande importance aux émotions vécues par le personnage contrôlé par la joueuse. En études cinématographiques, des voix dissidentes ont offert une réponse détaillée contre la thèse de l'identification. Noël Carroll a montré que les émotions de la spectatrice ne sont pas une duplication de celles de la protagoniste, même qu'elles divergent fréquemment (1990, p. 89-96). Deux raisons invoquées par Carroll sont la position externe de la spectatrice, toujours consciente du contexte fictif des événements filmiques (p. 95) et la distribution inégale des informations narratives entre les deux parties (p. 90-1), de sorte que l'adoption du point de vue d'autrui est généralement impossible par le public. Carl Plantinga reprend la majeure portion de l'argumentation de Carroll pour insister sur les réponses émotionnelles organisées de manière plus abstraite par l'instance narrative du film, capable d'induire des émotions indépendamment de celles vécues par le personnage, comme la surprise et le suspense (2009 p. 103-6 ; p. 149-50). Un exemple fort corroborant ces

²¹ Le chercheur en études cinématographiques Torben Grodal réunit également ces différents concepts dans sa théorie de la simulation mentale. Il précise respectivement que l'identification (2009, p. 187) et l'empathie (p. 199) impliquent la simulation de la situation d'un personnage, tout en opposant la spectatrice immergée à la spectatrice distante : « the former involves the simulation of action-motivating emotions seen from the perspective of the characters in the film » (p. 182). De nouveau, l'usage terminologique de l'identification, la simulation mentale, l'empathie et l'immersion converge de manière à rapprocher l'expérience du public à celle du personnage.

dières se trouve dans la scène initiale du film *Jaws* (Spielberg, 1975). Tandis qu'une jeune femme profite en toute gaieté d'une baignade de nuit, le montage alterné et l'ambiance sonore inquiétante révèlent qu'elle est en fait surveillée par un prédateur aquatique. L'effet de suspense qui en découle résulte justement d'une information que seule la spectatrice détient, soit la connaissance du danger dans lequel le personnage se trouve. Alors que la jeune femme insouciantement demeure joviale, la spectatrice est amenée à anticiper avec malaise la suite des événements.

Dans la même lignée, mais au sujet du jeu vidéo d'horreur, Bernard Perron remarque que les stratégies d'épouvante sont destinées à la joueuse, non pas à son personnage, impassible devant le surgissement des monstres et inconscient des signes extra-diégétiques annonçant leur proximité (2004, s.p.). D'autres émotions comme la culpabilité, la honte, la fierté et l'embarras, qualifiées de « réflexives » en psychologie sociale (Tracy et Robins 2004), peuvent aussi difficilement reposer sur une stricte identification parce qu'elles requièrent une auto-évaluation, soit de reconnaître sa propre responsabilité dans une succession d'événements. Ainsi, elles sont plus habituelles dans l'expérience du jeu vidéo que du cinéma. Il est impossible sinon irrationnel qu'une personne éprouve par exemple de la culpabilité pour des actions sur lesquelles elle n'exerce pas de contrôle, comme celles entreprises de plein gré par le personnage d'un film ou d'une cinématique. Également, sachant qu'elle est responsable de sa propre performance, la joueuse n'a pas à se mettre dans la peau de son personnage pour vivre la fierté de ses succès et le regret de ses échecs, qui ne reviennent vraisemblablement qu'à elle. Comme l'affirme Perron, le concept d'identification pose problème parce qu'il suggère que la joueuse devient son personnage (2004, s.p.). Il vaut mieux reconnaître l'asymétrie qui sépare les deux parties. Il est trop simpliste d'équivaloir l'expérience émotionnelle de la joueuse à celle de son personnage pour faire de l'identification une disposition fondamentale à l'émotion.²²

1.2.2 *Le plaisir*

Une autre supposition valable de considérations est que le plaisir soit au cœur du rapport entre l'expérience de jeux vidéo et l'occurrence d'émotions. Dans une remarque que l'on peut

²² Mentionnons que des chercheurs proposent aussi des versions modérées selon lesquelles la relation entre le public et le personnage n'est pas complètement symétrique, comme Carl Therrien, qui substitue l'identification par la projection de soi (2011, p. 245-50), et Torben Grodal, qui comprend l'empathie en tant que résonance émotionnelle, non pas adéquation émotionnelle (2009, p. 187-90). Malgré ces nuances, le risque d'assimiler la vie mentale du public à celle de la protagoniste demeure, tel que met en garde Carl Plantinga (2009, p. 104-5). Au-delà de la modération de certaines thèses, c'est souvent la version radicale qui est préférée dans les travaux universitaires sur le jeu vidéo, que ce soit implicitement (e.g. Belman et Flanagan 2010, p. 13) ou plus explicitement (e.g. Isbister 2016; p. 11-3).

généraliser à toutes les industries culturelles, dont le jeu vidéo, Carl Plantinga rappelle les propos de Christian Metz, selon lesquels le cinéma hollywoodien se définit par une commodification du plaisir. Se retrouver dans une telle disposition émotionnelle devient dès lors la raison première de la visite en salles ou de la consommation de films à domicile, enchaîne Plantinga :

Most movie viewers expect a pleasurable experience, and it is pleasure (as opposed to some more utilitarian function) that motivates mainstream viewers most of the time. To put it another way, film viewing offers enjoyable sensations and emotions, myriad satisfactions, and various delights, all depending on the individual viewer, social and viewing context, mode, genre, film, and film scene. (2009, p. 19)

Dans la mesure où l'industrie vidéoludique s'est très tôt mise à marcher dans les traces du Nouvel Hollywood en adoptant ses stratégies commerciales (Blanchet 2010), il va sans dire que le plaisir représente à la fois un argument de vente de jeux vidéo et un attrait pour le public de joueuses. Cette commodification soulève cependant chez les spécialistes du jeu vidéo une méfiance envers le concept de plaisir (surtout au sens de *fun*), trop à la mode dans les discours publicitaires pour mériter une attention sérieuse. C'est ce que fait notamment savoir Gordon Calleja : « Fun merely implies a clustering of positive emotions surrounding an activity [...] Though it is a catchall term that is perfectly adequate for popular parlance, fun lacks the qualities of an analytically productive term » (2011, p. 52). Si les universitaires se méfient du concept en question, le domaine du design de jeu vidéo l'invoque souvent pour affirmer qu'il est un ingrédient essentiel à la réussite émotionnelle d'une œuvre.

Parmi tous les textes sur la question, le livre *A Theory of Fun for Game Design* de Raph Koster examine de plus près le plaisir vidéoludique, défini comme étant « the act of mastering a problem mentally » (2013, p. 90). Bien que les activités physiques, sociales et esthétiques peuvent être agréables ou procurer du ravissement, elles ne suscitent pas, selon Koster, du plaisir à proprement dit, car celui-ci dépend de l'assimilation de modèles abstraits comme les configurations possibles d'un système de jeu (p. 92-6). Dans la perspective évolutionniste du design, un bon jeu offre continuellement l'opportunité d'exercer des « tactiques de survie », où chaque triomphe est récompensé par le cerveau au moyen de sécrétion d'endorphine. Koster associe le plaisir de la maîtrise cognitive au domaine de l'émotion, citant par surcroît l'un des premiers penseurs du jeu vidéo, Chris Crawford, qui disait en entrevue : « fun is the emotional response to learning » (p. 241).²³ Même si ce dernier propos semble caractériser le plaisir

²³ Parce que cette citation est souvent attribuée à Koster lui-même et que ce dernier, dans son ouvrage, ne renvoie qu'au nom de son auteur original ainsi qu'à l'année et le mois de sa parution, j'offre la référence complète ici. Les propos de Crawford ont d'abord été rapportés dans l'article journalistique suivant :

d'occurrence émotionnelle, l'idée sous-jacente à l'ouvrage de Koster est que les exploits de la joueuse sont sources de plaisir et propices à mener à des émotions plaisantes.

Également orientée par des problèmes de design, la recherche empirique de Nicole Lazzaro tend plutôt à révéler la protéiformité du plaisir (2009). Procédant en amont, Lazzaro a d'abord observé les réponses émotionnelles de participant.e.s durant l'activité vidéoludique pour déterminer par la suite le type de plaisir et de jouabilité à la source de ces réactions. De cet examen résulte une typologie des plaisirs, contenant : le plaisir du dépassement de soi (*hard fun*) qui, similairement à la vision de Koster, concerne principalement la fierté de surmonter des défis et de maîtriser le jeu ;²⁴ le plaisir de l'imagination (*easy fun*), en lien surtout à la curiosité d'explorer un monde et d'exercer sa créativité ; le plaisir de l'introspection (*serious fun*), relatif à l'ajustement de son humeur par le jeu vidéo et à la production d'objectifs personnels et de connaissances du monde ; et enfin le plaisir des relations interpersonnelles (*people fun*), émergeant de mécaniques de jeu donnant lieu à des interactions entre les joueuses et une multitude d'émotions sociales — gratitude, embarras, etc. Malgré l'utilité d'un tel travail de classification, qui rend compte de la variété d'expériences que peut offrir le jeu vidéo, Lazzaro n'articule pas ce à quoi consiste le passage du plaisir à l'émotion, relevant plutôt d'une intuition ou d'une supposition. Il convient peut-être ici de reconnaître la critique qu'émet Calleja et que d'autres partagent (e.g. Isbister 2016, p. 5) à propos du concept de plaisir, qui serait trop vague pour avoir une valeur d'analyse satisfaisante.

Comment, en plus, expliquer l'apparente incompatibilité entre le plaisir et les émotions négatives pouvant survenir chez le joueur ? Par exemple, qu'y a-t-il d'agréable dans l'expérience du genre de l'horreur ? Pour Carroll, le secret entretenu autour de la créature monstrueuse, son existence, ses motifs et ses pouvoirs, provoque un plaisir *séparé* des réponses répulsives de la spectatrice (1990, p. 182-5). L'horreur que connaît cette dernière est plutôt « un prix à payer » pour satisfaire sa curiosité concernant l'éclaircissement du mystère. Plus généralement, nombreux sont les jeux vidéo qui offrent des expériences émotionnelles riches

Leupold, Tom. 2004. « Spot On : Games Get Political », *GameSpot*, août. En ligne : <<https://www.gamespot.com/articles/spot-on-games-get-political/1100-6104371/>>.

²⁴ Dans son livre grand public, Jane McGonigal (2011) offre une interprétation similaire du plaisir du dépassement de soi (également « *hard fun* ») en l'associant à l'émergence d'émotions positives. Niant la dichotomie entre jeu et travail, McGonigal indique que l'activité de jouer à des jeux vidéo procure des émotions constituantes du bonheur parce qu'elle implique le choix libre de réaliser des tâches particulièrement ardues, qui stimulent et satisfont : « When we're playing a good game—when we're tackling unnecessary obstacles—we are actively moving ourselves toward the positive end of the emotional spectrum. We are intensely engaged, and this puts us in precisely the right frame of mind and physical condition to generate all kinds of positive emotions and experiences » (p. 28). Cet engagement intense produit un stress positif (*eustress*) et un impact émotionnel bénéfique au bien-être de soi qui, toujours selon McGonigal, manque au plaisir de l'imagination provenant des divertissements relaxants, comme celui de regarder la télévision (p. 31-2).

sans reposer sur un quelconque plaisir. Pensons notamment à *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), étudié en fin de chapitre, dont l'essentiel de l'expérience émotionnelle est construit autour de la détresse et des souffrances de la protagoniste, mais aussi à d'autres objets qui se montrent capables de traiter de sujets sérieux, comme une proportion significative de *walking simulators*,²⁵ ainsi que de jeux alternatifs, activistes et autobiographiques. La notion de plaisir ne nous renseigne pas sur l'expérience d'une multitude de jeux et d'émotions.

1.2.3 L'investissement de soi

L'avant-dernière disposition émotionnelle à considérer est l'investissement de soi : une émotion ne peut survenir chez la joueuse si celle-ci n'a pas au préalable fourni des efforts suffisants dans son activité. Ce n'est que lorsqu'elle a consacré des ressources attentionnelles dans la traversée des épreuves du jeu ou s'est appliquée à établir des liens de causalité entre les éléments narratifs qu'elle est encline à éprouver des émotions, pour ne donner que ces exemples. Le processus émotionnel impliqué est semblable à certains égards à la précédente idée du plaisir vidéoludique ou du dépassement de soi au sens où l'émotion est le résultat d'énergie déployée en cours de jeu, à l'exception que sa relation intrinsèque au plaisir est exclue.

Une version de l'investissement de soi particulièrement populaire dans les études vidéoludiques est l'expérience optimale, issue de la psychologie positive de Mihály Csíkszentmihályi, dont l'avantage est de présenter des mécanismes émotionnels moins obscurs que le plaisir et de tenir compte d'états d'âme déplaisants (1997). Pour résumer brièvement, l'expérience optimale, ou également appelée le *flow*, est un état de concentration extrême pendant une activité moindrement exigeante, engendrant une perte de conscience de soi, du temps et de toute distraction. Csíkszentmihályi précise qu'une telle expérience peut être vécue quotidiennement—durant le travail à l'ordinateur, les tâches ménagères, les jeux et les loisirs, etc. — surtout lorsque ces activités nécessitent un savoir-faire, comportent des objectifs et des résultats clairs, et procurent un sentiment de contrôle (p. 29-32). Le psychologue inclut dans son modèle une constellation d'états affectifs en périphérie du *flow*, variant de la relaxation dans le cas d'une tâche totalement maîtrisée à l'anxiété quand celle-ci se montre trop ardue (figure 1).

²⁵ Notons que les traductions françaises de *walking simulator*, dont « simulateur de marche » ou « simulation de promenade », ne se sont jamais cristallisées dans le discours des communautés de jeu vidéo, demeurant absolument marginales. Nous conservons donc l'appellation anglaise considérant que le genre est un phénomène discursif basé sur le consensus populaire (Arsenault 2011).

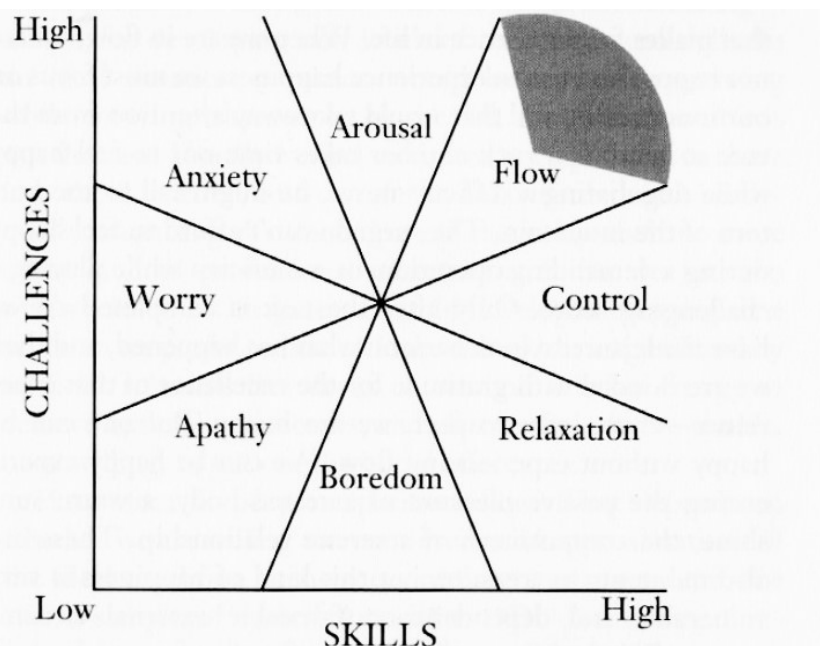


Figure 1. L'expérience optimale et ses états connexes selon les variables de défi et d'habileté (Csikszentmihályi 1997, p. 31).

À partir du constat que les jeux possèdent le fort potentiel de porter la joueuse dans une disposition d'expérience optimale, nombreux écrits des études vidéoludiques empruntent le modèle de Csikszentmihályi pour caractériser la psychologie derrière l'acte de jouer. C'est ce qu'ont entrepris Katie Salen et Eric Zimmerman, qui rapprochent d'ailleurs le concept de *flow* à celui du plaisir, puisqu'ils invoquent des idées similaires, soit « repetition and entrainment, short-term and long-term goals, rewards and punishments, and anxiety and boredom » (2004, p. 353). Jesper Juul fait remarquer quant à lui les limites du modèle, qu'on ne peut généraliser à l'expérience entière du jeu vidéo sans réduire drastiquement celle-ci à une succession de défis : « there are enjoyable aspects of games that cannot simply be explained as challenges » (2005, p. 112). Bien que le modèle de Csikszentmihályi offre une clarté conceptuelle en faisant de l'habileté et le défi des variables avec lesquelles nous pouvons évaluer l'expérience émotionnelle de la joueuse, son cadre d'application risque de se limiter à une catégorie élitiste de jeux vidéo communément désignés par le qualificatif « hardcore », centrés sur les notions de difficulté et d'expertise. Nombreux sont les jeux vidéo narratifs qui ne correspondent pas du tout à ce modèle, sans compter la pratique de réduire dans les menus d'un jeu le niveau de difficulté pour profiter des autres qualités que celui-ci offre.²⁶ Malgré l'absence ou

²⁶ Il existe de plus une pratique dans l'industrie du jeu vidéo qui consiste à créer une illusion de difficulté lors de situations d'urgence. Le youtubeur Bungle en fait notamment la démonstration avec le jeu de tir à la première

l'insignifiance quasi totale des défis qu'ils peuvent poser, ces jeux n'entraînent pas nécessairement qu'une apathie, un ennui ou une relaxation. Même qu'ils peuvent ouvrir la voie sur d'autres états d'âme exclus du modèle de Csíkszentmihályi et ses adaptations : l'émerveillement devant la beauté d'un paysage, la pitié envers un personnage en détresse, l'envie à l'endroit des pouvoirs d'un adversaire, et ainsi de suite. En dépit de son utilité pour conceptualiser la dimension plus compétitive du jeu vidéo, l'expérience optimale possède un potentiel d'application trop restreint pour nos visées.

L'investissement de soi en tant que disposition émotionnelle se présente également dans les théories psychologiques et processuelles de l'immersion, selon lesquelles l'aboutissement de ce sentiment « d'être ailleurs » est précédé par des étapes clefs dans l'expérience de la joueuse, dont un effort mental suffisamment élevé pour éveiller en elle des émotions. Par exemple, dans l'article d'Emily Brown et Paul Cairns, le discours de personnes participantes à des entrevues semi-dirigées a été classifié sur une échelle d'immersion divisée en trois phases d'intensité : l'engagement, l'absorption et l'immersion totale (2005). L'engagement implique un effort initial de la joueuse, soit d'apprendre à jouer au jeu et d'y chercher à s'améliorer. S'en suit l'absorption, résultat d'un engagement accru et prolongé, au sujet duquel Brown et Cairns notent que les énergies mobilisées par la joueuse la rend plus susceptible de vivre des émotions : « At this level of immersion due to the time, effort and attention put in, there is a high level of emotional investment in the game » (p. 1299). L'accroissement de l'engagement et l'absorption aboutit enfin à l'immersion totale, dans laquelle la joueuse se sent habiter le monde de jeu et coupée de son environnement immédiat. Chez Brown et Cairns, se retrouver dans un état de disposition émotionnelle requiert un important investissement de soi et représente une étape obligatoire dans la réalisation intégrale de l'immersion.

Dans la même lignée, Gordon Calleja présente le concept d'incorporation, une immersion à la fois transportante et absorbante, qui requiert un processus d'intensification attentionnelle chez la joueuse. Ce processus est illustré par un modèle de participation (*involvement*) composé de six dimensions : kinesthésique, spatiale, sociale, narrative, ludique

personne *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010), dans une vidéo intitulée « CODBLOPS Cuba mission WITHOUT SHOOTING A GUN ». Jouant au second plus haut degré de difficulté du jeu, ce dernier complète la mission « Operation 40 » sans participer au combat. Sa démonstration gagne en force vers la fin de la treizième minute de la vidéo, où le personnage jouable doit utiliser une mitrailleuse placée à l'arrière d'un avion pour protéger celui-ci durant son décollage. Néanmoins, le joueur laisse la vingtaine de soldats ennemis tirer en sa direction, la plupart à bout portant, et ce sans mettre en œuvre une riposte. Les éclaboussures de sang à l'écran montrent que le personnage jouable est effectivement frappé par balles, mais jamais il n'en vient à mourir. Cette séquence se poursuit pendant environ une minute, durant laquelle le joueur est totalement à l'abri de l'échec alors que le jeu indique pourtant le contraire. La vidéo en question peut être accédée au lien suivant : <<https://www.youtube.com/watch?v=RULv6HbgEjY>>.

et affective (2011, p. 38). Un faible degré de participation, comme dans les premiers moments d'un jeu, se traduit par une attention consciente et fragmentée aux différentes dimensions. La joueuse arrive à traiter mentalement l'information de dimensions simultanées seulement lorsqu'elle a intériorisé l'une d'entre elles. À un fort degré de participation, elle réussit à se consacrer à tous les aspects pertinents d'un jeu de façon inconsciente, de sorte que ceux-ci deviennent à son esprit fluides et globalisés. En raison d'un effort soutenu, la joueuse est en mesure d'absorber toutes les dimensions de la participation et s'immerger en jeu.

Reste que le processus d'intensification attentionnelle développé par l'auteur ne s'applique pas aussi bien à l'aspect affectif de la participation qui, selon Calleja, « englobe diverses formes d'engagement émotionnel » (p. 44), qu'aux autres dimensions conceptualisées. En quoi la dimension affective est-elle susceptible d'être intériorisée par la joueuse ? Les exemples apportés par Calleja, notamment la relaxation produite par les environnements paisibles de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) et la sensation d'adrénaline au surgissement imprévisible d'une vague de zombies dans *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009) (p. 142-5), n'ont pas à faire l'objet d'une quelconque assimilation de la part de la joueuse, comparable à celle qu'elle doit faire pour comprendre l'effet de l'activation de chacun des boutons de son contrôleur (pour ce qui est de la dimension kinesthésique), cartographier mentalement l'espace dans lequel elle navigue (spatiale), mémoriser les noms et lieux énoncés (narrative) ou encore communiquer efficacement avec ses coéquipières (sociale). Il est plus logique de penser une disposition émotionnelle dépendante de la participation accrue aux cinq autres dimensions, au sens où chacune d'elles peut contribuer à la naissance d'émotions, plutôt que d'isoler une dimension affective ou émotionnelle, susceptible de s'intensifier par elle-même.

C'est cette voie que prennent respectivement Carl Therrien et Jesper Juul. Suivant l'approche évolutionniste de l'émotion et son adaptation dans les études cinématographiques, le premier conceptualise le versant émotionnel de l'expérience immersive du public de fiction (jeu vidéo, film, etc.) en fonction d'une dynamique d'investissement et de retour psychoaffectif (2011, chap. 8-9). Therrien soutient que ce public est prêt à connaître des expériences au caractère désagréable dans la mesure où les institutions de fiction promettent des « gratifications affectives » ultérieures. C'est notamment parce que nous nous attendons à vivre des émotions euphoriques d'un dénouement heureux ou de la maîtrise d'un jeu que nous endurons la tension qu'attisent les dangers de mort auxquels se frotte l'héroïne d'un récit ou la frustration qu'exacerbe l'échec et, surtout, le énième recommencement d'un niveau. Pour Therrien, l'investissement d'effort peut être tantôt de nature intellectuelle, comme la reconstruction mentale du récit d'un film casse-tête, tantôt de nature affective, tel que dans

l'anxiété qu'attise naturellement le suspense (p. 256), alors que le retour d'investissement peut être autant émotionnel que purement affectif, allant entre autres de la joie à la gratification (p. 266-7).

Dans son ouvrage à propos de l'échec en jeu vidéo, Juul envisage une dynamique émotionnelle similaire à celle de Therrien, qu'il associe intrinsèquement à l'activité de jouer au jeu : « To play a game is to make an emotional gamble: we invest time and self-esteem in the hope that it will pay off. Players are not willing to run the same amount of risk — some even prefer not to run a risk at all, not to play » (2013, p. 14). L'investissement auquel se réfère Juul concerne plus que des ressources attentionnelles, impliquant la reconnaissance et la valorisation sociale sur lesquelles s'appuie l'estime de soi, ce qui n'est pas sans rappeler la préoccupation de soi formée à partir d'un groupe de référence, que nous avons signalé plus tôt à l'aide des écrits de Ben-Ze'ev. Il comporte également une dimension de risque, déjà présente dans la thèse de Therrien : la joueuse sait que le temps qu'elle met dans son jeu peut ne pas porter fruit et entraîner de la déception, de la honte, ou toute autre émotion déplaisante. Le modèle de chacun des deux chercheurs possède l'avantage de prévoir la qualité hédonique et l'intensité de l'émotion qu'éprouvera la joueuse, selon le résultat et l'envergure de son investissement. Cette dynamique d'investissement de soi est d'autant plus dépeinte avec davantage de consistance que chez Calleja, puisque l'émotion surgit en guise de retour aux efforts multidimensionnels de la joueuse.

Dans la version que proposent Juul et Therrien, l'investissement de soi est une disposition émotionnelle qui présente moins de failles conceptuelles que les deux autres discutées précédemment. Elle ne nécessite pas de recourir à la relation de la joueuse à un personnage, comme l'identification, et ne se rattache pas à la terminologie très peu critique de l'industrie vidéoludique, pour laquelle le plaisir est un argument marketing. L'investissement de soi se rapproche même à bien des niveaux de la préoccupation, notamment dans son caractère volontaire, durable et vulnérable, que nous avons déjà évoqué avec Frankfurt et Düringer. Pour accomplir un pari émotionnel, il faut d'abord *vouloir* faire des efforts, *maintenir* minimalement son engagement et *risquer* l'expérience d'émotions négatives. Si le dévouement est signe de préoccupation, comme l'affirme Frankfurt, un fort investissement de soi, quantifié en nombre de temps, de ressources attentionnelles et d'efforts consacrés à un jeu, en manifeste sans doute autant. Il est vrai, par exemple, que l'affrontement final contre un boss est une sorte de climax émotionnel parce qu'il implique un investissement significatif de soi, que ce soit seulement pour atteindre ce moment décisif du jeu. Conséquemment, l'investissement de soi contribue à renforcer la préoccupation, même qu'il peut la faire passer d'un choix à une

nécessité volitionnelle. Après avoir passé des heures et des heures à s'entraîner pour un affrontement clef ou à mener un quelconque projet de longue haleine, il devient impossible pour la joueuse de ne pas vouloir être préoccupée pour la qualité de son jeu. Sa préoccupation se consolide inévitablement à travers un tel dévouement.

1.2.4 L'engagement à atteindre un objectif

L'engagement à atteindre un objectif est une autre condition à l'occurrence émotionnelle faisant surface dans les études vidéoludiques. Son avantage est qu'elle se transpose facilement aux structures ludiques qui orientent l'activité de jouer en imposant un but à accomplir, que ce soit sous forme de quête, de mission, de victoire d'une partie ou encore de complétion d'un jeu. Ainsi, la joueuse est amenée à réagir durant son activité au statut de l'objectif qu'elle poursuit, que celui-ci soit commandé par le jeu ou choisi librement par elle-même. Cette disposition émotionnelle est particulièrement défendue dans la perspective des sciences cognitives de l'émotion chez Aki Järvinen et Petri Lankoski.

L'état du jeu est un concept central pour expliquer la relation entre émotion et objectif, que Järvinen définit de la façon suivante : « game states function as temporal reference points to an event in a game; they represent specific moments in time where the game and its players, and all information concerning them, are in a certain configuration » (2009, p. 88). L'état du jeu sert notamment à communiquer la progression de la joueuse en la situant par rapport à l'objectif imposé. Avec l'exemple de *Pac-Man* (Namco, 1980), Järvinen illustre que chaque état du jeu affiché à l'écran, incluant le nombre restant de pastilles à récolter et la distance séparant les fantômes de la mascotte éponyme, renseigne la joueuse sur l'imminence de la réussite ou l'échec. Sous cet angle, l'occurrence émotionnelle n'est pas seulement le résultat d'un succès ou d'un échec, mais aussi celui de l'état des objectifs en cours, tel que le chercheur formule éloquentement : « the road that players take in trying to attain those goals is beset by emotions » (p. 86).

L'expérience émotionnelle du jeu vidéo n'est pas conçue identiquement dans la pensée de Lankoski, car elle se structure selon les objectifs principaux et les sous-objectifs que la joueuse adopte (2012, p. 41-6). Alors que le premier type d'objectif représente une finalité (du jeu, d'une quête, etc.), le second est produit en cours de jeu par la joueuse pour naviguer à travers les obstacles rencontrés. Autrement dit, la création personnelle de sous-objectifs est instrumentale à l'atteinte d'un objectif principal qui les englobe. L'emboîtement parfait d'un tetramino en un autre dans *Tetris* (Pajitnov, 1985) est un exemple de sous-objectif nécessaire à l'accomplissement d'un objectif principal (ici, un niveau) fourni par Lankoski (p. 42). Cette

distinction entre les deux types d'objectif permet au chercheur de décrire une « séquence émotionnelle » typique du jeu précédent :

In the sequence, fear is experienced when a dropping tile threatens a goal and this fear implies increased arousal and vigilance that helps to maintain the control in the game. The fear is followed by happiness if the tile is placed as planned or sadness if the action fails. The complex emotion worry is a combination of fear and anticipation of an uncertain threat, and can be experienced when reaching a sub-goal that requires a certain kind of tile before it is too late. This worry can work as a warning sign that encourages the creation of a new and less risky sub-goal. This series is repeated until a final failure, which is subsequently evaluated either as success resulting in happiness or as failure resulting in sadness depending on whether a player's goal of playing was fulfilled or not, or alternatively as anger if the game is evaluated to be too hard. (2012, p. 44)

Une telle séquence sous-entend que chaque micro-objectif est susceptible de produire une émotion chez la joueuse. Pourtant, l'arrangement d'un tétramino ne s'avère pas nécessairement un événement significatif dans le déroulement du jeu. En début de partie, une erreur peut être produite sans mettre en péril l'accomplissement de l'objectif principal. Par conséquent, il serait des plus étranges que la joueuse en contrôle de ses moyens réagisse à un état du jeu aussi banal. Cette séquence représente mal l'expérience du jeu vidéo : tout segment de jeu ne possède pas le même potentiel émotionnel, faisant en sorte que la joueuse n'est pas toujours sous l'effet d'une émotion durant son activité.

Évitant de mettre le potentiel émotionnel de chaque état d'un jeu sur le même pied d'égalité, Järvinen admet quant à lui que la manière dont un objectif est présenté peut faire varier en intensité une émotion, voire la modifier complètement (2009, p. 95). Plus précisément, on ne peut déduire les émotions que renferme la seule structure d'un objectif de jeu, car elles dépendent de sa matérialisation. Järvinen développe cet argument dans son analyse comparative de *Ico* (Team Ico, 2002) et *Thrust* (Firebird Software, 1986) (p. 97-9). Bien que, d'un point de vue abstrait, ces jeux proposent tous deux d'emporter une entité indirectement contrôlable en lieu sûr à l'aide d'une entité directement contrôlable, ils stylisent cet objectif différemment et offrent ainsi une expérience émotionnelle distincte. Dans *Ico*, la joueuse doit protéger d'ombres maléfiques et reconduire en sécurité une princesse notamment en lui faisant prendre la main du protagoniste pour mieux la diriger, alors que dans *Thrust*, elle doit livrer dans les temps requis les cargaisons reliées à son véhicule spatial en prévenant entre autres toute collision fatale. Malgré leurs similitudes en termes de structure d'objectif ou d'action, *Ico* provoque des émotions pour le bien-être de la princesse, relatives à l'empathie, que *Thrust* ne peut évoquer puisque l'objet d'attention de la joueuse concerne un objet inerte (p. 98). Quoiqu'il soit vrai que l'émotion se transforme selon la nature de sa cible, que ce soit un objet,

un agent ou un événement, pour reprendre les catégories de Järvinen (p. 90), il n'est pas aussi certain que l'objectif en lui-même conditionne absolument son émergence.

Rappelons-nous les propos de Roberts (en 1.1.1), selon lesquels l'engagement à atteindre un objectif ne peut traduire la réalité émotionnelle des relations d'attachement. Il est de même pour l'expérience vidéoludique : on ne ressent pas des émotions pour des personnages strictement parce que ceux-ci incarnent des objectifs de jeu. Lankoski reconnaît les limites de cette disposition émotionnelle en la complétant notamment par l'empathie (2012, p. 47-8) — sous une version similaire à l'identification, tel que nous en avons déjà discuté. Järvinen avoue quant à lui que la seule proposition d'un but à accomplir par le jeu n'est pas suffisante à disposer la joueuse à l'émotion. Cette dernière doit coopérer avec le jeu en faisant de cet objectif une préoccupation : « as long as a player is willing to care enough about the goals of the game and the social situation in order to “play along,” games arguably set up conditions for eliciting emotions » (2009, p. 87). Bien que le chercheur ne poursuit pas cette réflexion, il soulève un problème que nous avons exposé préalablement selon lequel les préoccupations de la joueuse dépendent de sa volonté, en plus d'indiquer qu'une émotion envers le statut d'un objectif repose avant tout sur la formation de préoccupations à cet égard. C'est justement cette relation entre l'acte de jouer et celui de se préoccuper qui nous intéressera à la troisième section.

L'identification, le plaisir, l'investissement de soi et l'engagement à atteindre un objectif illustrent tous des idées répandues dans les études du jeu vidéo, et parfois de ses médias voisins, à propos des conditions psychologiques à l'émergence de l'émotion. Si la centralité dans l'expérience émotionnelle des deux premières dispositions a fortement été remise en question, nous avons admis que les autres sont plus convaincantes dans la mesure où elles peuvent être intégrées à la préoccupation. D'autres dispositions émotionnelles auraient pu être abordées, comme le contexte social, qui oriente aussi l'expérience de certaines émotions — pensons à la honte ou l'embarras de mal jouer que peut susciter indirectement la présence d'un public — mais la précédente revue dévoile l'essentiel des hypothèses crédibles formulées au sein des études du jeu vidéo et pertinentes pour notre corpus d'objets. En outre, gardons à l'esprit que de nombreux auteurs référés ci-dessus présentent plus d'une disposition émotionnelle. Dans ces circonstances, seulement la plus saillante a été isolée.

1.3 Jouer au jeu signifie-t-il en être préoccupé ?

Nous avons soulevé en introduction de chapitre que Perron (2016) et Leino (2010) sont les seuls à avancer une conception vidéoludique de l'émotion basée sur la préoccupation, mais nous n'avons exposé que les détails de la conception d'un des deux auteurs à ce sujet. La raison

de ce sursis est que l'approche de Leino, tirée de la phénoménologie existentielle, entraîne un lot de problèmes plus particuliers. Sous certaines conditions postulées par le chercheur, que nous aborderons dans les prochaines pages, une personne n'est pas en train de jouer à un jeu à moins qu'elle soit préoccupée par le projet d'y jouer, et ce même si elle effectue des entrées de données de manière à modifier l'état du jeu. En conséquence, la préoccupation serait plus qu'une disposition émotionnelle, elle serait intrinsèquement liée à l'acte de jouer au jeu. Après avoir présenté le travail de Leino et considéré cette implication, nous allons proposer que la préoccupation est plutôt susceptible d'émerger *en cours* de jeu, soit lorsque la joueuse évolue dans une structure en progression, comme l'exprime Perron (2005). Se constituant d'abord sous forme d'intérêt chez la joueuse, qui adopte les questions et problèmes soulignés par le jeu et s'engage à les résoudre, la préoccupation peut être amenée à se prolonger en tant que désir de bien jouer et de veiller sur des personnages. Cet aspect transformatif de la préoccupation sera étudié à la toute fin de chapitre à l'aide du jeu vidéo *Hellblade : Senua's Sacrifice*.

1.3.1 La préoccupation existentielle de la joueuse

Dans sa thèse de doctorat, Olli Leino défend une approche holistique de l'émotion, inspirée de la phénoménologie existentialiste de Jean-Paul Sartre et Robert Solomon : « I dare to call my framework holistic, as its key premise is not to isolate and decontextualise emotions into components, affects, and reactions, but to embrace their subjectivity and take them as they are, intertwined with the subject's being in the world » (2010, p. 6). D'après cette approche, l'émotion ne peut être ni séparée de l'expérience subjective du monde, car elle survient toujours en relation à celui-ci, ni séparée des autres émotions et états mentaux, car elle se constitue dans un réseau de phénomènes interconnectés de la conscience, qui ont tous une part à jouer dans son émergence. Elle ne peut pas non plus être objectivée afin, par exemple, de décomposer ses structures. Un tel regard scientifiant est incapable de prendre en compte sa signification personnelle, seulement ce qu'elle est en tant que fait extérieur à tout individu. Leino cite l'exemple de l'énervement d'un chauffeur envers un feu de circulation rouge : il serait réducteur d'affirmer que cette émotion survient simplement en raison de la signalisation routière, puisqu'elle s'inscrit dans l'histoire biographique de l'individu et une succession d'états mentaux indivisibles (p. 25). Le grand désavantage de cette approche holistique est qu'elle appelle le chercheur à négliger l'émotion en soi, dont ses particularités, ses types et ses sortes, en l'incorporant dans une phénoménologie plus générale du jeu vidéo.

Cette contrainte n'empêche pas Leino de conceptualiser les fondements sous lesquels l'expérience d'émotions en vient à se constituer chez la joueuse de jeu vidéo monojoueur,

notamment par l'intermédiaire de la notion centrale de condition de jouabilité (*gameplay condition*), tirée de celui de condition humaine chez Sartre. Bien qu'elle ne soit jamais définie succinctement en cours de texte, la condition de jouabilité est comprise en tant que résistance imposée par la matérialité vidéoludique, qui délimite l'éventail des choix pertinents à la disposition de la joueuse pour préserver son existence au sein du jeu (p. 126-34). Autrement dit, la condition de jouabilité naît au sein d'une tension entre la joueuse, qui désire demeurer joueuse en jouant au jeu, et le jeu vidéo, qui menace la position de cette dernière par un échec matériel, comme un écran « game over ».

La question de la matérialité du jeu vidéo est centrale au propos de Leino, car c'est grâce à elle que le phénoménologue peut établir l'universalité de la condition de jouabilité et de l'expérience émotionnelle qui en découle. Parce que la jouabilité en jeu vidéo est évaluée et sanctionnée automatiquement par un programme, dont la matérialité réside dans chacune des lignes de code enregistrées, elle se caractérise par une structure invariable. Au contraire, les objectifs personnels (p. 138-40) et les conventions sociales (p. 105-11) impliquent des pratiques pouvant s'extirper de contraintes matérielles en étant définies ou négociées par la joueuse elle-même. Leur altérabilité ne permet donc pas de définir une condition de jouabilité et une expérience émotionnelle généralisables à toutes les joueuses. De son côté, la résistance matérielle oriente systématiquement l'expérience de toutes celles désirant jouer au jeu : « the freedom to decide on the continuation of the activity is not entirely in the player's hands, as the player's choices might, despite his contrasting desires, lead to the artefact ending the activity by rendering it materially impossible for the player to continue » (p. 154). C'est ainsi que Leino justifie la condition de jouabilité comme étant l'acte de jouer *au* jeu (« *gameplay* » ou « *playing the game* »), en contraste à l'acte de jouer *avec* le jeu (« *game play* » ou « *playing with a game* ») (p. 133). Seule la première forme représente une jouabilité délimitée, car la joueuse doit naviguer avec succès dans les contraintes matérielles du jeu, au risque d'être mise en échec.

Suivant les postulats de l'approche holistique et de la condition universelle de jouabilité, Leino centre l'expérience émotionnelle du jeu vidéo autour de la préoccupation — surtout par le biais des termes « care », « desire » et « investment ». Celle-ci épouse fort bien l'approche préconisée, car en tant que disposition émotionnelle, elle n'engage pas à isoler des occurrences émotionnelles spécifiques, seulement à décrire la relation plus globale qui unit la joueuse à son activité. Mais Leino renchérit en présentant la préoccupation comme une conséquence logique de l'acte de jouer au jeu : « the gameplay condition dictates a degree of minimal participation, or minimal caring » (p. 265). Comme pour la condition de jouabilité, la préoccupation existentielle est volitionnelle (c'est la joueuse qui est libre de se préoccuper de son existence)

et délimitée matériellement (c'est le jeu qui définit des préoccupations cadrant mieux que d'autres au projet d'exister) (p. 253-9). Tant que la joueuse joue *au* jeu, et non *avec* le jeu, elle doit développer des préoccupations qui s'alignent aux exigences de son activité.

Leino développe cette idée avec de nombreux exemples du jeu de stratégie *Sid Meier's Civilization IV* (Firaxis Games, 2005), dont le suivant :

I might savour a special relationship to a particular military unit which I have upgraded from being a puny warrior of prehistoric ages into a modern-day mechanized infantry unit. The possibility to upgrade units, and thus maintain the particular unit's relevance across ages, facilitates emotional investment. If the warrior could not be upgraded, it would not make sense in relation to the project of freedom delineated by gameplay condition to keep supporting the particular unit, and we would consider the choice to maintain it a *quirk* in relation to the gameplay condition. (2010, p. 259)

Comme la préoccupation pour le guerrier préhistorique qui tombe en désuétude à un certain stade du jeu, celle pour le maintien d'une ville-satellite ou d'une relation diplomatique sans valeur stratégique, qui ne supporte pas l'acte de jouer à *Civilization IV*, est irrationnelle en vertu de la condition de jouabilité. En faisant planer matériellement la menace de l'échec (avec un système de score et de progression), *Civilization IV* amène toutefois la joueuse à rediriger ses préoccupations vers un projet plus viable pour son existence en jeu. Si la joueuse s'obstine dans ses préoccupations idiosyncrasiques, alors on ne peut plus affirmer qu'elle joue au jeu, puisqu'elle fait fit de sa condition en préférant jouer avec les possibles du jeu soit, dans le cas présent, en entretenant un guerrier de l'ère ancienne jusqu'à l'ère moderne au lieu de le dissoudre ou de l'améliorer.

Approfondissant la relation intrinsèque entre l'acte de jouer au jeu et la préoccupation existentielle, Sebastian Möring s'inspire de Leino en stipulant que la condition de jouabilité contient en elle-même une structure de préoccupation (*care structure*) (2013, p. 283). Comme la jardinière qui doit prendre soin du bien-être de ses plantes sans quoi son existence de jardinière et son projet de jardinage se retrouvent menacés, pour reprendre la métaphore explorée par Möring : « the player of a game has to take care of herself staying a player in a game and as such keeping the game at play » (p. 280). Le chercheur fonde entre autres son argumentaire sur le travail étymologique de Johan Huizinga, qui s'intéresse au verbe anglais *to play* et sa racine germanique *pflegen*, dont la signification se rapproche de *care* : « The oldest meaning is "to vouch or stand guarantee for, to take a risk, to expose oneself to danger for someone or something". [...] Next comes "to bind or engage oneself (*sich verpflichten*), to attend to, take care of (*verpflegen*)" » (Möring 2013, p. 279 ; Huizinga 1980 p. 39).²⁷ Quoique

²⁷ Notons que ce passage diffère légèrement dans la traduction française de *Homo Ludens* (1988) comparativement à celle produite en anglais : « Les significations les plus anciennes sont : répondre, s'exposer au danger ou au

cette remarque étymologique soit intéressante, elle possède un poids argumentatif relativement faible, car on doute bien que chaque langue ne désigne pas de manière égale la notion de jeu, dont la polysémie actuelle ne peut que se disséminer encore davantage à travers l'histoire. Le recoupement entre la notion de jeu et celle de préoccupation n'est d'ailleurs pas retracé par Huizinga dans son dépouillement étymologique du grec, sanscrit, chinois, blackfoot, japonais, latin, ainsi que les langues sémitiques, romanes et les autres ramifications germaniques (traduction française 1988 ; p. 53-73 ; anglaise 1980, p. 28-45).

Remarquons que le concept de *care* défendu par Möring apparaît ici et là sous la forme de *to take care*, comme on peut l'observer au paragraphe précédent. D'un côté, il y a un risque d'amalgamer les deux expressions : le premier peut désigner un état mental alors que le second renvoie surtout à une activité. D'un autre côté, si l'un implique l'autre, ce qui revient à dire que prendre soin de quelque chose ou quelqu'un c'est avoir des préoccupations à son endroit, cette permutation terminologique demeure cohérente au propos de Möring. Cependant, l'objet du *care* et celui de *to take care* peuvent différer. Par exemple, je peux être préoccupé pour la victoire, mais il est insensé d'affirmer que je prends soin de celle-ci. J'aurai plutôt soin de coordonner sa réalisation ou, autrement dit, je serai soucieux d'effectuer les actions qui modifieront l'état du jeu en accord à mes préoccupations. Cette distinction peut être clarifiée ainsi : je peux avoir une macro-préoccupation, soit la victoire, dans laquelle se loge des micro-préoccupations, soit chacune des actions me rapprochant du résultat en question.²⁸ Dans le cadre de pensée de Leino et Möring, l'existence en jeu est autant une macro-préoccupation qu'une micro-préoccupation, à savoir que je dois tout autant prendre soin de mon existence en tant que joueur que d'en être préoccupé. Il s'agit sans doute d'une raison pour laquelle les existentialistes considèrent la préoccupation comme étant indissociable de l'acte de jouer au jeu, leur sens se rapprochant tous deux de celui de prendre soin de sa propre existence de joueur.

La proposition de Leino et Möring n'est pas complètement inédite pour autant. L'une des six caractéristiques que définit Jesper Juul (2005) dans son fameux modèle du jeu classique est l'attachement de la joueuse au résultat du jeu. Elle rejoint le propos des existentialistes dans la mesure où la joueuse nullement ou inadéquatement préoccupée, qui ne connaît pas la joie dans la victoire ou la déception dans la défaite, entretient une relation contradictoire au jeu :

risque pour quelqu'un ou pour quelque chose. [...] Dans le même ordre d'idées suivent : s'engager à (néerl. *zich verplichten*), prendre à cœur, avoir soin de, assister (néerl. : *verplegen*) » (p. 66). Les termes « prendre à cœur » et « avoir soin de » semblent correspondre à l'unique mention de « take care of », ce qui met en évidence l'ambiguïté de traduire le nom anglais *care* par un seul équivalent français.

²⁸ Nous devons cette nuance à Roberts, qui remarque qu'une macro-préoccupation (e.g. compléter une tâche) peut organiser des micro-préoccupations ou, également, des désirs épisodiques (e.g. commencer le travail, accomplir des actions productives, ne pas être dérangé, etc.) (2003, p. 150).

The emotional attachment of the player to the outcome is a psychological feature of the game activity. A player may feel genuinely happy if he or she wins, and unhappy if he or she loses. [...] As such, attachment of the player to the outcome [...] depends on the player's attitude toward the game. The spoilsport is one who refuses to seek enjoyment in winning, or refuses to become unhappy by losing. (2005, p. 40)

La trouble-fête est un modèle anti-existential de joueuse, qui nie sa condition et met en danger le déroulement du jeu. Les observations de Salen et Zimmerman sur la trouble-fête concordent également avec celles de Juul et la pensée existentialiste : « This kind of game player is hardly a player at all. Unlike the cheat, the spoil-sport refuses to acknowledge the magic circle of the game and does not care about winning or about following the rules » (2004, p. 269). Précisons toutefois que la joueuse modélisée par Leino ne cherche pas à poursuivre la victoire, mais à se soustraire de la défaite de la manière qui lui convient, permettant au chercheur de reconnaître la liberté d'action de la joueuse et d'appliquer son propos aux jeux de simulation et aux jeux à monde ouvert qui, sans nécessairement présenter d'objectifs à accomplir, contiennent au moins des conditions d'échec. Malgré cette nuance, les précédents formalistes suggèrent tout comme les existentialistes que jouer au jeu est l'expression de préoccupation toute spéciale envers le jeu.²⁹

Rappelons toutefois les propos de Huizinga, rapportés en 1.1.3, pour qui jouer est une action libre, donc volontaire. À partir des dires de l'anthropologue, nous pouvons souligner que la volonté de jouer au jeu n'implique pas nécessairement la volonté d'en être préoccupé. D'autres penseurs, avant les études vidéoludiques, ont développé des idées qui abondent dans le même sens. C'est le cas de Bernard Suits (1978) et Jacques Henriot (1983) avec leur concept respectif d'attitude ludique, selon lequel on doit avant tout accepter de se prêter au jeu pour que celui-ci s'accomplisse. Sous cet angle, l'acte de jouer au jeu ne requiert aucunement l'intervention d'une préoccupation, seulement une conduite qui est minimalement volontaire, soit en venant se conformer aux règles du jeu (Suits 1978, p. 41), soit en venant obéir à une idée du jeu (Henriot 1983, p. 19). Non seulement est-il ainsi possible de séparer conceptuellement la volonté de jouer au jeu de la volonté d'être préoccupé par le jeu joué, mais le premier critère obtient préséance sur le second : sans vouloir à priori jouer au jeu, avoir des préoccupations existentielles est impossible. Pour cette raison, il vaut mieux considérer la volonté de jouer au jeu comme étant indépendante de la volonté de s'y préoccuper et penser

²⁹ Une distinction à faire entre les deux parties est que les existentialistes Leino et Möring insistent davantage sur l'activité de jouer au jeu vidéo, autour de laquelle la préoccupation se structure, alors que la tradition formaliste de Juul, Salen et Zimmerman met l'accent sur l'objet vidéoludique. La préoccupation qu'elle envisage possède la faculté de préserver l'intégrité de chacune des propriétés essentielles au « cercle magique » dont, par-dessus tout, celle de respecter les règles du jeu.

que la joueuse est amenée à former des préoccupations en cours de jeu et non à l'instant même qu'elle joue.

1.3.2 L'intérêt de jouer au jeu : de l'existence à la progression

Nous avons bien établi que l'enjeu sous-jacent au jeu joué chez Leino et Möring est celui de préserver son existence de joueuse. La pertinence du concept de préoccupation est qu'il revête la joueuse de la force émotionnelle nécessaire pour faire face à sa condition. La métaphore existentielle comporte néanmoins ses limites. Si je suis préoccupé par mon existence en jeu, pourquoi voudrais-je remporter ou compléter celui-ci, ce qui signifierait une terminaison matérielle en tout point semblable à un écran « game over » ? Ne serait-ce pas contradictoire à l'idée même de « *player as someone who desires to remain a player* » (Leino 2010, p. 147) ? On peut en outre relever que l'échec ne fait pas cesser mon existence de joueur, peu importe sa matérialisation. Mon existence est au plus suspendue pendant un bref moment avant de reprendre, et ce tant que je veuille continuer de jouer au jeu. Pour réitérer la pensée de Perron (2016), discutée en entrée de chapitre, avoir des préoccupations pour soi signifie en avoir pour sa progression en jeu. En ce sens, l'échec ne représente pas véritablement une terminaison de l'acte de jouer au jeu, mais plutôt une interruption, un blocage ou encore une annulation de la progression dans le jeu.

Le concept de progression a l'avantage d'éviter de recourir à la métaphore un brin forcée de l'existence pour rendre compte à quoi l'acte de jouer au jeu consiste. Perron (2005) l'a approfondi dans un texte sur les émotions vidéoludiques en abordant le modèle érotétique de la jouabilité, qui tire son origine de celui de la narration conçu par Carroll. Dans la lignée de la pensée formelle-fonctionnaliste des études du cinéma, Carroll explique que : « *the core narrative structures of Hollywood-type films [...] involve generating questions that ensuing scenes answer* » (1996a, p. 88). Cette organisation narrative prévoit que la spectatrice fera sienne les questions rendues saillantes et, par conséquent, anticipera la suite des événements. C'est par exemple en présentant une demoiselle en détresse que la narration stéréotypée du film d'action évoquera la possibilité que le héros la sauve et qu'une relation amoureuse entre les deux naisse ; question qu'elle aura à élucider éventuellement pour satisfaire la curiosité du public. De son côté, ce dernier progresse à sa manière dans le récit en émettant des hypothèses et tentant de devancer les réponses du film. Le héros réussira-t-il sa quête ? Avouera-t-il son amour à sa bien-aimée ?

Perron signale bien sûr que la progression en jeu vidéo diffère de celle au cinéma : « *If the viewer is a question-former according to Carroll, the gamer has therefore to be seen as an*

answer-maker, a decision-maker, a problem-solver. Leaving narration aside and considering the game itself, it is thus possible and appropriate to talk about erotic gameplay » (2005, p. 7). Contrairement au film hollywoodien, qui fournit ultimement les réponses à ses propres questions, le jeu vidéo compte sur la joueuse pour résoudre les problèmes soulevés. Ici, on retrouve vaguement l'idée de résistance matérielle abordée chez les existentialistes, sauf que la fonction qu'elle remplit diffère dans le cadre de pensée de Perron. La joueuse doit résoudre les problèmes du jeu non pas simplement pour demeurer joueuse, mais parce que c'est son seul moyen de « traverser le texte »³⁰ et de découvrir ce que l'on réserve pour elle. Par exemple, pour le genre vidéoludique de l'action, elle doit miser sur elle-même afin d'éliminer les ennemis et réaliser le sauvetage de la demoiselle en détresse. Sa prise de décisions et son exécution s'avèrent indispensables pour franchir les obstacles à sa progression et atteindre la conclusion du jeu.

Il n'est d'ailleurs pas étonnant que Perron introduise le modèle érotétique de Carroll par l'entremise de la disposition émotionnelle qu'est l'intérêt :

[Interest] 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. To maximize the interest of the viewer as regard to progress made toward closure and the preferred final situation, the narrative has to find a perfect balance between frustration and reward. (2005, p. 6)³¹

Cette logique demeure intacte pour ce qui est de l'acte de jouer au jeu. L'intérêt n'est pas un prérequis à la progression ; il est plutôt produit *dans* la progression. Pour ce faire, le rythme des avancées de la joueuse ne doit pas, en général, se montrer ni trop rapide ni trop lent. La joueuse qui ne rencontre aucune résistance, car les solutions du jeu lui sont trop familières, voit sa

³⁰ Cette expression apparaît du côté des études littéraires et de son héritage pour exprimer une orientation fondamentale à l'acte de lecture. Quand Espen Aarseth compare la littérature ergodique à la littérature non-ergodique, par exemple, il souligne que la première exige à la lectrice de tracer elle-même son chemin dans le texte : « In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to *traverse the text* » (1997, p. 1 ; je souligne). Quant à lui, Bertrand Gervais conçoit la lecture-en-progression comme étant une lecture qui ne cherche pas à assimiler la totalité du texte, seulement à en avoir une compréhension minimale pour arriver dès que possible à sa conclusion : « La progression est, par définition, l'économie de base de l'acte de lecture. Lire, *c'est progresser à travers un texte*, c'est se rendre à sa fin. [...] le but explicite n'est pas tant de tout comprendre ce qui est écrit mais de progresser plus avant, de prendre connaissance du texte. Quand on lit un roman, la mise en intrigue peut nous amener souvent à vouloir rechercher la suite du récit. Il y a, d'une certaine façon, "suspense", une attente, qui pousse à aller de l'avant, au détriment peut-être d'une plus grande précision dans notre compréhension des événements. On veut savoir ce qui va se passer, qui a fait quoi et pourquoi ? » (2006, p. 63 ; je souligne). Arsenaault et Perron comparent la progression de la lectrice telle que décrit Gervais à celle de la joueuse, qui elle aussi peut se contenter de suivre le récit de son jeu sans contempler et explorer chacune des branches de l'arborescence narrative (2009, p. 117).

³¹ Perron récupère le travail de Tan (1996), basé sur celui de Frijda (1986), pour discuter de l'intérêt en tant qu'émotion. Nous avons toutefois explicité avec les écrits de Roberts, en section 1.1.1, que l'intérêt est l'une des formes sous lesquelles la préoccupation peut se manifester. En effet, l'intérêt peut se prolonger davantage dans le temps que l'émotion et entraîner une variété d'occurrences émotionnelles, dont l'émerveillement, le suspense et la surprise. C'est en le considérant comme disposition émotionnelle que nous allons poursuivre notre réflexion à son sujet.

progression court-circuitée. Elle chemine dans le jeu comme si elle le connaissait déjà. Celle dont les avancements sont freinés pour une durée prolongée — supposons qu'elle se trouve dans l'incapacité de résoudre un puzzle — peut être encline à vouloir abandonner sa partie, puisque ses efforts de progression ne sont plus récompensés. De son côté, la joueuse qui est frustrée à un degré moindre peut préserver de l'intérêt pour son jeu, car elle se sait apte à surmonter les problèmes qui lui sont posés sans pour autant être en mesure de les résoudre aussitôt qu'ils lui barrent la route.

Le développement de l'intérêt repose sur un équilibre semblable à celui sur lequel dépend l'expérience optimale, discutée en section 1.2.3. La principale différence entre ces deux processus est que le premier s'organise obligatoirement au sein d'une démarche interrogative. Sous l'influence de l'intérêt, la joueuse cherche à comprendre ce qui obstrue sa progression, puis à découvrir l'issue à l'impasse et le moyen de mettre en pratique une solution. Soulignant que l'intérêt est le fruit de l'incertitude (2013, p. 2), Greg Costikyan précise que : « uncertainty is in the path the game follows, in how players manage problems, in the surprises they hold » (p. 13). En ce sens, l'intérêt n'est pas seulement exploité dans l'imprévisibilité d'un résultat, mais aussi dans *la manière* indéterminée dont un résultat s'obtient. L'intérêt de la joueuse peut se manifester autant dans l'incertitude d'une solution que dans l'incertitude du chemin emprunté pour traverser le jeu.

L'intérêt peut également entraîner des désirs et aversions, comme le stipule Roberts dans des propos rapportés à la section 1.1.1. Récapitulons la distinction entre ces formes de préoccupation. En tant que préoccupation unipolaire, l'intérêt ne présente pas de pôle opposé : son contraire est son absence. Si l'incertitude de ma progression est l'objet de mon intérêt vidéoludique, je me désintéresserai du jeu dans lequel mes avancées sont prévisibles, impossibles ou inexistantes. Dans le cas où l'incertitude est maintenue, l'intérêt pour ma progression peut donner suite à un désir de progresser avec succès. Cette autre préoccupation pour soi se caractérise par sa bipolarité, à savoir qu'elle concerne le désir de bien jouer et l'aversion de mal jouer. Elle répond aussi à ma progression dans le jeu, mais plus particulièrement à ma performance, à la qualité de mon jeu. Ainsi, dès que mes avancées en jeu sont menacées ou stoppées, je suis enclin à modifier mon intérêt envers les problèmes du jeu en désir de les résoudre (et en aversion de ne pas les résoudre). Comme Juul l'illustre dans son modèle cyclique, l'échec motive la reconnaissance de ses propres failles, indispensable à l'amélioration de soi (figure 2). Il peut donc attiser le désir de mieux jouer, ce que la stricte incertitude d'une solution ne motive pas nécessairement. La préoccupation pour soi de Perron,

présentée en entrée de chapitre, peut alors être divisée en intérêt envers l'incertitude de sa progression et en désir envers sa réussite à progresser.

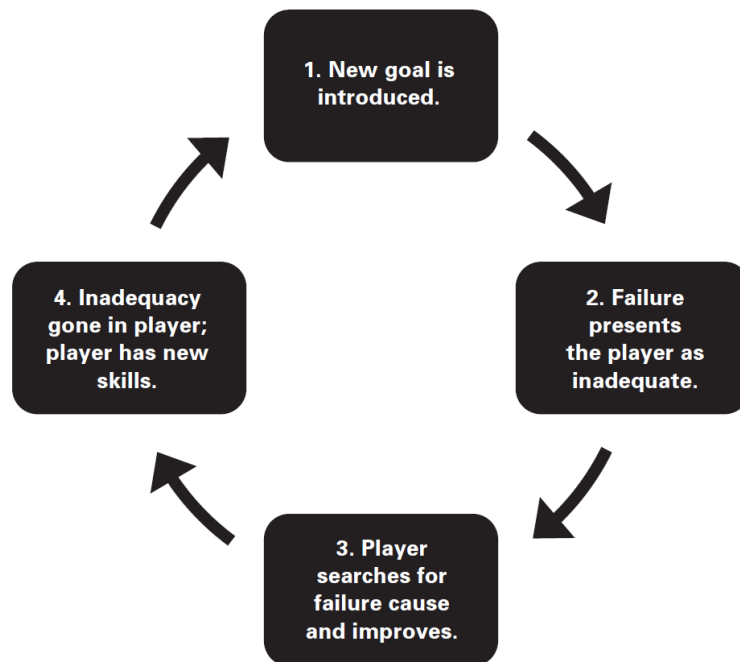


Figure 2. Le cycle d'amélioration-échec (Juul 2013, p. 60).

La préoccupation pour autrui peut aussi être davantage segmentée. Étant donné ma double posture de joueur et spectateur, je suis autant un « question-former » qu'un « problem-solver ». Je peux avoir de l'intérêt pour la « progression » incertaine des personnages du jeu, même s'il est peut-être plus juste de dire leur « évolution ». Dès lors, je traverse mon jeu pour être témoin de ce qui adviendra d'eux, pour connaître si leurs objectifs se réaliseront ou si leurs intentions de départ se révéleront vraies. Lorsque je m'efforce de progresser dans *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), par exemple, je le fais parce que je suis entre autres intéressé par les développements de la relation père-fille entre Joel et Ellie. En cours de jeu, je me demande si le protagoniste sera capable d'aimer l'adolescente comme si c'était sa propre fille, décédée 20 ans plus tôt. Dans le contexte d'une Amérique post-apocalyptique, où nos deux personnages luttent sans cesse pour leur survie, je redoute une séparation douloureuse en fin de récit. Ces questions qui m'habitent durant mon activité m'encouragent à progresser en jeu pour obtenir des réponses narratives, dévoilées peu à peu.

Mon intérêt pour les personnages peut également se décliner en désir pour leur bien-être. Il peut y avoir une multitude de raisons pour lesquelles je veux me préoccuper d'eux, mais tout comme la résistance et l'échec incitent au désir de mieux jouer, les difficultés et la

vulnérabilité des personnages incitent au désir de voir leur sort s'améliorer. Dans les deux cas, un sujet est aux prises avec un conflit duquel s'extirper.³² Le désir pour le bien-être des personnages est notamment supporté de deux mécaniques de jeu dans *The Last of Us*. La première sert à coordonner les personnages pour ouvrir des passages et atteindre des endroits autrement inaccessibles. Je peux notamment positionner Joel devant une élévation afin qu'il propulse Ellie dans les hauteurs et qu'elle lui trouve un moyen d'escalader à son tour la paroi. Ces gestes d'entraide soulignent l'interdépendance de nos deux personnages qui, malgré leurs occasionnels différends, comptent l'un sur l'autre pour survivre. La deuxième mécanique est disponible lorsqu'une icône apparaît au-dessus de la tête de Ellie, signalant que l'adolescente peut livrer ses pensées sur son environnement. Elle me permet de la faire commenter entre autres à propos d'activités culturelles qui lui sont étrangères — la sortie au cinéma, la découverte de la musique, la collection de bandes dessinées, etc. — car disparues depuis l'éclatement de l'épidémie d'infectés. Sans être renvoyé dans une position traditionnelle de spectateur, je suis encouragé à sympathiser avec la situation précaire de personnages démunis. Le jeu guide ainsi mon choix de leur désirer du bien et de leur refuser du mal. Si les deux personnages évoluaient confortablement dans un monde qui ne leur pose aucune difficulté, je pourrais tout de même vouloir me préoccuper d'eux, mais le jeu m'offrirait une importante raison de moins pour que je le veuille.

Notre objectif de conceptualiser les préoccupations pour autrui nous sépare nettement du projet existentialiste de Leino, qui accorde un rôle accessoire à la fiction dans l'expérience émotionnelle du joueur. Le chercheur exclut en effet les émotions fictionnelles de sa théorie étant donné l'absence de « structure invariable » les déterminant, en contraste des émotions provenant de la condition de jouabilité (2010, p. 223). Son raisonnement est exposé plus loin :

“fiction” may highlight some aspects of the game world by for example representing them as desirable, repulsive or worth the player's attention and emotion in some other way. [...] However, if a representation of the particular aspect as somehow special is not supported by the gameplay condition, i.e. the aspect is not relevant in the light of the gameplay condition, the emotional investment into the particular aspect is voluntary, and its description would be a description of the player's idiosyncratic biography and thus off-limits for the argument looking

³² En scénarisation, la notion de conflit englobe les défis auxquels se butent les personnages : « we tell stories about people who have something to lose - family, careers, ideals, opportunities, reputations, realistic hopes and dreams. When such lives go out of balance, the characters are placed at jeopardy. They stand to lose what they have in their struggle to achieve a rebalancing of existence. Their battle, risking hard-won values against the forces of antagonism, generates conflict » (McKee 1997, p. 339). L'idée générale est que le conflit est un moteur d'actions pour les personnages, qui doivent abandonner leur vie quotidienne pour affronter ce qui s'oppose à leurs idéaux ou leurs désirs. Ainsi, ils doivent progresser dans la résistance à laquelle ils ont affaire pour la surmonter, un peu comme le fait la joueuse de son côté. Le conflit possède ainsi une structure dramatique qui lui est propre et que l'ont peut appliquer autant au personnage de fiction qu'à la joueuse de jeux vidéo. Pour Carl Plantinga, la préoccupation de la spectatrice à l'endroit d'un personnage provient également du développement d'un conflit, qui dénote un écart entre les désirs de ce dernier et leur actualisation (2009, p. 92-3).

at emotions from the suggested perspective that emphasizes the game artefact's materiality. (2010, p. 258-9)

Une théorie de l'émotion fictionnelle semble difficilement réalisable à moins de la subordonner à des préoccupations existentielles, d'après Leino, puisque la joueuse est totalement libre de se préoccuper ou non de personnages. Pour faire sens de son choix de se préoccuper d'eux, nous aurions à nous référer à son histoire personnelle et singulière. Le problème qui s'ensuit dès lors est l'acceptation qu'il y a autant de réponses émotionnelles possibles envers une situation fictive qu'il y a de joueuses témoins de celle-ci. Pourtant, les universitaires n'endossent pas l'idée que toute interprétation d'une œuvre de fiction se vaille, ce qui ne devrait pas être différent pour ce qui est de toute émotion. Chaque situation représentée, de l'acte de torture au baiser langoureux, mise sur des préoccupations et des réactions émotionnelles qui lui sont plus conformes que d'autres. L'absence de contraintes matérielles significatives pouvant structurer l'expérience filmique n'a d'ailleurs pas empêché les études cinématographiques de bâtir des théories crédibles de l'émotion, qui peuvent nous renseigner à propos du jeu vidéo.

La critique de Leino possède une portée double, c'est-à-dire qu'elle nie la possibilité que le contenu de l'émotion fictionnelle soit minimalement objectif, ce que nous tâcherons d'éclaircir au prochain chapitre, et remet en doute la capacité de la fiction d'organiser l'expérience émotionnelle de la joueuse, ce que nous devons continuer de défendre ici. Si nous suivons le « ludo-narrativisme fonctionnel » postulé par Marie-Laure Ryan (2006, p. 203), nous ne devrions pas accorder un statut secondaire à la fiction, ni l'assujettir à des propriétés qui appartiendraient plus purement au jeu. Reconnaissons que les préoccupations pour autrui peuvent supporter celles pour soi et vice-versa. Perron remarque d'ailleurs leurs chevauchements :

The story-driven video game is at the junction of an ergodic player-character's body and of the exposition of the inner life of this protagonist. I'm the one acting, but I remain at the same time conscious of doing it for/with a character. This leads to the overlapping of my concerns for the other and for myself. (2016, p. 195)

L'exemple précédent de *The Last of Us* suit cette direction. Les mécaniques d'entraide et de dialogue permettent de montrer la condition précaire des personnages et de faciliter mon choix de me préoccuper pour eux. Ce désir peut logiquement entretenir celui de progresser avec succès, car je ne peux connaître le sort qui leur est réservé sans livrer une performance adéquate. Mes préoccupations pour soi et pour autrui s'alignent ainsi sans contradiction.

L'expérience émotionnelle du jeu vidéo narratif ne peut être réduite à des préoccupations centrées sur la joueuse, sur son existence comme sa progression. À la manière de la narration filmique, le jeu vidéo insuffle des questions à propos de la situation incertaine

de personnages et invite la joueuse à persévérer dans son activité afin de les éclairer. Il va sans dire que l'intérêt représente une préoccupation au cœur de l'activité vidéoludique — sans pour autant lui être intrinsèque. Reste qu'il est susceptible d'évoluer en désir de bien jouer et en désir pour le bien-être de personnages dans une structure de progression marquée par le conflit et la résistance. L'analyse de *Hellblade: Senua's Sacrifice* qui suit nous permettra d'insister sur la pertinence d'un ludo-narrativisme fonctionnel, en plus de faire la synthèse de notre propre modèle de la préoccupation et de revenir sur les questions importantes développées en cours de chapitre. Elle mettra mieux en évidence la manière dont l'expérience émotionnelle du jeu vidéo tire sa richesse du chevauchement entre les préoccupations pour soi et pour autrui.

1.3.3 *Le sacrifice de Senua... et celui de la joueuse*

Hellblade est un jeu vidéo d'action-aventure en perspective à la troisième personne, se déroulant dans un univers fantastique inspiré du médiéval nordique. Le jeu consiste principalement à me faire traverser des paysages déserts, découvrir des symboles runiques pour ouvrir des portails et combattre des créatures humanoïdes qui menacent la protagoniste, Senua, une jeune femme solitaire atteinte de psychose. Il fait également planer de nombreux mystères à propos de Senua, qui motivent chez moi un certain intérêt pour sa situation. À la séquence d'ouverture, je suis accueilli par une narratrice consciente de moi, qui me propose de raconter l'histoire de Senua, alors que celle-ci navigue une rivière brumeuse parsemée d'épaves et de dépouilles suspendues par des pieux et que des voix chuchotantes, dont je ne peux localiser la source, s'alarment. La caméra dévoile au cours de la cinématique une autre étrangeté : une tête enveloppée de tissu est accrochée à la ceinture de Senua. Elle poursuit ensuite son mouvement pour révéler le visage de cette dernière, peint de bleu à la manière des guerriers celtes, qui balaie l'environnement d'un regard inquiet. Ces premiers instants éveillent en moi des interrogations initiales : d'où ces voix proviennent-elles ? à qui ce crâne appartient-il ? quelle est l'origine de ce paysage dévasté ? pourquoi la guerrière parcourt-elle un milieu si peu hospitalier ? Quelques temps après, au moment où je conduis Senua devant une montagne au milieu de la mer, désignée comme étant Helheim, la narratrice apporte des précisions. Selon ses dires, Senua se rend là-bas pour libérer l'âme de son amoureux, Dillion, de qui provient le crâne. Cet éclaircissement est suivi cependant de plus de questions. La narratrice suggère que des épreuves horribles attendent Senua à Helheim, dont des ténèbres à la nature inconnue qui la guettent. Que sont ces ténèbres ?³³ Mon intérêt se constitue ainsi à travers l'incertitude de la situation du

³³ Un « darkness », dans la version anglaise.

personnage et m'encourage à progresser dans le jeu pour obtenir des explications.

Une mécanique de jeu fort importante pour mon choix ultérieur de me préoccuper de ma performance et du bien-être de Senua se présente à la suite du premier combat. Les ennemis ayant pris la forme d'une masse de vapeurs noires, les coups portés à leur endroit ne les atteignent plus, ce qui abrège l'affrontement en un revers inévitable. Senua est alors projetée au sol. Elle hurle sa douleur pendant qu'elle rampe en direction opposée des ombres menaçantes, puis finit par rendre l'âme. Un gros plan sur son visage montre sa peau calcinée et son regard vide, avant de laisser paraître une autre Senua, debout, saine et sauve, mais perturbée de voir le corps inerte. Cette Senua ne reste pas indemne longtemps : son bras droit se noircit peu à peu, la laissant dans un état de panique (figure 3). Une inscription extra-diégétique apparaît ensuite pour annoncer la mécanique de mort permanente du jeu. Elle nous avertit qu'à chaque fois que Senua meurt, son membre se détériore davantage : « If the rot reaches Senua's head, her quest is over. And all progress will be lost ». Cette mécanique me signale l'importance de bien jouer, de ne le faire pas tant pour ma propre existence de joueur, mais pour ne pas laisser périr Senua, compromettre ma progression et reprendre le jeu à son tout début.



Figure 3. Assise devant sa propre dépouille, Senua remarque l'infection qui touche son bras dans *Hellblade: Senua's Sacrifice*.

Mes préoccupations se ravivent dès lors que je connais l'échec, en partie en raison du défaut de mes compétences adaptatives et du changement pertinent à ma situation personnelle, comme soutiendraient respectivement Frijda et Ben Ze'ev, mais surtout en raison du pari

émotionnel que je tiens, à savoir que tous les efforts que j'ai consacrés à ma progression pourraient ne pas être émotionnellement récompensés par mes inaptitudes. Vers la fin du jeu, lorsque Senua apparaît malgré elle dans une rivière de sang bordée de cadavres, l'enchaînement soutenu de combats prend le dessus sur moi à plusieurs reprises. Je suis dépassé par les vagues incessantes d'ennemis, qui se multiplient et réussissent à m'encercler parfaitement. La caméra étant verrouillée sur un adversaire à la fois, elle présente un hors-champ qui joue de plus en ma défaveur. Je me retrouve dès lors incapable de mettre Senua à l'écart du groupe d'ennemis pour lui faire récupérer de sa vie, dont le déficit est signalé par l'assombrissement et le brouillement d'une vignette rougeâtre. Après quelques échecs successifs, ma préoccupation de performer est amplifiée à son plus haut point, car la possibilité de perdre Senua et de recommencer le jeu, alors que je suis si près du but, m'apparaît imminente. Il est indéniable que la même situation n'exacerberait pas autant mes préoccupations si elle se présentait dans les débuts du jeu, au moment où j'ai investi peu de temps et d'énergie.

Le choix de me préoccuper de Senua est quant à lui consolidé en deuxième moitié de jeu, dans laquelle les souvenirs de son passé traumatisant s'imbriquent avec son environnement immédiat. C'est en voyant Senua revivre des souvenirs douloureux que j'apprends les abus que lui ont fait subir son père, persuadé que ses troubles psychotiques (signalés en jeu par l'apparition des voix et d'hallucinations visuelles) proviennent d'une malédiction, ainsi que l'atrocité de la mort de son amoureux, survenue alors qu'elle était en exil, poussée par les superstitions de son père. Sans compter les voix qui la harcèlent, les retours-en-arrière révèlent de nouvelles difficultés auxquelles fait face Senua, soit la persécution dont elle est victime ainsi que la culpabilité qui l'accable pour avoir abandonné Dillion.

Ma préoccupation pour Senua se développe dans une analepse particulièrement touchante, qui se déclenche alors que je poursuis le fantôme de Dillion sur les berges de la mer et atteins un arbre entortillé, seul au sommet d'une colline, qui marque le lieu où les deux amoureux ont fait pour la première fois connaissance. Les flots tumultueux, les innombrables décombres et les perpétuels ciels couverts cèdent place à un soleil éblouissant et aux hautes herbes fleuries. La voix de Dillion complimente Senua pour ses talents à manier l'épée et l'invite à lui tenir compagnie. Pendant un bref moment, Senua sourit, oubliant les blessures qu'elle a subies durant son périple. À son dur retour à la réalité, elle promet à Dillion de le retrouver malgré les paroles dissuasives d'une des voix sinistres de son esprit. Cette séquence nous renseigne d'abord sur la bienveillance de Dillion, qui accepte Senua comme elle est. Cette bienveillance est témoignée également quand celui-ci se manifeste sous son aspect fantomatique au cours de la jouabilité, permettant au personnage jouable et moi de nous orienter

dans l'espace, notamment dans les situations d'urgence, lorsque nous devons nous échapper d'incendies et de créatures invincibles. La solidarité de Dillion me fait mieux comprendre l'étendue de l'amour que Senua, abandonnée à elle-même, éprouve pour lui dans sa persévérance à lui redonner vie. *Hellblade* prépare ainsi mon expérience émotionnelle en montrant à la fois la vulnérabilité et la résilience de Senua. Même si cette dernière fait face à une adversité extrême, incluant les traumatismes qui la hantent, le deuil qui l'afflige et les voix qui la persécutent, elle persiste dans sa quête au lieu de perdre tout espoir.

Si nous retournons aux dispositions émotionnelles considérées à la section 1.2, il serait trompeur d'affirmer que ma relation à Senua est du ressort de l'identification. Je ne vis pas la souffrance de celle-ci, sinon que de façon très superficielle. En aucun cas, je n'ai par exemple l'impression d'éprouver les expériences de mort qu'il lui arrive de faire. Je ne suis que témoin de sa souffrance, à laquelle je réagis bien sûr de manière sensible. Ajoutons qu'il y a même une distance constante me séparant d'elle, marquée par la présence des voix occupant l'espace sonore, qui commentent les faits et gestes de Senua surtout pour se moquer d'elle et de sa quête apparemment futile. Lorsque la guerrière n'en peut plus de ces insultes, elle leur exige de se taire en s'adressant à moi à travers un regard-caméra. Le jeu fait ainsi comprendre que je ne suis pas Senua, mais que je lui suis parasitaire au même titre que les voix. Même si celles-ci proviennent techniquement de Senua, elles se l'aliènent par leurs remarques intransigeantes, tandis que je cherche de mon côté à me rapprocher d'elle afin de satisfaire mon intérêt. Je ne suis pas Senua. Il serait plus juste d'affirmer que je suis *avec* Senua.

Ma préoccupation pour la jeune femme prend à l'occasion la forme d'engagement à atteindre un objectif : celui de la protéger ou de la voir s'échapper de son calvaire.³⁴ Dès lors, j'ai à la fois le désir et le but que son sort s'améliore. Si nous poursuivons le raisonnement de Roberts, exposé antérieurement (1.1.1), un tel but est par contre trop vague pour expliquer la préoccupation que j'ai pour Senua à travers le jeu, notamment durant les nombreuses séquences d'exploration et de résolution de puzzles, où la vie de celle-ci n'est pas mise en danger. Ma préoccupation envers elle est dans ces moments mieux caractérisée en tant qu'attachement. Malgré les désirs et buts relatifs à son bien-être qui peuvent ici et là s'animer en moi, en particulier devant l'imminence de l'échec ou encore la détresse qu'elle exprime durant les cinématiques, j'ai un attachement plus général au personnage, dénué de visées précises. Le jeu m'en convainc entre autres en montrant les qualités admirables de Senua, dont sa résilience,

³⁴ On pourrait argumenter que j'adopte en fait l'objectif de Senua, qui consiste à libérer l'âme de Dillion. Pourtant, je serais chagriné dans l'éventualité que Senua trouve la mort malgré la réussite de sa quête. Les autres émotions que je ressens à propos d'elle, et non ses objectifs, resteraient également inexpliquées.

ainsi que ses dignes intentions, soit de ressusciter la seule personne qui illumine sa vie. Parce qu'elle démontre des traits de caractère vertueux, je consens à lui prêter « allégeance », pour reprendre l'expression du théoricien du cinéma Murray Smith (1995, p. 187-227).³⁵ Mais ces facettes de l'identité de Senua n'apparaîtraient pas entièrement ou ne prendraient pas tout leur sens si cette dernière ne rencontrait aucune résistance. C'est dans le conflit que Senua, en tant qu'héroïne, affiche un courage inspirant. Mon attachement pour elle émerge donc de manière similaire à mon désir ou objectif qu'elle connaisse un sort meilleur, soit en étant témoin de l'adversité qu'elle affronte, sauf qu'il suggère un lien spécial qui m'unit à elle, plutôt que de renvoyer nécessairement aux situations périlleuses dans laquelle elle se retrouve par instants. Le concept d'attachement souligne mieux ce que Senua, de manière générale, représente pour moi. Pareillement à *Hellblade*, les préoccupations pour autrui dans *The Last of Us*, discutées plus tôt, dénotent en majeure partie de l'attachement.

Ma disposition émotionnelle envers Senua ne peut être clarifiée par le concept du plaisir. Je n'ai aucun plaisir à voir Senua souffrir. J'ai certes des réponses émotionnelles plaisantes lorsque je surmonte des défis redoutables et perçois que la situation de la guerrière s'améliore. Mais le plaisir en tant que disposition émotionnelle n'est à la base d'aucune de mes émotions en cours de mon activité. L'expérience du jeu requiert au contraire un certain investissement affectif de nature « dysphorique », suivant la pensée de Therrien, relatée en 1.2.3 (2011, p. 256). Le stress que suscitent en moi la mécanique de mort permanente, le concert cacophonique des voix alarmées et les souffrances de Senua se comparent effectivement à un prix à payer pour progresser en jeu et s'attacher à la guerrière. Cet investissement affectif occupe un rôle prépondérant dans mon expérience émotionnelle, laissant peu de place au plaisir.

Force est d'admettre que l'investissement de soi est incontournable dans le développement de préoccupations en jeu. L'expérience émotionnelle de *Hellblade : Senua's Sacrifice* demande que je fasse ma part du sacrifice, bien moindre que celui de Senua, assurément, mais tout de même suffisant en termes d'efforts, d'affects et de temps pour garantir un retour sur mon pari émotionnel. Mes réactions de compassion et de crainte à son endroit émergent *après* avoir enduré du stress, m'être efforcé de bien jouer et appliqué à faire sens de la narration verbale plutôt cryptique. À son point culminant, mon investissement en jeu ne

³⁵ Smith décrit la relation d'allégeance de la spectatrice au personnage ainsi : « To become allied with a character, the spectator must evaluate the character as representing a morally desirable (or at least preferable) set of traits, in relation to other characters within the fiction. On the basis of this evaluation, the spectator adopts an attitude of sympathy (or, in the case of a negative evaluation, antipathy) towards the character, and responds emotionally in an apposite way to situations in which this character is placed » (1995, p. 188). L'allégeance se rapproche à bien des égards de la préoccupation, surtout pour le parti pris qu'elle implique ; un aspect que nous avons mentionné brièvement avec Ben Ze'ev.

m'autorise plus à modifier mes préoccupations d'une quelconque manière. Dès lors, celles-ci relèvent d'une nécessité volitionnelle. Ma volonté refuse de rétracter mes préoccupations pour ma performance et pour le bien-être de Senua tellement mon dévouement est grand. Dans ces circonstances, je suis plus vulnérable que jamais au mauvais sort que pourrait entraîner la qualité de mon jeu et clouer le destin de Senua, qui me soutirerait de vives émotions. Mon investissement de soi cimente ainsi mes préoccupations et contextualise mes occurrences émotionnelles qui, au lieu de survenir de manière spontanée, reposent sur la préexistence d'une relation particulière que j'entretiens au jeu.

1.4 Conclusion de chapitre

À la lumière de notre parcours théorique, nous ne pouvons pas soutenir que les jeux vidéo fixent eux-mêmes notre expérience émotionnelle, puisque celle-ci repose avant tout sur notre volonté de nous préoccuper pour notre jeu et de maintenir notre investissement. Mais nos préoccupations ne relèvent pas pour autant d'un choix idiosyncrasique. Elles sont guidées par le jeu, qui nous indique les objets pour lesquels se préoccuper, en créant de l'incertitude et en résistant à notre progression et à celle de personnages. Même si l'absence d'une « structure invariable » à la préoccupation pour autrui nous expose à de potentielles critiques, nous avons décidé de ne pas ignorer le riche apport de la fiction à l'expérience émotionnelle, au lieu de proposer une théorie qui prétend à l'universalité de l'expérience vidéoludique et se restreint par conséquent à décrire des préoccupations existentielles. En cours de thèse, nous allons miser davantage sur la pluralité des expériences émotionnelles possibles en formulant plusieurs modèles de joueuse (la vicieuse, l'élève, la mentore et la perfection incarnée), qui peuvent réagir de différentes manières à une même situation. Nous obtiendrons ainsi la flexibilité nécessaire pour analyser des réponses émotionnelles qui varient selon le caractère de chacune. Bien que la préoccupation est principalement du ressort de la joueuse, nous verrons au prochain chapitre que son passage à l'occurrence émotionnelle consiste en une expérience de nature plus passive. Une raison de plus pour adopter la métaphore du pari émotionnel de Juul : nous ne pouvons jamais prévoir avec exactitude les émotions qui résultent de nos gageures.

Chapitre 2 — L'occurrence émotionnelle

Dans son livre *The Art of Videogames*, Grant Tavinor s'intéresse au rôle de l'émotion dans l'expérience vidéoludique, qu'il compare à celui qu'elle tient dans l'expérience de la fiction en général :

Readers of novels are acquainted with the premises of the fictional world — learning that Anna Karenina's life is thoroughly wretched, for example — and emote in a manner that is fitting with that content but also how the content is depicted or narrated. Because understanding a fiction can be characterized in part as having appropriate emotions toward it, a fully satisfying interpretation of a fiction involves understanding the emotional implications of the fiction. An appreciator does not really understand *Anna Karenina* unless she sees that a sympathetic and sad response is appropriate to that fiction. (2009, p. 143)

Ce passage nous invite à considérer la possibilité que toutes les émotions que la joueuse peut avoir en cours de jeu ne se valent pas. Comme les autres publics de fiction, la joueuse peut avoir des réponses émotionnelles qui ne correspondent pas à ce qui lui est présenté, par exemple, en s'exaspérant de la lenteur à laquelle son personnage marche dans *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015) au lieu de s'émouvoir d'un moment de toute évidence tragique, ou encore en célébrant précipitamment et présomptueusement de joie la victoire d'une compétition dont le résultat n'est pas confirmé. Il y a bien sûr un enjeu éthique à cette question — la joueuse devrait-elle rire ou culpabiliser après avoir heurté un piéton avec sa voiture dans *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) ? — mais il s'agit plus globalement d'un enjeu de compréhension, d'après Tavinor, pour qui une émotion « appropriée » manifeste avant tout une bonne sensibilité et un bon point de vue sur une situation de jeu donnée.

Toujours est-il que le propos du chercheur fait face à trois problèmes cruciaux négligés dans son ouvrage. Premièrement, l'émotion n'est pas une action, mais bien une *réaction*, c'est-à-dire quelque chose qui arrive à la joueuse, qui n'est pas soumis directement à son contrôle ou à sa volonté. Sous le coup de l'émotion, la joueuse est plutôt dans un état de passivité. À quel point est-il alors de sa responsabilité d'éprouver des émotions dites appropriées à l'endroit du contenu de son jeu et de la manière dont celui-ci est représenté ? Deuxièmement, on pourrait soutenir que les émotions sont par essence subjectives, particulièrement si elles sont vécues en jouant à des jeux vidéo. Pensons à la peur de la joueuse envers un monstre fictif, qui n'est peut-

être pas partagée par les autres personnes jouant au même jeu qu'elle. La créature lui paraît monstrueuse, mais d'autres la trouvent simplement bête, inoffensive ou ridicule. Ce qui lui glace le sang ne réussit pas forcément à effrayer autrui. Dans de telles circonstances, il n'y a pas matière à débattre de sa peur, de la juger comme appropriée ou non, car elle ne reflète que sa singulière individualité, comme c'est le cas de ses goûts et ses préférences personnelles. Troisièmement, si l'expérience de la joueuse varie en fonction de ses compétences, ses choix et leur exécution, ainsi que les embranchements de l'arborescence narrative qu'elle emprunte dans son jeu, une abondante quantité d'émotions s'avèrent potentiellement appropriées, en contraste avec l'exemple de Tavinor, selon lequel le roman de Tolstoï fait seulement appel à la sympathie et la tristesse. L'accumulation de facteurs propres à la personne qui joue et à la structure ramifiée de son jeu complexifie-t-elle l'analyse des émotions conformes à une œuvre vidéoludique au point de la rendre trop ambitieuse et même futile ?

Les problèmes susmentionnés s'inscrivent respectivement au sein de trois tensions qui traversent les conceptions de l'émotion dans la littérature scientifique, soit : entre le caractère actif et passif de son émergence ; entre l'objectivité et la subjectivité de son contenu ; et entre la fixité et la variabilité de son expérience en jeu vidéo. Afin de mieux raisonner sur ces tensions en partie interreliées et faire preuve d'une exigence mesurée envers les capacités de la joueuse à vivre des émotions dites appropriées, ce chapitre vise à cerner ce qui constitue à proprement parler l'occurrence émotionnelle, comme un épisode de peur, de joie ou de désespoir. Dans la section 1.2, nous avons précisé que l'occurrence d'une émotion est délimitée dans le temps, à la différence de la disposition émotionnelle qu'est la préoccupation. Chaque fois que nous référerons à l'émotion, nous désignerons ce moment où celle-ci surgit chez une personne.

Le présent chapitre est divisé en trois sections. En premier lieu, nous essaierons de préciser en quoi l'émotion est cognitive, c'est-à-dire en quoi elle est une représentation mentale du monde, notamment par l'intermédiaire des travaux rédigés par Ronald de Sousa. Nous nous tournerons plus particulièrement vers la relation entre l'émotion et son contenu. Quel genre d'information à propos du monde l'émotion acquiert-elle ? Qu'est-ce que son contenu, à l'inverse, nous apprend sur elle, plus exactement, sur sa nature, sa signification et sa normativité ? En deuxième lieu, nous chercherons à formuler une psychologie de l'émotion qui rend compte de la façon dont cet état d'âme appréhende le monde en nous basant sur le modèle de la perception conceptuelle proposée par Robert Roberts. Cette section consistera surtout à développer l'analogie entre la perception et l'émotion ainsi qu'à cerner ses limites. L'analogie en question servira à démontrer que les jeux vidéo influencent les émotions de la joueuse similairement à la manière dont ils manipulent sa perception. En dernier lieu, nous viendrons

tester les concepts et le cadre de pensée que nous aurons mis en place avec l'analyse du jeu de gestion *Frostpunk* (11 bit studios, 2018).

2.1 Émotion, cognition et valeurs

En introduction de thèse, nous avons annoncé que nous présentons une théorie dite cognitive de l'émotion. Ce que signifie le terme « cognition » demande quelques précisions de notre part, surtout que la recherche sur l'émotion diverge sur ce point. Le philosophe de Sousa observe que la littérature lui revêt parfois le sens minimal de traitement mental de l'information et d'autres fois le sens maximal de croyance ou jugement (2011, p. 28-9). Les études du jeu vidéo manifestent la première interprétation, dans la mesure où l'émotion est généralement considérée en tant qu'évaluation ou appréciation cognitive, soit *appraisal* en anglais (e.g. Perron 2005; Frome 2006; Järvinen 2009; Lankoski 2012). S'opposant à l'idée d'une cognition strictement réflexive et désincarnée, qui coordonne à elle seule toute l'activité émotionnelle de l'organisme, la théorie de l'*appraisal* se veut englobante dans sa description des mécanismes internes de l'émotion : « appraisal theorists [...] use the words appraisal or evaluation to cover a continuum of information processing from conscious, deliberative processes all the way down to unconscious, automatic processes » (Scherer et Ellsworth 2009, s.p.). Mais si l'on tient compte de niveaux aussi rudimentaires de traitement de l'information que des processus inconscients et automatiques, le rôle de la cognition dans l'émotion devient précaire et celui des réponses non cognitives (affectives, physiologiques, sensorielles, etc.) apparaît plus prometteur.

D'après la deuxième interprétation de « cognition », le contenu de l'émotion concerne des vérités au même titre que celui de la croyance ou, comme chez Robert Solomon (1973), du jugement. Prenons l'exemple de la joie de la victoire d'une compétition. Pour connaître cette émotion dans un tel contexte, il faut tenir pour vrai que ce résultat a été obtenu. Par conséquent, se réjouir de la victoire d'une partie, c'est croire ou juger l'avoir remportée. Si, dans un revirement de situation, une disqualification annule la victoire et la transforme en défaite, une émotion conforme à la croyance ou au jugement d'avoir perdu la partie remplacera la joie. Ce nouveau résultat est à son tour cru ou jugé comme vrai. Solomon affirme en ce sens que les émotions se succèdent selon les opinions que l'on adopte, ce qui signifie qu'elles répondent à la raison indépendamment de tout état ressenti (*feelings*) (p. 23). On reproche généralement à cette version extrême de la théorie cognitive d'être incapable d'expliquer les émotions récalcitrantes à la pensée, comme la peur d'une araignée qui subsiste en dépit de la croyance que l'insecte ne représente aucun danger pour soi (e.g. Tappolet 2000, p. 153-8). Des versions

dites modérées répondent à ce problème en stipulant que des états cognitifs comme la pensée imaginative ou hypothétique, qui ne dépendent pas de l'adhésion à une quelconque vérité, suffisent à provoquer des émotions. C'est ce que fait notamment Carroll, pour qui la contemplation d'une pensée peut susciter une émotion, comme la peur à l'idée de tomber du haut d'un précipice malgré la croyance que la barrière placée à son extrémité prévienne tout danger de chute (1990, p. 80). Reste que ces deux versions de la théorie cognitive caractérisent contre-intuitivement l'émotion comme étant soumise à la volonté — elle serait déclenchée au gré de ce que l'on veut bien croire ou considérer — et dénuée de son expérience phénoménologique — le jugement et la pensée occupent difficilement le rôle de ressentir.

Se fondant sur de Sousa, notre théorie cognitive soutient que : « emotions are genuine representations, providing some sort of information about the real world, and in particular about an external domain of value » (2011, p. 28). Nous avons déjà distingué en section 1.1.1 la préoccupation de l'émotion en associant la première à la direction d'ajustement monde-esprit et la seconde à la direction d'ajustement esprit-monde. Avoir une émotion, c'est ajuster son esprit de manière à représenter le monde. La discipline de la philosophie tient compte de cette caractéristique par le concept d'intentionnalité (e.g. Deonna et Teroni 2008, p. 13). L'émotion est intentionnelle, signifiant qu'elle porte sur un objet, qu'elle nécessite la conscience de quelque chose. Par exemple, la fierté émerge *à l'intention* d'un accomplissement, le chagrin survient *à l'intention* d'une perte irréparable, et ainsi de suite. Chez de Sousa, il s'agit d'une représentation mentale « authentique » au sens où le contenu de l'émotion n'est pas hypothétique, comme celui d'une pensée contemplative. L'émotion est au contraire susceptible de prendre connaissance d'une réalité actuelle et indépendante des états internes de l'individu. Mais de Sousa propose que les vérités qu'elle dévoile ont la forme de valeurs axiologiques, qui ne détiennent pas un statut d'objectivité parfaite. Afin de jeter un meilleur éclairage sur la nature de l'émotion, nous aurons à préciser la relation de celle-ci aux valeurs. Ce faisant, nous formulerons quelques pistes de réflexion préliminaires sur la manière dont l'émotion se rapporte à l'éthique.

2.1.1 La valeur de l'émotion

Nous venons de citer de Sousa, pour qui l'émotion est une représentation mentale de valeurs. Selon la philosophie axiologique, les valeurs ne sont pas ce que l'on désigne communément comme étant la liberté, la tolérance, le droit à la vie privée et d'autres idéaux de

la sorte.³⁶ Traditionnellement, les valeurs axiologiques complètent les obligations déontologiques qui composent les discours en philosophie éthique (de Sousa 1987, p. 169). Plus précisément, elles relèvent de ce qui est *évaluable*, à savoir le bon et le mauvais, en contraste aux obligations, étant du ressort de ce qui est permis et interdit. Dans la recherche actuelle sur l'émotion, les valeurs ont une portée encore plus générale. D'après Julien Deonna et Fabrice Teroni, toutes les propriétés que l'on évalue positivement ou négativement et qui sont exemplifiées à travers une chose, une action ou un événement sont des valeurs (2008, p. 47-8).³⁷ Il est possible de les répartir en un certain nombre de familles : l'esthétique (incluant les valeurs du beau et du laid), le cognitif (le cohérent et l'incohérent) et l'éthique (lesdits bon et mauvais), quoique ces tentatives de différenciation font rarement consensus, selon Christine Tappolet (2000, p. 14). Une valeur générale ou dense peut par ailleurs en contenir plusieurs autres qui lui sont plus spécifiques, comme la valeur du bon peut renvoyer à celles du courageux et du juste, dont le contenu est plus précis (p. 20). Hichem Naar distingue quant à lui les propriétés évaluatives des propriétés descriptives : « comme les formes (la propriété d'être rond), l'appartenance à une espèce vivante (la propriété d'être un insecte) ou encore les couleurs (la propriété d'être rouge) » (2016, p. 199). Dans cette optique, le contenu de l'émotion n'inclut pas tout et n'importe quoi.

La relation entre les valeurs et les émotions s'éclaire lorsque l'on réunit, entre autres, l'admirable et l'admiration, le honteux et la honte, l'attristant et la tristesse, et ainsi de suite. On comprend dès lors qu'il y a des choses auxquelles des valeurs sont attribuables (e.g. quelque chose est admirable) et des états cognitifs qui rendent compte de ces valeurs (avoir de l'admiration). Pour sa part, de Sousa renvoie au concept d'objet formel pour rendre compte du lien intentionnel qui unit les valeurs aux émotions (1987, p. 122). Dans les mots de Fabrice Teroni : « formal objects are *correlates* that correspond to each kind of mental state » (2007, p. 396). Chaque catégorie de l'esprit diffère en fonction de l'objet formel sur lequel elle porte. Teroni exemplifie : « the formal object of belief is the property of 'being true', that of preference the property of 'being better than' and that of conjecture the property of 'being probable' » (p. 396). Pour ce qui est de l'état mental qui nous intéresse, les types d'émotion comme l'admiration, la honte et la tristesse ont toutes en commun un objet formel constitué de propriétés évaluatives, soit l'admirable, le honteux et l'attristant, respectivement.

³⁶ C'est ainsi qu'elles sont comprises dans l'ouvrage de Mary Flanagan et Helen Nissenbaum *Values at Play in Digital Games* (2014).

³⁷ Klaus R. Scherer et Kevin Mulligan soulignent que « valeur » est en général synonyme de « valence » dans la recherche sur l'émotion. Les deux termes sont employés pour désigner des émotions positives et négatives, sauf que le premier est surtout utilisé en philosophie et le second en psychologie (2012, p. 349).

Dans son article « Emotions and Formal Objects », Teroni affirme que les théories axiologiques de l'émotion octroient trois rôles cruciaux à l'objet formel, ceux de déterminer les conditions d'individualisation, d'intelligibilité et de corrigibilité de l'état d'âme en question (2007, p. 398-9). Considérons-les une à une pour compléter notre introduction à la relation entre les valeurs et les émotions, avant de les approfondir et les problématiser davantage dans les sous-sections suivantes. Nous l'avons déjà suggéré, nous pouvons rattacher à chaque émotion une valeur qui l'individualise. C'est ce que propose de Sousa quand il énonce : « each emotion type is a unique species defined by its formal object » (1987, p. 126 ; les italiques ont été retirés). Évidemment, si nous affirmons que la peur dépend de l'apeurant, par exemple, nous faisons preuve d'un raisonnement creux, voire circulaire, qui rend la réflexion stérile. Cela revient à dire que l'émotion relève de ce qui est émouvant et que l'émouvant relève à son tour de l'émotion. On soutiendra plutôt, de manière générale, que la peur a comme objet formel la valeur de la dangerosité, en opposition à celle de la sûreté, et que les autres types d'émotion surviennent à propos d'autres valeurs. Ainsi, il est possible de délimiter des situations dans lesquelles une émotion comme la peur se manifeste et de délibérer sur de potentielles valeurs qui seraient de meilleures candidates que la dangerosité pour la définir. Reste que les tentatives d'individualisation exhaustive par les valeurs s'avèrent une affaire fort complexe, sans compter que le produit final est souvent contestable. Sans prétention à l'exhaustivité, nous avons préparé en annexe un tableau dans lequel nous retrouvons tous les types d'émotions examinés dans cette thèse, en plus de leurs objets formels et des situations de jeu qui leur sont typiques. Pour l'instant, ce tableau peut servir à obtenir un aperçu de l'individualisation d'une gamme variée d'émotions. Notre objectif demeure qu'il soit un outil de référence consultable selon son gré au fil de la lecture.

Pour continuer, l'objet formel de l'émotion est également nécessaire pour rendre intelligible tout épisode émotionnel. Ici, il est opportun de le distinguer de l'objet « particulier » ou « matériel », qui renvoie aux événements, choses ou actions envers lesquels une émotion est dirigée, et ce indépendamment des valeurs exemplifiées par ceux-ci (Teroni 2007, p. 396-7 ; Mulligan 2009 p. 479). À titre illustratif, l'objet formel de ma colère est l'offense, alors que son objet particulier est la personne qui représente cette valeur à travers une action et contre qui je me mets dans cet état. Une émotion peut concerner intelligiblement tout objet matériel tant qu'elle est limitée par son objet formel. Mes épisodes de peur envers des objets particuliers comme un chien, un inconnu, une technologie ou une pandémie doivent avoir en commun un caractère dangereux, propre à la peur, que j'attribue à ceux-ci pour faire un minimum de sens. Si j'affirme avoir peur d'un chien, je ne pourrais rationaliser mon émotion à moins que j'offre

une description de la valeur sur laquelle celle-ci porte. Mes explications demeureraient insuffisantes : j'ai peur d'un chien, mais encore ? Pourquoi ai-je *cette* émotion ? Si mon témoignage fait état de l'aspect docile ou innocent de l'animal, on me ferait savoir que ma réaction est complètement insensée. La peur ne peut non plus survenir envers n'importe quelle propriété évaluative. C'est parce qu'elle respecte la logique de son objet formel qu'on peut dire d'une occurrence émotionnelle qu'elle est intelligible.

Le dernier rôle octroyé à l'objet formel est celui de déterminer la condition de corrigibilité de l'émotion. Au quotidien, il est commun d'assumer la responsabilité de ses propres émotions et de juger des réactions émotionnelles d'autrui. Le domaine de l'émotion est en ce sens empreint de normativité, dont l'autorité revient entre autres à l'objet formel intrinsèque à chaque type d'émotion. Plus précisément, une émotion est « correcte » si elle appréhende la valeur qui la définit telle que celle-ci est exemplifiée par un objet particulier. La corrigibilité de l'émotion est aussi discutée en philosophie en termes de concordance (*fittingness*) ou d'exactitude (*accurateness*) à son objet formel (respectivement D'Arms et Jacobson 2000, p. 66 ; Roberts 2013, p. 91-2). Par exemple, si je suis effrayé par le chien qui aboie par excitation et non pas par agressivité, je ne saisis pas la valeur matérialisée par le comportement du canidé. Ma peur ne concorde pas à la valeur exemplifiée, elle lui est inexacte. Elle doit être réservée pour l'occasion où l'animal s'avère effectivement dangereux, sinon je m'expose à des critiques à propos de ma faculté à reconnaître la dangerosité d'une situation. L'intérêt de la présentation de ces trois rôles de l'objet formel est qu'elle peut nous servir à comparer la théorie axiologique à la théorie de l'appréciation cognitive de l'émotion, qui comporte aussi une dimension évaluative et s'avère de loin la plus populaire en études vidéoludiques.

2.1.2 La dimension évaluative de la théorie de l'appréciation cognitive

Nous avons déjà signifié en introduction de section que l'appréciation cognitive ou l'*appraisal* couvre toute une gamme d'évaluations, dont la nature peut s'avérer autant rapide et inconsciente que lente et délibérée. Suivant Frijda (1986) et Ben-Ze'ev (2001), dont le travail s'inscrit dans les théories de l'*appraisal*, nous pouvons également ajouter que l'appréciation cognitive a pour fonction de surveiller l'environnement de l'individu en vue de détecter tout changement pertinent à ses préoccupations ou autres priorités. Dans leur texte « Emotion in Games », de Melo, Paiva et Gratch rendent compte de cette fonction :

According to appraisal theories [...], people are constantly judging the events in the surrounding environment (e.g., the game world) with respect to one's beliefs, desires, and intentions (e.g., the player's goals in the game). These judgments, or appraisals, are subjective and are constantly

checking whether relevant events are present and, if so, whether these events are beneficial or harmful to the individual's goals, who or what caused them, whether social norms have been broken, and how capable is the individual to cope with the consequences of the events. (2014, p. 576)

Remarquons que la structure mentale impliquée dans l'émotion est ici fort plus complexe que ce dont nous en avons suggéré jusqu'à présent, car elle concerne non seulement des valeurs (e.g. ce qui est bénéfique et nuisible), mais aussi des problèmes relatifs à l'adaptation de l'individu, au respect de normes sociales et à la recherche de causes d'un événement.

Certaines de ces dimensions de l'appréciation cognitive apparaissent notamment chez Perron, qui recèle de plus les évaluations en lien à l'in/attendu, l'in/certain et l'in/attractif (2005 p. 4-5), ainsi que chez Järvinen, qui compte celles de l'in/fortune, du mal-être/bien-être et du blâmable/louable (2009, p. 90-2). Bien qu'elles portent sur ce qui est évaluable, ces dimensions concernent des valeurs trop générales pour individualiser les émotions dans le détail. Perron rapporte que l'inattractif inclut à la fois la détresse, le dégoût, le mépris et la honte (2005, p. 5). Järvinen fait quant à lui l'énumération incomplète, car il la termine avec l'abréviation « etc. », de la dépression, l'insatisfaction et le chagrin, qui dérivent de l'évaluation d'un mal-être (2009, p. 92). En sciences cognitives, les théories de l'*appraisal* ont recours à plusieurs autres paramètres pour singulariser un type d'émotion. Si nous nous arrêtons au modèle OCC (du nom des chercheurs Ortony, Clore et Collins), sur lequel s'appuie Järvinen, nous pouvons remarquer qu'une émotion comme le soulagement demande l'appréciation : (1) de conséquences d'événements (2) négatifs (3) pour soi-même (4) et ses perspectives d'avenir (5) dont la réalisation ne s'est pas concrétisée (figure 4). Une telle multiplication de paramètres apparaît aussi dans le modèle de Roseman, Antoniou et Jose (1996, p. 269), au cœur du texte de Perron. D'après les théories de l'appréciation cognitive, les valeurs ne suffisent pas à distinguer tous les types d'émotion. Il faut inclure au moins l'appréhension d'objets particuliers et le traitement séquentiel d'une myriade d'informations.

Cette hétérogénéité des composantes de l'émotion s'accroît lorsque l'on consulte les quelques efforts préliminaires d'individualisation de l'émotion que présentent les études du jeu vidéo. Bernard Perron expose sept émotions vidéoludiques prototypiques qui, conformément aux travaux de Frijda (1986), se distinguent par leur tendance à l'action, soit une urgente inclination que prend le corps à maintenir ou interrompre sa relation à l'environnement. Parmi les exemples recensés, notons la tendance à se tourner vers l'objet de l'inquiétude, à s'échapper de celui de la peur et à se figer devant celui de la surprise (2005, p. 5).³⁸ Lankoski adapte de

³⁸ Les quatre autres émotions prototypiques sont l'intérêt, l'enjouement, la colère et la frustration.

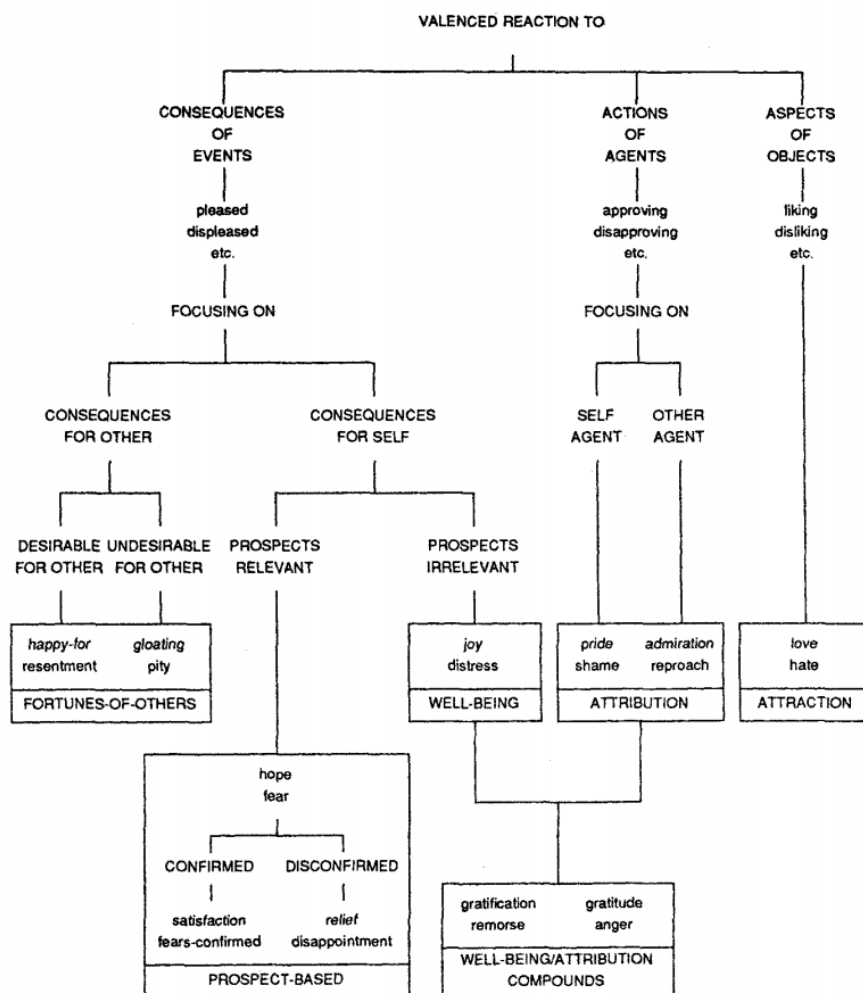


Figure 4. Le modèle OCC des types d'émotion (Ortony, Clore et Collins 1988, p. 19).

son côté plusieurs typologies des sciences cognitives pour particulariser cinq émotions de base, soit le bonheur, la peur, la tristesse, la colère et le dégoût, selon leur évaluation du statut d'un objectif, leur tendance à l'action ainsi que leurs réactions physiologiques (2012, p. 43). Il n'est cependant pas spécifié si les trois éléments jouent un rôle tout aussi essentiel dans l'individualisation des émotions, quoique l'auteur précise que la tristesse est sans tendance à l'action et que les émotions liées à la beauté et la musique ne se structurent pas autour d'objectifs (p. 40). S'en remettre aux changements physiologiques pour particulariser les types d'émotion requiert toutefois d'abandonner la construction d'une théorie dite cognitive de l'émotion, comme nous allons l'expliquer au cours du présent chapitre.

Selon les tenants de la théorie de l'*appraisal*, ce qui constitue l'émotion est donc un contenu fortement disparate : tendances à l'action, réactions physiologiques et appréciations cognitives aux dimensions variées. Mais si l'émotion est constituée de composantes aussi éparses, il y a lieu de se demander ce qui unit le phénomène en question. Qu'ont en commun

les émotions ? L'avantage du concept d'objet formel est d'unifier la catégorie de l'émotion sans ambiguïté : chaque type est caractérisé par la représentation mentale de valeurs lui étant intrinsèques. Une implication intéressante est, pour de Sousa, qu'il y a autant de types d'émotions qu'il y a de valeurs, limitant la pertinence de les dénombrer et incitant à tenir compte de celles qui sont plus subtiles et généralement négligées par les approches psychologiques et biologiques (2011, p. 108). Il ne s'agit pas de nier que les émotions sont accompagnées de réactions physiologiques et de tendances à l'action, mais de rejeter la possibilité que celles-ci les déterminent et les singularisent. La théorie que nous défendons soutient qu'une émotion comme la peur concerne invariablement l'appréhension de la valeur de la dangerosité tout en acceptant qu'elle puisse déboucher sur diverses tendances à l'action (e.g. les inclinations à s'échapper, s'immobiliser et se protéger), réponses physiologiques (accélération du rythme cardiaque, hérissément des poils), neuronales (activation de l'amygdale) et faciales (écarquillement des yeux, de la bouche), qui ne la définissent pas pour autant.³⁹

Nous pouvons tout de même retrouver au sein de la littérature scientifique des typologies dans lesquelles les émotions sont davantage individualisées par les valeurs. Prenons en guise d'illustration le travail de Roberts dans son ouvrage *Emotions: An Essay in Aid of Moral Psychology* (2003). Le philosophe regroupe les émotions en thèmes évaluatifs, tels que la tristesse, le chagrin, le regret, la déception, le désespoir, la résignation, la dépression et la mélancolie romantique, qui concernent tous la représentation mentale de la perte (2003, p. 234-45). Comment arriver à distinguer ces émotions si elles sont définies par le même objet formel ? Rappelons-nous qu'une valeur dense ou générale, comme la perte, peut en contenir davantage qui lui sont plus spécifiques. La théorie axiologique permet alors de préciser l'objet formel d'un type d'émotion en y intégrant des valeurs secondaires : la tristesse est caractérisée par la représentation d'une simple perte, mais le chagrin par une perte *irréparable*, le désespoir par une perte (qui s'annonce) *inévitable*, le regret par une perte (qui était) *évitable*, etc. Ainsi, nous rendons compte des fines nuances qui séparent chaque type d'émotion tout en leur attribuant une certaine richesse évaluative.⁴⁰

³⁹ Lisa Feldman Barrett énumère nombreuses critiques à l'endroit des recherches naturalistes qui « mesurent » les types d'émotion et les définissent selon des réponses comportementales, des expressions faciales, des circuits neuronaux ou des profils biologiques, dont notamment le manque de constance dans leurs résultats afin d'individualiser les émotions avec certitude (2012, p. 414-6).

⁴⁰ Teroni remet toutefois en question la possibilité d'individualiser les émotions à partir de valeurs axiologiques en notant que l'excitation, l'exaltation (*thrill*) et la peur peuvent toutes réagir à la dangerosité, de même pour le mépris et la honte, qui portent nécessairement sur l'infériorité (*worthlessness*) (2007, p 401-2). D'abord, l'excitation et l'exaltation ne requièrent pas absolument la présence d'un danger pour émerger. Elles sont par conséquent des contre-exemples peu convaincants. Ensuite, nous pouvons accepter que la honte et le mépris fassent partie de la même famille évaluative et requièrent des valeurs secondaires pour les particulariser. La première est mieux définie par une infériorité défaillante, qui met l'accent sur le dérèglement de ses propres

Même si les théories de l'*appraisal* des études vidéoludiques n'insistent pas autant que nous sur le rôle des valeurs dans l'individualisation de l'émotion, elles reconnaissent que celles-ci structurent en partie cet état d'âme et qu'elles participent de plus à l'intelligibilité de l'expérience émotionnelle du jeu vidéo. C'est notamment le cas de Perron dans son analyse des monstres de la franchise de *Silent Hill* (Konami, 1999-2012). S'appuyant sur Carroll (1990), l'auteur signale que les monstres suscitent par essence de la peur et du dégoût en étant « menaçants » et « impurs » (2016, p. 53-4). Plus ou moins implicitement, Perron fait la même distinction que nous entre l'objet particulier (ici, le monstre) et l'objet formel (soit, respectivement, la dangerosité et l'impureté) de l'émotion. Cette distinction lui permet d'étudier la manière dont les propriétés évaluatives de la peur et du dégoût sont plus précisément incarnées par les monstres dans le genre de l'horreur, entre autres à travers leurs accomplissements « d'actions meurtrières et mutilantes » pour ce qui est de la dangerosité et leurs transgressions de catégories naturelles, comme « le dedans/le dehors, le vivant/le mort, l'insecte/l'humain, la chair/la machine, et l'animé/l'inanimé », en ce qui a trait à l'impureté (p. 53-4). En montrant que ces valeurs sont effectivement exemplifiées dans la série des *Silent Hill*, l'analyse de Perron fait d'une pierre deux coups : les jeux sont non seulement aptes à susciter de la peur et du dégoût, mais ces émotions émergent d'une façon qui n'est pas du tout arbitraire. En remplissant une fonction ludique, elles sont doublement intelligibles parce que la dangerosité et l'impureté qu'affichent les monstres font comprendre à la joueuse que son personnage doit se tenir à distance d'eux, quitte à connaître la mort.⁴¹

De ce survol, nous pouvons constater que les théories de l'appréciation cognitive, telles qu'adaptées dans les études vidéoludiques, partagent certaines affinités aux théories axiologiques en présentant une dimension évaluative qui précise la particularité et l'intelligibilité d'un type d'émotion. Elles demeurent toutefois silencieuses au sujet de la

aptitudes ou de sa propre personne, et la seconde par une infériorité détestable, qui tient compte de la haine au cœur de cette émotion. De plus, on peut penser que chaque type d'émotion permet des cas d'hybridation. Il semble en effet que la honte incorpore parfois d'autres objets formels. Il y aurait ainsi la honte méprisante (e.g. dans l'aveu « je me haïs ! ») et la honte humiliante (« je voudrais disparaître ! »). Tant que de telles hybridations impliquent une combinaison de valeurs clairement distinctes, elles ne remettent pas en question la capacité d'individualisation que nous attribuons à l'objet formel. De leur côté, les théories de l'*appraisal* différencieraient la honte et le mépris en intégrant des objets particuliers dans l'équation : la première émotion concerne l'infériorité présentée par soi-même et la seconde l'infériorité affichée par les autres. Mais une telle catégorisation évacue les cas de honte vécue pour autrui et de mépris vécu envers soi-même.

⁴¹ Un tel travail participe en outre à raffiner les valeurs qui définissent les émotions. Au premier abord, le dégoût pourrait être associé au répugnant, au repoussant ou autres synonymes de « dégoûtant », au risque de conserver une relation circulaire entre l'état d'âme et son objet formel intrinsèque. Selon la manière dont Perron la conceptualise, l'impureté apparaît toutefois plus éclairante comme valeur, car elle renvoie à un aspect ambivalent du monstre, qui entraîne des questions quant à la nature de celui-ci. Dans une certaine mesure, l'impureté évoque la curiosité ou l'étonnement, ce que n'expriment pas les valeurs du repoussant et du répugnant. Repenser l'objet formel d'un état d'âme permet donc de tracer de nouveaux liens de famille entre les types d'émotion.

corrigeabilité de l'émotion. Une raison probable est que les questions d'ordre normatif ne figurent tout simplement pas au cœur de leurs préoccupations. Étant issues des sciences cognitives, les théories de l'*appraisal* cherchent surtout à offrir une description des mécanismes internes de l'émotion en continuité à l'explication évolutionniste. Une autre raison est qu'elles caractérisent l'émotion en tant que phénomène subjectif, d'après de Melo, Paiva et Gratch, cités plus tôt. Or, nous avons spécifié que l'émotion est cognitive au sens où elle est une représentation mentale du monde, signifiant qu'on s'attend d'un épisode émotionnel qu'il saisisse une réalité externe à soi-même. Dans tous les cas, les théories de l'appréciation cognitive sont mal outillées pour aborder la corrigeabilité de l'émotion. Offrant des points de vue un peu plus variés sur l'émotion que les études du jeu vidéo, les études cinématographiques ont effleuré cette question avec le concept de scénario paradigmatique, provenant des recherches menées par de Sousa.

2.1.3 La constitution et la correction de l'émotion par le scénario paradigmatique

Le fait que les émotions soient corrigibles saute aux yeux lorsque nous pensons à la socialisation et à l'éducation de l'enfant. Sur les tablettes de librairies généralistes, le nombre de livres conçus pour lui enseigner un vocabulaire des émotions est surprenant. À cette fin, les récits présentent fréquemment des émotions personnifiées, aidant l'enfant à faire sens de ce qu'il vit au quotidien et à gérer ses émotions inappropriées — c'est notamment le cas du film d'animation *Inside Out* (Doctor, 2015).⁴² La psychosociologie de Martin L. Hoffman fait d'ailleurs état du lot de techniques à la disposition des parents, allant de la menace de punition et de rejet à l'indication de la détresse d'autrui, pour induire à l'enfant les émotions conformes aux normes sociales établies (1983, p. 121 ; 125). Nous pouvons remarquer que les émotions deviennent tout particulièrement sujettes à des corrections dès que l'enfant commence à jouer à des jeux, à savoir dans un rapport de *ludus*.⁴³ Sous la supervision de l'adulte, l'enfant doit exercer son esprit sportif en ayant les émotions qui correspondent aux valeurs matérialisées durant la séance. Entre autres, suivant la défaite d'une partie de jeu de table, sa rage gémissante ne tarderait pas à être réprimandée par l'adulte. Pour mieux le guider, ce dernier montrerait

⁴² Dans ce film, la corrigeabilité de l'émotion est représentée à différents moments dont lors d'une scène humoristique de dîner de famille, où les émotions anthropomorphisées de trois personnages humains sont à tour de rôle montrées dans leur centre de contrôle respectif, c'est-à-dire à l'intérieur de la tête des personnes à table. Celles-ci délibèrent pour savoir laquelle d'entre elles devrait intervenir durant la conversation inconfortable que se livrent les humains, et ce jusqu'au moment où la colère du père et de l'enfant s'impose aux autres émotions avec autorité. Consternées par la réponse inadéquate du père, les émotions de la mère se mettent à contempler le souvenir d'un prétendant plus jeune, exotique et séduisant.

⁴³ Nous avons différencié le *ludus* de la *paidia* avec les travaux de Caillois au premier chapitre, plus précisément à la neuvième note de bas de page en section 1.1.3.

l'exemple en faisant semblant d'avoir les émotions que l'enfant doit avoir envers ce résultat, soupirant un « oh ! » tout en gardant la bonne humeur. L'adulte participerait ainsi à lui communiquer un scénario paradigmatique en relation au jeu et à toute compétition amicale : la défaite s'accompagne d'une éphémère déception, mais pas d'une émotion de l'ordre de la colère, du chagrin, de la honte et bien d'autres.

Selon de Sousa, la culture occupe un rôle prééminent dans l'établissement des scénarios paradigmatiques qui forment, en deux étapes, le répertoire émotionnel de chaque individu :

We are made familiar with the vocabulary of emotion by association with paradigm scenarios. These are drawn first from our daily life as small children and later reinforced by the stories, art, and culture to which we are exposed. Later still, in literate cultures, they are supplemented and refined by literature. Paradigm scenarios involve two aspects: first, a situation type providing the characteristic *objects* of the specific emotion-type [...], and second, a set of characteristic or "normal" *responses* to the situation, where normality is first a biological matter and then very quickly becomes a cultural one. (1987, p. 182)

En résumé, un scénario paradigmatique sert de base pour juger de la corrigibilité d'une émotion en définissant d'abord l'objet formel d'un type d'émotion et normalisant ensuite les réponses à son exemplification. La narration d'un récit a aussi recours à ces deux aspects pour perpétuer un scénario paradigmatique. Elle spécifie l'objet formel d'une émotion en mettant en relief les propriétés évaluatives d'une situation, ce que nous explorons en détail à la section 2.2.2. Puis, en associant continuellement les mêmes valeurs aux mêmes situations et objets particuliers, elle dote les récits d'une familiarité qui oriente les actuelles et futures expériences émotionnelles de leur public. Avec le temps, les récits sont susceptibles de renforcer, ajuster et transformer des scénarios paradigmatiques. Mais contrairement à ce que présume de Sousa, la littérature ne possède pas l'exclusivité du raffinement du répertoire émotionnel de l'adulte — les jeux vidéo exercent un poids tout aussi important.

Ce sont les études cinématographiques, et non vidéoludiques, qui se sont appuyées sur de Sousa pour montrer entre autres la manière dont le cinéma récupère les scénarios paradigmatiques qui structurent nos vies émotionnelles, comme le fait Carl Plantinga au sujet du cinéma hollywoodien :

The relationship of emotions to stories is a key to the ideological significance of Hollywood, because the movies show us how and what to fear by constructing and foregrounding objects of fear, formulating the nature of the threat, and demonstrating "proper" responses. Should we fear swimming due to the threat of sharks, or sleeping alone in dark bedrooms that might be haunted by ghosts? The movies have an influence in altering and exaggerating our fears, in part based on the scenarios for fear that are consistently repeated. We call scenarios that are consistently repeated until they become conventional "paradigm scenarios." (2009, p. 81-2)

Les dires de Plantinga s'appliquent aussi aux jeux vidéo, qui partagent les mêmes mises en situation que le cinéma, que ce soit la baignade en mer ou le confinement dans une pièce

obscur. Pour continuer avec ces exemples, la dangerosité présentée dans ces scénarios paradigmatiques serait d'abord détaillée en insistant sur la vulnérabilité d'un personnage limité dans ses mouvements et sa vision. En mer, le personnage en danger ne pourrait se déplacer avec autant d'aisance que sur la terre ferme et sa perception serait brouillée par les eaux troubles. Dans une chambre close au milieu de la nuit, il n'aurait pas connaissance immédiate de la présence qui se fond dans l'obscurité de la pièce et, au moment de l'apercevoir, l'espace restreint l'empêcherait de s'enfuir en toute sécurité. En formulant la dangerosité de ces situations et faisant faire l'expérience de la peur, ces récits amènent les joueuses et spectatrices à appréhender elles-mêmes cette valeur dans des contextes similaires, que ce soit à l'écran ou non, et à reconnaître qu'une réponse apeurée est appropriée.

De son côté, Kathrin Fahlenbrach s'intéresse plus spécifiquement au scénario paradigmatique de la honte à travers les genres cinématographiques. Mentionnant que la honte est liée à un sentiment d'abaissement (*diminishment*), elle décrit la manière dont cette émotion est représentée au cinéma :

the protagonist as the subject of shame violates given standards of social behaviour in a specific situation; she is exposed to an audience or a person representing the social values and rules that have been violated; she remonstrates herself for her wrong-doing, experiencing an intensive decrease of self-esteem. This results in the tendency to imaginatively or actually hide and flee the shameful situation and the audience. (2014, p. 61)

Fahlenbrach poursuit en analysant les situations honteuses de personnages dans les genres de la comédie, du *thriller* et du film d'auteur, qui suscitent respectivement de l'amusement, du suspense et de la honte réflexive chez la spectatrice (p. 61-8). Sauf que la chercheuse laisse ainsi entendre qu'il y aurait un chevauchement entre deux scénarios paradigmatiques, concernant d'une part les émotions du protagoniste et d'autre part celles du public, ce qui peut prêter à confusion.

Bien qu'il soit vrai que les personnages contribuent dans une certaine mesure à la normalisation des réponses de la spectatrice en montrant ce envers quoi avoir des émotions, ils ne définissent pas l'objet formel exemplifié dans leur propre situation, ce rôle étant du ressort de la narration. Pour cette raison, ils ne revêtent qu'un des deux aspects nécessaires au scénario paradigmatique. Par exemple, lorsque le protagoniste d'une comédie se retrouve malencontreusement nu en public et, dans la honte, cherche à se dissimuler du regard d'autrui, la narration met en évidence la valeur de l'incongruité que présente la situation pour provoquer chez son public de l'amusement — une personne est déshabillée là où elle ne devrait pas l'être. Contrairement à ce qu'affirme Fahlenbrach, une telle situation correspond à un scénario paradigmatique d'amusement, car c'est cette émotion qui est cultivée par la narration et éveillée

en la spectatrice, et non pas la honte ni toute autre émotion, qui ne concorderait pas à la valeur exemplifiée. Le public est bien sûr conscient de porter ses vêtements et, en conséquence, n'a pas à faire l'expérience de la honte. Tel que spécifié antérieurement (1.2.1), les réactions émotionnelles du public de fiction ne reflètent pas symétriquement celles des personnages à l'écran.⁴⁴

Fahlenbrach pointe néanmoins vers la fonction communicationnelle des genres, qui consiste entre autres à renseigner le public sur les scénarios paradigmatiques auxquels s'attendre, comme l'horreur, la comédie et le drame, fortement connotés émotionnellement.⁴⁵ À travers la répétition de mêmes situations, les valeurs exemplifiées et les réponses encouragées deviennent partie prenante des conventions d'un genre. Ainsi, pour illustrer, la personne familière au genre de l'action sait que les scénarios d'affirmation de puissance, d'acquisition de ressources, d'antagonisation et de vengeance qui lui seront présentés en cours de récit lui feront vivre des émotions relatives à la colère et au *schadenfreude*.⁴⁶ En ce sens, Plantinga soutient que les émotions sont, au cinéma, mises en boîte et vendues (*packaged and sold*) au même titre que tout produit de consommation (2009, p. 68). Pour réussir à offrir une gamme d'expériences émotionnelles « déjà toutes faites » pour son public, l'industrie doit être en mesure de présenter des scénarios paradigmatiques aisément reconnaissables et de standardiser, d'une manière ou d'une autre, les émotions proposées.

⁴⁴ Cette distinction entre la narration qui indique l'objet formel d'une émotion et un personnage qui indique une réponse normale à son endroit peut être clarifiée à l'aide du cas de la joueuse qui se produit dans des *let's play* (littéralement « jouons à »), soit des vidéos disponibles sur des plateformes en ligne dans lesquelles elle fait l'expérience d'un jeu en le commentant en temps réel et, fréquemment, en filmant son visage, révélé à l'aide d'un écran divisé. Une particularité du *let's player* est celle de se mettre en spectacle notamment par l'exagération de ses réactions émotionnelles, ce qui implique entre autres de hurler dans un moment de peur, de bondir de son siège dans la joie, et ainsi de suite. Les interventions supplémentaires du *let's player* ont pour but d'attirer l'attention sur ses propres réponses envers les valeurs qui émergent dans l'acte de jouer. Il ne s'agit pas tant, par exemple, de montrer à quel point le jeu est effrayant, mais de montrer à quel point la personne qui joue est effrayée. Dans ses critiques humoristiques de jeu, le youtubeur *The Angry Video Game Nerd* reflète également le deuxième aspect du scénario paradigmatique (les vidéos du nerd sont disponibles à l'adresse suivante : <<https://cinemassacre.com/>>). Le personnage incarne le stéréotype du joueur en colère qui, à chaque épisode, s'emporte à propos d'un jeu qui l'empêche de bien jouer en raison d'une conception défectueuse — mécaniques de jeu contre-intuitives, mauvaises détections de collision, etc. Même si le comportement du nerd, criant sa rage et détruisant son matériel de jeu, est surtout prompt à amuser, il participe tout de même à normaliser la colère envers les situations de jeu injouable. Cela dit, l'humour du *Angry Video Game Nerd* mise sur une familiarité de son public avec ce scénario paradigmatique de jeu injouable, dont l'expérience de première main lui permet de reconnaître l'origine de la colère du personnage.

⁴⁵ La fonction communicationnelle des genres vidéoludiques est rapportée par Dominic Arsenault dans sa thèse de doctorat, notamment dans le développement d'une pragmatique des effets génériques (2011, p. chap. 9-10), inspirée entre autres des recherches en études cinématographiques de Raphaëlle Moine (2005, p. 79-85).

⁴⁶ Le terme allemand *schadenfreude* réfère à la jubilation d'une personne envers les infortunes d'une rivale. Cette émotion est typique des situations sociales de compétition, tel qu'informe Nicole Lazzaro dans sa typologie des plaisirs tirés du jeu vidéo (2009).

Au-delà des genres, Plantinga énumère parmi les scénarios les plus paradigmatiques des films hollywoodiens l'union d'un couple amoureux, l'intégration à un groupe social et la survie à une menace (2009, p. 83). Renvoyant aux mêmes exemples que Plantinga, Torben Grodal soutient que ces situations jouissent d'une forte représentation au cinéma comme en jeu vidéo pour des raisons évolutionnistes. Pour résumer, elles exploitent les prédispositions émotionnelles que l'être humain contemporain a héritées de ses ancêtres chasseurs-cueilleurs en mettant en scène les enjeux d'adaptation auxquels ces derniers devaient répondre (2009, p. 6-7). Notre « architecture biologique », pour reprendre l'expression de Grodal, aurait conservé en mémoire les mêmes fonctions de survie et les émotions qui en dérivent. De façon semblable, Carroll affirme que les films (incluant les jeux) sont en mesure de proposer des expériences universelles, qui traversent les cultures, en faisant appel à l'équipement biologique inné de son public (2010, p. 2). Avec raison, ces auteurs réfèrent au sens biologique de la normalité des émotions, ce dont tient compte de Sousa.

Par contre, même s'ils renferment des enjeux d'adaptation, ces scénarios paradigmatiques demeurent susceptibles d'être façonnés par la culture et, surtout, par l'idéologie dominante. L'hégémonie de la masculinité militarisée en jeu vidéo, dont fait état Kline, Dyer-Witheford et de Peuter, en est un exemple (2003, chap. 11). Bien que d'une approche purement évolutionniste, bon nombre de jeux promus par l'industrie font jouer la vie de nos ancêtres chasseurs-cueilleurs par des actions telles que combattre, poursuivre, fuir, chercher et trouver, ils restent tout de même fortement codifiés par des thématiques impérialistes et des identités de genre stéréotypées : le soldat en guerre dans les jeux de tir, le chef d'État en conquête dans les jeux de stratégie, l'espion en mission d'assassinat dans les jeux de furtivité, etc. En jeu vidéo, la masculinité militarisée transforme le scénario paradigmatique de survie « biologique » en ajoutant des connotations culturelles souvent sexistes et racistes. Prenons en guise d'illustration le controversé *Custer's Revenge* (Mystique, 1982), dans lequel le personnage jouable, un général américain visiblement déshabillé et en érection, doit éviter les flèches qui lui sont décochées pour atteindre de l'autre côté de l'écran une femme autochtone nue, dont les mains sont liées à un poteau. Ici, l'habituelle joie du bon fonctionnement de ses compétences d'adaptation en lien au triomphe vidéoludique englobe le viol de la représentante d'un groupe de personnes opprimées. La propriété évaluative qui est mise en évidence par le jeu, soit le gain intrinsèque à la joie, est condamnable parce qu'elle est exemplifiée par le mauvais objet particulier, à savoir une agression sexuelle.⁴⁷

⁴⁷ Pour Stephanie Patridge, le jeu en question est problématique puisque la signification des actions qu'il comporte est enracinée dans une sombre réalité que l'on ne peut ignorer : « In the United States, Native American women

En fixant l'objet formel de l'émotion par la socialisation et dictant les réponses émotionnelles qui lui sont conformes, les scénarios paradigmatiques ont une portée hautement normative. Même si ces scénarios servent de base pour juger de la corrigibilité de l'émotion, ils sont aussi susceptibles d'être révisés et raffinés à la lumière de considérations plus larges, comme le stipule de Sousa (1987, p. 187). De nombreux scénarios paradigmatiques ne réussissent plus, à une période ou une autre, à provoquer les émotions qui leur étaient autrefois reliées, notamment les vœux de chasteté et le respect des codes d'honneur, dont la transgression n'est plus culpabilisée par les sociétés libérales contemporaines (p. 186-7). En ce sens, la corrigibilité de l'émotion est double : elle l'est par rapport à la conformité d'une réponse à un scénario paradigmatique, par exemple la concordance entre l'émotion de déception et la situation de défaite au cours d'une compétition amicale, mais également par rapport à la légitimité du scénario paradigmatique en soi, comme c'est le cas pour les situations que met en jeu la masculinité militarisée, dont les émotions prescrites nécessitent leur part de remise en cause. Puisque l'objet formel généré par un scénario paradigmatique est sujet à imposer des réactions émotionnelles faisant erreur, il ne peut dans un tel contexte assumer le rôle de déterminer la corrigibilité de l'émotion. Dès lors, comment pouvons-nous juger de l'exactitude d'une émotion à l'égard d'une situation donnée ? La réponse à cette question est détaillée au quatrième chapitre, mais nous allons ici commencer à la mettre en place.

2.1.4 La thèse objectiviste

La théorie cognitive de l'émotion est toute spécialement adaptée pour traiter de la dernière question de corrigibilité, car elle implique un réalisme des valeurs. Elle soutient que les valeurs saisies par les émotions sont objectives, à savoir qu'elles existent indépendamment de ce qu'une personne pense et ressent (Tappolet et Rossi 2015, p. 8). En étant capables de les représenter mentalement, les émotions peuvent à leur tour prétendre au statut d'objectivité et être susceptibles de vérité — bien que dans le langage courant, on n'affirme pas qu'une émotion est vraie ou fausse, mais plutôt qu'on a raison ou tort de l'éprouver, comme l'indique Roberts (2013, p. 91-2). L'expression « vérité émotionnelle » qu'emploient les philosophes se fonde justement sur l'objectivité des valeurs auxquelles les émotions ont accès (de Sousa 2011 ; Roberts 2013, chap. 5). Ainsi, ma peur est correcte si le chien manifeste *réellement* de la

have the highest rate of rape of any other group of women; it is estimated that nearly 1 in 3 Native American women will be raped in her lifetime. [...] Further, rape has traditionally been used as a tool of war and oppression against women » (2011, p. 310).

dangerosité et ma joie l'est si le monde de jeu reflète *réellement* un gain, et ce peu importe les valeurs et émotions cultivées par les scénarios paradigmatiques.

Les théories cognitives de l'émotion opposent généralement l'objectivité des valeurs à leur projectivité : « do emotions apprehend antecedently existing facts about value, or are facts about value mere projections of emotions? » (de Sousa 2001, p. 116). Kristjánsson reformule la précédente question plus succinctement : « are emotions value-recorders or value-donors? » (2018, p. 33). Ou bien les émotions détectent des valeurs externes et indépendantes de soi, ou bien elles sont de pures projections de valeurs internes et exclusives à soi. Sous la conception projectiviste, les émotions sont exemptées de normativité, ne pouvant faire erreur, puisqu'elles concordent par défaut à un objet formel déterminé par la personne sous l'effet de son état d'âme. Cette dernière est dans une position privilégiée, voire incontestable, car les valeurs que ses émotions assignent au monde ne lui apparaissent qu'à elle. Dès lors, aucune place n'est laissée au débat rationnel, chaque émotion étant sa propre autorité morale (de Sousa 2001, p. 117). Au plus, on peut reconnaître que les émotions nous renseignent sur l'individu qui en fait l'expérience, mais cette concession implique d'abandonner l'idée fondamentale d'une vérité émotionnelle. On associe habituellement le projectivisme aux théories non cognitives de l'émotion auxquelles souscrivent l'émotivisme et le sentimentalisme, selon lesquels le jugement moral ou éthique est fondé catégoriquement sur les états internes de la personne (voir de Sousa 2001, p. 117-8 ; Kristjánsson 2018, p. 37-9).⁴⁸

Une autre raison pour laquelle la théorie cognitive est traditionnellement apte à rendre compte de la corrigibilité de l'émotion est qu'elle accorde à cet état d'âme un caractère plutôt actif que passif, c'est-à-dire que les occurrences émotionnelles surviennent, s'enchaînent et s'estompent selon le contenu des pensées de la personne, sur lequel celle-ci exerce un contrôle. Cette particularité de l'émotion est surtout défendue par les versions radicales de la théorie cognitive, comme nous l'avons mentionné en introduction de chapitre en référant à Solomon. Si les émotions d'une personne représentent mal le monde, c'est parce que cette dernière a formé de mauvaises croyances ou de mauvais jugements à propos de celui-ci. En changeant d'avis sur le monde, elle corrige du même coup ses émotions. Sous cet angle, tout un chacun

⁴⁸ Le projectivisme nie donc qu'il existe une réalité morale indépendante de tout individu. Un personnage important de cette thèse est le philosophe écossais du 18^e siècle David Hume, qui remarquait : « Take any action allow'd to be vicious: Wilful murder, for instance. Examine it in all lights, and see if you can find that matter of fact, or real existence, which you call *vice*. In which-ever way you take it, you find only certain passions, motives, volitions and thoughts. There is no other matter of fact in the case. The *vice* entirely escapes you, as long as you consider the object. You never can find it, till you turn your reflexion into your own breast, and find a sentiment of disapprobation which arises in you, towards this action. Here is a matter of fact; but 'tis the object of feeling, not of reason » (1978, p. 468-9).

assume une grande responsabilité pour ses émotions, qui sont rectifiables par le pur pouvoir de la pensée.

Sauf que d'un point de vue phénoménologique, l'émotion semble au contraire manifester un aspect incontrôlable, qui risque de l'exempter de la sphère normative. La passivité de l'émotion est sans équivoque dans la manière dont on parle ordinairement de celle-ci. Julien Deonna et Fabrice Teroni montrent que les discours sur l'émotion suggèrent en effet qu'on la subit : « ainsi, nous disons être “sous l'emprise de la panique”, “saisis d'angoisse”, “transportés par la joie”, “envahis de honte”, “accablés de chagrin”, etc. » (2008, p. 10). Suivant cette remarque, l'occurrence d'une émotion ne relève pas d'un choix et n'est pas volontaire au même titre qu'une croyance, un jugement ou une pensée. C'est par ailleurs en raison de ce caractère passif que la joueuse a parfois l'impression d'avoir été manipulée émotionnellement par un jeu, de s'être faite menée en bateau, comme lorsque l'on lui introduit un personnage attachant destiné à mourir, créant en elle une tristesse en tout point calculée. Notre modèle de l'émotion fondé sur celui de la perception, adopté à la prochaine section, vise à rendre compte de cette passivité. Dans la partie de thèse à venir, nous verrons également que l'éthique de la vertu postule que nous ne sommes qu'*indirectement responsables* de nos épisodes émotionnels. Dans tous les cas, la question de la passivité reste un défi majeur quant à l'élaboration d'une vérité émotionnelle.

Au contraire des théories cognitives, les théories physiologiques de l'émotion se caractérisent par la projectivité et la passivité qu'elles attribuent à cet état d'âme. Il faut minimalement savoir à propos de celles-ci que leur origine remonte au naturalisme de Charles Darwin et de William James, selon lesquels une émotion est individualisée par une activité physiologique particulière. Par exemple, la peur est provoquée par la combinaison d'un tremblement musculaire, d'une activation accrue des sens, d'une accélération du rythme cardiaque et de la production de sueurs, entre autres (Darwin 2009, p. 305-12). S'il y a un traitement mental de l'information, celui-ci ne s'amorce que dans un second temps pour prendre conscience des symptômes du corps. Ainsi, William James affirmait qu'une personne éprouve de la peur parce qu'elle tremble, de la tristesse parce qu'elle pleure, de la colère parce qu'elle frappe, et ainsi de suite (1884, p. 189-90). Le problème s'en suivant est que la condition de corrigibilité ne s'applique plus à l'émotion. En premier lieu, d'après la théorie physiologique, l'émotion n'est pas apte à renseigner à propos du monde, mais seulement à propos de soi-même, à savoir ses propres signaux corporels. Une personne répond émotionnellement à une situation uniquement parce qu'elle projette ce qu'elle ressent sur le monde. En deuxième lieu, on ne peut demander que des réactions physiologiques aussi rudimentaires que celles décrites ci-haut se

soumettent à des exigences normatives et, plus globalement, à un développement éthique. De toute évidence, elles résistent à tout commandement de la volonté : on ne choisit pas de trembler, de transpirer et de palpiter sous l'effet de la peur, à moins de subir un conditionnement draconien.

Le projectivisme rend la construction d'une éthique de l'expérience émotionnelle du jeu vidéo peu envisageable, mais le réalisme des valeurs n'est pas sans problème non plus. Deux principaux défis attirent notre attention. Étant donné que les émotions sont aussi liées à des préoccupations personnelles, nous sommes d'abord en droit de nous demander si elles peuvent vraiment concerner des vérités objectives. Ensuite, tant que l'émotion relève des valeurs tout en étant son principal mode d'accès, une relation circulaire est maintenue entre les deux domaines en défaveur de la thèse objectiviste, de laquelle l'on peut s'attendre qu'un tiers parti vérifie la concordance entre une occurrence émotionnelle et la réalité d'une situation, comme un jugement rationnel et indépendant des émotions et des valeurs. Nous pourrions retourner à la tension entre le caractère actif et passif de l'émotion lorsque la thèse objectiviste aura été mieux développée et que ses limites auront été cernées.

2.1.5 Une relative vérité émotionnelle

Si l'émotion est capable de se montrer rationnelle, c'est-à-dire d'être en mesure de reconnaître des raisons et d'y répondre conformément, la corrigibilité de son occurrence peut être déterminée d'un point de vue externe.⁴⁹ Kristjánsson postule que : « An emotion fails to be rational if the reasons for experiencing it involve disregard for facts, negligent and hasty judgements, or purposeful self-deceptions » (2018, p. 18). Le philosophe illustre ce point avec l'indignation d'une personne à l'endroit d'une collègue qui, à première vue, ne mériterait pas une promotion. Dans le cas où la personne indignée fait fi de l'impressionnant curriculum de cette dernière parce qu'elle convoite le même poste qu'elle, son émotion peut être qualifiée d'irrationnelle. En ignorant les preuves qui justifient cette nomination, elle montre une négligence qui biaise la représentation mentale à la base de son indignation. Si, toujours selon Kristjánsson, les qualifications de sa collègue et les critères recherchés pour obtenir l'emploi en question ne lui sont pas accessibles — disons que le processus de nomination n'est pas complètement transparent — son indignation serait un peu plus rationnelle.⁵⁰ En ce sens, la

⁴⁹ Nous suivons ici la définition de Berys Gaut : « rationality is a matter of sensitivity to reasons; specifically, it is a matter of being able to recognise reasons and respond appropriately to them » (2009, p. 217).

⁵⁰ Kristjánsson qualifie cette indignation de « raisonnable ». Puisqu'elle est fondée sur une distribution imparfaite de l'information, elle ne peut être pleinement rationnelle.

corrigibilité de l'indignation est jugée avant tout selon les raisons et les faits sur lesquels se base l'émotion, sans avoir à référer aux domaines des valeurs.

De son côté, de Sousa s'intéresse à formuler un principe selon lequel l'exactitude d'une émotion peut être vérifiée sans faire entrer en jeu des standards qui lui sont externes, car pour lui, l'émotion est l'unique voie vers le domaine des valeurs. Si elle ne détenait pas l'exclusivité de ce domaine, on pourrait aussi bien privilégier une autre catégorie cognitive qui assure la découverte de valeurs, comme le jugement purement rationnel, en outre plus fiable, prévisible et éduicable, ce qui mettrait sérieusement en doute la capacité de l'émotion à contribuer à la vie éthique. Comparant l'émotion à la perception, le philosophe renvoie à un holisme axiologique, où nos émotions doivent faire l'objet d'une confrontation afin que l'on puisse s'entendre sur leur exactitude :

Such perceptions should not, of course, be thought of as isolated from reason. To judge of the validity of ordinary sense-perception, we bring to bear background knowledge, reason, logic, and corroborating or conflicting perceptions. We do the same in coming to judge of the validity of any particular emotion. (2011, p. 134-5)

Pour vérifier si nos sens ne sont pas défaillants ou trompés par une illusion, nous devons faire appel à d'autres témoins et obtenir de nouveaux points de vue sur l'objet de notre perception. De façon similaire, pour arriver à peser les pour et les contre de nos émotions, nous devons prendre en considération celles d'autrui, qu'elles soient inférées ou actuelles, ainsi que celles que nous avons déjà eues lors de situations semblables. Le rôle de la raison n'est donc pas de corriger directement l'émotion, mais de coordonner l'holisme axiologique.

Kristjánsson et de Sousa divergent ainsi sur la question de l'exclusivité émotionnelle du domaine des valeurs. Pour le premier, suivant D'Arms et Jacobson (2000), la concordance d'une émotion à son objet formel est vérifiable par le jugement rationnel : « Emotional regulation is [...] primarily about the rational regulation of emotions according to objective judgements of fittingness » (2018, p. 43). Si l'émotion était la seule voie vers les valeurs, il n'y aurait aucun moyen de s'assurer qu'elle cerne une vérité objective. Quand je regarde un film ou joue à un jeu vidéo, il semble en effet que je peux reconnaître qu'une scène est supposée m'émouvoir, sans pour autant réagir à celle-ci. C'est spécialement vrai lorsque, dans un contexte d'études, je fais preuve de distance critique qui, selon Clara Fernández-Vara dans *Introduction to Game Analysis* : « usually refers to how scholars set aside their feelings about their object of study to analyze it critically » (2015, p. 28). Par ailleurs, qui n'a jamais trouvé qu'un jeu vidéo tombe dans le pathos ou le sentimentalisme forcé, se refusant de résonner émotionnellement avec les valeurs proposées par le récit ? Comme quoi il est possible de porter un jugement non émotionnel de valeur. L'avantage de l'émotion sur le jugement rationnel reste

toutefois une plus grande « proximité épistémique » aux valeurs, c'est-à-dire une expérience de première main, qui sert par surcroît de fondation à des croyances et jugements supplémentaires (Roberts 2013, p. 40). En donnant accès à une connaissance plus directe de la situation, l'émotion implique une cognition de meilleure qualité qu'un raisonnement abstrait, dépourvu de phénoménologie.⁵¹

Pour Deonna et Teroni, la possibilité d'un jugement non émotionnel de valeur pose problème. En faisant référence au célèbre personnage de la franchise *Star Trek*, ils soulèvent la question suivante : « Doit-on alors conclure que les valeurs pour Spock, un être dénué d'affects mais capable de jugements axiologiques fiables, jouent dans sa vie un rôle identique à celui qu'elles jouent dans la nôtre ? » (2008, p. 105-6).⁵² À cette question, nous devons répondre par la négative. Mais si, pour une inexplicable raison, une personne devient du jour au lendemain un être privé d'émotions, il semble qu'elle serait tout de même en mesure de reconnaître les situations dans lesquelles elle vit en temps normal des émotions et, par contrecoup, les valeurs qui les caractérisent. Chose certaine, l'émotion est plus apte à détecter des valeurs et saisir leur signification profonde que toute autre catégorie cognitive. Mais de là à dire que les valeurs sont la chasse gardée de l'émotion reste douteux.

D'un autre côté, pouvons-nous exiger de l'émotion qu'elle réponde aux mêmes informations et se plie, comme le suggère Kristjánsson, aux mêmes exigences que le jugement rationnel ? Le compromis d'amoinrir le degré d'objectivité auquel l'émotion aspire, ce que fait de Sousa, évite de dénaturer le phénomène en question : « the order of reality to which emotions give us access is the *relatively objective* world of human values » (2011, p. 131). À travers cet apparent oxymore réunissant « relativité » et « objectivité », de Sousa reconnaît que l'émotion concerne ultimement les affaires de la vie humaine et qu'elle est également délimitée par des facteurs humains, soit biologiques, sociaux et individuels. Selon le philosophe, la relative objectivité des valeurs renvoie à une « réalité locale » plutôt qu'à une « réalité transcendante » (p. 131). Ailleurs, de Sousa a de nouveau recours à la comparaison entre l'émotion et la perception pour signifier que toutes deux assignent des propriétés au monde par le biais d'une rencontre entre un sujet et un objet (1987, p. 146). Ainsi, l'objet de l'émotion varie de manière similaire à l'objet de la perception, qui se manifeste différemment selon la perspective de la personne, comme sa distance et son angle de vue, modifiant le contenu auquel elle a accès. Pensons à une émotion à la première personne comme la culpabilité que j'ai pour

⁵¹ C'est notamment pour cette raison que la personne qui étudie des jeux vidéo doit tenir compte de ses propres émotions dans l'analyse de l'expérience vidéoludique.

⁵² Pour mieux contextualiser ce passage, précifions que Deonna et Teroni utilisent le terme « affect » pour référer à notre capacité de ressentir des peines et des plaisirs.

avoir fait un tort, qui implique une émotion à la troisième personne chez un témoin, indigné par mes actions. Il est de même pour le jeu : tandis que l'équipe des bleus se ravit de la victoire, celle des rouges pleure la défaite. Reste que tous les partis ont raison d'éprouver leur émotion respective, malgré qu'elles appréhendent des valeurs distinctes au sein d'une même situation.

Pour Hichem Naar, la base motivationnelle de l'émotion entraîne une divergence significative au sein de nos réactions émotionnelles, mettant en cause la thèse objectiviste des « cognitivistes ambitieux », voulant que les propriétés représentées par les émotions soient fiables (2016, p. 198). À partir de la prémisse qu'il existe un fossé qui sépare nos motivations, chaque personne ayant ses propres luttes et défis quotidiens, Naar remet en question la possibilité que les émotions convergent vers les mêmes valeurs, indépendamment de nos positions individuelles. Selon l'auteur, nos motivations ou, dans notre terminologie, nos préoccupations teintent les valeurs que les émotions saisissent et trahissent par conséquent une certaine subjectivité. Les valeurs exemplifiées par les personnes que nous aimons ou par les passe-temps pour lesquels nous nous passionnons sont projetées par nous. Même si nous n'adhérons pas à un cognitivisme ambitieux — seules les émotions de la personne vertueuse jouissent d'un très haut degré de fiabilité, comme nous le détaillerons au quatrième chapitre — le problème soulevé ici mérite d'être mis en lumière.

Naar rappelle que les émotions ont un « caractère personnel », propres à nous et significatives pour nous :

Appelons "caractère personnel" la propriété que les émotions semblent avoir d'impliquer le sujet dans toute son individualité, d'une manière en apparence incompatible avec la fonction représentationnelle postulée par le cognitiviste ambitieux. Il semble difficile de caractériser cette propriété à l'aide d'une définition précise, mais il est possible de la relier à des notions telles que la partialité, le caractère égocentrique, l'investissement personnel, ou encore l'idiosyncrasie. (2016, p. 202)

Certaines notions qu'emploie le chercheur se rapprochent de celles que nous avons utilisées au premier chapitre pour décrire la préoccupation. L'émotion naît au sein d'une relation que nous entretenons préalablement au monde, que nous sommes libres de choisir et d'attribuer le sens. Pour reprendre nos exemples antérieurs, les préoccupations d'une activiste pour sa cause, d'un doctorant pour sa thèse et d'un parent pour sa famille dénotent en effet une signification intime, saisie pleinement que par les personnes impliquées. À travers leur dévouement, ces personnes développent une relation émotionnelle à *leur* cause, thèse ou famille en particulier, plutôt que toute autre. Nous pouvons donc nous attendre à ce qu'elles projettent des valeurs sur l'objet de leur préoccupation en raison de cet investissement personnel, qui biaise leur représentation mentale.

Naar expose brièvement deux stratégies que peuvent adopter les cognitivistes ambitieux en réponse à ce problème. D'abord, des dispositions émotionnelles épistémiquement vertueuses peuvent être conceptualisées et séparées de celles qui sont vicieuses (2016, p. 211). À titre illustratif, Naar oppose le désir de ne pas être dans l'erreur à la pensée désidérative, soit le fait de prendre ses désirs pour des réalités (*wishful thinking*). Considérons le cas de l'activiste qui montre une préoccupation épistémiquement vertueuse si elle s'est assurée de l'intégrité de sa cause avant de s'engager à celle-ci. Bien que les valeurs de ses émotions soient ensuite partiellement teintées par son dévouement, elles demeurent fondées sur une base motivationnelle qui concorde aux vérités que défend sa mission. Roberts signale dans la même lignée qu'une vie bien vécue demande que nous harmonisons nos préoccupations à ce qui est réellement important (2010, p. 165). Cet ajustement s'accompagne nécessairement d'une quête de vérité métaphysique, poursuit Roberts, à propos de la nature du monde et de l'être humain. Suivant cette stratégie, il est permis de croire que la préoccupation doit se soumettre à des exigences épistémiques pour mieux guider l'émotion.

La seconde solution de Naar consiste à reconnaître les contraintes auxquelles nos vies émotionnelles font face : « L'absence d'uniformité et de convergence dans nos réactions émotionnelles est une conséquence naturelle de nos ressources limitées, et non l'indication d'un manque de fiabilité » (2016, p. 213). Dans la mesure où nous ne pouvons pas braquer notre attention dans toutes les directions, nous engager dans tous les projets qui en valent la peine, aimer tout le monde de manière égale, nous devons faire le choix de focaliser nos préoccupations sur quelques objets en particulier. Pour Ben Ze'ev, nos limitations en termes de ressources mentales (incluons les ressources temporelles, financières, etc.) sont à la source de la partialité de nos émotions (2001, p. 35-40). Mais au lieu d'admettre que nos émotions sont biaisées par leur base motivationnelle, impliquant une projection de valeurs, suggérons comme Naar que les préoccupations sont plutôt nécessaires au dévoilement de valeurs (2016, p. 213). Si nous ne faisons pas le choix de nous préoccuper des gens qui nous entourent et des passe-temps qui nous sont accessibles, que n'investissons pas de notre temps et de nos efforts à leur endroit, nous ne pouvons pas reconnaître leurs *réelles* valeurs. Non seulement nous pouvons prendre de bons et de mauvais partis, mais le simple fait de nous engager dans une résolution nous sert à prendre connaissance du monde. Nous verrons au quatrième chapitre que les propositions formulées par Naar concordent à celles de l'éthique de la vertu.

En ce qui a trait à l'expérience vidéoludique, nous avons établi que les jeux vidéo présélectionnent pour la joueuse des préoccupations qui épousent mieux certains projets que d'autres, dont celui de progresser en jeu et d'accompagner des personnages en situation de

conflit, laissant difficilement place à des caprices personnels. En prenant les partis que lui suggère son jeu, la joueuse est en position de voir son investissement personnel lui révéler des valeurs. Reste que ses préoccupations sont aussi susceptibles de normativité que ses émotions. Il est question de prendre les *bons* partis, quitte à jouer tout en demeurant en état d'aversion envers les projets que lui offre le jeu — pensons à *Custer's Revenge* — et non pas de rester impartial. Tout compte fait, lorsque nous jugeons les émotions de la joueuse, nous devons prendre en considération sa position par rapport à la situation de jeu envers laquelle elle réagit, à savoir ses préoccupations. Cette concession ne met pas en péril la thèse objectiviste de la théorie cognitive de l'émotion, à moins qu'elle aspire à l'objectivité parfaite des mathématiques, ce qui n'est bien évidemment pas le cas.

Suivant cet examen, pouvons-nous conclure que les valeurs déterminent les conditions d'individualisation, d'intelligibilité et de corrigibilité de l'émotion à elles seules ? Les théories de l'appréciation cognitive des études vidéoludiques n'offrent pas de solution convaincante à propos de la première condition en intégrant de multiples composantes à l'émotion qui ne s'avèrent pas nécessaires à cet effet. Elles se montrent en accord avec la seconde condition, mais demeurent muettes au sujet de la troisième. De notre côté, nous avons indiqué que le rôle des valeurs est plus précaire par rapport à la condition de corrigibilité, surtout lorsque celles-ci dépendent de l'établissement d'un scénario paradigmatique, qui est sujet à attribuer de mauvais objets formels aux objets particuliers composant sa situation. En guise d'alternative, nous avons fait appel à la thèse objectiviste des valeurs tout en prenant soin de la modérer, car l'idée que les émotions accèdent à une réalité transcendante est difficilement admissible dans la mesure où celles-ci relèvent de l'expérience humaine. Nous avons également considéré la possibilité que la concordance d'une émotion à l'exemplification de son objet formel soit rationnellement vérifiable, soit au sens fort de jugement indépendant de valeurs, soit au sens faible de coordination de l'holisme axiologique, tout en laissant la question ouverte.

2.2 Le modèle de la perception

Au dernier chapitre, nous avons cherché à déterminer les ingrédients essentiels à l'occurrence d'émotions, nous arrêtant au problème de la disposition émotionnelle. Quel est l'invariable fondement psychologique de l'émotion ? Nous avons conclu que la préoccupation répond mieux à cette question que toute autre disposition proposée dans les études vidéoludiques. Cela dit, l'émotion en soi, telle qu'elle survient chez une personne, a jusqu'ici été peu discutée. Nous avons surtout explicité son contenu : les valeurs et les rôles qu'elles sont en mesure de tenir. La prochaine étape consiste à fournir une psychologie de l'émotion, soit à

conceptualiser les mécanismes mentaux qui appréhendent les valeurs et les structurent autour de préoccupations. Le modèle que nous proposons devra par surcroît répondre à ce que nous avons établi en introduction de chapitre comme étant une faille majeure de la théorie cognitive en tenant compte de la passivité de l'émotion — on dit bien être sous le coup de celle-ci, avouant qu'on ne la choisit pas et qu'elle produit un effet en nous. En comparant l'émotion à un certain type de perception, nous arriverons à trouver un compromis.

Grâce à cette analogie, nous nous rapprocherons d'une réponse satisfaisante à la question fondamentale « qu'est-ce qu'une émotion ? ». Évidemment, il serait inintéressant pour nous de considérer et débattre toutes les définitions de la littérature scientifique. Ronald de Sousa en recense 29 répandues à travers les disciplines (2011, p. 27).⁵³ Quant à lui, Robert Plutchik prétend en avoir dénombré plus de 90 apparaissant au cours du 20^e siècle (2001, p. 344). Au lieu de nous embourber dans un tel projet, nous allons nous concentrer sur le modèle de la perception conceptuelle, cerner ses avantages, relever les principales objections qui lui sont adressées, puis démontrer en quoi il est particulièrement adapté pour expliquer le phénomène de l'émotion et traiter de l'expérience émotionnelle du jeu vidéo.

2.2.1 La perception conceptuelle

La présente thèse comprend l'émotion en tant que perception conceptuelle basée sur la préoccupation, suivant le paradigme cognitif et, plus particulièrement, la pensée de Robert Roberts (2003, p. 69-83 ; 2013, p. 39-48).⁵⁴ Ce modèle n'a jamais été adapté pour le cas du jeu vidéo, quoiqu'il est employé par Carl Plantinga pour traiter du cinéma (2009, ch. 2). L'émotion est une perception au sens qu'elle est une « impression » du monde, qu'elle est produite selon la manière dont celui-ci se présente à soi. Elle est une façon d'entrer en contact avec lui, d'en faire l'expérience selon son propre point de vue et de reconnaître ainsi les propriétés des choses

⁵³ Les voici : « 1. Emotions are physiological disturbances. 2. Emotions are causes of physiological changes. 3. Emotions are effects of physiological changes. 4. Emotions are somatic mechanisms mediating between judgment and behavior. 5. Emotions are choices. 6. Emotions are strong desires. 7. Emotions are appraisals. 8. Emotions are patterns of action-readiness. 9. Emotions are apprehensions of value. 10. Emotions are feelings. 11. Emotions are conscious episodes. 12. Emotions are construals. 13. Emotions are intentional states. 14. Emotions are thoughts. 15. Emotions are implementations of narratives. 16. Emotions are socially constructed attitudes. 17. Emotions are judgments. 18. Emotions are perceptions of value. 19. Emotions cause upheavals of thought. 20. Emotions are caused by upheavals of thought. 21. Emotions are upheavals of thought. 22. Emotions are biologically adaptive scripts to deal with standard life situations. 23. Emotions are learned scripts designed to deal with standard life situations. 24. Emotions are dispositional patterns of response. 25. Emotions are styles of being. 26. Emotions are mental modes. 27. Emotions are information processing styles. 28. Emotions are affiliative social functions. 29. Emotions are affect programs. »

⁵⁴ Dans les mots de Roberts, l'émotion est un « concern-based construal », mais l'auteur utilise en cours de texte autant le terme « construal » que « conceptual perception ». Nous allons préférer la dernière appellation, plus précise et directement traduisible en français.

qu'il renferme. Phénoménologiquement parlant, la perception de la propriété offensante d'une action est, par exemple dans la colère, similaire à celle de la propriété rougeâtre d'une pomme. Ces deux objets apparaissent à la conscience d'une manière directe, instantanée. L'émotion demeure une perception conceptuelle, non pas sensorielle. Comme le témoignent Julien Deonna et Fabrice Teroni, le modèle de la perception sensorielle est limité dans la mesure où l'émotion peut répondre à des situations qui ne sont pas accessibles aux sens, comme celles supposées ou imaginées, et à des situations abstraites, comme une opinion ou croyance verbalisée par une personne (2015, p. 24). Elle l'est également en raison des antécédents psychologiques que requiert l'émotion — comme la préoccupation, tel que nous l'avons déjà stipulé — alors que la perception sensorielle est autonome (p. 24-5). En effet, le rouge d'une pomme se manifeste indépendamment de tout désir et de toute opération mentale, et ce tant que l'organe de la vue demeure intact. La colère envers une action offensante requiert cependant une aversion préalable pour l'offense exemplifiée.

Les critiques de Deonna et Teroni ne concernent pas le modèle d'émotion que nous défendons ici. Il est plutôt de notre avis que c'est l'organisation des concepts derrière les données concrètement perçues qui déterminent l'occurrence émotionnelle. Si l'on se rapporte aux explications de Roberts, le modèle de la perception conceptuelle évoque celui de la perception gestaltiste : « Construal [...] is a kind of perception, an impression that results from a power of the mind to synthesize the diverse parts of something that 'works' as a whole into an impression of the whole that it works as » (2013, p. 45). L'émotion est le résultat de l'assignation d'un rôle aux différents éléments aperçus dans une situation. Bien que les données sensorielles peuvent délimiter les possibles rôles octroyés, le type d'émotion actualisé varie selon les concepts réunis et, bien sûr, selon les préoccupations intégrées.

Roberts renvoie à une illusion d'optique dans l'objectif de clarifier les rouages de la perception conceptuelle (figure 5). L'image en question présente un visage animalier, pouvant être interprété comme étant soit un canard, soit un lapin. Afin de distinguer l'un de l'autre, il est nécessaire d'attribuer différents concepts aux mêmes parties de l'illustration, en raison de l'information visuelle identique qui constitue les deux animaux. Si la saillie sur la gauche représente un bec et la sphère tient le rôle d'un œil regardant en cette direction, je discernerais un canard. Au contraire, si des oreilles suppléent le bec et l'œil semble regarder vers la droite, je reconnaîtrai un lapin. Tout dépendamment de la manière dont je conçois l'image, un animal cédera place à l'autre. Il va sans dire que si les concepts du canard et du lapin me sont étrangers, et peut-être aussi ceux de l'oiseau et du mammifère, je ne pourrais identifier les formes que je

vois. L'illustration ressemblerait à œuvre abstraite de laquelle je ne peux dégager un sens évident.

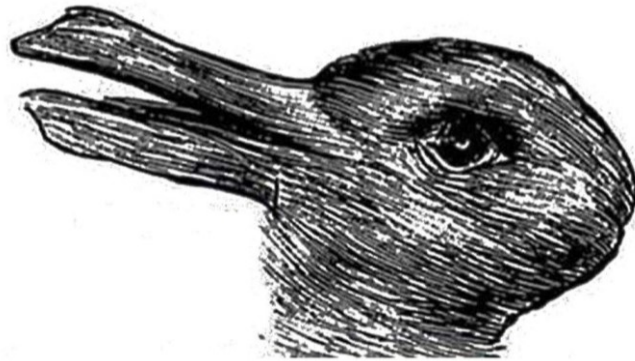


Figure 5. Le canard-lapin (Roberts 2013, p. 40).

Selon l'organisation de concepts réalisée par une personne, différentes émotions peuvent être ressenties au même titre que, dans la figure précédente, deux animaux différents peuvent être décelés. Servons-nous de l'exemple de la peur pour autrui de Roberts pour éclairer le rôle de la perception conceptuelle dans l'émotion (2013, p. 46-7). La peur pour autrui répond à l'appréhension du concept principal de la dangerosité soit, également, une valeur. Elle s'appuie de plus sur les concepts dérivés du bien-être et de la protection, que l'on peut appeler des concepts motivationnels. Pour Roberts, la peur pour autrui s'articule de cette manière : je suis disposé émotionnellement au *bien-être* de la personne sous forme de préoccupation ; je perçois de la *dangerosité* au sein de la situation dans laquelle elle se trouve ; je suis motivé à la *protéger* de la menace. La peur pour autrui est définie par la mobilisation et l'agencement simultanés de cet ensemble de concepts. Elle ne peut se former si l'un des trois éléments précédents est omis de l'opération de synthèse. Sans préoccupation pour le bien-être de la personne, je demeure indifférent à son endroit, d'autant plus que dans l'éventualité où je lui désire du mal, je me réjouis de sa détresse plutôt que d'en être effrayé. Sans perception de la dangerosité, je demeure dans l'ignorance de la réalité de la situation. Je suis sans émotion ou je fais erreur dans celle que j'éprouve. Disons que c'est de l'incongruité qui apparaît à mon esprit, car je trouve ridicule la coiffure de l'individu menaçant, mon amusement témoignerait d'une organisation conceptuelle incorrecte, voire défailante. Enfin, sans la motivation subséquente de protéger la victime, ma peur pour autrui n'est plus conséquente à ma préoccupation initiale. Peut-être que le danger est si redoutable que mon émotion concerne désormais la préservation de mon propre bien-être. Dans ces conditions, nous devrions la qualifier de peur retournée vers soi. Chacun de ces éléments est en ce sens indispensable à l'expérience de la peur pour autrui.

D'après Roberts, les émotions ne sont pas harmonisées naturellement à la réalité de chaque situation rencontrée : « [construal] has a skill-life aspect. The perceiver needs to have mastery of the concepts essential to the relevant emotions, and this mastery is subject to considerable development and sophistication » (p. 54). Comme nous allons l'élaborer en prochaine partie de thèse, la personne qui réussit à mettre en pratique ses habiletés conceptuelles avec aisance, soit en reconnaissant la valeur représentée par une situation et en alignant ses préoccupations aux enjeux sous-jacents à celle-ci, se rapproche de la vertu. Cela dit, une telle articulation de concepts n'est pas comparable à un raisonnement méthodique et délibéré. Elle se fait plutôt de manière spontanée en étant préparée par une multitude d'acquis de la personne, tirés d'une expérience antérieure d'émotions, d'un développement individuel et de connaissances préalables à propos de la situation donnée (p. 60-1) — sans compter l'intériorisation de scénarios paradigmatiques. En d'autres mots, la personne n'a pas à réfléchir activement aux concepts matérialisés par une situation afin d'éprouver une émotion. Sa réaction dépend d'un certain nombre d'antécédents, comme ceux tout juste énumérés, à partir desquels elle fait ses apprentissages et sur lesquels se fonde sa perception conceptuelle.

Exemplifions la capacité mentale d'ordonner des concepts que demandent les émotions dans l'expérience vidéoludique à l'aide d'un cas plus « purement » ludique avant de retourner aux jeux vidéo narratifs. Une perception conceptuelle peut d'abord être formée par la connaissance des règles du jeu et des possibles résultats qui découlent de la jouabilité. *Rocket League* (Psyonix, 2015) est un jeu de soccer dans lequel les habituelles athlètes sont remplacées par des voitures. Celles-ci peuvent rouler sur les murs, se lancer dans les airs, pivoter sur elles-mêmes et voler temporairement afin de frapper le ballon de toute sorte de façons. Parmi les modes de jeu en ligne, *Rocket League* propose des matchs de cinq minutes où s'affrontent deux équipes de trois. Une règle de jeu particulièrement ingénieuse caractérise ces parties : lorsque le temps est écoulé, il est possible de poursuivre le jeu tant et aussi longtemps que le ballon ne touche pas le sol. Ainsi, l'équipe tirant de l'arrière peut tenter de garder l'objet dans les airs ou sur leur voiture dans le but d'égaliser *in extremis* le match et obtenir la victoire en prolongation. Cette règle n'est cependant pas communiquée explicitement par le jeu, faisant en sorte qu'elle se découvre dans l'expérience d'une partie ou encore en consultant les vidéos et conversations produites sur le web par la communauté de *Rocket League*.

La joueuse néophyte qui aperçoit la fin du décompte, mais ne connaît pas ce concept de jeu, perçoit inadéquatement la situation actuelle et pense en conséquence que la victoire lui est hors de portée. En représentant mentalement une valeur négative, i.e. la perte, elle vit une émotion de l'ordre de la tristesse, comme de la déception ou du regret. Quant à elle, la joueuse

invétérée sait que le cours de la partie peut prendre une autre direction et demeure saisie d'une émotion relative à l'espoir, qui implique l'appréhension d'une perspective d'avenir avantageuse. Cette réelle possibilité d'atteindre son objectif lui permet de percevoir ses chances d'égaliser la marque. Même si les deux joueuses ont accès aux mêmes données sensibles, seulement celle capable d'assigner les concepts correspondant à la réalité de la situation de jeu est en mesure de reconnaître que l'issue de la partie n'est pas close et d'anticiper la victoire (figure 6).



Figure 6. Au moment où le compte à rebours est écoulé dans *Rocket League*, l'émotion de la joueuse invétérée diverge de celle de la joueuse néophyte.

L'émotion de la joueuse invétérée est tirée de son apprentissage des règles du jeu, qu'elle a déjà intériorisées, faisant en sorte qu'elle n'a pas besoin d'effectuer un raisonnement quelconque pour éprouver de l'espoir. La probabilité de remporter le match se révèle à elle sans qu'elle ait à fournir un effort tout spécial pour l'apercevoir. Reste que l'émotion négative de la joueuse néophyte est raisonnable. Aucun indicateur n'annonce avec évidence le prolongement de la partie pendant que le ballon survole le terrain. Terminant le décompte des dix dernières secondes, qui apparaissent au milieu de l'écran pour avertir de la fin du match, le chiffre un perdure quelques instants, mais la possibilité de poursuivre la partie n'est pas mieux annoncée. Entre autres, un texte personnalisé pourrait prier de ne pas laisser tomber le ballon au sol ou la foule fictive pourrait pousser une exclamation qui gagne en intensité dans l'anticipation de la chute de celui-ci. Ainsi, le jeu dirigerait mieux la perception conceptuelle de la joueuse

néophyte. Il est possible que ces choix de design soient peu intéressants en raison de la nature transitoire des parties de *Rocket League* qui, par leur brièveté, invitent à être rejouées indéfiniment et à tirer des apprentissages dans la répétition. Sauf que cet exemple hypothétique montre néanmoins qu'un jeu vidéo n'a pas à confier à la joueuse l'entière responsabilité de discerner les valeurs qui composent une situation de jeu. Au contraire, les jeux vidéo ont la capacité d'exercer une influence dans ce domaine, notamment par le biais de ce que nous nommons la préfocalisation évaluative.

2.2.2. La préfocalisation évaluative

Dans son ouvrage fondateur *The Art of Computer Game Design*, Chris Crawford considère que le potentiel artistique du jeu vidéo repose sur la création d'émotions aussi puissantes que profondes (1984, p. xi-xiv).⁵⁵ Ce n'est qu'ainsi que le média vidéoludique obtiendra le même statut et surtout la même notoriété que le théâtre, le cinéma, la littérature et cie. Greg Costikyan met en doute cette aspiration de Crawford, qui omet nombreux problèmes, dont celui de la perte d'emprise autéoriale sur les états d'âme de la joueuse qu'engendre l'interactivité — un défi auquel s'échappent les récits traditionnels :

Precisely because games are interactive, because the player participates in the creation of the experience, the emotions a game engenders are more organic, emerging from the interaction between game and player. Emotions cannot be drawn from game players the way they can from a theatrical audience, they cannot be "stuffed into" the work by the artist. Yet emotion still unquestionably exists and is elicited by the game. (2003, s.p.)

Peu importe la manière dont nous la désignons, la structure multilinéaire, dynamique ou kaléidoscopique du jeu vidéo implique qu'une part de son expérience émotionnelle est impossible à prédéterminer. On ne joue jamais la même partie d'échecs deux fois, pour référer à un exemple par excellence de jeu émergent (voir e.g. Juul 2005, p. 75-6). Si nous suivons le

⁵⁵ Crawford excusait l'inaptitude des artisans du jeu vidéo à créer des expériences émotionnelles matures, dignes du « grand Art », dans un argument somme toute légitime pour l'époque : « Computers are new; the public is unfamiliar with them, and the manufacturers are hesitant to press the public too hard too fast. We in the industry, therefore, opt to build inhibited little games that evoke pathetically trivial emotions. Truly intense emotions or situations of pathos, ecstasy, majesty, rapture, catharsis, or tragedy intimidate us. We hide behind the idea that we are in the entertainment business, not in the art business [...] » (1984, p. xiii). Crawford participait ainsi aux premiers instants du débat houleux sur le statut artistique du jeu vidéo, exacerbé 27 ans plus tard par le célèbre critique de cinéma Roger Ebert dans son texte « Video games can never be art » (2010). Ici, notre position est déjà prise et nous ne nous engagerons pas davantage dans ce débat problématique à plusieurs égards qui : encourage une distinction franche entre le « grand Art » et la culture populaire ou le divertissement ; requiert une définition de l'art, pourtant redéfini sans cesse au fil du temps et à travers les cultures ; est sujet à se réduire en échange de contre-exemples disparates, en raison de la pluralité de types d'art et de jeu vidéo existants ; et incite à s'attarder au statut artistique du média vidéoludique tout entier, au lieu de reconnaître que certains jeux peuvent mieux être considérés en tant qu'œuvre ou performance d'art que d'autres.

fil de pensée de Costikyan, le jeu vidéo ne peut résolument pas orchestrer l'expérience d'émotions avec la même précision que ses voisins artistiques, dénués d'interactivité explicite.

Nous avons déjà effleuré cette question en introduction du premier et second chapitre. Rappelons-nous le concept d'évaluation du potentiel d'adaptation de Torben Grodal (2003), selon lequel le même affrontement peut entraîner des émotions divergentes dépendamment de la confiance de la joueuse en ses habiletés, ce qui concorde en tout point avec les propos de Costikyan. C'est également vrai pour le concept d'émotion vidéoludique de Bernard Perron : « Compared to the expression 'game emotions,' 'gameplay emotions' do emphasize the variability of the experience and not just the emotions aimed at by a game or intended by the designers, emotions a gamer might have in a different way or not all » (2016, p. 204). « Gameplay emotion » qui, par souci de constance, gagnerait peut-être à être traduit par « émotion de jouabilité », tient compte de l'apport personnel de la joueuse dans le jeu (sa compréhension du système, ses actions potentiellement diverses, la qualité de leur exécution, etc.), alors que « game emotion » ou « émotion de jeu », terme venant de Jonathan Frome (2007), suggère que le jeu lui-même est déjà infusé des émotions que la joueuse connaîtra.⁵⁶ D'autres expressions du genre reviennent dans les études vidéoludiques, comme « emotional design » (Isbister 2016, p. 1) et « emotional playground » (Sicart 2014, p. 57), courant pareillement le risque d'ériger la conceptrice de jeu en l'unique architecte de l'expérience vidéoludique d'émotions.

Malgré le problème de la variabilité expérientielle que soulèvent Costikyan et Perron, nous ne pouvons pas non plus nous fier entièrement aux possibles interventions de la joueuse afin de réfléchir aux émotions qui ponctuent son activité. Sans renvoyer aux intentions de l'autrice, sans soutenir que les émotions sont simplement contenues et transmises à même la structure de jeu, nous pouvons cerner des déterminants qui proviennent du jeu tout en admettant qu'ils ne soient pas les seuls. Nous avons déjà montré que la préoccupation, bien que volontaire,

⁵⁶ Frome répond par ailleurs à la critique de Perron dans un autre texte (2019). Il signale que l'émotion de jeu nécessite un cadre interprétatif, au sens où l'entendent Erving Goffman et Michael Apter, c'est-à-dire la conscience de la nature ludique de la situation dont la personne émotionnelle est témoin. Frome soutient que l'avantage d'une telle conceptualisation est l'inclusion d'émotions qui ne dépendent pas absolument d'une interactivité explicite, comme celles vécues par les spectatrices d'un sport électronique. D'après le chercheur, cette dimension interprétative échappe à l'émotion de jouabilité : « Perron defines gameplay emotions as emotions following from players' game actions. However, [...] what makes a situation a game is not the actions players take but the mental framework used to appraise such actions. And the appraisal criteria used to evaluate a game situation are whether the situation helps or hinders one's goals for the game's outcome » (p. 867). Frome a tort de croire que Perron considère les actions de la joueuse comme séparées du cadre interprétatif dans lequel elles s'inscrivent. L'approche cognitive de Perron, que nous avons exposée au premier chapitre, soutient exactement le contraire. Si jouer à un jeu, c'est progresser dans celui-ci, alors les émotions vidéoludiques se basent sur l'appréciation cognitive des résultats qu'une action entraîne *par rapport à l'objectif de progression*. Les accusations qu'émet Frome sont donc infondées.

n'est pas susceptible de concerner tout et n'importe quoi. Dans l'activité vidéoludique, la joueuse est encline à adopter des préoccupations qui se conforment au projet de progresser en jeu ou de découvrir la vie intérieure des personnages qu'elle accompagne au lieu de s'attacher à des détails insignifiants, comme l'option de vêtir son avatar de rouge plutôt que de vert. Nous avons souligné à l'aide de la question de la résistance, abordée à la section 1.3, que les jeux vidéo sont en mesure de guider la joueuse dans ses choix de préoccupation, sans pour autant les lui imposer. Pour ce qui est de la perception conceptuelle de la joueuse, elle est sujette à être manipulée plus directement par le jeu étant donné que l'émotion est un phénomène davantage passif et incontrôlable que la préoccupation. Il faut donc réfléchir à la manière dont les jeux vidéo se présentent à la joueuse afin d'influencer sa perception conceptuelle et, par voie de conséquence, ses émotions.

Les études cinématographiques offrent une piste de solution intéressante à cet égard. Elles soulignent que c'est dans la fonction du film hollywoodien que d'uniformiser l'expérience émotionnelle entre les membres du public, s'assurant ainsi que tout le monde dans la salle de cinéma s'émeut ensemble. On peut entre autres imaginer que *Titanic* (Cameron, 1997) a effectivement été conçu pour attrister son public et que *Alien* (Scott, 1979) l'a été pour l'effrayer. Noël Carroll note que la particularité des expériences émotionnelles au cinéma est justement cette nature préorganisée : « If in everyday life, our emotions criterially focus events for us, movie events have been, to an appreciable extent, criterially *prefocused* for us » (2010, p. 5). Carroll stipule que cette orchestration est faite notamment à travers un travail de sélection, de cadrage et d'échelle de plan (p. 6). Par ces opérations filmiques, la narration concentre l'attention de la spectatrice sur l'information pertinente à l'émergence d'une émotion spécifique.

Usant quant à lui le terme « affective prefocusing » (2009, p. 79), Carl Plantinga abonde dans le même sens : « The mainstream narrative is designed to encourage the spectator to develop specific concerns for characters and to construe events in accord with its constructed parameters » (p. 146).⁵⁷ La notion de préfocalisation critérielle est plus étroite que celle de préfocalisation affective puisqu'elle indique que les films soulignent les caractéristiques d'une situation à l'origine même d'un type d'émotion. Mais pour intégrer la proposition de Carroll à notre modèle théorique et gagner en précision, nous allons préférer les termes « préfocalisation de valeurs » ou « préfocalisation évaluative ». En ce sens, les jeux vidéo narratifs comme les

⁵⁷ Sans compter que, toujours à propos de l'expérience filmique, Grodal emploie le concept de saillance dans un sens similaire à la préfocalisation de Plantinga et Carroll : « [I shall] use the word 'salience' to describe the ability of a given fiction to evoke strong experiences and to attract close attention » (2002, p. 34). De nouveau, l'idée est que l'attention de la spectatrice est manipulée dans le but d'encadrer son expérience émotionnelle.

films hollywoodiens reflètent dans leur récit les valeurs intrinsèques des émotions dans le but de diriger la perception conceptuelle de leur public. De même, on peut dire qu'ils mettent en évidence des valeurs ou encore qu'ils valorisent les propriétés d'une situation à ces mêmes fins. C'est pourquoi ils réussissent à véhiculer des scénarios paradigmatiques, dans lesquels les valeurs sont accentuées et exagérées de manière à être accessibles au plus grand nombre.

Dans l'analyse de *Hellblade* effectuée à la toute fin du chapitre précédent, les émotions de compassion et de peur pour le personnage de Senua ont été brièvement mentionnées. La compassion relève de la conjugaison de deux concepts évaluatifs : je dois discerner *l'infortune* d'autrui et reconnaître également qu'elle est *imméritée* (Kristjtásson 2005, p. 60). La présence de deux valeurs dans la compassion est importante à noter, puisqu'une émotion comme le *schadenfreude* requièrent aussi la perception d'une infortune, à l'exception que celle-ci prend la forme d'un gain, ce qui explique pourquoi du ravissement en est tiré. Si l'on se fie à Christine Tappolet, la compassion se rapproche de la peur pour autrui, la différence étant qu'elle réagit à l'actualisation d'un mal, non pas à l'approche de celui-ci (2016, p. 70). La compassion que j'ai eue envers Senua a été illustrée en renvoyant aux épreuves qui s'acharnent sur elle surtout lors de cinématiques : ses expériences de mort, la persécution de ses voix intérieures, les abus de son père et le souvenir de son amoureux nouvellement décédé exemplifient tous l'infortune imméritée dans laquelle est tombée la guerrière. La mécanique de mort permanente cultive plutôt la peur pour Senua, car l'échec lui fera connaître un sort funeste. On peut alors affirmer que le jeu préfocalise les valeurs intrinsèques à la compassion et la peur pour autrui, que j'ai pu détecter de manière à vivre les émotions en question. Si j'avais été une personne égarée, j'aurais fait fi des malheurs de Senua, trahissant une perception conceptuelle incorrecte et une réaction émotionnelle inappropriée, pour reprendre le qualificatif employé par Tavinor, cité en introduction de chapitre. Cela dit, les émotions que j'ai eues pour les peines de Senua dans *Hellblade* ont été soigneusement coordonnées, comme si on avait prévu de me les susciter.

Il est tentant de faire une analogie entre la préfocalisation de valeurs et l'affordance d'usages, tel qu'entendu dans le domaine du design : « An affordance is a relationship between the properties of an object and the capabilities of the agent that determine just how the object could possibly be used » (Norman 2013, p. 11). L'exemple classique est l'affordance d'une poignée qui, tout dépendant de sa forme, suggère l'interaction requise pour ouvrir une porte : la poignée circulaire indique qu'elle doit être tournée, tandis que la barre horizontale indique qu'elle doit être poussée. La définition précédente partage une certaine proximité à ce que nous avons développé jusqu'ici, sauf que la préfocalisation concerne bien sûr la perception d'une situation plutôt que l'utilisation d'un objet. Néanmoins, dans les deux cas, la manière dont le

monde se présente à soi délimite les possibles interprétations et l’appréhension de la situation suit une logique gestaltienne de synthèse. En mettant en lumière les infortunes imméritées de Senua, l’étendue de toutes les émotions que je suis enclin à connaître à propos du personnage est diminuée drastiquement. J’assigne de plus des rôles aux différents éléments de sa situation de façon aisée, mon esprit n’étant pas occupé à trier les informations pertinentes de celles qui ne le sont pas. Comme l’affordance, la préfocalisation souligne une relation d’interdépendance entre le sujet et l’objet, capables de se compléter mutuellement.⁵⁸

Les événements qui ponctuent le déroulement d’un jeu sont généralement connotés de valeurs : il y a des résultats positifs et d’autres négatifs, des personnages bons et mauvais, des actions réussies et ratées, etc. Chaque jeu se différencie toutefois dans les valeurs qu’il contient et dans la manière dont celles-ci se présentent à la joueuse, ce que la préfocalisation évaluative permet de tenir compte. Bien que ce concept n’explique pas tous les cas d’émotion « émergente », qui peuvent découler de la grande variabilité de la performance de la joueuse ou encore de ses actions inusitées, il prévient néanmoins toute tentative d’octroyer à la fiction un statut secondaire dans l’orchestration de l’expérience émotionnelle des jeux vidéo, comme le fait Olli Leino (voir la section 1.3.2). Nous aurions pu préserver le terme « préfocalisation critérielle », mais les critères d’une émotion peuvent être multiples selon la théorie déployée. L’appellation « préfocalisation conceptuelle » aurait pu également être considérée, incluant ainsi les concepts motivationnels, sauf que le développement d’une préoccupation peut se produire en parallèle à la représentation mentale d’une valeur. Lorsque j’apprends le dénouement de l’histoire de Senua, en fin de jeu, mon émotion se fonde sur une préoccupation qui a été cimentée il y a déjà plusieurs heures. Dès lors, je n’ai plus à être convaincu de m’attacher à Senua. Ma préoccupation s’intègre elle-même à ma perception de valeurs sans que, à cette situation exacte, le jeu ait besoin de me la préfocaliser.

2.2.3 *La perception sensorielle*

L’idée que l’émotion requiert des habiletés conceptuelles marque un désaccord en philosophie, car elle est jugée trop exigeante (e.g. Tappolet 2015, p. 16-8 ; Deonna et Teroni 2015, p. 19-21). Le fait de posséder des concepts et de cerner leur matérialisation dans le monde s’apparenterait à une opération laborieuse d’inférence, ce que des êtres capables

⁵⁸ Au risque de nous répéter, il s’agit de faire une analogie entre la préfocalisation et l’affordance dans le but de raffiner nos explications. Nous ne faisons pas référence aux catégories d’affordance expérientielle et conceptuelle de John Sharp dans son livre *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, qui décrivent de manière très générale les attentes culturelles que l’on peut entretenir envers des objets, les œuvres d’art en particulier (2015, p. 4-8).

d'émotions, comme les très jeunes enfants et les animaux, ne seraient pas en mesure d'accomplir. Pour Christine Tappolet, la perception sensorielle se présente comme étant un modèle plus prometteur afin de comprendre l'émotion, et ce pour nombreuses raisons, dont certaines déjà mentionnées en début de section (2015, p. 19-24). L'une des plus importantes est que la perception sensorielle est informationnellement encapsulée, c'est-à-dire qu'elle jouit d'une certaine indépendance à l'égard des autres états mentaux (p. 21). L'effet d'une illusion d'optique, qui subsiste en dépit de connaître sa fausseté, est un exemple de l'autonomie de la perception sensorielle. Par analogie, les émotions récalcitrantes, comme la peur d'une araignée qui persiste malgré le jugement qu'elle ne représente aucun danger, manifestent la même encapsulation d'information. Dans les deux cas, l'expérience de l'objet contredit les connaissances préalables à son sujet.

Essayons d'explorer davantage les dimensions sensorielle et conceptuelle de l'émotion avant d'aborder le modèle de la perception sensorielle en relation aux expériences filmiques et vidéoludiques. En premier lieu, les critiques ci-dessus sous-estiment peut-être les aptitudes conceptuelles des animaux et des enfants. À titre illustratif, Roberts réfère à la jalousie du chien, qui insiste pour s'asseoir sur le canapé entre son maître et un invité (2013, 89-90). Pour ce faire, le canidé doit discerner un individu avec qui il entretient une relation spéciale d'un rival qui menace de dérober cette relation. Il s'agit d'une perception conceptuelle parce que l'émotion de l'animal repose sur l'attribution de rôles aux personnes qui composent la situation, et ce sans nécessiter l'intervention d'une inférence. Néanmoins, il n'est pas si certain que le chien agit ainsi parce qu'il fait précisément ces associations. Après tout, certaines émotions sont dites « complexes », notamment en psychologie sociale, puisqu'elles reposent intrinsèquement sur un grand nombre de compétences cognitives (e.g. Tracy et Robins 2004). Arrivant plus tard dans le développement de l'enfant que les autres émotions, la culpabilité requiert entre autres une conscience de soi, de ses actions individuelles et de leurs contradictions à des normes ou idéaux, en plus de la capacité de se représenter et de représenter le regard des autres (p. 108). Sans intériorisation de normes et sans réflexivité, la culpabilité que nous déduisons des jeunes enfants et des animaux est mieux qualifiée de peur de la punition. De façon similaire, la jalousie du chien n'est peut-être qu'une demande d'attention ou encore de la méfiance envers l'invité. L'exemple de Roberts pointe néanmoins vers l'inclusivité et l'accessibilité de la perception conceptuelle, alors que celui de la culpabilité de l'enfant compare l'émotion à une compétence intellectuelle apprise, s'opposant nettement au modèle de la perception sensorielle.

En deuxième lieu, nous pouvons envisager la possibilité qu'une pluralité de types et formes de contenu caractérise le modèle de la perception sur lequel se fonde l'émotion, comme

le fait Bill Wringe dans son texte « The Contents of Perception and the Contents of Emotion » (2015). En situant sur un continuum les émotions qui varient selon leur complexité, Roberts semble admettre cette possibilité : d'un côté, il y a les émotions réflexes, plus anciennes sur le plan évolutif, qui s'appuient davantage sur des données sensorielles ; d'un autre côté, nous retrouvons les émotions sophistiquées, qui répondent aux problèmes de la vie adulte et nécessitent par conséquent une plus grande connaissance et maîtrise de concepts (2013, p. 80-1). Mais l'écart de complexité entre certains types d'émotion, comme la peur par perception sensorielle et la culpabilité par perception conceptuelle, implique-t-il une disparité inconciliable au sein de la catégorie de l'émotion ? Après tout, l'une est si peu exigeante qu'elle est de toute évidence partagée par tous les animaux, des amphibiens jusqu'à l'espèce humaine, alors que l'autre demande un important développement mental, social et linguistique pour en venir à exister. Dans tous les cas, nous devons donner préséance aux émotions sophistiquées, qui obtiennent leur complexité conceptuelle des particularités de la vie humaine (du jeu vidéo à l'éthique), quitte à ne pas trancher sur cette question de disparité entre les types de perception au fondement de l'émotion.

En dépit du fait que le sujet de l'émotion soit dominé dans les études vidéoludiques par les théories de l'appréciation cognitive, on trouve tout de même parmi celles-ci un texte dans lequel l'émotion est rapprochée de la perception sensorielle. L'analogie en question apparaît dans « Reality, Representation, and Emotions Across Media » (2006), où Jonathan Frome s'intéresse au fameux paradoxe de la fiction, que nous pouvons résumer ainsi :

1. Les émotions sont des croyances.
2. Mais nous ne croyons pas que la fiction est réalité.
3. Et pourtant, nous avons des émotions envers la fiction.

Considérant ces affirmations, comment est-il possible pour quiconque de connaître des émotions envers des êtres et des événements fictifs ? S'inspirant du travail de Torben Grodal (2002), Frome suggère une solution qu'il nomme « la théorie illusionniste hybride », selon laquelle l'évaluation émotionnelle et l'évaluation du statut de la réalité appartiennent à des systèmes mentaux séparés. Le chercheur illustre son propos à l'aide de l'illusion de Zollner, une illusion d'optique où des lignes parallèles paraissent converger entre elles (figure 7). Même si après l'avoir démystifiée, nous savons que les lignes qui traversent l'image sont en tout point d'une distance égale à l'autre, l'illusion perdure néanmoins devant nous. Frome avance ainsi que l'activité de l'esprit n'est pas unifiée : la perception et la croyance opèrent à différents niveaux.

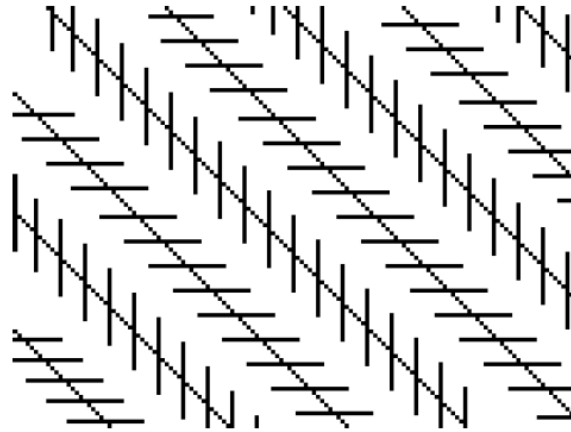


Figure 7. L'illusion de Zollner (Frome 2006, p. 14).

Le même principe s'applique à propos de l'expérience émotionnelle de la fiction. Si la spectatrice a peur d'un monstre fictif sans pour autant quitter la salle de cinéma à la course, pour reprendre l'exemple de Frome, c'est en raison du travail de systèmes mentaux qui fonctionnent en parallèle. La théorie illusionniste hybride soutient que les émotions répondent aux illusions produites par l'image et le son, mais ne se déploient pas à pleine échelle, comme si la spectatrice prenait la fiction pour la réalité que temporairement :

Some of the viewer's mental systems respond to the alien as if it is a real danger, raising her heart rate and increasing her adrenaline. Other mental systems, such as the ones responsible for running and hiding, recognize that the alien is fictional and thus not a real danger that she must avoid (2006, p. 15).

Afin d'orchestrer une expérience émotionnelle au meilleur de leur potentiel, les films et les jeux doivent donc créer des illusions convaincantes, qui leurrent les sens de leur public. Dans l'objectif de susciter ce qu'il appelle des émotions « prototypiques », Frome propose que la fiction doit reproduire l'expérience de la réalité, incluant les lois de la physique, des informations sensorielles de haute définition, de l'interactivité et de la proprioception (p. 16). Mais parce qu'aucun média ne peut simuler toutes ces caractéristiques à la fois ou encore les simuler d'une manière absolument fidèle, les réponses émotionnelles provoquées chez son public demeurent « partielles ».⁵⁹

⁵⁹ Ce que Frome signifie exactement par le terme « partiel » est ambigu. D'abord, le chercheur laisse croire que c'est la *nature* de l'émotion vécue dans un contexte de fiction qui est partielle : celle-ci n'est pas prototypique puisqu'elle répond à une imitation de la réalité, qui n'est jamais parfaite. Nous remettons en question cette conception de l'émotion plus loin en corps de texte. Ensuite, Frome suggère qu'une telle émotion est incomplète parce que la tendance à l'action qu'elle manifeste ne s'actualise pas. Dans l'extrait que nous venons de citer, il est explicitement affirmé que des systèmes mentaux n'ordonnent pas une réaction comportementale suivant la peur d'un extraterrestre fictif. Pourtant, cette explication ne s'applique pas au jeu vidéo, qui permet à la joueuse d'intégrer sa tendance à l'action dans le monde du jeu, soit de fuir ou d'attaquer la créature dans le cas de la peur, ce que Perron démontre avec son concept d'émotion vidéoludique (2005). Enfin, dans un cadre fictionnel, l'émotion est aussi partielle en termes d'intensité, comme Frome l'indique dans cet exemple : « A still image of a threatening tiger probably would generate only a *mild* emotional response. The still image is missing an important

D'après Frome, la théorie illusionniste hybride a l'avantage de différencier l'expérience émotionnelle d'un même film selon ses conditions de projection, comme le cinéma IMAX qui fait mieux que l'ordinateur portable en accaparant le champ de vision (2006, p. 15) — mais aussi en incorporant des effets 3D et spatialisant le son, si nous poursuivons le raisonnement du chercheur. Cette théorie a cependant le malheur de tomber dans un déterminisme technologique, contre lequel nous avons émis une mise en garde en introduction de thèse, et de faire également preuve de ce que Salen et Zimmerman désignent comme étant une « erreur immersive » (*immersive fallacy*).⁶⁰ Elle sous-entend par exemple que les émotions dérivées d'un jeu vidéo qui, grâce à une perspective à la première personne et un mode d'interaction mimétique, réussit à simuler des caractéristiques de notre expérience de la réalité, sont d'une plus grande prototypicité que celles de la littérature, limitée par l'abstraction du texte et la fixité du contenu. Mais, dans un cadre fictionnel, l'émotion ne dépend pas d'une impression que la fiction est réalité ou d'une accumulation de données concrètes qui permettent d'entretenir une quelconque illusion. Elle repose sur la manière dont les concepts pertinents à un type d'émotion sont présentés par la narration, comme nous l'avons déjà établi. Quoique l'écran IMAX et le casque de réalité virtuelle sont probablement en mesure de susciter plus aisément que d'autres technologies des « affects directs » tels que le vertige et le sursaut, ceux-ci restent trop rudimentaires pour être des émotions à proprement dit, leur surgissement ne reposant sur aucune préoccupation ou intentionnalité.

L'explication illusionniste, et le modèle de la perception sensorielle sur lequel elle s'appuie, offre des conclusions peu satisfaisantes par rapport au paradoxe de la fiction, car elle soutient que les films et les jeux trompent leur public. En plus du déterminisme technologique qui en découle, elle conçoit un public de fiction dont les émotions ont un caractère naïf, en succombant aux illusions produites à l'écran, et ce malgré la conscience même de l'illusion. Sous le modèle de la perception conceptuelle, l'émotion est au contraire capable d'un haut degré de discernement. Ce qu'une personne éprouve dépend des concepts dont elle fait usage, comme illustré précédemment avec la figure du canard-lapin. L'illusion de Zollner indique plutôt que l'émotion est comparable à une perception sensorielle autonome,

element of a prototype emotion situation – motion. And merely reading the word 'tiger', in isolation, would probably not create an emotional response at all » (2006, p. 17 ; je souligne). Toujours est-il que l'intensité d'une émotion est mieux conçue comme étant reliée au degré d'une préoccupation sous-jacente, non pas à la fidélité d'une situation à la réalité.

⁶⁰ L'expression est définie ainsi : « The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality » (2004, p. 450). Pour élargir le propos de Salen et Zimmerman, nous pouvons ajouter que ce raisonnement fallacieux concerne aussi l'expérience médiatique d'émotions, et non seulement celle du plaisir.

informationnellement encapsulée, qui ne communique pas avec les croyances, connaissances et expériences antérieures de la personne. Tant que l'illusion persiste, l'émotion a le meilleur sur elle.

De plus, si l'émotion s'apparente vraiment à la perception sensorielle, elle peut difficilement se soumettre aux contraintes de corrigibilité rationnelle, tel que le soutient Michael Brady en faisant référence à une autre illusion d'optique : « it makes no sense to claim that someone experiencing the Müller-Lyer illusion should either stop seeing the lines as unequal, or change her perceptual belief » (2007, p. 276). Les théories illusionnistes sont ainsi forcées d'exclure l'émotion du domaine de la rationalité — possibilité irréconcilable avec notre thèse. Il n'est d'ailleurs pas surprenant qu'elles adoptent souvent un point de vue plutôt biologique sur la question : une réponse émotionnelle précède l'évaluation du statut de la réalité pour des raisons adaptatives, ayant servi nos ancêtres chasseurs-cueilleurs.⁶¹ L'animal qui doit délibérer sur la dangerosité d'une situation avant de réagir avec effroi est vraisemblablement voué à connaître une vie courte et laisser un héritage génétique peu fonctionnel. La peur à l'endroit d'un extraterrestre fictif, pour renvoyer à la description de Frome, faisant accélérer le rythme cardiaque et monter l'adrénaline, témoigne de cette fonction d'adaptation. Mais de telles réponses, apparemment autonomes, communiquent-elles avec l'esprit rationnel ? Il convient d'en douter.

Il vaut mieux reconnaître que la spectatrice et la joueuse ont des émotions tout en ayant pleinement conscience du cadre fictionnel de leur expérience. C'est notamment pourquoi elles

⁶¹ C'est vrai pour les écrits de Grodal à propos de l'expérience filmique, sur lesquels s'appuie Frome pour formuler sa théorie illusionniste hybride. À titre de précision, Grodal décrit toutefois des systèmes mentaux qui évoluent à différentes vitesses, non pas qui fonctionnent en parallèle, comme le conçoit Frome. Dans un premier temps, un système d'évaluations locales reçoit des stimuli auditifs et visuels et les traite automatiquement, menant à des émotions ; et dans un second temps, un système d'évaluations globales s'occupe de discerner cette information pour déterminer leur statut de réalité (Grodal 2002, p. 33-4). Suivant cette explication, l'émotion n'est pas informationnellement encapsulée, elle est simplement naïve. Nous pouvons le constater dans les propos suivants, qui portent sur le « PECMA flow », le modèle de traitement biocérébral de l'information que propose Grodal, dont l'abréviation provient de « Perception », « Emotion », « Cognition » et « Motor Action » et désigne les différentes dimensions que met en relation l'expérience filmique : « During film viewing, the "stupid" robot neurons in the visual cortex are bombarded with often strongly emotion-evoking images, and it is only further along in the PECMA flow that a special brain mechanism will evaluate the reality status of the images in order to control our responses to the images according to their reality status [...] Contrary to the common credo that fiction demands a suspension of disbelief, it actually demands a modification of belief or a suspension of belief so that film viewing does not produce full-scale illusions. Our brains were not constructed for film viewing, for a world in which it is possible to be exposed to very salient and complex moving images; thus even as we watch fictional films it remains true that seeing is believing, because to believe incoming information is, as previously mentioned, the default mode and to disbelieve demands a special effort » (2009, p. 154). Le modèle « PECMA flow » illustre la manière dont les processus mentaux ascendants (*bottom-up*), dont le point de départ est l'acquisition de données sensorielles, dominent les processus mentaux descendants (*top-down*), conduits par des concepts. C'est ce qui amène le chercheur à affirmer que « seeing is believing ». Malgré les nuances qui le sépare du texte de Frome, le travail de Grodal s'inscrit dans la théorie illusionniste du paradoxe de la fiction, faisant en sorte que les critiques que nous émettons en corps de texte s'appliquent également pour celui-ci.

consentent à explorer des émotions inhabituelles ou déplaisantes (Plantinga 2009, p. 67) et que leur expérience émotionnelle ne témoigne pas d'une identification au personnage (Carroll 1990, p. 90). Consacrant quelques pages sur la question, Roberts mentionne que le contenu fictif d'une perception conceptuelle est simplement supplémenté de la proposition « ceci est une fiction » (2003, p. 95). Ainsi, la fiction n'est qu'un élément qui s'ajoute à la perception, sans modifier pour autant la nature des concepts motivationnels et évaluatifs qu'elle véhicule. Les concepts à la source d'un type d'émotion sont les mêmes dans un contexte de fiction que dans un contexte autre. Dans le premier cas, ils se distinguent simplement par le fait qu'ils soient organisés narrativement. Dès que nous acceptons que la fiction n'est pas l'antithèse de la réalité, les affirmations du paradoxe de la fiction perdent de leur aspect paradoxal. Pour revenir de nouveau à *Hellblade*, l'infortune imméritée de Senua est réelle au sens qu'elle n'est pas une projection de mon esprit obnubilé par une illusion quelconque. Je représente mentalement ces valeurs de la même manière que je les représenterais si elles étaient manifestées chez une véritable personne. La seule différence est que le jeu mise d'avance sur ma volonté de m'investir personnellement et sur mes habiletés conceptuelles pour accéder à l'infortune imméritée de Senua. Il n'est donc pas étonnant que j'éprouve de la compassion en dépit du fait que je sais que l'héroïne est un personnage. À l'inverse, ne serait-il pas plus paradoxal de n'avoir aucune émotion pour elle ?

En somme, l'avantage du modèle de la perception conceptuelle est de rendre compte à la fois de la phénoménologie de l'émotion et des habiletés conceptuelles qu'elle requiert. Ce modèle permet de représenter l'émotion comme étant propice à un niveau de sophistication élevée sans omettre qu'elle est avant tout un phénomène dont on fait l'expérience. À l'inverse des préoccupations, qui relèvent surtout de l'initiative de la joueuse, la perception conceptuelle est plus aisément manipulable par le jeu lui-même. Reste que l'émotion n'est pas le fruit d'un déterminisme simple : l'occurrence émotionnelle dépend de la rencontre d'une joueuse dotée de préoccupations et d'habiletés conceptuelles avec un jeu vidéo qui exemplifie et préfocalise des valeurs. La perception sensorielle est en contraste un modèle problématique, car elle met la joueuse dans une position d'extrême passivité, qui risque de la déresponsabiliser de ses émotions. Nulle personne, chose ou entité théorique ne possède un contrôle absolu sur les occurrences émotionnelles de cette dernière. Maintenant que nous avons développé une psychologie satisfaisante de l'émotion, nous pouvons réunir tous les acquis du présent chapitre pour étudier l'expérience émotionnelle d'un jeu vidéo spécifique.

2.3 L'expérience de la désespérante fin du monde dans *Frostpunk*

L'émotion est susceptible de faire entrer l'être humain en relation avec les valeurs externes du monde et d'être l'objet de critiques si elle faillit à cette tâche. Afin de mettre à l'épreuve cette conception de l'émotion et la peaufiner, nous allons ici produire une analyse de l'expérience du désespoir dans *Frostpunk*. Ce jeu se révèle intéressant puisque son expérience suscite un questionnement sur les tensions relevées en introduction de chapitre, soit entre l'objectivité et la subjectivité des valeurs, l'activité et la passivité de l'occurrence émotionnelle, ainsi que la fixité et la variabilité de l'expérience du jeu vidéo. Le choix de s'arrêter au cas du désespoir est de surcroît justifié étant donné qu'il caractérise tout particulièrement *Frostpunk* : en plus d'être un thème explicitement véhiculé par le jeu, son objet formel est préfocalisé à maintes reprises durant une même partie. La prochaine analyse implique d'ailleurs un retour au discours à la première personne, puisqu'elle concerne avant tout des épisodes émotionnels vécus par *moi-même*. Si l'on est prêt à soutenir que ces moments de désespoir sont à propos du jeu, qu'elles renseignent sur celui-ci, on accepte par la même occasion qu'un tel discours ne consiste pas simplement à livrer des impressions personnelles. Il s'agit principalement de tenir compte de la personne qui, en jouant, révèle des valeurs relativement objectives. Avant de passer à l'analyse, nous allons expliciter ce qui caractérise le désespoir en termes d'objet formel et de scénario paradigmatique, notamment dans un contexte vidéoludique.

2.3.1 Sur le désespoir

Les théories cognitives de l'émotion associent le désespoir à l'appréhension d'une perspective d'avenir désavantageuse, voire nulle. D'après les dires de Roberts :

when we speak of despairing over or of something, the future prospects themselves are what is primarily in view. Thus I might despair of ever getting an academic job or despair over my prospects of becoming morally mature. Despair is more than just seeing certain future prospects as nil; those prospects must be currently of momentous importance to the subject. (2003, p. 242)

De façon similaire, Ben-Ze'ev affirme que le désespoir est animé par la perception d'une situation qui s'avère inchangeable (2001, p. 301). Les deux chercheurs opposent cette émotion à l'espoir, dans lequel la personne témoigne d'une confiance envers la probabilité que ses désirs se réalisent, et la rapprochent de la peur, dans laquelle une valeur négative est également anticipée (Ben-Ze'ev 2001, p. 482 ; Roberts 2003, p. 282-3).⁶² En ce sens, le désespoir émerge

⁶² Néanmoins, à la même page, Ben-Ze'ev soutient que le désespoir est plutôt une humeur en raison de son absence de tendance à l'action — ce qui est faux dans la mesure où les réponses comportementales ne définissent pas les émotions et qu'un objet intentionnel accompagne le désespoir, comme l'on peut apercevoir dans la précédente citation de Roberts : « when we speak of despairing *over* or *of* something [...] » (je souligne). De plus, l'auteur effectue une distinction entre « despair » et « desperation » sous prétexte que seul le dernier état mental implique

de l'aversion pour une éventualité qui apparaît se confirmer ou encore, pour ne renvoyer qu'à son objet formel, il s'individualise par une perte attendue et inévitable.

Lorsque Grodal mentionne le désespoir en relation au jeu vidéo, il précise que cette émotion fait partie du processus d'apprentissage de la joueuse, caractérisant la première expérience d'un jeu, où cette dernière s'avère incapable de s'adapter aux défis qui lui barrent la route (2003, p. 150). Le désespoir se manifeste tout particulièrement dans l'expérience d'un type de jeux extrêmement difficiles et impitoyables, de la trempe de *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), qui font vivre l'échec à répétition. Dans sa réappropriation du concept de design de jeu abusif, provenant de Wilson et Sicart (2010), James Newman renvoie à une telle expérience en référant au genre *kaizo*, qui tient son origine des modifications de niveaux de la célèbre série de jeux de plateforme *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985-), dont la difficulté s'adresse à des joueuses expertes, néanmoins sujettes à se laisser abattre par l'envergure des défis à surmonter, tel que le chercheur l'indique : « The player not only feels like they are about to get crushed – they get crushed » (2016, p. 347). Sans contredit, Newman fait allusion à l'imminence d'une perte propre au désespoir.

On peut aussi associer cette dernière émotion au scénario paradigmatique de fin du monde, exploité par les films catastrophes et les univers de fiction post-apocalyptiques, dans lesquels la survie de l'humanité est des plus incertaines (e.g. dans l'anticipation de l'écrasement d'une météorite, dans le chaos d'une société post-nucléaire, etc.). Elle est en outre liée au genre de la tragédie, si l'on se rapporte aux propos du spécialiste de la littérature Oscar Mandel :

A work of art is tragic if it substantiates the following situation: a protagonist who commands our earnest goodwill is impelled in a given world by a purpose, or undertakes some action, of a certain seriousness and magnitude; and by that very purpose or action, subject to the same given world, necessarily and inevitably meets with great spiritual or physical suffering. (1961, p. 88)

Cette description de la tragédie contient des éléments de définition du désespoir mentionnés ci-haut. Dans les deux cas, l'inévitabilité d'une situation mauvaise prévient une réalisation de grande importance aux yeux de la personne concernée. En jeu vidéo, la tragédie d'un personnage est en quelque sorte celle de la joueuse, car le premier est sous la responsabilité de la dernière. C'est ce que remarque Juul : « the fundamental difference between tragedy in games and stories is that in stories we never feel responsible for failure and suffering; in games, we do » (2013, p. 112). En échouant à faire dévier le protagoniste de son sort funeste, la joueuse est susceptible de désespérer.

une préparation à l'action, soit une tentative d'éviter le pire. Force est de constater ici une divergence linguistique avec le français, selon lequel « désespoir » est synonyme de « désespérance » et clairement antonymique à « espoir », que Ben-Ze'ev catégorise pourtant comme émotion.

Suscitée par un jeu vidéo narratif, cette émotion n'occasionne certes pas des conséquences aussi dramatiques que lorsque qu'elle est accable la personne dans son quotidien. Le désespoir vidéoludique ne devient pas un fardeau que cette dernière doit traîner après sa session de jeu. Le fait qu'elle ait conscience du contexte sécuritaire de jeu apaise les peines qu'elle peut ressentir au cours de son activité. Dans sa réflexion essentialiste sur le jeu, Crawford affirme : « A game [...] is an artifice for providing experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations. In short, a game is a safe way to experience reality » (1984, p. 12). Il ne fait pas de doute que la joueuse serait plus hésitante à se lancer dans un pari émotionnel sans une telle garantie, qui veille à préserver son intégrité physique et psychologique. De même, une émotion négative éprouvée dans le cadre d'un jeu narratif peut contribuer à l'appréciation générale du récit et déboucher sur d'autres sortes de gratification. Suivant les résultats de son étude qualitative, Markus Montola soutient que les jeux de rôle extrêmes, qui incluent des thématiques sombres comme le cannibalisme et les violences sexuelles, peuvent participer à l'élaboration d'une expérience à la fois positive et négative : « perhaps unpleasant on a momentary and superficial level, but rewarding through experiences of learning, insight and accomplishment » (2010, p. 8). Il n'est pas irrationnel pour la joueuse de consentir à faire l'expérience d'une émotion comme le désespoir dans la mesure où celle-ci, suivant la remarque de Montola et les postulats de la théorie cognitive, est porteuse de connaissances sur le monde. Ainsi, nous pouvons relativiser ce que Plantinga appelle « le paradoxe de l'émotion négative », fondé sur le constat d'étonnement que le public de fiction accepte de subir des émotions dysphoriques qu'il fuit autrement (2009, p. 172-4).⁶³ Comme nous l'avons établi au précédent chapitre (1.2.2) et le maintiendrons en présentant l'éthique de la vertu, la joueuse n'est pas un être aux motivations purement hédoniques.

2.3.2 *L'annonce de l'inévitable*

Frostpunk est un jeu de gestion en perspective aérienne imaginant un scénario catastrophe se déroulant à la période industrielle.⁶⁴ La cinématique d'ouverture fait état de l'ère glaciaire dans laquelle la Terre est plongée, avec des images de villes ensevelies de neige et paralysées par les tempêtes, qui entraînent des exils massifs à la recherche de régions tempérées

⁶³ Le paradoxe de l'émotion négative concerne traditionnellement le genre de la tragédie et est désigné ailleurs sous la formulation « paradoxe de l'art douloureux » et, en études du jeu vidéo, « paradoxe de l'échec » (respectivement Smuts 2007 ; Juul 2013, ch. 2). Nous n'allons pas renchéris davantage sur ce problème et ses nombreuses solutions, déjà amplement documentés dans la littérature scientifique.

⁶⁴ Dans cette analyse, nous nous limitons aux événements de l'histoire principale, intitulée « A New Home », ignorant les autres scénarios offerts par le jeu, qui sont de toute façon déverrouillés seulement après avoir complété celui initialement jouable.

du monde. La séquence se concentre sur la population britannique, migrant vers le nord, riche en charbon, où sont érigées des génératrices surdimensionnées, à savoir des tours cylindriques atteignant les 15 ou 20 mètres de haut, capables de chauffer des refuges sur un rayon étendu et même de soutenir la pratique d'une agriculture rudimentaire. La cinématique montre l'expédition menée par un groupe d'explorateurs, dont le périple en mer et en terre ferme, au milieu du blizzard, est marqué par la dispersion et la mort. Au bout de son voyage, le groupe découvre l'une de ces génératrices au sein d'un immense cratère, à l'abri du vent glacial. La séquence prend fin sur une image fixe de quelques explorateurs aux habits enneigés, qui m'adressent un regard-caméra. À leur côté, un message écrit relate la surprise des arrivants quant à l'état de la génératrice, gelée et abandonnée, avant de se terminer sur une note pessimiste : « Whatever we do, we should expect the worst now that the world as we know it has crumbled ». Le ton du jeu est ainsi donné : c'est moi, le joueur, qui aura la responsabilité de les préparer contre le pire.

Au cours de la jouabilité, j'agis à titre de dirigeant du groupe nouvellement arrivé à la génératrice.⁶⁵ En bref, je dois m'assurer de sa survie en développant une ville qui le protégera du froid et couvrira ses autres besoins. Pour mieux guider mon jeu, des objectifs à court terme apparaissent textuellement au bas de l'écran et consistent de manière générale à me demander d'ériger des bâtiments essentiels (par exemple, des tentes, cantines, cabines de chasseurs et ateliers) et d'accumuler des ressources pour accomplir différentes tâches (notamment, du bois et de l'acier pour mettre sur pied les bâtiments, du charbon pour alimenter la génératrice ainsi que de la nourriture pour subvenir à la population). La construction et la récolte de ressources requièrent l'assignation préalable de ces tâches à la population, qui vaquent à leur fonction jusqu'au crépuscule, où ils bénéficient d'un temps de repos en attendant la levée du jour — à moins que je leur impose du travail supplémentaire, ce qui peut entraîner des conséquences fâcheuses.

En haut de l'écran, l'interface extradiégétique contient un thermomètre et un calendrier avec des prévisions météorologiques pour les quatre jours à venir. Ces données sont cruciales à mon succès : plus le temps est froid, plus je dois alimenter la génératrice en charbon pour qu'elle compense la perte de chaleur des abris. Sans surprise, les chutes de température sont fréquentes et deviennent drastiques au fil de ma progression. Par conséquent, j'essaie constamment d'optimiser la récolte de charbon et d'orienter la recherche technologique dans le but d'accroître la vitesse d'extraction de cette matière première, de renforcer l'isolement des

⁶⁵ Ce rôle est typique des jeux vidéo de gestion, selon Jérémie Bernard, qui étudie ce genre dans son mémoire de maîtrise et renvoie à la fonction de « gouverneur » qu'occupe la joueuse dans ceux-ci (2017).

bâtiments et d'améliorer les capacités de la génératrice tout en diminuant sa consommation. Un autre élément important du système de jeu se situe dans l'interface du bas, qui contient deux jauges : l'une d'entre elles est reliée à l'espoir des habitants et l'autre à leur mécontentement. Si la première se vide ou la seconde se remplit, je perds mon poste de dirigeant et la partie, qui se complète en dix heures environ, se termine par un échec. Afin de naviguer à travers ces contraintes, je peux décréter des projets de loi, m'engager dans des promesses ou encore réagir à des événements scénarisés aux allures de dilemme moral. Malgré ces possibilités d'actions, améliorer l'humeur de la population requiert la plupart du temps de faire une croix sur l'obtention déjà laborieuse de ressources contribuant au bon fonctionnement de la ville, ce qui m'amène à réévaluer mes priorités et à délibérer longuement avant de prendre une décision, dont les conséquences pourraient se faire sentir jusqu'en fin de partie. Devrais-je construire un refuge pour enfants avec le peu de bois et d'acier que j'ai afin de calmer la population ou bien utiliser ces matériaux pour assurer la survie de cette dernière, bâtissant une mine de charbon et envoyant la jeunesse prêter main-forte aux travailleurs, quitte à créer de la consternation ?

Durant la partie, les vagues de froid annoncées sur le calendrier demandent des adaptations rapides, exacerbant mes préoccupations. Le risque que les habitants de la ville tombent malades, souffrent de gelures graves et meurent augmente proportionnellement à leur exposition aux baisses de température. Non seulement ceux-ci doivent prendre congé dans un poste médical en cas de maladie ou de blessure, freinant la productivité de la ville, mais leur état déclinera dramatiquement s'ils ne peuvent recevoir les soins nécessaires, par exemple, dans l'éventualité où tous les établissements à cet effet sont surchargés. Étant donné que le moral de la population s'affaiblit dans l'insatisfaction de sa qualité de vie, le dysfonctionnement des services de la ville ainsi que la nouvelle d'un décès, et qu'un refroidissement est susceptible de provoquer tous ces problèmes à la fois, la menace que je perde mon poste de dirigeant plane avec chaque baisse de température, ravivant mon aversion de l'échec.

La situation précaire de la population suscite aussi en moi des préoccupations pour son bien-être, qui se renforcent d'ailleurs lorsque je prends connaissance de la fiche descriptive de ses membres. En sélectionnant un citoyen, une fenêtre s'ouvre pour laisser apparaître son visage fatigué, son nom, ses liens familiaux, son état de santé et surtout ses préoccupations actuelles (figure 8). C'est notamment en consultant la fiche descriptive de plusieurs d'entre eux que j'ai découvert qu'ils étaient tourmentés par la présence d'une dépouille dans les rues — problème que j'ai négligé en repoussant la construction d'un cimetière, que je ne jugeais pas prioritaire à ce moment. Dès lors, j'ai pleinement compris que je ne jouais pas avec des pions, mais avec des personnages humains, sensibles et vulnérables, qui veulent par-dessus tout se tirer de leur

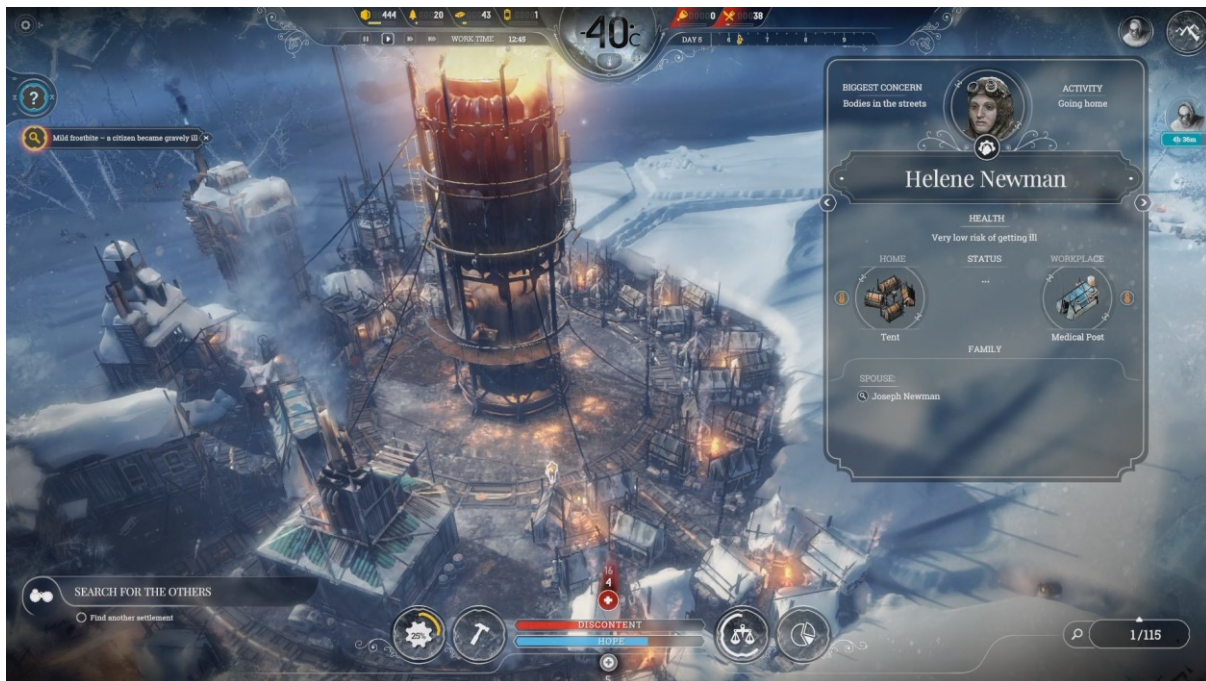


Figure 8. Une fenêtre contenant la description de la vie d'un personnage s'ouvre lorsque l'on clique sur l'un des membres de la population dans *Frostpunk*.

mauvais sort. *Frostpunk* m'a ainsi encouragé à connaître un désir de compléter le jeu tout en améliorant leur situation du mieux que je puisse. Il n'est pas surprenant que chaque refroidissement m'ait suscité des inquiétudes, et même parfois du désespoir, alors que je ne percevais qu'aucune solution conciliant mes préoccupations pour moi-même et autrui s'offrait à moi.

Bien que *Frostpunk* ne présente pas un design de jeu abusif, à la manière du genre *kaizo* auquel Newman renvoie, il propose toutefois un scénario dystopique, au caractère tragique, valorisant l'objet formel du désespoir de sorte que j'y ai vécu cette émotion. Deux événements clefs m'ont particulièrement affecté. Au septième jour suivant l'établissement des explorateurs autour de la génératrice, des éclaireurs rapportent des nouvelles de la ville de Winterhome, décimée par la famine. L'annonce bouleverse la population, vidant la jauge d'espoir presque dans sa totalité. En réponse à cette tragédie se lève le groupe des Londoniens qui, dans un sentiment de fatalité, se préparent à retourner en Angleterre. Pour les dissuader de leur périlleuse entreprise et les stopper de recruter d'autres membres dans leur camp, je dois réussir à ramener la jauge d'espoir à un certain seuil, qui ne m'est cependant pas précisé. Or, en vandalisant la ville, pillant les ressources et battant les gardes, les Londoniens m'empêchent de redonner courage à la population, sans compter que mes efforts se concentrent principalement à lutter contre le froid qui s'intensifie et à prendre des décisions en ce sens. Si, à l'inauguration du groupe, il n'y avait que neuf individus menaçant de retourner dans leur patrie, au bout d'une

semaine, ils se sont multipliés pour atteindre le nombre de 32 (sur un total de 176 habitants). L'imminent départ d'une tranche considérable de la population me fait désespérer, car il nuira drastiquement à la productivité de la ville et, ultimement, à la survie de ses habitants et à ma progression en jeu.

Au bout de 4 heures et demie de jeu, après le premier ralliement des Londoniens, je réussis enfin à reconquérir la majorité d'entre eux. Alors que les derniers contestataires quittent la ville, quelques possibilités d'actions me sont offertes : (1) je peux les convaincre de rester, (2) procéder à leur arrestation, (3) les laisser partir les mains vides ou (4) avec des rations de nourriture. La première option est désactivée en raison du trop faible taux d'espoir de la population. Je sélectionne le quatrième choix, puisque c'est l'action que ferait un joueur vertueux, selon mon impression du moment, et ce même si les réserves de nourriture sont déjà minces. Peu importe ma décision, elle comporte un aspect tragique, car les Londoniens seront soit opprimés par les autorités, soit défaits par le froid pendant leur voyage du retour, d'après la narration écrite, qui souligne qu'un tel périple est un véritable suicide. Dans tous les cas, je ne peux plus rien faire en faveur des Londoniens. Personne ne sort gagnant de cette situation.

J'ai également ressenti un désespoir en raison d'un autre événement, vers la fin du jeu, lorsque des scientifiques annoncent la venue d'un grand froid comme jamais l'humanité n'en a fait l'expérience : « Hunting will be impossible. The plants in the Hothouses will freeze. Everyone left outside the city will perish, and so will we if we can't heat our homes properly. We have to prepare! ». Pendant plus d'une semaine, la température dégringole sans cesse, et ce en dépit du fait qu'elle touche déjà 60 degrés Celsius en dessous de la normale. Chaque nouveau jour apparaissant au calendrier des prévisions météorologiques, lui-même prenant glace, est accompagné du dévoilement d'un autre refroidissement de 10 degrés Celsius. Le jeu ne m'informe pas à quel moment ou à quel niveau la température se stabilisera. Il me laisse imaginer le pire. L'un des objectifs communiqués à l'écran consiste de plus à stocker 3300 rations de nourriture, mais je n'ai jamais réussi à dépasser la barre des 200 jusque-là. Je n'entrevois aucune solution pour préparer avec succès la ville au grand froid. De toute évidence, il y aura des morts, que ce soit de froid ou de faim. C'est une triste éventualité qui m'apparaît désormais inévitable.

Ayant maintenant relaté mon expérience du désespoir dans *Frostpunk*, il est nécessaire de faire un retour sur les trois tensions susmentionnées. Peut-on affirmer que mes épisodes de désespoir sont appropriés, au sens où Tavinor l'entend, en témoignant d'une bonne compréhension du jeu, ou qu'ils sont corrects, en décelant des valeurs qui me sont réellement présentées ? À quel point ai-je été passivement manipulé par le jeu pour arriver à connaître cette

émotion à plusieurs reprises ? Au contraire, ai-je simplement projeté mon désespoir sur le monde de jeu, signifiant que cette émotion n'a été le fruit que de mon imagination idiosyncrasique ou encore d'une réponse physiologique autonome ?

D'abord, tout porte à croire que l'inévitabilité d'une perte attendue est un ensemble de valeurs préfocalisées par le jeu lui-même, indépendamment de l'intériorité de la personne qui joue. En se concentrant sur la venue d'une catastrophe naturelle inarrêtable, que l'humanité n'a jamais vécue, *Frostpunk* construit un scénario de fin du monde aux allures tout à fait tragiques. Ce scénario est promu en cours de jeu par le discours alarmiste de personnages, comme celui des Londoniens, ainsi que par le froid toujours grandissant, que les habitants de la ville ne peuvent braver indéfiniment. Mais les valeurs intrinsèques au désespoir possèdent une relative objectivité, car leur pleine connaissance dépend des préoccupations que j'ai envers ma propre progression et celle des personnages du jeu. Ces préoccupations ne relèvent toutefois pas de caprices personnels : d'un côté, afin de garder mon poste de dirigeant pour lequel je suis préoccupé, je dois prendre soin des citoyens ; de l'autre côté, afin de maintenir la bonne santé de la population à laquelle je suis attaché, je dois compter sur une rentrée continuelle et considérable de ressources. En ce sens, mes préoccupations pour moi-même et autrui se complètent à merveille, en plus de faire parfaitement sens au projet de jouer au jeu.

Même si l'objet formel du désespoir est exemplifié par *Frostpunk* de manière à faciliter l'organisation de ma perception conceptuelle, mon expérience de cette émotion ne dépend pas d'un état complet de passivité, comme si mes sens étaient leurrés par une illusion d'optique, car elle relève d'une multitude d'acquis préalables. D'abord, elle mise sur des connaissances génériques, en lien à la tragédie et au scénario paradigmatique de fin du monde, mais aussi en lien aux jeux de gestion et de stratégie. La personne familière avec ces genres vidéoludiques sait qu'un bon début de partie est important pour créer un effet boule de neige en faveur de sa progression et que l'optimisation de ressources fait partie intégrante de son succès. Notamment, dans chacune de mes tentatives d'optimisation conduisant à une dégradation du moral de la population et de mes erreurs initiales d'inattention, comme l'oubli prolongé de lancer une recherche technologique, j'ai perçu que mes chances d'échouer s'accroissaient. De plus, par mon expérience antérieure du jeu *This War of Mine*, également conçu par 11 bit studios (2014), j'ai prévu que le simple fait de réussir à traverser le grand froid en préservant mon poste de dirigeant ne sera pas récompensé par le jeu. Je devrai connaître un succès éthiquement intègre, la jouabilité se corsant ainsi. Par exemple, je ne suis pas prêt à décréter certains projets de loi, comme l'inauguration d'un centre de propagande pour mieux contrôler l'espoir de la population, même si sa construction me servirait à persuader les Londoniens de dissoudre leur

groupe. Un jeu comme *This War of Mine* me culpabiliserait de prendre une telle décision. Enfin, parce que j'ai fait le choix de me soucier de réussir cette partie de *Frostpunk* de la meilleure des façons, en accord avec les préoccupations pour autrui qu'encourage le jeu et mon horizon d'attente préexistant, j'ai endossé des exigences qui pardonnent difficilement l'erreur et entraînent plus aisément la perception de l'inévitabilité de la perte.⁶⁶ C'est entre autres pour ces raisons que je me suis senti pris dans un étau, incapable de concevoir un dénouement heureux pour la population de la ville, malgré mon désir du contraire.

Reste que ma perception conceptuelle a été manipulée par le jeu, et ce de manière à ce que je fasse l'expérience du désespoir. De toute évidence, je n'ai pas fait le choix de vivre cette émotion, seulement celui de me lancer dans un pari émotionnel. L'inévitabilité de la perte s'est manifestée à ma conscience en apercevant malgré moi les refroidissements annoncés à l'interface et les sombres déclarations des personnages. C'est le jeu qui m'a affecté, qui a produit en moi un effet expérientiel. D'un point de vue phénoménologique, mon désespoir est passif puisque ma perception conceptuelle s'agence elle-même. Mon émotion demeure une réaction, même si elle est préparée par des habiletés conceptuelles tirées de connaissances et d'expériences antérieures. Autrement dit, le fait que j'aie vécu passivement des émotions ne signifie pas que je suis un joueur passif ou que mon désespoir ne requiert aucune compétence conceptuelle.

La théorie de l'émotion de Leino, présentée au premier chapitre (1.3.1), postulerait que mon désespoir découle d'objectifs personnels trop ambitieux, et non pas d'une structure invariable, que l'on peut généraliser à d'autres personnes qui jouent. Il est facile d'imaginer des modèles de joueuse dont l'expérience émotionnelle ne concorderait pas à la mienne. Par exemple, la joueuse experte n'appréhenderait pas l'inévitabilité de la perte malgré la préfocalisation de ces valeurs, puisqu'elle aurait une confiance absolue en sa capacité de changer le déroulement du jeu. Quant à elle, la joueuse vicieuse n'hésiterait pas à persuader par la force les Londoniens de réintégrer les rangs afin de miser sur un maximum de travailleurs. En jouant sans se préoccuper d'autrui, elle prendrait tous les moyens à sa disposition pour parvenir à compléter le jeu et n'aurait qu'un rapport utilitaire envers la population et les jauges de mécontentement et d'espoir. Elle ne pourrait accéder à la valeur de la perte et avoir du

⁶⁶ Le concept d'horizon d'attente est utilisé par Hans Robert Jauss, qui soutient qu'un texte littéraire n'est jamais reçu en isolation, car il « prédispose un certain mode de réception » et « évoque des choses déjà lues » (2015, p. 55). Ainsi, il implique un « système de références » contenant une expérience antérieure de la réalité quotidienne, des formes et des thématiques intertextuelles ainsi que des genres (p. 54). L'horizon d'attente de la lectrice peut être trompé devant une œuvre nouvelle, créant ce que l'auteur appelle un « écart esthétique », ou tout simplement confirmé devant une œuvre familière (p. 58). Comme la lectrice, la joueuse possède un bagage d'expériences qui déterminent à différents degrés sa réception ainsi que son expérience d'émotions.

désespoir pour les malheurs des habitants de la ville. Cependant, cette variabilité émotionnelle n'enlève rien au fait que le jeu exemplifie des situations au caractère désespérant. Cette nuance est importante à saisir : le désespoir n'est pas contenu à même la structure et la narration de *Frostpunk*, mais son objet formel l'est. On ne peut nier la pluralité des expériences émotionnelles qui résultent de l'acte de jouer à un jeu, surtout si celui-ci comporte de l'émergence et permet une grande liberté d'action, comme c'est le cas ici de l'œuvre de 11 bit studios, et on ne peut nier que les jeux vidéo préfocalisent des valeurs intrinsèques aux émotions.

L'occurrence de mon désespoir prétend au statut d'objectivité dans la mesure où l'on peut débattre de sa vérité émotionnelle, à savoir de sa concordance ou exactitude avec des valeurs bel et bien représentées par le jeu. Si l'inévitabilité d'une perte n'était aucunement exemplifiée par *Frostpunk*, on pourrait affirmer que mon émotion est incorrecte ou encore qu'elle ne témoigne que de ma subjectivité, mais ce n'est pas le cas. Mon désespoir pourrait également être critiqué compte tenu que j'ai réussi à compléter l'histoire principale en limitant grandement les dégâts. Dès lors, n'ai-je été que faussement alarmé par l'annonce de la fin du monde ? Il est intéressant de noter que je n'avais pas besoin d'autant de rations de nourriture qu'en demandait le jeu pour survivre la fin de partie et que les habitants de la ville ont survécu un froid exceptionnel de 150 degrés Celcius sous la normale. Ces exemples ne représentent qu'une partie des renseignements pertinents à la jouabilité que le jeu ne m'a pas transmis au préalable, et ce, sans nul doute, pour mieux susciter du désespoir. Ne pouvant accéder à ces informations cachées, je n'ai pu éprouver une émotion pleinement rationnelle, au sens où Kristjánsson l'entend (rappelons-nous l'exemple de l'employée indignée en 2.1.5). Cela n'enlève rien au fait que mon désespoir s'est tout de même manifesté en réponse à l'exemplification de son objet formel.

De son côté, une théorie physiologique de l'émotion traiterait difficilement de l'expérience du désespoir dans *Frostpunk*. Une première raison concerne la modalité perceptive et actionnelle du jeu, qui efface pratiquement tout rapport au corps : d'abord en proposant un point de vue désincarné, accroché dans les cieux ; ensuite en invitant à naviguer sans cesse les menus extradiégétiques et à contrôler la vitesse de jeu, qui peut être mise sur pause pour repenser ses stratégies. Une seconde raison est qu'elle ferait fi de l'objet intentionnel du désespoir, peut-être en insistant sur le mimétisme affectif (concept présenté en introduction de thèse) qu'entraîne l'observation ponctuelle de visages fatigués. Mais ce serait un abus

d'interprétation, puisqu'une telle réaction n'est pas suffisamment complexe pour être en soi une émotion, qui dépend de concepts évaluatifs riches en information.⁶⁷

En outre, une théorie physiologique de l'émotion définirait peut-être le désespoir par un abandon de l'adaptation à son environnement, suggérant que son expérience en jeu vidéo implique de cesser de jouer. Pourtant, j'ai poursuivi mon jeu en dépit de l'occurrence de cet état d'âme. Pareillement aux autres émotions, le désespoir est avant tout une représentation mentale du monde. Il peut mener à diverses tendances à l'action, de la paralysie au geste désespéré, comme la personne qui avoue son amour à une autre malgré que cet amour soit impossible, ou encore le gardien de but qui plonge devant une cage béante pour arrêter un tir hors de portée. Paradoxalement, il y a toujours une once d'espoir dans le désespoir, comme Frijda l'illustre : « Those who wring their hands in despair still entertain hopes; they have not really abandoned desiring » (2007, p. 12). Persévérer dans le désespoir n'est qu'une réponse conséquente à sa préoccupation initiale : pour réagir à l'inévitabilité d'une situation catastrophique, il faut avoir de l'aversion envers celle-ci, ce qui motive à changer le monde en conformité à ses désirs, peu importe si cette ambition est réalisable ou non. C'est assurément une leçon qu'offre *Frostopunk* à propos de la résilience de l'humanité, qui n'abandonne jamais, même dans le désespoir.

2.4. Conclusion de chapitre

Nous savons désormais à quel point l'occurrence émotionnelle est chez la joueuse un phénomène complexe, aux ramifications enchevêtrées, qui touchent notamment le contenu évaluatif du monde de jeu, la manière dont ce contenu est d'un côté perçu et de l'autre côté préfocalisé, sans compter les préoccupations qui lui sont sous-jacentes. Nous avons également insisté sur le rôle de la perception de valeurs et des habiletés conceptuelles dans l'émergence de l'émotion. En indiquant que celle-ci est avant tout de nature cognitive, et donc capable de nous informer de la réalité du monde, nous avons donné un avant-goût de sa contribution à l'éthique. Mais pour arriver à déceler fiablement les valeurs qui l'entourent, l'émotion requiert un développement éthique dont les détails demeurent à être élucidés. En outre, elle ne doit pas seulement se conformer à l'exemplification de ses valeurs intrinsèques pour être éthiquement

⁶⁷ Le mimétisme affectif est fréquemment mis en rapport à d'autres phénomènes comme la contagion émotionnelle (e.g. un rire contagieux) et l'empathie parallèle (voir la section 1.2.1). Les études vidéoludiques offrent divers arguments sur la manière dont le corps influe sur les émotions (e.g. Lankoski 2012, p. 47; Isbister 2016, ch. 3), notamment par le biais de ce concept, mais les réactions qui illustrent ces propos se qualifient difficilement d'émotion par leur absence d'intentionnalité et de préoccupation. Toute réponse mimétique est mieux conçue comme étant une expression de conformité sociale, par exemple en faisant semblant de rire d'une blague que l'on n'a pas saisie (Plantinga 2009, p. 125), ou encore comme étant une « résonance par procuration », à la manière du bambin qui ne fait que renvoyer un sourire (de Sousa 1987, p. 183).

ou moralement justifiée, comme le pointent D'Arms et Jacobson (2000). D'autres critères externes à son objet formel doivent être pris en considération pour juger de sa corrigibilité, ce que nous développerons en exposant l'éthique de la vertu d'Aristote. À la prochaine partie de cette thèse, nous nous pencherons d'abord sur l'expérience et la critique morale du jeu vidéo narratif, pour ensuite mieux examiner le rôle de l'émotion dans celle-ci. Ultimement, l'objectif est de trouver réponse à l'interrogation suivante : pourquoi est-ce si important de cultiver et de vivre de bonnes émotions dans le cadre de l'expérience vidéoludique ?

PARTIE II – L'ÉTHIQUE VIDÉOLUDIQUE

Chapitre 3 — Entre l'engagement moral et la justification morale

Ce n'est pas pour savoir ce qu'est la vertu en son essence que nous effectuons notre enquête, mais c'est afin de devenir vertueux.

— Aristote, *Éthique à Nicomaque*

Dès les premières pages de cette thèse, nous avons pris le pouls du défi que représente l'amoralisme, selon lequel le jeu est exempté de toute exigence morale. Cette position possède d'importantes implications, puisqu'elle autorise les acteurs de la sphère vidéoludique, les joueurs et les concepteurs de jeu en particulier, à se déresponsabiliser de leur pratique. Avec raison, l'amoralisme est généralement jugé comme irrecevable dans la recherche sur l'éthique vidéoludique, bien qu'il demeure approché et négocié de diverses façons. Dans ce chapitre, nous faisons l'inventaire des discours universitaires offrant une réponse au problème amoraliste, que celle-ci soit apportée directement ou indirectement. Nous divisons ces discours en deux principales approches complémentaires : l'une est formaliste et consiste à penser l'engagement moral du joueur ; l'autre est philosophique et concerne la justification morale du contenu vidéoludique jugé problématique.

Précisons davantage la manière dont ces deux approches divergent. Primo, considérant la possibilité que le joueur s'isole volontairement de la dimension morale de son activité, l'approche formaliste crée des outils d'analyse afin de déterminer ce qu'un design de jeu doit contenir pour l'inciter à s'engager moralement. Il s'agit de s'assurer que le joueur soit amené à percevoir et interpréter la signification proprement morale que peut avoir une situation vidéoludique alors qu'il joue. À cet effet, les dispositifs de réflexion morale sont valorisés. Secundo, l'approche philosophique traite d'un enjeu autre au problème amoraliste. Si le jeu et la morale font deux, donc l'artiste est libre de créer toute expérience vidéoludique imaginable, et le joueur de jouer à n'importe quel jeu vidéo à sa portée. Mais devraient-ils le faire ? Il est permis d'en douter. L'approche philosophique questionne cette éventualité en s'intéressant plus directement à la justification morale de certains contenus vidéoludiques transgressifs, surtout ceux incorporant de la violence. Ainsi, elle cherche à concevoir des principes et arguments

renseignant la critique morale du jeu vidéo et, plus spécifiquement, soupeser la moralité d'une action normalement inadmissible faite dans un cadre vidéoludique.

Avant d'explorer respectivement ces deux approches, nous allons étudier un ouvrage précurseur à la littérature sur l'éthique vidéoludique, soit *The Ethics of Computer Games*, écrit par Miguel Sicart en 2009. Ce livre ambitieux représente l'une, sinon la première tentative sérieuse de cerner la part de la morale dans la sphère du ludique, de partager la responsabilité entre les pôles de la production et de la réception du jeu vidéo ainsi que comprendre la relation du joueur aux contenus problématiques. Puisque le travail de Sicart est encore aujourd'hui une référence prédominante dans les études du jeu vidéo, que son influence se fait toujours sentir, il mérite un compte rendu critique détaillé. Ayant un pied dans chacune des deux approches susmentionnées, formalistes et philosophiques, cette œuvre a la particularité de couvrir un large champ de questions éthiques. Mais elle traite des questions d'une approche au même titre que celles de l'autre, alors que nous pensons qu'elles ne sont pas tout à fait du même ordre. L'approche formaliste demande : comment les jeux vidéo peuvent-ils engager moralement le joueur avec succès ? L'approche philosophique pose plutôt la question : sur quelles bases justifier moralement le contenu vidéoludique transgressif ? Dans tous les cas, ce compte rendu nous amènera à retracer des propositions de *The Ethics of Computer Games* dans la recherche actuelle sur l'éthique vidéoludique, ainsi qu'en repérer des lacunes. Au passage, nous aurons l'occasion de nous apercevoir que l'émotion est très peu discutée dans cette littérature pourtant abondante, une omission à laquelle nous devons ultimement remédier.

3.1. *The Ethics of Computer Games*

Notons d'emblée deux principaux objectifs poursuivis par Sicart tout au long de son ouvrage et signalés dès l'introduction : « I will present a comprehensive perspective [1] on why computer games can be ethical, and [2] how players use their ethical values to critically engage with these games » (2009, p. 4). Ce sont ces visées et l'argumentation les accompagnant, grandement fondée sur l'activité interprétative du joueur, qui attireront tout spécialement notre attention. Ultimement, nous réaliserons que l'auteur n'atteint pas tout à fait le premier objectif en offrant une conception vague de ce qu'est un jeu éthique et accomplit le second en produisant un modèle problématique du joueur. Ces erreurs découlent du fait que *The Ethics of Computer Games* s'inscrit trop diamétralement en opposition avec les discours de la panique morale et de la littérature psychologique à propos des effets des scénarios vidéoludiques violents, formulant un joueur infaillible au point de déresponsabiliser les jeux vidéo par rapport au contenu que ceux-ci présentent. Pour bien saisir le fil argumentaire tissé par Sicart, il est toutefois important

de situer l'ouvrage dans le contexte historique des discours sur la moralité du jeu vidéo, ce que nous ferons avant d'approfondir les objectifs du livre et cerner sa place dans les études vidéoludiques.

3.1.1. Contexte historique : paniques morales et psychologie expérimentale

Depuis les débuts de sa commercialisation dans les années 70, le jeu vidéo a soulevé de nombreuses craintes par rapport à sa représentation de la violence et à sa simulation d'actions autrement interdites. Plus précisément, ce sont une poignée de titres marginaux qui ont provoqué dans l'histoire du média des paniques morales, soit des épisodes d'inquiétudes aiguës traversant la population, et qui ont servi de « preuves » des dangers du jeu vidéo pour ses adeptes. Le terme « panique morale » provient du sociologue Stanley Cohen, qui remarque :

Societies appear to be subject, every now and then, to periods of moral panic. A condition, episode, person or group of persons emerges to become defined as a threat to societal values and interests; its nature is presented in a stylized and stereotypical fashion by the mass media; the moral barricades are manned by editors, bishops, politicians and other right-thinking people; socially accredited experts pronounce their diagnoses and solutions; ways of coping are evolved or (more often) resorted to; the condition then disappears, submerges or deteriorates and becomes more visible. (2011, p. 1)

L'expression « panique médiatique » apparaît également ailleurs pour désigner les vives réactions que suscite plus spécifiquement l'arrivée d'un média de masse (Drotner 1999). Les deux concepts renvoient aux polémiques condamnées à se répéter, tel un cycle, en raison de la menace à l'ordre établi que représente l'émergence du nouveau phénomène qui, provenant de la culture populaire et concernant plus spécifiquement la jeunesse, se place à l'encontre du statut quo des arts institutionnalisés et des normes de la société.

Dans la sphère vidéoludique, l'une des plus importantes paniques morales s'est produite en Amérique du Nord à la fin du 20^e siècle. Le 1^{er} décembre 1994, le sénateur américain Joseph Lieberman convie les journalistes à une conférence de presse, au cours de laquelle sont présentés les extraits de deux titres vidéoludiques, *Night Trap* (Digital Pictures, 1992) et *Mortal Kombat* (Midway, 1992), que le sénateur condamne sans équivoque : « We're not talking *Pac-Man* or *Space Invaders* anymore [...] We're talking about video games that glorify violence and teach children to enjoy inflicting the most gruesome forms of cruelty imaginable » (dans Donovan 2010, p. 225). Les démarches subséquentes de Lieberman mènent à une enquête publique, puis à la création de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) qui, encore aujourd'hui, appose sur le matériel publicitaire des jeux vidéo l'âge minimal recommandé pour les jouer.

Les attaques de Lieberman ont toutefois dégagé l'impression d'une mécompréhension du jeu vidéo, entre autres en insistant sur les supposés torts de *Night Trap*. Dans ce film interactif aux allures de série B, le joueur incarne un agent de police et doit empêcher des vampires de s'en prendre à des adolescentes réunies dans une demeure en activant différents pièges, comme des trappes et des rampes, à l'aide d'un système de caméras de surveillance. Conduite dans une mise en scène très peu convaincante, l'action est effectuée dans le point de vue protecteur du joueur, en plus de limiter toute monstration de violence — les ennemis arrêtés sont expulsés en hors champ. Les déclarations du sénateur témoignent en ce sens d'une méconnaissance du jeu en question : le joueur ne participe pas à un quelconque acte de « cruauté », sans compter que *Night Trap*, s'inscrivant dans une tradition cinématographique destinée à un public adolescent, ne vise pas du tout les enfants. Des accusations mal fondées s'avèrent un thème de la panique morale vidéoludique, puisqu'elles proviennent généralement d'un public non joueur qui ne s'est pas suffisamment renseigné à propos de l'objet de ses critiques et se retrouve malgré lui à infantiliser les amateurs de jeux vidéo.

Certains politiciens essaient toujours aujourd'hui de faire du jeu vidéo le bouc émissaire de la déchéance de la société. Dans un discours similaire à celui de Lieberman, le président américain Donald Trump s'est prononcé récemment, en août 2019, sur le rôle du jeu vidéo dans deux fusillades ayant fait plus de 30 morts en moins de 24 heures aux États-Unis : « We must stop the glorification of violence in our society. This includes the gruesome and grisly video games that are now commonplace. It is too easy today for troubled youth to surround themselves with a culture that celebrates violence » (Kaufman, 2019). Reprises pour la plupart du temps par le camp républicain, ces condamnations publiques se font entendre de manière récurrente dans pareilles circonstances, particulièrement depuis la fusillade de Columbine en 1999. De nombreux médias américains ont toutefois remis en cause les propos de Trump (e.g. CNN, The Verge, The New York Times et Insider), attirant l'attention sur la grande disponibilité et circulation d'armes à feu au pays. Il n'est alors pas tout à fait juste de désigner le discours du président comme faisant partie d'une panique généralisée dans la population. Hormis les quelques interventions de la droite américaine dans la sphère publique, les adeptes de jeux vidéo dits « violents » ne sont pas victimisés par la société et leur pratique n'est pas non plus considérée comme déviante. S'il y a encore une panique morale à propos du jeu vidéo, elle s'est probablement déplacée vers la question de la cyberdépendance en lien aux jeux

multijoueurs en ligne, comme Faltin Karlsen en émet l'hypothèse (2015, p. 16-7).⁶⁸

Les paniques morales ont généré du côté de la discipline de la psychologie une littérature foisonnante à propos des effets sur les joueurs de la violence en jeu vidéo depuis les années 80. De multiples études admettent toujours que l'exposition au contenu vidéoludique violent est un facteur de risques causals d'agressions physiques. Cette position est notamment tenue par Craig A. Anderson, l'un des chercheurs précurseurs et les plus influents sur la question, qui compare ces risques à ceux de la cigarette sur la santé (e.g. Anderson et Bushman 2018, p. 398). Un concept fondamental aux propos d'Anderson et ses collègues est celui de scénario cognitif (*cognitive script*), une structure de connaissance reliée à la mémoire, permettant à la personne de catégoriser des situations typiques, puis de les reconnaître ainsi que les comportements qui lui sont associés de manière automatique (p. 395). L'exemple classique de scénario cognitif est celui du client au restaurant qui, par son expérience répétée de la situation, sait intuitivement qu'il doit attendre qu'un serveur l'accompagne à sa chaise, pour ensuite faire un choix à l'aide d'un menu et finalement laisser un pourboire avant de quitter les lieux. En aucun cas, il n'a besoin de délibérer consciemment sur ce qu'il doit faire, à moins d'un changement au *script*. Pour ce qui est du jeu vidéo, l'idée générale est que l'observation et la participation à des situations vidéoludiques au contenu violent impliquent également un apprentissage par l'expérience, augmentant les chances que le joueur s'en inspire dans des situations externes au jeu joué. Le problème de l'application de ce concept par les psychologues est la supposition qu'il y a un transfert direct et indiscriminé de connaissances à propos de la façon d'agir entre deux contextes clairement distincts, soit celui du jeu et celui du non-jeu, alors que l'on s'attend à ce que le joueur ait un minimum de discernement en la matière.⁶⁹

Dans « The War Between Effects and Meaning: Rethinking the Video Game Violence Debate », Henry Jenkins souligne avec éloquence que les études psychologiques, en réponse aux paniques morales, ont proposé le modèle d'un joueur passif, spontané, peu conscient de soi et de la nature du jeu, conditionné par ce qu'il voit et fait dans les mondes vidéoludiques, alors qu'une attention à la signification de la violence leur aurait permis de considérer un joueur actif, qui possède des compétences, expériences et croyances antérieures au jeu, et qui interprète, réfléchit et négocie le sens produit dans le contexte de celui-ci (2005, p. 21-5). Sans non plus soutenir que le jeu vidéo n'affecte jamais le joueur, le spécialiste de la culture populaire

⁶⁸ Se basant sur les travaux de Cohen et Drotner, le texte de Faltin Karlsen passe en revue des cas notables de panique morale et de censure dans l'histoire du jeu vidéo, permettant d'obtenir un meilleur recul sur le phénomène en question que nous le faisons ici (2015).

⁶⁹ Sans compter que ces recherches psychologiques exposent nombreuses failles méthodologiques que les universitaires ont déjà pris soin de signaler (e.g. Tavinor 2009, p. 153-9; Goerger 2017, p. 98).

reproche à ces discours behavioristes de brouiller la distinction entre l'éducation et l'endoctrinement (p. 22). Les inquiétudes exprimées dans la sphère publique et les résultats de la recherche scientifique les renforçant ont, ensemble, formulé une conception naïve du joueur et du jeu vidéo, ne s'intéressant pas au contexte vidéoludique de la représentation de la violence. Leur jugement a été porté dans la perspective d'un observateur externe au jeu vidéo qui, par définition, est mal informé.

Les propos de la panique morale et de la psychologie se sont évidemment butés à une forte opposition de la part des acteurs de l'industrie et d'une certaine tranche des études vidéoludiques, qui ont pris la défense des compétences du joueur et plus généralement de la culture du jeu vidéo, quitte à afficher une confiance absolue en celles-ci. Parmi les apologies notables, notons le livre grand public *Reality is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (2011), écrite par la docteure et créatrice de jeux Jane McGonigal. En faveur d'une ludification de la société, l'argumentaire de McGonigal est que le jeu vidéo possède la faculté propre à procurer du bonheur en invitant à la collaboration ainsi qu'en motivant et récompensant les accomplissements. Accorder au jeu vidéo le pouvoir intrinsèque de remédier aux maux de la « vie réelle » revient toutefois à lui accorder une moralité fixée d'avance et de tomber dans un discours généralisateur trop peu critique. *The Ethics of Computer Games* s'inscrit également dans cette réponse, grandissante dans les années 2000, contre la panique morale et la recherche scientifique aux inspirations behavioristes. Si son apologie du jeu vidéo est plus nuancée grâce aux outils conceptuels et analytiques conçus, il dénote toutefois un parti pris risqué, en prêtant peu d'importance au contenu vidéoludique ainsi qu'en envisageant un joueur toujours en contrôle de ses moyens. La construction de son éthique vidéoludique est ainsi fondée sur des assises relativement fragiles.

3.1.2. Jeu éthique : Les règles avant la fiction

Avant d'entrer dans le vif du sujet, soulignons que procéder à la synthèse de *The Ethics of Computer Games* n'est pas une simple affaire, et ce pour de nombreuses raisons. Le vocabulaire employé est pauvrement systématisé, de sorte qu'il est difficile de déterminer si certains termes sont utilisés de manière interchangeable ou non. Par exemple, le joueur est à la fois désigné comme « subject », « agent » et « being », en plus d'être qualifié sporadiquement par les adjectifs « ethical », « virtuous » et « mature ». Rares sont les indices laissant savoir si tous ces termes et leur combinaison réfèrent à la même entité ou non. De plus, le corpus à l'étude est très vaste, comprenant autant des jeux vidéo solo que massivement multijoueurs. En matière d'éthique, nous nous attendons que ces deux types de jeu soulèvent

des questions divergentes, mais aucune discrimination n'est faite de la part de Sicart, sans compter que l'adaptation de certaines théories — celles de la vertu et de l'information — ne s'applique pas uniformément à l'intégralité du corpus, comme nous le verrons bientôt. L'auteur effectue aussi plusieurs détours théoriques dont les acquis ne sont pas réemployés en cours d'ouvrage : c'est particulièrement vrai pour ses concepts phénoménologiques de peau éthique et de corps-sujet (p. 77-81) ainsi que pour sa typologie des vertus (p. 94-101).⁷⁰ En conséquence, l'utilité de ces détours pour l'argumentaire mis sur pied demeure obscure. Toutes ces lacunes produisent des ambiguïtés qui, en fin de compte, nuisent à la lisibilité du texte.

Développons d'abord le premier objectif fixé par Sicart, qui est de comprendre « why computer games can be ethical ». Déjà, il est suggéré que ceux-ci peuvent ne pas l'être. Le terme « éthique » est surtout employé en début de texte par contraste avec « non éthique » ou « amoral » pour indiquer le domaine auquel appartient un jeu ou une action ludique, plutôt que de former l'opposition entre « bon » et « mauvais » (ou « inéthique »). En effet, suivant ces définitions : « Ethics can be defined as a system or set of moral values, and the tools for analyzing these values. Morals can be defined as the right or wrong of actions or objects » (2009, p. 4). Un jeu vidéo est un objet éthique s'il comporte des valeurs, que celles-ci soient moralement bonnes ou mauvaises. Bien que la distinction entre éthique et morale soit fine, même parfois redondante, car la première englobe la deuxième, et qu'elle s'effrite en cours d'ouvrage, nous allons essayer de la préserver pour l'instant. Par rapport au terme « valeur », qui reste indéfini malgré sa grande récurrence dans le livre, il ne semble pas compris sous le sens spécialisé de l'axiologie, quoiqu'il peut être interprété dans ce sens par moments. Nous allons supposer qu'il désigne grosso modo toute forme d'idéal et de croyance, l'utilisant ainsi dans cette présente section.

Le chercheur note avec raison que la plupart des jeux abstraits détienne difficilement le statut d'objet éthique, à moins d'en offrir une lecture métaphorique, comme l'a fameusement fait Janet Murray à propos de Tetris, dont la jouabilité évoquerait la vie aliénante de l'Américain moyen (p. 50-1).⁷¹ Pour Sicart, cette interprétation n'est pas nécessaire pour jouer à ce jeu et s'avère donc insatisfaisante pour lui attribuer une nature éthique :

⁷⁰ Au cours du compte rendu, nous faisons abstraction de l'adaptation de l'éthique de la vertu que met en œuvre Sicart dans son livre, puisqu'elle n'est pas nécessaire pour saisir l'ensemble des propositions de l'auteur. Il reste plus pertinent d'aborder au préalable l'éthique d'Aristote et ses versions contemporaines pour seulement, dans un deuxième temps, retourner à leur interprétation dans les études vidéoludiques, ce que nous entreprenons au prochain chapitre.

⁷¹ Dans les mots de Murray : « [*Tetris*] is a perfect enactment of the overtaken lives of Americans in the 1990s— of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught » (1997, p. 144).

it is possible to play *Tetris* without understanding it as a moral object; furthermore, the possible “ethic” of *Tetris* does not affect gameplay, nor does it come from gameplay. Therefore, while it could be valid in some contexts to understand *Tetris* as an ethical object, the game is not ethical from a rules perspective. (p. 51)

Ce dernier n’écarter pas la possibilité qu’un jeu abstrait puisse avoir une telle nature, mais avoue n’en connaître aucun, hormis la singulière *PainStation* (////////fur/// art entertainment interfaces, 2003), une installation qui émet des décharges électriques à ses participants en réponse à l’échec (p. 57). Mais, à titre de précision, c’est le retour haptique de la console et non pas le jeu en soi, basé sur *PONG* (Atari, 1972), qui entraîne cette conclusion. L’idée développée au fil de ces pages se résume à exclure les jeux abstraits du domaine de l’éthique.

Afin de cerner en quoi le jeu vidéo est un objet éthique, Sicart pose d’abord au deuxième chapitre des bases ontologiques en reprenant l’essentiel de la théorie de Jesper Juul dans *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, selon laquelle les règles forment les jeux et la fiction se réduit à un contenu optionnel. Comme l’affirme Juul : « Though rules can function independent of fiction, fiction depends on rules » (2005, p. 121). Sicart rétablit effectivement cette hiérarchie en ce qui concerne la dimension éthique du jeu vidéo : « the representational aspect of a computer game—its visual and narrative elements—is of secondary importance when analyzing the ethics of computer games » (2009, p. 22). Une attention exclusive à la fiction ne peut rendre compte des valeurs créées par les règles du jeu et de la manière dont le comportement du joueur est dirigé par celles-ci. Pour illustrer, Sicart réfère entre autres à *Half-Life 2* (Valve, 2004), qui empêche le joueur de diriger son arme sur des personnages alliés pour les fusiller, et plus loin à *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater* (Konami, 2004), qui le punit s’il élimine inutilement des soldats ennemis en lui faisant parcourir une rivière pour une durée proportionnelle au nombre de victimes exécutées (p. 36 ; p. 107-8). Ces deux exemples montrent que les règles n’encouragent pas une violence gratuite chez le joueur, une nuance qui échapperait à une stricte observation du contenu fictionnel du jeu. Ces règles imposent de plus des interprétations éthiques à travers la jouabilité, ce qu’un *Tetris* ou autre jeu abstrait ne pourrait faire.

Un certain paradoxe se dessine cependant des propos de Sicart : d’un côté, un jeu vidéo abstrait, et donc sans représentations figuratives, ne peut être qualifié d’objet éthique ; de l’autre côté, l’analyse éthique d’un jeu demande de relayer le contenu fictif à l’arrière-plan. Le chercheur maintient peut-être que la fiction est nécessaire, mais insuffisante à l’étude éthique du jeu vidéo monojoueur, ce avec quoi nous sommes en accord. Néanmoins, cette condition de nécessité n’est pas explicitée dans l’œuvre de Sicart, malgré qu’elle soit, ironiquement, sous cet angle, *nécessaire* pour établir la nature éthique du jeu vidéo. Autant l’interprétation éthique

à l'égard du contenu de *Half-Life 2* et *Metal Gear Solid 3* est lacunaire si elle omet les règles du jeu, autant le fondement d'une telle interprétation prend son sens seulement parce que le maniement d'armes et l'acte de tuer font partie intégrante de leur monde fictif. Si ces jeux vidéo peuvent être de nature éthique, c'est bien parce qu'ils sont en mesure de représenter des actions qui sont déjà, à priori, chargées d'une signification éthique.

Deux ambiguïtés brouillent de surcroît le concept de jeu éthique dans l'ouvrage. La première découle du fait que Sicart qualifie parfois les jeux comme éthiques et d'autrefois comme éthiquement intéressants ou pertinents. Il est répété dans le livre qu'un jeu éthiquement pertinent propose une structure ou une expérience entraînant des problèmes éthiques : « I will define an ethically relevant game object as a game in which the rules force the player to face ethical dilemmas, or in which the rules themselves raise ethical issues » (p. 49). Il n'est pas clair, à la lumière de ce passage et des exemples de *Half-Life 2* et *Metal Gear Solid 3*, qu'une interprétation éthique occasionnée par des règles au cours de la jouabilité soit un élément essentiel d'un jeu de nature éthique, de nature éthiquement pertinente ou bien les deux.

En renvoyant à *Fable* et *Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003), deux jeux comportant des systèmes de moralité manichéenne tels que présentés en introduction de thèse, le chercheur pose en outre la question suivante : « does the inclusion of ethics as a gameplay option make them “good” games; that is, games in which the ethics of computer games as experiences are relevant? The answer is no » (p. 209). Ici s'efface la distinction que nous avons précédemment rapportée entre l'éthique (un ensemble de valeurs) et la morale (la propriété d'être bon ou mauvais). Si nous faisons abstraction de cette inconstance et considérons la possibilité qu'un jeu éthiquement pertinent soit un jeu moralement bon, nous nous butons à une fausse équivalence. *Fable* et *Knights of the Old Republic* sont peut-être effectivement insipides en raison de la simplicité des possibilités d'actions offertes, où le bien et le mal sont nettement distingués, explicités et surtout représentés dans leur absolu, mais sont-ils aussi moralement mauvais qu'ils sont éthiquement impertinents ? Ces deux qualificatifs ne se valent pas, sinon un jeu abstrait comme *Tetris* serait un objet immoral, ce qui apparaît être une implication farfelue. Nous reviendrons à cette question de la pertinence éthique des jeux à la prochaine section (3.2.1), après avoir présenté le modèle de joueur défendu dans l'ouvrage.

L'autre ambiguïté est qu'un jeu moralement bon dépendrait obligatoirement de la qualité de son design :

Poor design, unbalanced features, or a biased balance of the game system, in which some agents [incluant le joueur et l'intelligence artificielle] have unfair advantages, are elements of unethical design, even in the case of unintentional flaws. It is so because games as objects create ludic

experiences that may be harmful for the player as a moral being. Bad design, [...] then, is to be considered unethical. (p. 144)

Cette assertion s'appuie sur l'appropriation par Sicart de l'éthique de l'information, utilisée pour défendre la juste distribution informationnelle au sein des systèmes de jeu.⁷² Un exemple éclairant de l'auteur concerne les jeux de rôle en ligne qui affichent le niveau de tous les personnages-joueurs, permettant aux joueurs expérimentés de ne pas prendre pour cible les débutants, ce qui nuirait à l'expérience ludique de ces derniers (p. 133). Par conséquent, le système de jeu responsabilise les participants en s'assurant qu'ils puissent faire des choix informés et donc meilleurs. Mais il n'est pas évident qu'un « équilibre d'information » est également un problème éthique en ce qui a trait aux jeux vidéo monojoueurs.

En guise d'illustration, le jeu de stratégie *Age of Empires 2 : The Age of Kings* (Ensemble, 1999) comporterait un design « inéthique » puisque l'intelligence artificielle jouit d'avantages sur le joueur par rapport à la vitesse de production de ses unités et la quantité de ressources en sa possession (p. 203). Pourtant, une intelligence artificielle de pointe surchargerait probablement la capacité de calcul de l'ordinateur du joueur. Afin de remédier à cette contrainte technologique, *Age of Empires 2* lui accorde des bonus supplémentaires de manière à poser un défi au joueur en dépit d'un manque de complexité computationnelle. Une telle pratique, qui apparaît ici justifiée, traverse d'ailleurs les genres. Il n'est pas rare dans un jeu d'action que les points de vie des ennemis soient plus élevés que celui du personnage jouable. Ce design asymétrique, dans lequel l'intelligence artificielle possède un avantage compétitif sur le joueur, est-il vraiment un problème de nature éthique ?

Sicart donne aussi en exemple le point de vue peu malléable de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), qui est « inéthique » puisqu'il empêche le joueur de bien jouer (p. 139).⁷³ Le chercheur renchérit sur sa critique en mentionnant que la perspective du jeu produit une expérience frustrante pour ce dernier. Pourtant, cette frustration apparaît dans le cadre sécuritaire du jeu, pour faire référence aux propos de Crawford énoncés au précédent chapitre (2.3.1), n'affectant pas le joueur au point de lui infliger un grand malheur. Suivant la pensée de l'auteur, les systèmes de caméras prépositionnées dans l'environnement des jeux *survival horror* à la *Resident Evil* (Capcom, 1996) seraient aussi répréhensibles. De nouveau, c'est à se

⁷² Pour résumer sommairement, l'éthique de l'information réunit les milieux journalistiques, médiatiques, numériques, entrepreneuriaux et archivistiques en s'intéressant aux problèmes reliés à la censure, la confidentialité et l'accessibilité de l'information (Froehlich, 2004).

⁷³ Sans compter qu'il critique à la même page les jeux impossibles à gagner, alors qu'il encense plus tôt et justement pour cette raison *September 12th* (Newsgaming, 2003), un jeu témoignant de l'absurdité des interventions militaires occidentales au Moyen-Orient en faisant participer le joueur à une guerre unilatérale sans fin (p. 43).

demander si de tels choix de design de jeu sont véritablement du ressort de l'éthique. Nous pourrions soutenir qu'un mauvais jeu d'un point de vue de design peut être un bon jeu d'un point de vue de l'éthique et vice-versa. Cette distinction n'est pas faite par Sicart.

Même s'il y a une certaine confusion autour du concept d'éthique, nous comprenons que celui-ci est rattaché aux propriétés formelles du jeu vidéo. Une autre spécificité vidéoludique mise de l'avant par Sicart, et comportant de considérables implications pour sa théorie, est que le jeu vidéo est par-dessus tout un objet dont on fait l'expérience. En ce sens, un observateur externe, politicien ou psychologue, même renseigné à propos des règles d'un jeu, n'est pas en position de porter un jugement de valeur sur celui-ci. Sicart répète à maintes reprises que l'interprétation éthique du jeu vidéo requiert une posture de joueur (e.g. p. 66). Il octroie à ce dernier un rôle hautement significatif à cet égard : « a designer is responsible for the object, but the players and their communities are ultimately responsible for the experience » (p. 41). C'est au joueur d'user de ses compétences intellectuelles et créatives pour entre autres réfléchir à la nature de ses actions dans le cadre du jeu et faire les choix les meilleurs lorsque l'occasion se présente à lui. Sicart dévoue par conséquent son troisième et quatrième chapitre à conceptualiser un tel joueur, notamment en établissant une phénoménologie et un modèle herméneutique de l'activité vidéoludique.

3.1.3. Joueur critique : Une posture d'interprétation infaillible

Cette responsabilité du joueur pour l'expérience du jeu nous amène au deuxième objectif formulé par le chercheur, qui est de comprendre « how players use their ethical values to critically engage with these games ». La position de Sicart à ce sujet est ferme : le joueur n'est pas une victime de son passe-temps. Il entretient un rapport critique à son activité, lui permettant à la fois de révéler les valeurs renfermées dans la structure d'un jeu et de préserver l'intégrité ontologique de l'objet vidéoludique, de l'expérience qui en dérive potentiellement et de sa propre posture de joueur. Sicart supporte cet argument à l'aide du concept de joueur-sujet, influencé par ceux de subjectivation et de pouvoir de Michel Foucault, et qui consiste en « a subject connected to the rules of the game » (p. 63). Si le jeu est défini par les règles, le joueur-sujet se constitue en évoluant à l'intérieur de celles-ci et, par extension, en dévoilant les valeurs contenues en elles. Par exemple, *Sim City* (Maxis, 1989) demande au joueur d'accepter temporairement les valeurs relatives au libéralisme économique, qui encourage l'imposition d'un faible taux de taxation résidentielle, commerciale et industrielle, afin d'assurer la croissance de la ville qu'il gouverne. Selon les dires de Sicart, même si l'individu externe au jeu ne partage pas cette conviction politique, il doit, en tant que joueur-sujet, s'y conformer et

« laisser de côté » ses valeurs personnelles dans le but d’avoir une expérience vidéoludique « réussie » (*successful*) (p. 70). S’il s’entête à taxer fortement les habitations et les entreprises, sa ville risque d’être désertée et de crouler sous les dettes, entraînant l’échec. Parce qu’il interprète mal les valeurs de l’objet vidéoludique, ou du moins, accomplit des actions qui ne correspondent pas à celles-ci, le jeu cesse d’être joué et l’individu cesse d’être joueur-sujet.⁷⁴

Le fait d’actualiser les règles et les valeurs de *Sim City* ne signifie pas que le joueur est conditionné par le jeu. En raison de sa capacité d’être critique, le joueur peut maintenir sa position de joueur-sujet afin d’explorer des valeurs qu’il ne partage pas et des contenus problématiques. Cette capacité critique, tirée au fur et à mesure des expériences de jeu et servant à faire les meilleurs choix pour préserver l’intégrité ontologique du jeu, Sicart la nomme « ludic phronesis », que l’on peut traduire par sagesse ludique (p. 112-3). Ce dernier concept est important, car il englobe toute l’activité éthique provenant du joueur durant son jeu, selon le cercle herméneutique ludique de Sicart, dont l’inspiration prend source chez Hans-Georg Gadamer et Aristote.⁷⁵ Le modèle en question comporte quatre étapes à travers lesquelles le joueur interprète le jeu joué et ce en tant que : joueur-sujet créé par le jeu expérimenté ; joueur détenant une expérience antérieure de jeux vidéo ; membre d’une ou plusieurs communautés vidéoludiques ; et sujet externe au jeu, avec un corps, une histoire et une culture (figure 9). C’est à la lumière de tous ces points de vue, ou de toutes ses subjectivités comme le préciserait peut-être Sicart, que le joueur obtient la sagesse ludique nécessaire pour interpréter les valeurs du jeu et celles exprimées par ses actions.

Cependant, la relation entre ces différentes postures d’interprétation n’est pas toujours fidèle au modèle présenté, le rôle de certaines d’entre elles étant de toute évidence amenuisé. Celui du sujet externe au jeu est particulièrement problématique. Le sujet externe s’interpose en général devant le contenu tabou rencontré en cours de jeu, comme celui de *Custer’s Revenge*, que nous avons discuté au précédent chapitre (2.1.3), et dans lequel : « players immediately suspend the player-subjectivity and evaluate this with their own personal and cultural values » (p. 103). En intervenant sur le plan interprétatif, le sujet externe congédie le joueur-sujet, entraînant la cessation de l’activité vidéoludique : « We stop being players in the middle of a

⁷⁴ Dans sa théorie que nous exposons au premier chapitre (1.3.1), Olli Leino décrit une relation d’interdépendance similaire entre le joueur et le jeu, selon laquelle le premier est contraint de « jouer au jeu » pour garantir son existence de joueur.

⁷⁵ Comme le spécifie Sicart : « Ludic phronesis can be defined as the ethical interpretation of a game experience in light of the player-subject and the cultural being outside the game » (p. 117). Parfois traduit en français par « sagesse pratique » ou « prudence », le terme « phronesis » apparaît chez Aristote, qui en discute notamment pour son rôle dans la délibération et l’acte de faire les choix les meilleurs (2017, p. 305-36 [VI.5-13]). Nous allons approfondir ce concept au prochain chapitre (4.1.2).

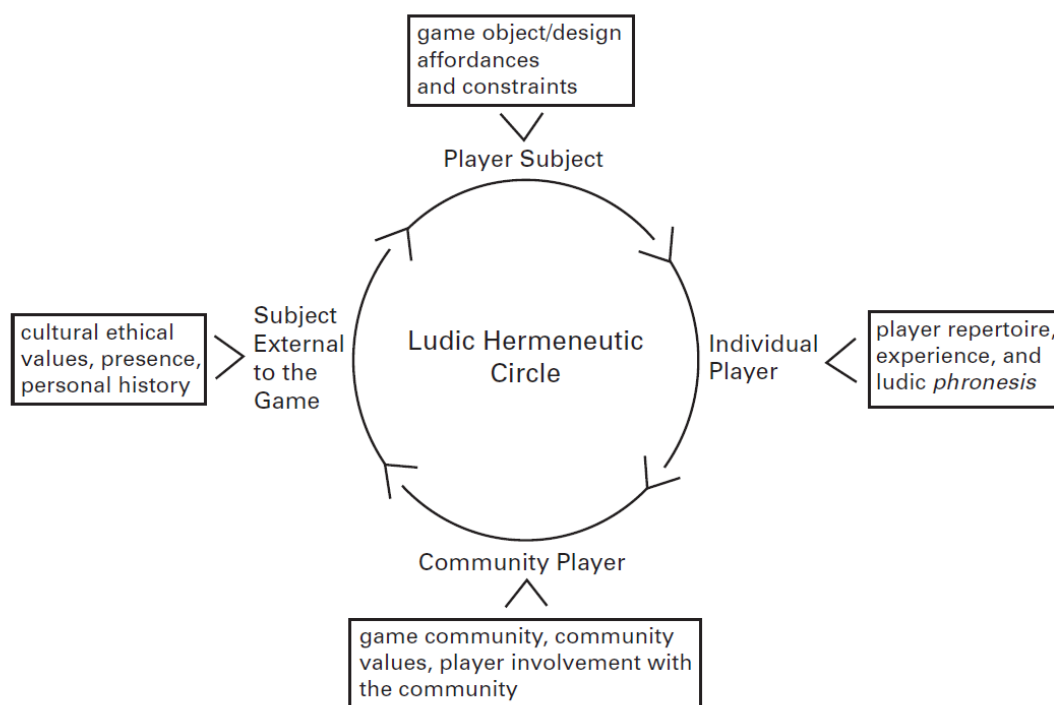


Figure 9. Le cercle herméneutique ludique (Sicart 2009, p. 122).

gaming session when our practical wisdom [ou *phronesis*] connects the player-subject with who we are as ethical beings outside the game experience » (p. 113). L’auteur établit ainsi une dichotomie franche entre ces deux postures d’interprétation, soulignant que le joueur n’est pas un sujet unifié et qu’il ne joue donc pas selon les valeurs avec lesquelles il vit (p. 195). Nous pouvons alors comprendre que les valeurs avec lesquelles le joueur « s’engage » dans son jeu — et auxquelles Sicart fait référence dans la formulation de son objectif théorique — sont des valeurs propres au joueur-sujet, qui doit toujours avoir un rôle interprétatif prépondérant pour maintenir en place les frontières du cercle magique et s’assurer d’une expérience ludique « réussie », c’est-à-dire conforme à la nature du jeu. Isolé, le sujet externe risque de reproduire les interprétations lacunaires de la panique morale et du psychologue behavioriste, mais pas le joueur-sujet qui, comme nous allons le clarifier dans les prochains paragraphes, demeure renseigné par une sagesse ludique ou, plus globalement, par un esprit critique et spécifique au jeu.

La dichotomie entre joueur-sujet et sujet externe se précise au sixième chapitre, intitulé « Unethical Game Content and Effect Studies: A Critical Ethical Reading », où l’auteur défend des jeux vidéo au contenu problématique, dont la série controversée *Grand Theft Auto*, dans laquelle le joueur peut accomplir toute sorte d’activités criminelles en milieu urbain, dont attaquer à sa guise, sans motif valable, les civils peuplant la ville où se déroule l’action. Sicart

s'intéresse particulièrement à l'emploi d'une tactique douteuse dans l'opus de 2005, *Grand Theft Auto : Vice City*, qui consiste à solliciter les faveurs d'une travailleuse du sexe dans l'objectif de régénérer la jauge de vie de son personnage jouable, pour ensuite la tuer et recouvrer la somme de son paiement (p. 192-9). L'auteur considère cette approche « rationnelle », « bénéfique » à l'expérience du jeu et « signifiante » seulement pour le joueur-sujet (p. 196). Mais est-elle moralement bonne ? On pourrait défendre que le joueur, en tant que sujet unifié, doive au contraire utiliser sa sagesse ludique et extra-ludique — ne suspendant pas ses valeurs personnelles — afin de dénicher des solutions alternatives pour redonner des points de vie à son personnage et jouer le jeu. S'il emploie cette tactique et en tire des émotions positives, on pourrait d'ailleurs le blâmer en signalant que sa réaction est symptomatique de fantasmes misogyniques qu'il entretient quotidiennement. Mais très peu est dit sur l'attitude que devrait avoir le joueur dans une situation de jeu aussi critiquable.

Ce que l'on sait du joueur modélisé par Sicart, néanmoins, c'est qu'il n'est pas affecté personnellement par son jeu de sorte qu'il adopte les valeurs de celui-ci. Capable de discerner les valeurs du jeu, les siennes et celles de son milieu culturel, rationnel et donc peut-être distant ou détaché de ce qu'il fait dans un *Grand Theft Auto*, le joueur ne peut devenir une meilleure ou pire personne en jouant à des jeux vidéo. Pour défendre les objets vidéoludiques controversés, incluant *Manhunt* (Rockstar, 2003) et *Super Columbine Massacre RPG!* (Ledone, 2005), Sicart postule en effet un joueur infaillible, autonome, en mesure de jouer à n'importe quel jeu sans que sa personne en résulte transformée : « There is nothing essentially wrong in games with unethical content: they do not foster the wrong values in human beings, because player-subjects with ethical capacities experience them » (p. 199). L'auteur soutiendrait-il ce même argument devant un jeu vidéo faisant faire des actes de violence à caractère sexuel ? En fait, il critique *Custer's Revenge*, un « exemple honteux de design de jeu » (p. 103). Mais si, selon les postulats de sa propre théorie, un tel jeu ne réussit pas à renforcer ou transmettre ses valeurs aux personnes qui jouent, en quoi est-il moralement ou éthiquement mauvais ?

Nous voyons ici les limites d'une opposition totale à la panique morale et à la psychologie béhavioriste qu'entraîne la construction d'une éthique vidéoludique à partir du modèle d'un joueur infaillible, qui résiste à tout contenu. Penser que les jeux précédents peuvent corrompre des générations tout entières est aussi exagéré que suggérer qu'ils ne transforment pas du tout les joueurs. Dans le premier cas, le joueur est une victime et se retrouve déresponsabilisé de ce qu'il fait et éprouve en jeu ; dans le deuxième cas, le jeu vidéo n'a aucun impact dans la société et sur ses individus, s'avérant à son tour déresponsabilisé pour ce qu'il

fait faire et éprouver. Patrick Schmoll note que ces deux positions sont intenable dans son analyse sociologique des relations entre les scénarios violents et le jeu. Au sujet de la controverse autour des effets de tels contenus vidéoludiques et de la cyberdépendance, il affirme ceci :

Elle oppose classiquement des visions du monde et de l'humain antagoniques, l'une paternaliste au sens où le joueur y est considéré comme un être influençable qu'il faut protéger et éduquer, l'autre post-kantienne et libérale qui considère le joueur de jeux à contenus violents comme un sujet rationnel, capable de faire la différence entre réalité et fiction, et de décrypter les contenus en question. Les deux positions sont aussi excessives qu'exclusives l'une de l'autre, puisqu'on peut contester aussi bien le modèle d'un récepteur passif et malléable (et l'autorité de ceux qui prétendraient à son éducation) que celui d'un acteur déjà rationnel et informé dès son plus jeune âge (qui est justement l'âge auquel il joue). (2011, p. 197)

Il est possible de nuancer chacune de ces positions si l'on conçoit l'éthique comme le projet d'une vie, au cours de laquelle le développement de l'individu n'est jamais abouti et n'est pas non plus à l'abri des objets culturels expérimentés. Une éthique du jeu vidéo devrait reconnaître que le joueur est susceptible d'améliorer ou de dégrader sa personne en jouant, sans non plus l'infantiliser et nier ses aptitudes élémentaires, dont celle de comprendre le contexte de jeu dans lequel ses actions au contenu violent surviennent. Cette position intermédiaire fera l'objet de considérations détaillées tout au long de cette partie de thèse.

Mis à part la conception d'un joueur infaillible, le choix de subordonner la fiction aux règles sert aussi d'argument à Sicart pour minimiser la controverse autour du contenu de certains jeux vidéo. Sauf que le chercheur adhère ainsi à un discours plutôt anti-représentationnaliste qui, selon Audrey Anable, caractérise plus globalement les études vidéoludiques et sa position contre la panique morale :

Game studies has a problem with representation. In the focus on interactivity and code, we have lost some critical tools for analyzing how video games matter as representations and how they are bound up with contemporary subjectivities. The field's move away from representation can be understood in part as a reaction to the ways representations of violence in video games have historically come under attack by politicians and "family values" watch groups. It is easier to say that video games are not a representational form that to wade into the thorny issues around "media effects." (2018, p. xv)

Si le jeu vidéo a été dans l'histoire perçu d'un mauvais œil par le grand public, c'est que l'on s'est attardé à ses images. À l'émergence des études vidéoludiques, la réponse ludologique a été de rejeter l'aspect représentationnel du jeu vidéo comme étant pertinent d'un point de vue ontologique. Mais Sicart va plus loin : ce même aspect est peu ou pas pertinent d'un point de vue éthique. Pour Anable, qui ne mentionne toutefois pas Sicart, la conséquence de ce rejet prématuré est que les problèmes reliés entre autres au racisme, la misogynie et l'homophobie en jeu vidéo ont été grandement négligés.

Les études féministes ont bien documenté le climat sexiste de la culture vidéoludique, à un point tel qu'il est déraisonnable de défendre, comme Sicart, qu'un contenu problématique ne cultive pas de mauvaises valeurs chez le joueur. Autant une profusion de jeux vidéo renferment des représentations stéréotypées et érotisées de la femme, autant une profusion de joueurs adoptent des comportements inacceptables à l'endroit des joueuses, conceptrices, femmes journalistes et portes-paroles de la sphère vidéoludique, souvent sous forme de harcèlement (Consalvo 2012 ; Sarkeesian 2013a). Notons en plus les récurrentes menaces de mort envoyées en masse aux équipes de conception vidéoludique, souvent en inexplicable réponse à des décisions somme toute légitimes, comme la mort donnée à un personnage bien-aimé au sein d'un récit (e.g. *The Last of Us Part II* [Naughty Dog, 2020]), le report de la sortie d'un jeu (*No Man's Sky* [Hello Games, 2016]), la dénonciation d'un site web distribuant gratuitement l'œuvre d'autrui (effectuée par le créateur de *Minecraft* [Mojang, 2010]).⁷⁶ Considérant cette myriade de conduites inexcusables, il est difficile d'admettre le modèle du joueur sans faille qui, visiblement, ne concorde pas à l'état passé et actuel de la culture vidéoludique. Une éthique vidéoludique doit être sensible à ces problèmes et s'y adapter, ne négligeant ni l'aspect représentationnel, ni l'aspect formel et expérientiel du jeu vidéo, et ne concevant ni un joueur complètement influençable, voire conditionné, ni un joueur complètement autonome, voire infaillible. C'est un défi qui prend tout son sens suivant notre lecture de *The Ethics of Computer Games*.

Les critiques que nous avons émises à propos de l'ouvrage servent primordialement à relater un lot de problèmes qui occupent toujours les études vidéoludiques et à orienter la suite de notre réflexion. Suivant la parution du livre en question, certains de ces problèmes et d'autres ambiguïtés soulevées précédemment ont néanmoins été clarifiés dans la littérature scientifique, dont par Sicart lui-même. Des tendances se sont également dégagées de sorte que nous pouvons mieux identifier les enjeux sur lesquels se concentrent désormais les spécialistes du jeu vidéo. Dans les prochaines pages, nous allons discuter en détail de ces tendances qui réunissent, d'un côté, l'approche formaliste, et de l'autre côté, l'approche philosophique de l'éthique du jeu vidéo. De cette manière, nous pouvons espérer obtenir un portrait d'ensemble complet des travaux offerts sur l'éthique vidéoludique.

⁷⁶ Quoiqu'il date de quelques années, l'article journalistique de Stephen Totilo en fait un bon résumé (2012).

3.2. L'engagement moral : la solution formaliste au problème amoraliste

Lorsque Sicart soutient que le jeu vidéo est un objet éthique et qu'il existe des œuvres plus éthiquement pertinentes que d'autres, il prend position dans le débat sur le problème amoraliste, qui s'est clarifié après la publication de *The Ethics of Computer Games*, notamment grâce à l'approche formaliste de l'éthique vidéoludique. Cette approche prône la conception de jeux vidéo qui engagent moralement le joueur ou, autrement dit, qui le font jouer à l'intérieur d'un cadre de référence moral ou éthique. L'outil de prédilection de cette approche est bien sûr l'analyse formelle, qui consiste à abstraire, classer et organiser les éléments spécifiques d'un objet vidéoludique pris en isolation, indépendamment de toute personne empirique — c'est-à-dire sans la documentation relative aux intentions de l'auteur et aux pratiques des joueurs. Dans *Game Research Methods : An Overview*, Petri Lankoski et Saffan Björk soutiennent que « formal analysis focuses on the different elements of a work, that is, asking questions about the elements that constitute the parts of the work and the role of each element in the composition as a whole » (2015, p. 24). Par rapport à l'approche formaliste de l'éthique vidéoludique, plus spécifiquement, il s'agit entre autres de décomposer les structures de jeu dans le but de spéculer sur le rôle de ses composantes dans l'engagement moral du joueur.

Dans cette section, nous examinons le concept d'engagement moral et les recommandations émises dans la littérature pour engendrer cette attitude en cours de jeu. Ces recommandations concernent plus précisément la subversion du jeu instrumental, les types de structure de choix, les habiletés morales du joueur et l'intégration de dilemmes moraux en jeu, que nous aborderons un à un. Nous constaterons qu'elles dénotent un certain consensus selon lequel un design de jeu doit participer à produire des situations moralement ambiguës, soit par leur imprévisibilité ou par leur complexité, afin d'atteindre cet objectif. Il n'est resté pas moins que la question de l'émotion est grandement ignorée, sinon traitée superficiellement, en faveur de la réflexion morale, même si elles ne sont aucunement inconciliables.

3.2.1. La subversion du jeu instrumental

Dans *Beyond Choices : The Design of Ethical Gameplay*, Sicart soutient que l'engagement moral du joueur dépend de la subversion du jeu instrumental (2013). Pour bien contextualiser le propos de l'auteur, nous devons souligner que son second ouvrage prend une direction nouvelle par rapport à son premier. Notamment, le livre arbore par moments une allure de manifeste de design, avec des revendications à propos du type de jeu auquel les créateurs doivent aspirer. Sicart s'éloigne en plus de nombreux arguments défendus dans *The Ethics of Computer Games*. Il raffine son ontologie du jeu vidéo en remplaçant la dichotomie

entre les règles et la fiction par la distinction entre les domaines procéduraux et sémantiques (ch. 3). Le premier domaine concerne la simulation des règles, mais aussi tout l'aspect mécanique du jeu vidéo, dont l'articulation entre les entrées et sorties de données, tandis que le deuxième concerne la façon dont la procéduralité est communiquée au joueur, entre autres à l'aide de métaphores et de significations culturelles. Sicart reconnaît que ces domaines sont « profondément et logiquement interconnectés », faisant tomber ainsi la hiérarchie conceptuelle qu'il maintenait auparavant (p. 51). Le chercheur change d'ailleurs son fusil d'épaule par rapport au rôle qu'il accorde au joueur. Il tente cette fois de valoriser l'acte de jouer en s'opposant à l'idée réductrice qu'il appelle « jeu instrumental » (*instrumental play*), désignant l'acte d'actualiser des règles et d'évoluer vers un résultat prédéterminé par le jeu, qui est similaire à l'activité du joueur-sujet telle que décrite dans son ouvrage précédent (2013, p. 66-71).⁷⁷ Ce faisant, il abandonne la quasi-totalité de son argumentaire dans *The Ethics of Computer Games*, ne réemployant pas les concepts adaptés de Foucault, Aristote ainsi que Gadamer et ne s'appuyant même plus sur l'une des grandes éthiques normatives de la philosophie.

Beyond Choices consiste surtout à développer le concept de « jouabilité éthique », c'est-à-dire : « ludic experience in which regulation, mediation, or goals require from the player moral reflection beyond the calculation of statistics and possibilities » (p. 24). En d'autres mots, il s'agit de comprendre la manière dont la pensée stratégique du joueur peut être détournée pour le mener à s'engager moralement en jeu. Cette question apparaît avec évidence lorsque Sicart aborde la « complicité », une attitude fondamentale à la jouabilité éthique et qui : « allows players to *engage* with a game using moral reasoning » (p. 21 ; je souligne). Plus loin, il est précisé : « Player complicity means surrendering to the fact that actions in a game have a moral dimension » (p. 23).⁷⁸ Une stratégie de design préconisée à cette fin par l'auteur est de créer des difficultés d'interprétation en cours de jeu, soit de contrecarrer les connaissances conventionnalisées du joueur sur la manière de jouer son jeu en lui imposant des problèmes sans solution prévisible, évidente ou optimale et lui transmettant même des informations contradictoires afin de complexifier la tâche.⁷⁹ En d'autres mots, la recommandation de Sicart

⁷⁷ Le concept de jeu instrumental prend sa source dans la critique de la rationalité instrumentale par Theodor W. Adorno et Max Horkheimer.

⁷⁸ Nous comprenons que la complicité telle qu'elle est entendue par Sicart diffère de celle énoncée par Brenda Romero et rapportée par Juul dans *The Art of Failure*, qui désigne un type d'expérience émotionnelle en lien à la tragédie vidéoludique dans lequel le joueur prend conscience de sa responsabilité pour des événements fictifs qu'il aurait souhaité éviter (2013, p. 108-9).

⁷⁹ Voir à ce sujet les concepts de friction cognitive, problème vicieux et dilemme éthique (2013, p. 92-106).

est de « déjouer » les attentes du joueur, habitué de s'efforcer de maîtriser un système de jeu et de performer selon des standards externes à lui-même.

La mission « Aftermath » de *Call of Duty 4 : Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), un jeu de tir à la première personne, est un exemple de design subversif qui, selon Sicart, réussit à engager moralement (p. 90 ; 93). Survenant vers la moitié du jeu, la mission commence avec le sergent américain Paul Jackson qui se réveille dans la carcasse d'un hélicoptère accidenté, suivant le déclenchement d'une explosion atomique en pleine guerre au Moyen-Orient. Afin de le placer en lieu sûr, le joueur doit extirper du véhicule le personnage gravement blessé et capable que de ramper sur le sol. En le déplaçant lentement au sein des dépouilles, de la fumée et des débris, le joueur peut apercevoir toute la destruction occasionnée par l'explosion et contempler l'ambiance sonore, désormais dénuée de coups de feu et de voix humaines. Après un certain temps, le soldat réussit péniblement à se mettre debout, faisant croire qu'il peut retourner au combat et qu'il sera ultimement sauvé par ses alliés, seulement pour tomber aussitôt au sol, puis mourir devant le nuage nucléaire. La mission se complète ainsi en quelques minutes à peine. Pour Sicart, elle subvertit les conventions du genre en séparant l'échec et la mort, sur lesquels le joueur n'exerce plus de contrôle : « The empowering promise of many computer games is shattered in favor of a powerful message about the human condition in modern warfare » (p. 93). Le joueur interprète le fait que le sergent se lève comme étant un retour à l'action, à laquelle il doit se préparer, mais ses attentes sont trompées sur-le-champ, redirigeant son attention sur l'impitoyabilité de la guerre.

À la lumière de ces remarques sur l'engagement moral, nous pouvons mieux cerner ce qu'est un « jeu éthiquement pertinent » dans le premier ouvrage de Sicart. Par exemple, lorsque ce dernier reproche à *Fable* et *Knights of the Old Republic* d'échouer à cet égard, il indique que le joueur est limité à faire des choix statistiques, qui ne font que répondre à la logique du système de jeu :

By creating a system that gives an explicit moral value to actions, a value that can be numerically calculated by the game system, the player's creative stewardship in the moral construction of the game experience is limited to that of a mere input provider who does not need to evaluate her own actions, but only make choices that will be evaluated by the system. (2009, p. 212)⁸⁰

Dans le vocabulaire de *Beyond Choices*, une telle activité correspond au concept de jeu instrumental. À l'inverse, une jouabilité éthique ou, pareillement, un jeu éthiquement pertinent abandonne les idées modernes « de fonctionnalité, d'efficacité et de rapidité » pour encourager

⁸⁰ Sicart réitère ces propos dans *Beyond Choices* : « Most moral systems that are implemented in games and most game systems for social good add an external system of evaluation to aspects that I believe should be a part of players' actions. Morality is a way of navigating and engaging with the world, and by externalizing the results, we are deprived of our own faculty of moral reasoning » (p. 2013, p. 69).

le joueur à s'exprimer en toute autonomie au lieu de se conformer aux évaluations du système de jeu, qui dicte ce qu'il faut faire et ne pas faire (2013, p. 73). Voilà pourquoi la mission « Aftermath » dans *Call of Duty 4* n'apparaîtrait pas dans un jeu de guerre qui se contente de reproduire ces trois dernières conventions de design : la mort du personnage jouable serait communiquée clairement dès l'écrasement de l'hélicoptère et le premier acte se terminerait ainsi, sans moment contemplatif.

Michael James Heron et Pauline Helen Belford sont du même avis de Sicart dans leur critique des jeux vidéo qui invitent à faire des choix moraux à l'intérieur d'une logique fermée et prédéterminée, comme ceux dotés d'un système de moralité. Pour ces deux universitaires, la réflexion morale du joueur est entravée lorsque celui-ci est en position de justifier ses actions par l'entremise de raisons purement ludiques (e.g. acquérir une récompense) ou narratives (e.g. incarner un personnage) (2014, p. 11). La signification morale d'une action en jeu doit au contraire franchir les frontières du cercle magique pour atteindre le joueur : c'est ce que Heron et Belford nomment « l'éthique externalisée » (*externalized ethics*).⁸¹ Afin de briser les conventions vidéoludiques, les choix moraux à la disposition du joueur doivent impliquer une certaine réflexivité introspective (p. 4). D'après Heron et Belford, des jeux comme *Spec Ops: The Line* (Yager, 2012) et *Papers, Please* (Pope, 2013) réussissent ce tour de force en s'inscrivant en totale opposition aux autres jeux composés d'un système de moralité. Le premier transforme l'habituel héros de guerre des jeux de tir en véritable tyran, dont les actions ne font qu'exacerber le conflit auquel il participe, problématisant ainsi le plaisir que le joueur obtient des situations militaires adaptées pour le divertissement (nous analyserons en détail ce jeu à la fin de cette partie de thèse). Le second octroie à ce dernier le rôle d'agent en immigration d'un pays totalitaire, contrôlant l'entrée de passants selon les conditions imposées par les différents ministères, qui deviennent continuellement plus envahissantes et absurdes, au point d'inviter le joueur à faire fi de celles-ci pour fonder ses choix sur son sens éthique ou moral. Pour Sicart, Heron et Belford, le problème de l'engagement moral se résout donc par le biais de la subversion de conventions fortement établies dans l'industrie vidéoludique.

3.2.2. Les types de structure de choix

Davantage de suggestions apparaissent dans la littérature, particulièrement dans deux ouvrages collectifs dirigés par Karen Schrier et David Gibson, *Ethics and Game Design* :

⁸¹ La manière dont Heron et Belford emploient le terme « externalized » peut sembler différente de celle qu'en fait Sicart dans la citation de la précédente note de bas de page. Les universitaires signifient toutefois à l'unisson que la réflexion ou l'interprétation éthique devrait être déléguée au joueur au lieu du système de jeu.

Teaching Values Through Play et *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks* (2010; 2011). En préface de ces livres, Schrier soulève la question suivante : « How do we better design and use games to foster ethical thinking and discourse? », que les collaborateurs Jaroslav Švelch et Jamey Stevenson abordent frontalement, suivant l'esprit de *The Ethics of Computer Games* et s'inscrivant dans la même veine que *Beyond Choices* (2010, p. xx ; 2011, p. xix). Dans chacun de leur texte, les chercheurs développent une typologie de structures de « choix moraux » et de « choix éthiques », respectivement, dans le but commun d'examiner les avantages et désavantages que présente chacune des catégories établies pour l'engagement moral. Soulignant que les jeux vidéo qui « engagent la pensée éthique des joueurs » ne font pas partie d'une tendance nouvelle, Stevenson reconnaît que les techniques employées à cette fin sont toujours à débattre (2011, p. 38 ; 42-3). La création d'une typologie est en ce sens une façon de mieux les organiser, développer et évaluer leur intérêt.

D'abord, Stevenson distingue dans son texte les « jeux éthiques » de nature statique, adaptative et systémique, dans lesquels la décision éthique du joueur est, respectivement, absente, configurative sur le plan qualitatif et configurative sur le plan quantitatif. La structure de choix statique se rapproche des récits traditionnels en comportant des événements que le joueur ne peut altérer (p. 39-40). Une œuvre à laquelle se réfère Stevenson est *Shadow of the Colossus*, qui oblige le joueur à éliminer de magnifiques colosses de pierre aux dimensions monumentales pour accomplir un rituel et ressusciter l'amoureuse du protagoniste. Même si la narration remet en question les motifs de cette quête en cours de jeu, le joueur ne peut donner une autre trajectoire au récit. Cette catégorie correspond aussi à ce que Švelch nomme les « scénarios fixes de justice », dont l'intérêt est de dissimuler des informations clefs à propos de la moralité d'un personnage ou d'un objectif de jeu, comme le fait *Shadow of the Colossus* en annonçant au joueur que ses actions ont en fait libéré un esprit démoniaque et sacrifié des créatures innocentes — jeu auquel se réfère également l'auteur (2010, p. 58-60). Stevenson abonde dans le même sens par rapport à l'importance de cette manipulation de l'information : « the player is kept in the dark to allow for a sudden narrative swerve or reveal that serves to recontextualize prior events » (2011, p. 39). À travers un rebondissement de situation, les actions précédemment accomplies par le joueur se chargent d'une nouvelle signification, prenant un caractère inévitablement sinistre en raison de la linéarité du récit : l'opportunité de corriger ses torts ne se présentera jamais.⁸²

⁸² C'est en d'autres mots l'expérience de complicité que conçoit Romero et que relate Juul (voir la note de bas de page numéro 78).

Ensuite, la structure adaptative de choix inclut des conséquences narratives aux décisions éthiques du joueur (p. 40-1). Ces décisions peuvent occuper une place variable au sein du jeu en étant sollicitées régulièrement ou seulement à quelques reprises. Stevenson mentionne *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005), aussi connu sous le nom de *Indigo Prophecy*, dont la décision éthique survient épisodiquement au sein du jeu. Parmi les nombreuses cinématiques, séquences « appuyez sur le bon bouton au bon moment » (*quick time events*) et explorations environnementales, le joueur se retrouve notamment devant la possibilité de sauver un enfant sur le point de chuter dans un lac gelé, à laquelle il peut s'abstenir compte tenu que le personnage joué est recherché pour un crime dont il est innocent et qu'un tel acte de bravoure attirerait l'attention sur lui. Quoique sa portée narrative est limitée, la décision prise est suivie d'une cinématique qui montre ses effets immédiats. Pour Stevenson, les jeux adaptatifs peuvent proposer des choix aux ramifications plus profondes, avec des répercussions à long terme difficilement envisageables par le joueur au moment de prendre la décision. Švelch et lui vantent en particulier le premier opus de la série *The Witcher* (CD Projekt, 2007-15) pour cette capacité de surprendre le joueur en l'empêchant d'effectuer des choix précalculés (Švelch 2010, p. 62 ; Stevenson 2011, p. 40). Dans ce jeu de rôle, le personnage jouable peut prêter main-forte à l'une d'entre deux organisations politiques qui, chacune à leur manière, montrent pleinement leur soif de pouvoir à partir du moment où le joueur s'est déjà engagé dans son choix, le mettant en doute.

Enfin, toujours selon la typologie de Stevenson, la structure systémique de choix assigne une valeur numérique communiquée au joueur pour chaque action éthique faite en cours de jeu (2011, p. 41-2). *Fable*, que nous avons discuté en introduction de thèse, en est un exemple notable. Ce type de structure est particulièrement inspiré des systèmes d'alignement moral des jeux de rôle sur table ou encore des systèmes de réputation, populaires dans les jeux de stratégie pour mesurer l'état de relations diplomatiques entre différents concurrents, tel que le note l'auteur. Reste que ce dernier formule surtout des critiques à l'endroit de ces systèmes, notamment leur côté dogmatique dans le cas où les points sont comptabilisés d'un point de vue qui ne représente aucun groupe social diégétisé. Chez Švelch, « les scénarios d'accumulation de bien » englobent ces deux dernières structures de choix (2010, p. 60-2). Dans le même ordre d'idées que les structures de jeu adaptatives de Stevenson, il reconnaît que les embranchements narratifs et la présence d'un « spectateur moral caché », qui mémorise les actions du joueur pour les lui rappeler plus tard, peuvent être employés pour exposer ce dernier aux conséquences de ses choix dans un moment distant, les rendant ainsi moins prévisibles. Švelch estime néanmoins que les systèmes de moralité sont grandement problématiques, et ce pour de

multiples raisons que nous avons déjà mentionnées, dont le fait que les actions du joueur sont connotées par des valeurs numériques arbitraires et que l'échelle de points moraux peut être appropriée à des fins stratégiques.⁸³

Précisons que les travaux de ces deux chercheurs sont redevables à *The Ethics of Computer Games* qui, au septième et dernier chapitre, développe les catégories de « design éthique » ouvert et fermé (2009, p. 213-7). Selon Sicart, le premier permet au joueur de produire des « valeurs » et de les voir se refléter en jeu, comme c'est le cas pour *Fahrenheit* et *Fable*, deux exemples que l'auteur utilise aussi. Le deuxième impose des « valeurs » prédéterminées au joueur, contraint de réfléchir à leur signification, ce qui est vrai pour *Shadow of the Colossus*, un autre jeu sur lequel s'appuie Sicart. Dans tous les cas, nous pouvons constater que les chercheurs s'entendent dans une certaine mesure sur les types de structure de choix éthique que l'on retrouve dans le paysage vidéoludique et que l'intérêt de celles-ci est surtout de créer des rebondissements narratifs, s'assurant que le joueur n'évolue pas dans un monde totalement prévisible, ce qui se rapproche en quelque sorte des visées de la subversion. Cela dit, ces structures de choix ne sont pas intrinsèquement « éthiques ». Elles concernent avant tout les formes vidéoludiques, soit leur aspect linéaire, multi-linéaire et dynamique. On peut d'ailleurs imaginer un jeu vidéo doté d'une de ces structures, mais ne réussissant pas à engager moralement, car il véhicule malgré tout des idées reçues ou une vision manichéenne du monde. Sans rebondissement narratif qui amène le joueur dans une posture réflexive en raison du nouveau sens que prennent ses actions antérieures, l'efficacité de ces types de structure pour stimuler la réflexion morale reste obscure.

3.2.3. Les habiletés morales du joueur

Une autre récurrente proposition des études vidéoludiques se fonde sur les habiletés morales du joueur. Il s'agit de modéliser les compétences psychologiques de ce dernier et de porter des recommandations sur la manière qu'un jeu peut les exploiter. Cette idée est esquissée dans *The Ethics of Computer Games* avec le concept de sagesse ludique, que nous pouvons interpréter grossièrement comme habileté morale. Un texte des plus éclairants à ce sujet est

⁸³ Švelch discute également de l'intégration hypothétique de « système émergent de moralité », capable de simuler en tout point les relations interpersonnelles. Cette proposition rappelle l'idéal utopique porté par les narratologues des premiers temps des études vidéoludiques, comme Henry Jenkins et son concept de narration émergente, Janet Murray et son fameux exemple de l'Holodeck (une technologie apparaissant dans l'univers de la franchise *Star Trek* et capable de reproduire parfaitement la réalité à des fins de divertissement), ainsi que Marie-Laure Ryan et sa défense de *Façade* (Procedural Arts, 2005) et *The Sims* (Maxis, 2000), des cas prometteurs dans leur tentative de mettre en scène « la complexité des réseaux de relations humaines » (respectivement : 2004, p. 128 ; 1997, ch. 1 ; 2007, p.33). Au lieu de spéculer sur leur potentiel, à savoir ce qu'ils pourraient un jour devenir, concentrons-nous ici sur les jeux vidéo pour ce qu'ils sont actuellement.

« Four Lenses for Designing Morally Engaging Games », de Malcom Ryan, Dan Staines et Paul Formosa (2016). Renvoyant aux écrits de Johan Huizinga et Raph Koster, les chercheurs soulignent que le jeu a été perçu dans l'histoire en tant qu'espace amoral, comme nous l'avons remarqué en introduction de thèse, et qu'il y a toujours aujourd'hui un besoin de fournir des outils aux designers de jeu pour leur permettre d'engager et mettre à l'épreuve « le soi moral du joueur » (*player's moral self*) (p. 3). Ryan *et al.* développent en ce sens un modèle tiré de la psychologie morale dans lequel sont décrites quatre habiletés morales — la priorisation, la sensibilité, l'action et le jugement. D'après les mêmes chercheurs, ces habiletés que nous allons présenter sans plus attendre servent de « loupes » ou de « perspectives » pour renseigner la pratique des concepteurs de jeu.

Premièrement, la priorisation morale rejoint quelques éléments de notre concept de préoccupation introduit au premier chapitre, car elle assure une transition entre la pensée et l'action, motivant donc, en plus de permettre à l'individu de se définir à travers ses responsabilités et ses causes (p. 4-6). Pour faire appel à cette habileté, un jeu vidéo doit rendre important les problèmes moraux contenus au sein de son monde et dénuer les choix du joueur de toute instrumentalité. Ryan *et al.* suggèrent qu'en octroyant à ce dernier un rôle familier avec des obligations à respecter et qu'en utilisant les personnages pour commenter ses actions, un jeu est en mesure de lui rappeler la dimension morale du jeu. Une œuvre vidéoludique échouant à exercer cette habileté serait *Grand Theft Auto III* (DMA Design, 2001) qui, toujours selon eux, représente le crime en tant qu'activité plaisante, lucrative et libre de conséquences néfastes, faisant en sorte que le joueur est à amener à séparer la sphère du ludique de celle de la morale.

Deuxièmement, la sensibilité concerne la détection d'un enjeu moral sous-jacent à une situation et englobe des sous-habiletés comme l'empathie envers la détresse d'autrui et la conscience de ses propres biais (p. 6-8). Les chercheurs croient que les jeux dans lesquels des conflits moraux peuvent être découverts et considérés comme tels en toute autonomie, par exemple en tombant sur une dispute entre deux personnages alors que l'on navigue librement un vaste univers fictif, détiennent le potentiel de mettre en pratique la sensibilité. Au contraire, ils mettent en garde contre les jeux qui signalisent clairement la décision morale, comme les cinématiques et les interfaces de dialogue de *Mass Effect 2* (Bioware 2010), sur lesquelles la bonne et la mauvaise action sont différenciées à l'aide d'un code de couleur (respectivement, le bleu et le rouge) et d'icônes symbolisant leur nature (d'un côté, l'action « Paragon » est généralement courageuse et bienveillante ; de l'autre, l'action « Renegade » est habituellement égoïste et même cruelle). En annonçant ouvertement la décision morale, un jeu ne prête pas au

joueur l'occasion d'exercer sa sensibilité.

Troisièmement, le jugement moral renvoie aux raisonnements sur lesquels se fonde une décision, incluant l'application de règles et la définition de critères (p. 8-9). Ryan *et al.* réfèrent au dilemme moral présenté dans la quête secondaire « Oasis » du jeu de rôle à monde ouvert *Fallout 3* (Bethesda, 2008). Au sein d'une Amérique post-apocalyptique, où la guerre a laissé place à un désert de ruines dans lequel les formes de vie sont principalement mutantes, se trouve une forêt paradisiaque, maintenue en vie par Harold, un homme-arbre. Fatigué d'être enraciné depuis des décennies, il supplie le personnage jouable de mettre fin à ses jours. Cependant, Harold est idolâtré par une communauté humaine, car il rend la terre avoisinante féconde à nouveau, alors que la nature est incapable de reprendre son cours dans le reste de la région. En écoutant l'avis des personnes concernées, le joueur est poussé à délibérer sur la question et éventuellement à justifier sa décision à l'aide de raisons (nous rediscutons cette quête à la prochaine sous-section).

Quatrièmement, la dernière habileté abordée par Ryan *et al.* est l'action morale (p. 9-10). Elle consiste entre autres à exécuter son jugement malgré l'adversité, à résoudre des conflits et à prêcher par l'exemple. Pour illustrer, les chercheurs discutent une situation de jeu dans *This War of Mine*, dans lequel le joueur contrôle une poignée de personnages vulnérables essayant de survivre une guerre civile. Lors de ses explorations nocturnes dans un supermarché, à la recherche de ressources diverses comme de la nourriture, l'un des personnages jouables peut rencontrer un soldat réclamant des faveurs sexuelles à une inconnue sans défense. Le joueur a la possibilité d'intervenir alors que le soldat menace la femme, mais il doit le faire en toute prudence, car il n'est pas armé jusqu'aux dents et une mort permanente attend son personnage en cas d'échec. Même si le choix du joueur est juste, la qualité de son exécution n'est pas certaine, tel que Ryan *et al.* le remarquent : « This is not a simple abstract choice the player can make and then walk away from. It requires real bravery to intervene, and the consequences affect the survivors' long-term prospects » (p. 10). Les chercheurs soutiennent que l'intérêt d'une telle séquence par rapport à l'action morale est que *This War of Mine* n'offre pas une liste de choix prédéfinis, laissant le joueur intégrer lui-même sa décision en jeu.

Un autre écrit scientifique similaire, pareillement ancré dans la discipline de la psychologie morale, est celui de Johannes Katsarov *et al.* (2019), qui s'arrêtent plus spécifiquement à la sensibilité morale : « MS [*moral sensitivity*] can be understood as the ability of people to recognize the moral features of a given situation when they arise in practice and to afford them importance » (p. 345). Quoiqu'elle touche certains aspects des autres habiletés avancées par Ryan *et al.*, la sensibilité morale se divise en trois habiletés plus concrètes chez

Katsarov *et al.* : l'empathie et la reconnaissance de ses propres biais, que les chercheurs précédents notent également, ainsi que la vigilance, qui consiste à juger une situation selon des croyances et principes « éthiques » (p. 345-7). Les universitaires survolent par la suite 20 « mécanismes » de jeu, soit différentes manières de cadrer l'action du joueur, pour évaluer leur potentiel dans l'exercice des trois sous-habiletés à la sensibilité morale (p. 348-61). Il n'est pas intéressant ici de considérer chacun de ces mécanismes, mais nous pouvons au moins insérer ci-dessous le tableau récapitulatif fourni par les chercheurs, qui comporte la liste complète de ceux-ci et leur influence chez le joueur (figure 10).

| Mechanism | Empathic Concern for Relevant Groups | Alertness to Values/Principles | Awareness for Vulnerability to Biases |
|----------------------------|--------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Victim perspective | + | (+) | 0 |
| 2. Perpetrator perspective | (-) | (+) | (+) |
| 3. Perspective change | + | + | + |
| 4. Prosocial challenge | + | + | 0 |
| 5. Negotiation | + | + | + |
| 6. Investigation | (+) | + | (+) |
| 7. Conflict mediation | + | + | (+) |
| 8. Ethical dilemmas | (+) | + | (-) |
| 9. Egoistic temptations | (+) | + | (-) |
| 10. Deception | + | (+) | + |
| 11. Action under pressure | (-) | (+) | (+) |
| 12. Modeling | (+) | (+) | (+) |
| 13. Guidance | + | + | + |
| 14. Direct consequences | (+) | (+) | (+) |
| 15. Delayed consequences | (+) | (+) | (+) |
| 16. Real-world facts | (+) | + | (+) |
| 17. Peer comparison | (+) | + | (+) |
| 18. Value explicitation | (+) | + | 0 |
| 19. Ironic feedback | (+) | (+) | (+) |
| 20. Reputation systems | (+) | (-) | (-) |

Figure 10. Survol des mécanismes de jeu et leur effet sur la sensibilité morale du joueur (Katsarov *et al.* 2019, p. 362).⁸⁴

L'avantage de ces travaux sur une approche purement formaliste est que le concept d'engagement moral est mieux détaillé en concernant nombreux aspects de la psychologie du joueur. Les recommandations qui en découlent sont d'ailleurs supportées par un cadre théorique des plus pertinents, car orienté sur la question de l'éducation morale, sauf qu'elles ont le défaut de se baser sur une étude superficielle des jeux et de témoigner aussi d'une grande relativité.

⁸⁴ Lorsque mis entre parenthèses, les symboles « + » et « - » indiquent que leur contribution dans l'apprentissage du joueur est effective seulement si le mécanisme de jeu en question est combiné à un autre. Sans parenthèse, leur contribution l'est absolument. Le chiffre zéro signifie quant à lui qu'aucun effet n'est attendu.

Lorsque l'on prend en considération les mécanismes énumérés par Katsarov *et al.*, nous pouvons remarquer que plusieurs stratégies s'opposent complètement. Que ce soit de placer le joueur dans le point de vue de la victime (1) ou de l'agresseur (2), de lui communiquer des conséquences immédiates (14) ou ultérieures (15), de le tromper (10) ou de le guider (13), et de le tenter d'accomplir une action égoïste (9) ou prosociale (4), tous ces mécanismes s'équivalent d'un point de vue général. Les chercheurs l'admettent effectivement en fin de texte : « all 20 game mechanisms could promote the development of MS in one way or another » (p. 361). Au sujet du modèle de Ryan *et al.*, une critique que nous pouvons émettre est l'apparente inconciliation entre certaines habiletés morales. Notamment, les chercheurs énoncent que la dimension morale d'un jeu doit être signalée par celui-ci pour qu'elle devienne une priorité chez le joueur, alors que la subtilité est pourtant requise pour exercer sa sensibilité. Même si les habiletés morales du joueur sont bien définies, la possibilité de toutes les mettre en pratique de manière harmonieuse demeure incertaine, si l'on se fie à leur modèle.

3.2.4. L'intégration de dilemmes moraux

Une autre piste de solution au problème de l'engagement moral, et probablement la plus répandue en études vidéoludiques, est l'intégration de dilemmes moraux en jeu. Nous avons noté à la précédente section que, selon l'une des multiples définitions énoncées par Sicart, un jeu éthiquement pertinent requiert entre autres que les règles imposent des dilemmes moraux au joueur (2009, p. 49). Alors que le public des autres arts n'est que témoin des dilemmes auxquels font face les personnages, n'ayant pas l'obligation de les trancher lui-même, le joueur peut quant à lui être forcé par son jeu de les résoudre. José P. Zagal défend cette idée à travers ce qu'il nomme les jeux éthiquement notables : « ethically notable games are those that provide opportunities for encouraging ethical reasoning and reflection » (2009, p. 1). Le chercheur spécifie que l'utilisation de dilemmes moraux concrétise justement ces opportunités :

there is a commonality that helps make each game ethically notable: the use of ethical or moral dilemmas. A moral dilemma is a situation in which an agent morally ought to do A and morally ought to do B but cannot do both, either because B is just not-doing-A or because some contingent feature of the world prevents doing both. (p. 1)

La quête « Oasis » de *Fallout 3* en est un exemple fort : ou bien le joueur accomplit la volonté de l'homme-arbre, lui donnant la mort au risque de menacer d'exil la communauté humaine avoisinante, ou bien il ignore sa requête, le laissant cloué sur place dans sa misère. Il est impossible de délivrer l'homme-arbre de sa souffrance tout en épargnant la qualité de vie de la population réfugiée dans la forêt. Et surtout une décision doit absolument être prise pour compléter la quête.

Il est généralement admis que l'intérêt du dilemme moral est l'effacement de toute dichotomie caricaturale entre le bien et le mal en apportant à une situation donnée la complexité nécessaire pour entraîner une profonde réflexion chez le joueur. C'est ce que « Oasis » réalise d'après Marcus Schulzke, qui écrit dans son article « Moral Decision Making in Fallout » :

The quest raises the question of euthanasia and to what extent it is worth making an individual suffer for the good of the group. It is thus an excellent moral test - one with clear practical import. Like "Free Labor" it is a morally complicated quest with no clear correct answer; it is shrouded in ambiguity. Like "Power of the Atom" it encourages the player to form an opinion about what is the right thing to do and it imposes consequences. What sets it apart from them is that it forces players to resolve moral dilemmas that they encounter in the real world, albeit from a new perspective that fosters original thinking. (2009, s.p.)

Au-delà de surmonter la simplification déconcertante du manichéisme, le dilemme moral en jeu vidéo peut renvoyer de près ou de loin à des enjeux de société, tel que l'affirme Schulzke en mentionnant l'euthanasie. Dès lors, il implique un niveau de réflexivité que les suggestions précédentes en lien à l'engagement moral ne présentent pas nécessairement. Même dans la subversion, le joueur peut être limité à prendre seulement conscience de codes vidéoludiques, mais pas de sa propre position sur des questions qui touchent la vie, comme l'incitent les dilemmes moraux, suivant les propos de Schulzke.

Nous retrouvons deux récurrences discursives dans les études vidéoludiques sur ces types de situations en jeu : d'abord, les experts insistent sur la différence entre un dilemme moral et un choix difficile ; ensuite, ils tentent de relier le dilemme moral au domaine de l'émotion. En premier lieu, Zagal signale avec raison : « Difficult decisions are not always moral decisions. A player wracked by the decision of how to spend a limited number of points on character upgrades is arguably more concerned with gameplay than ethics » (2011 p. 31). Le problème relevé par Zagal est que la structure d'un dilemme moral risque toujours d'être dénaturée par celle du jeu. Dans « Ethical Dilemmas in Gameplay: Choosing Between Right and Right », Ian Schreiber, Bryan Cash et Link Hughes formulent sept recommandations pour concevoir des dilemmes moraux, dont quatre d'entre elles servent spécifiquement à prévenir une telle altération (2011, p. 76-80). D'après les chercheurs, un dilemme moral en jeu doit présenter : (1) deux obligations incompatibles, avec des choix (2) sous-optimaux, (3) permanents et (4) dont les potentielles conséquences sont communiquées avant la prise de décision. Reprenons un exemple populaire utilisé par Schreiber *et al.*, *BioShock* (2K Games, 2007), dans lequel le joueur fait face au choix d'extraire une substance améliorant les habiletés de son personnage à partir de jeunes enfants à moitié mutants, les « Petites Sœurs », ce qui exige de les tuer dans le processus, ou bien de les épargner et les soigner du lavage de cerveau qu'elles ont subi (p. 76-7). Comme les chercheurs l'indiquent, cette situation n'est pas un dilemme

moral, car le joueur est de toute évidence devant qu'une seule obligation : celle de sauver les Petites Sœurs. Il s'agit en vérité d'un simple choix entre ce qui est bien (préserver la vie) et ce qui est mal (tuer pour gagner égoïstement en puissance et s'échapper d'une ville sombrant dans le chaos). Uniquement la promesse de progresser plus facilement en jeu complexifie la décision du joueur.⁸⁵

En revanche, il n'est pas réaliste d'exiger des jeux vidéo qu'ils produisent des dilemmes moraux « purs », excluant tout facteur en lien à la jouabilité, puisque ce serait de les dénaturer à leur tour. Après tout, si l'une des attitudes fondamentales du joueur est celle de vouloir progresser dans son jeu, cette question devrait peser dans la balance de ses choix et raisonnements. Un dilemme moral qui n'a rien à voir avec le jeu, que ce soit en termes de structure ou d'attitude, n'est qu'une parenthèse au sein de l'expérience vidéoludique dans lequel il apparaît. Toutefois, la possibilité que le choix ludiquement difficile et le dilemme moral soient compatibles a été évoquée dans l'analyse de *Frostpunk*, réalisée au précédent chapitre (2.3). Il s'agissait de se priver d'une main-d'œuvre en bas âge pour construire un refuge pour enfants. Les implications étaient d'épuiser des ressources matérielles pour cet abri au lieu de les investir dans les industries de manière à accélérer la récolte de charbon et garder au chaud la population, ainsi que de susciter la grogne de cette dernière dans le cas où la jeunesse rejoint les travailleurs ou de l'espoir dans le cas contraire. Si nous tenons compte du contexte exceptionnel de scénario de fin du monde, le travail des enfants pourrait mieux préparer la population à l'arrivée du grand froid et lui éviter la mort. C'est un choix en apparence inconciliable entre l'obligation de prévenir l'exploitation d'un groupe de personnes vulnérables et l'obligation d'assurer la survie du plus grand nombre. Reste que cette situation n'est pas qu'un strict dilemme moral, car elle possède des conséquences pour la progression en jeu. La productivité de la ville et l'humeur de sa population sont des facteurs déterminants au succès et à l'échec du joueur de *Frostpunk*. Si ce dernier veut jouer à son jeu, il ne peut pas non plus ignorer les potentielles répercussions de sa décision sur la suite de sa progression. Dans *Frostpunk*, les difficultés morales et ludiques d'une décision ne sont pas mutuellement exclusives. Elles sont interreliées.

En deuxième lieu, les chercheurs remarquent que l'émotion entretient des rapports étroits, voire intrinsèques, au dilemme moral. L'un des intérêts de ce type de situation est effectivement, pour Zagal ainsi que Schreiber *et al.*, la faculté de provoquer des émotions chez

⁸⁵ En bout de ligne, certains penseurs comme Sicart reprochent à *BioShock* de présenter un choix difficile seulement en apparence, car le joueur réalise en cours de jeu qu'il reçoit autant de points ou presque à sauver les Petites Sœurs qu'à ne pas le faire (2009, p. 159-60). Reste que cette nuance n'enlève rien à la distinction précédente entre la choix difficile et le dilemme moral.

le joueur (2011, p. 23 ; 2011, p. 76). Bien que Zagal ne justifie pas cette affirmation, Scheiber *et al.* le soutiennent à l'aide du concept « d'excédent moral » (*moral residue*). Ce qui distingue un dilemme moral de toute autre situation est que l'on peut s'attendre à ce que le décideur éprouve des remords ou de la culpabilité, peu importe le choix concrétisé (2011, p. 73). Toujours d'après Scheiber *et al.*, altérer la nature du dilemme moral en intégrant des éléments ludiques risque d'avorter l'effet émotionnel d'excédent moral. Cependant, comme nous venons de le proposer, si la part ludique et la part morale d'une situation sont bien arrimées, au lieu d'être des options contraires comme dans *BioShock*, nous pouvons croire qu'une telle altération n'empêchera pas une émotion relative à la culpabilité de naître chez le joueur.

Dans son texte que nous avons déjà abordé, Švelch affirme quant à lui que l'émotion précède toujours le raisonnement moral, rejoignant un postulat de base du sentimentalisme moral (mentionné en 2.1.4) (2010, p. 55). En référant aux actions témoignant d'une agentivité, c'est-à-dire entreprises de manière délibérée pour modifier le cours d'un événement, il ajoute : « When we can interpret such actions morally (such as in moral dilemmas) and the player is emotionally engaged, we will speak of moral engagement » (p. 56). Mais Švelch fait ici l'erreur de reposer ses explications sur le concept indéfini de « l'engagement émotionnel ». Comme nous l'avons déjà précisé au premier chapitre, les émotions du joueur dépendent de ses préoccupations, qui peuvent ne pas venir à prendre forme en cours de jeu. Rien ne garantit que l'appréhension d'un dilemme moral entraîne nécessairement une attitude émotionnelle préalable ou même une réponse émotionnelle ultérieure.

Afin de problématiser ces deux prétendus liens entre le dilemme moral et l'émotion, prenons en guise d'illustration *Trolley Problem Game* (Barr, 2011), qui contient selon Sicart une « jouabilité éthique » (2013, p. 7). Cette courte expérience met en jeu le fameux dilemme du tramway dans ses principales variantes. Sur un arrière-plan blanc, une voie ferrée pixellisée traverse l'écran et se divise en deux branches sur lesquelles un nombre asymétrique de personnages abstraits sont attachés. Dans chacun des niveaux, un chariot se dirige vers ceux-ci. En général, le joueur doit soit intervenir en le faisant bifurquer, soit s'en abstenir. Il peut envisager ce qu'il croit être la meilleure solution sans empressement, puisque chaque scénario est décrit textuellement avant de se mettre en branle.

Si nous nous arrêtons au premier niveau, dans lequel il est possible de laisser le chariot foncer sur trois silhouettes ou bien de changer sa direction pour n'en frapper qu'une seule, il est difficile de concevoir l'occurrence d'une émotion chez le joueur. Le niveau n'est précédé d'aucun investissement de temps et d'effort à l'égard d'une relation d'attachement, d'un objectif de progression ou toute autre cause extra-ludique à laquelle la personne qui joue est

dévouée. Gardant une neutralité par rapport aux options à la disponibilité du joueur et le choix ensuite effectué, le jeu n'influence pas ce dernier à prendre un parti particulier ou à réévaluer sa perception conceptuelle.⁸⁶ Chaque choix est le bon, car le système de jeu s'abstient de le critiquer textuellement ou de bloquer la progression du joueur. Il y a donc lieu de douter que le joueur ressente de la culpabilité en voyant le véhicule passer sur un corps, à moins qu'il ait développé une préoccupation idiosyncrasique. Il est de même pour quelconque émotion devançant la décision, qui peut être faite à l'aide d'un strict calcul (une mort en vaut mieux que trois) ou en faisant appel à différents principes moraux (laisser mourir n'est pas tuer). Précisons que cette absence d'émotivité n'est pas un problème de qualité graphique ou de photoréalisme, mais s'explique par le simple fait que *Trolley Problem Game* n'incite pas le joueur à vouloir se préoccuper de l'enjeu scénarisé.

Même les dilemmes moraux au sein de jeux commerciaux n'impliquent pas nécessairement les émotions du joueur, que ce soit avant ou après la prise de décision. Considérons le premier d'une série de dilemmes moraux dans *Unavowed* (Wadjet Eye, 2018), un jeu d'aventure « pointer-et-cliquer » dont la formule rappelle celle du genre dans les années 90. *Unavowed* présente un protagoniste anciennement possédé par un démon, qui rejoint une société secrète, spécialisée dans la chasse aux créatures surnaturelles, pour le retracer et arrêter son carnage. Dans les premiers moments du jeu sont montrés l'exorcisme du personnage jouable par deux membres de la mystérieuse organisation, puis leur découverte d'un massacre tout juste perpétré par le démon alors que celui-ci partageait le corps du protagoniste. S'en suit soudainement l'apparition d'une autre créature menaçante, invoquée accidentellement durant l'exorcisme, qui réclame de la viande humaine pour regagner des forces et retourner dans son univers parallèle. Ainsi se dessine le dilemme moral : soit le joueur l'autorise à se nourrir de chair humaine à partir des cadavres à proximité, soit il l'élimine afin de prévenir toute conséquence potentiellement désastreuse.

Comme c'est le cas pour les autres dilemmes moraux du jeu, le joueur peut obtenir des informations pertinentes à travers une boîte de dialogue et entendre l'opinion des personnages concernés afin de faire un choix plus éclairé. D'un côté, un allié (Eli) remarque que les familles des victimes ont le droit de voir pour une dernière fois les corps et de vivre par le fait même un

⁸⁶ Effectivement, si la majorité des exemples de Sicart puisent leur jouabilité éthique dans la subversion, celle de *Trolley Problem Game* repose plutôt sur son impartialité et sur l'autonomie du joueur, capable d'interpréter lui-même les situations auxquelles il participe : « Barr's trolley problem presents ethical gameplay not in choices but in how these choices are interpreted. It does not provide any explanation on a macro level that justifies what players did. They are left alone with their choices to make sense of them and of what they say about them. They are left alone with their principles » (Sicart 2013, p. 7).

deuil moins cruel. De l'autre, le démon rétorque qu'il est venu seulement parce qu'il a été invité, ce qui fait de lui un être sans part de responsabilité en lien à cette fâcheuse situation. De plus, il est suggéré qu'il n'a pas besoin de recourir à l'anthropophagie pour subsister dans son autre monde. Cette situation prend donc la forme d'une intrigante expérience de pensée. A-t-on l'autorité de trancher le sort d'une créature vraisemblablement dotée d'une conscience similaire à la nôtre, qui ne se mêle pas des affaires humaines bien qu'elle soit dangereuse si elle y prend part ? N'empêche que l'exploration de cette question n'est pas nécessairement émotionnelle. Telle qu'elle est présentée, elle ne concerne ni les personnages auxquels le joueur sera amené à s'attacher, ni la progression en jeu. Elle n'est probablement pas non plus ancrée dans la réalité quotidienne du joueur. On pourrait souligner qu'elle produit une disposition émotionnelle correspondant à l'intérêt en raison de son aspect particulier, presque saugrenu, mais sans plus. Le joueur est dans une position similaire au philosophe contemplant tout autre dilemme moral.

À l'inverse, un jeu vidéo dont les dilemmes moraux ont une résonance émotionnelle chez le joueur est la première saison de *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). Ce jeu d'aventure se concentre sur la relation père-fille entre Lee, le personnage jouable, et Clementine, une enfant d'environ 9 ans, alors qu'ils font face à l'avènement d'une apocalypse de zombies. Le cours du jeu est marqué de nombreux problèmes moraux que le joueur doit trancher par l'intermédiaire de boîtes de dialogue et d'action. Ce dernier devrait-il tuer préventivement un être humain sur le point de se transformer en zombie ? Se garder d'annoncer à Clementine la très probable mort de ses parents pour ne pas l'affoler ? Prendre possession de ressources essentielles à l'intérieur d'une voiture qui semble abandonnée, quitte à commettre un vol ? La différence entre les dilemmes moraux détaillés précédemment et ceux apparaissant dans *The Walking Dead* est entre autres la présence d'un personnage, à savoir Clementine, qui agit nettement en tant que « boussole morale ». Cette métaphore de Sarah Stang réfère aux réponses constantes de l'enfant vis-à-vis les mauvais choix (parfois inévitables) du joueur, qui occasionnent en elle de la détresse, que ce soit des inquiétudes verbalisées ou des pleurs inconsolables (2017, p. 167). En plus de la présence d'écrans statistiques en fin d'épisodes, qui comparent les choix du joueur à ceux de ses pairs en générant une moyenne, et d'un « spectateur moral caché », pour reprendre l'expression de Švelch (vue en 3.2.1), qui se manifeste à travers des messages extra-diégétiques comme « Clementine witnessed what you did » et « Clementine will remember that », le jeu est en mesure de préfocaliser la perception conceptuelle du joueur de manière à lui faire prendre conscience de ses éventuelles fautes.⁸⁷

⁸⁷ Nous comprenons que le « spectateur moral caché » de Švelch est tout simplement l'équivalent du Grand Imagier d'Albert Laffay : « un personnage fictif et invisible [...] qui, derrière notre dos, tourne pour nous les pages de

Ce dernier est également enclin à jouer en fonction du bien-être de Clementine, qui lui est prioritaire car il s'est attaché à elle. Le jeu insiste en effet sur la vulnérabilité de l'enfant, notamment en faisant intervenir le joueur à quelques reprises pour la sauver des griffes d'un mort-vivant ou encore d'un persécuteur. Dès lors, Clementine n'est pas seulement une boussole morale, mais un carrefour moral, là où convergent toutes les motivations du joueur. Au deuxième chapitre de la première saison, lorsque Larry subit un arrêt cardiaque dans la salle de congélation où lui et le groupe de survivants composé entre autres de Lee et Clementine sont emprisonnés, le joueur peut tenter de le réanimer ou, sachant que les morts deviennent zombies en l'espace de quelques instants, lui pulvériser la tête afin d'éviter cette malencontreuse renaissance. La possibilité qu'un monstre se réveille dans un espace clos sans issue pour s'en prendre aux autres, dont Clementine en particulier, pourrait pousser le joueur à tuer définitivement Larry. Il n'est resté pas moins qu'une action aussi brutale bouleversera l'enfant et, par conséquent, provoquera de la culpabilité chez le joueur, incapable de la protéger des horreurs dont elle est témoin. Les dilemmes moraux dans *The Walking Dead* ont une grande portée émotionnelle puisqu'ils exploitent les préoccupations du joueur et façonnent sa perception conceptuelle.

Même si l'engagement moral ne dépend pas en soi des émotions et ne les produit pas non plus, il y a un intérêt indéniable à ce qu'il inclut celles-ci. Les enjeux moraux que présente *The Walking Dead* réussissent à concerner directement le joueur en exploitant son attachement pour Clementine, notamment en faisant d'elle un personnage important dans les quatre saisons de la série, et à gagner en profondeur en mettant de l'avant des valeurs auxquelles celui-ci est susceptible de réagir émotionnellement. Comme nous l'avons remarqué au dernier chapitre (à la section 2.1.5), l'intérêt de l'émotion par rapport à un processus cognitif purement rationnel est sa très grande proximité épistémique aux propriétés évaluatives. Le joueur ne peut connaître à fond la valeur de sa faute à l'égard de Clementine tant qu'il ne vit pas de la culpabilité. Pareillement, il ne peut connaître pleinement l'inévitabilité de la perte des personnages de *Frostpunk* sans vivre lui-même du désespoir. Toutes les solutions traitées jusqu'ici pour engager moralement le joueur ont donc avantage à être conciliées à son expérience émotionnelle, que ce soit seulement pour cette question de proximité épistémique aux valeurs.

Cette vue d'ensemble des recommandations apportées par l'approche formaliste des études du jeu vidéo pointe vers un certain nombre d'outils d'analyse distincts pour faciliter l'engagement moral du joueur. Néanmoins, nous pouvons constater que les chercheurs

l'album, dirige notre attention d'un index discret sur tel ou tel détail, nous glisse à point nommé le renseignement nécessaire et surtout rythme le défilé des images » (1964, p. 81-2).

conçoivent généralement l'engagement moral en opposition à l'attitude que des jeux comme *Fable* cultivent en tombant dans le manichéisme et l'instrumentalisation de la morale. Afin de synthétiser leurs propos et dégager une orientation commune, nous pouvons penser que l'ambiguïté est la caractéristique des jeux la plus valorisée par ces travaux, quitte à nous montrer un peu trop réducteur. Lorsque Peter Christiansen traite de « l'ambiguïté comme méthode pour encourager la décision éthique », il énonce cinq moyens pour l'entretenir : (1) le retardement du retour d'information, (2) des lignes directrices vagues, (3) la complexité du système éthique, (4) la subversion des attentes et (5) l'information cachée (2017, p. 1 ; 2). Ces dispositifs rejoignent les quatre tendances que nous avons retracées au sein du programme de recherche sur l'engagement moral : ladite subversion (4), le rebondissement narratif, qui repose sur la manipulation de l'information (1 et 5), l'exercice d'habiletés morales, qui ne doit pas guider pas à pas le joueur afin de le mettre au défi (2), et le dilemme moral, complexe par définition (3). Bien que ces dispositifs représentent tous des solutions pertinentes à l'engagement moral, nous devons durant le reste de notre parcours insister davantage sur l'intérêt de préoccuper le joueur et de lui susciter des émotions à cette fin.

Avant de clore cette section, rappelons que les travaux précédents ne sont pas ancrés dans une éthique normative. Ils défendent le besoin d'engager moralement le joueur, souvent par le biais de la réflexion morale, mais ils en disent bien peu sur les visées ultimes de l'éthique vidéoludique. S'agit-il seulement de faire prendre conscience au joueur de l'ambiguïté d'enjeux moraux et de soulever des questions en ce sens ? Il semble qu'un tel objectif soit insuffisant. Il n'est pas garanti qu'un jeu qui engage moralement soit forcément un jeu moralement bon, qui fait du joueur une meilleure personne, tel que le soutiendrait l'éthique de la vertu (que nous présentons au prochain chapitre). Si nous retournons à la défense de Sicart des jeux vidéo transgressifs, comme *Grand Theft Auto*, *Manhunt* et *Super Columbine Massacre RPG !*, soulignant que ceux-ci mobilisent une réflexion morale parce que le joueur n'a d'autres choix que de contempler la nature des atrocités qu'il doit accomplir, nous pourrions répondre que ces jeux le dégradent tout de même par les émotions qui lui font vivre. Étant donné qu'il n'a pas considéré ce probable écart entre les jeux qui engagent moralement et les jeux qui édifient, le programme de recherche des formalistes de l'éthique vidéoludique manque de définition. C'est ce qui nous amène à explorer une autre approche au problème amoraliste.

3.3. La justification morale : la solution philosophique au problème amoraliste

Comme il a été spécifié en introduction de chapitre, l'approche philosophique porte un regard sur la justification morale de certains contenus vidéoludiques, avec un intérêt tout

particulier pour les jeux vidéo controversés, leur représentation de la violence et le rôle de leur interactivité dans celle-ci. Découlant de la discipline de la philosophie éthique, elle cherche à déterminer si les actions violentes effectuées dans le cadre du jeu sont véritablement mauvaises, et si c'est le cas, en quoi elles le sont, ainsi qu'à examiner si elles bénéficient d'une légitimité sous certaines conditions. Un premier point de départ à la réflexion philosophique est d'accepter l'inadéquation entre le statut moral de l'action violente « virtuelle » et celui de l'action violente « actuelle », que Garry Young aborde notamment au sixième chapitre de *Ethics in the Virtual World : The Morality and Psychology of Gaming*, dans lequel l'auteur s'intéresse à formuler des critères à la censure sélective de contenus vidéoludiques (2013).⁸⁸ L'acte de tuer un personnage dans le cadre d'un jeu n'est évidemment pas le même que celui de tuer une personne en chair et en os. Même s'ils recèlent une signification en commun, ils ne se ressemblent pas en termes d'activité et de conséquence, comme Young le note (p. 20). Quoique la position amoraliste l'interpréterait ainsi, cette distinction n'entraîne pas une séparation totale entre le jeu et la morale, mais demande plutôt de cerner la relation exacte entre les deux domaines et d'adapter les exigences morales que l'on porte normalement envers des actions actuelles pour leur version virtuelle.

Dans cette section, nous présenterons trois principes visant à renseigner la critique morale de la représentation d'une action normalement mauvaise en jeu et à justifier certains cas où celle-ci apparaît légitime. Sous quelles conditions le meurtre virtuel, par exemple, peut-il se soustraire des condamnations que l'on soulève contre le meurtre actuel ? Ces principes nous outilleront contre les conclusions précipitées selon lesquelles un jeu renfermant de la violence est par défaut un jeu moralement mauvais ou, à tout le moins, suspicieux. Nous les introduirons avec le « dilemme du *gamer* », qui tend une embûche au joueur amoraliste, en comparant l'action violente faite en jeu à un autre type de transgression que ce dernier ne serait fort probablement pas prêt à défendre. Enfin, nous approfondirons l'un de ces trois principes, celui d'adhésion, qui nous apparaît prometteur notamment dans la manière dont il est conceptuellement relié à l'émotion. Cette démarche nous permettra de préciser davantage la distinction cruciale entre l'engagement moral et la justification morale, que les universitaires n'ont pas faite jusqu'ici.

⁸⁸ Nous allons préserver la distinction terminologique entre l'action « virtuelle » et « actuelle » de Young et ses collègues, qui paraît être utilisée pour différencier les actions faites en jeu et les actions faites hors jeu.

3.3.1. Le statut moral de la violence vidéoludique

Lançant un débat auquel se sont joints de nombreux intervenants au sein de la revue *Ethics and Information Technology*, Morgan Luck fait part de l'intuition selon laquelle le meurtre virtuel n'est pas immoral, car personne n'est actuellement tué, alors que le même argument n'est généralement pas admis pour ce qui est de la pédophilie virtuelle, qui pourtant n'implique également aucun actuel enfant (2009, p. 31). Seulement la première des deux actions en temps normal proscrites est communément acceptée dans la sphère vidéoludique. Néanmoins, si le joueur utilise l'argument précédent pour légitimer le meurtre virtuel, il doit reconnaître que celui-ci s'applique aussi pour la pédophilie virtuelle, puisque les deux n'entraînent pas de victime réelle. Devant cette inconsistance, le joueur se bute à ce que Luck appelle le « dilemme du *gamer* » : « Unless such players can identify a morally relevant distinction between virtual murder and virtual paedophilia, they must either accept that committing virtual paedophilia is morally permissible, or that they themselves have often committed morally prohibited acts » (p. 32).⁸⁹ Le dilemme posé par Luck nous est pertinent : en rapprochant le meurtre et la pédophilie, il amenuise la distinction entre l'action virtuelle et l'action actuelle, et demande de reconsidérer le statut moral de la violence vidéoludique, au lieu de balayer la question d'un revers de la main sous prétexte qu'elle touche le contenu et non la forme du jeu. Étant donné que plusieurs jeux de notre corpus d'études demandent au joueur d'accomplir des actions violentes, il nous apparaît primordial de traiter ce problème sérieusement.

Ici, notre stratégie est de présenter trois principes issus de la philosophie du jeu vidéo qui permettent de justifier moralement l'action vidéoludique violente lorsqu'elle survient dans certaines circonstances, ainsi que d'envisager s'ils résolvent le dilemme de *gamer*. Le premier est le principe d'équivalence sanctionnée de Young (2013 p. 70-1 ; p. 144-5). L'auteur l'introduit en référant à des exemples dans lesquels des actions normalement proscrites sont exceptionnellement autorisées (ou du moins relèvent d'un statut ambigu), comme l'acte de tuer en zone de guerre, la torture dans un scénario de bombe à retardement et la consommation de chair humaine d'un défunt dans le cas où elle est absolument nécessaire à la survie d'une personne (telle que dans le triste événement du vol Fuerza Aérea Uruguay 571). Ces actions

⁸⁹ Suivant ce constat, Luck tâche de considérer cinq arguments visant à distinguer les deux types d'action virtuelle, qu'il rejette l'un après l'autre — et que nous n'examinerons pas à notre tour. Ajoutons que le dilemme du *gamer* a effectivement alimenté une dizaine de textes apparaissant dans *Ethics and Information Technology*. Nous ne résumerons pas ici les positions argumentatives de chaque participant et l'évolution générale du débat, qui a pris un second élan dans les dernières années et contient de nombreuses ramifications.

ne pourraient être comparées au viol, la pédophilie, la nécrophilie et l'inceste, pour lesquelles l'on ne retrouve aucune équivalence sanctionnée. Young explique :

Sanctioned equivalence differentiates between equivalent outcomes that are either legitimate or illegitimate. All legitimate outcomes are judged to be essentially *instrumental*: a means to an end. On the other hand, actions that do not have sanctioned equivalence appear *pathological*: an end in themselves. (p. 70)

Le principe d'équivalence sanctionnée légitime une action dont la fin représente un plus grand bien. Les récits manichéens imaginent pour la plupart du temps des scénarios qui reflètent ce principe pour conférer une dignité à la quête du héros. Ils s'assurent de caractériser un être profondément malfaisant (e.g. criminel endurci, extra-terrestre sanguinaire, androïde insensible), qui anéantit égoïstement et cruellement des vies et menace d'en enlever d'innombrables autres, et qui jamais ne se laisserait convaincre d'abandonner ses sombres plans, afin de donner raison au héros de le tuer et de neutraliser aussi ses complices. Ce principe est une solution au dilemme du *gamer* : la pédophilie, étant une fin en soi, ne peut jamais servir un plus grand bien. Elle demeure absolument pathologique.

Dans le cas où le meurtre virtuel n'est instrumental à aucun résultat meilleur, elles se retrouvent cependant sans équivalence sanctionnée et donc condamnable. Les *fatalities* du jeu *Mortal Kombat* en sont un exemple. Ils sont disponibles au joueur durant quelques secondes à la fin d'un combat, qui prend la forme de duel en corps à corps dans une série deux de trois. Le vainqueur peut entrer, à son gré, une combinaison précise de boutons pour déclencher une animation lors de laquelle son personnage achève son adversaire de manière sanglante, incluant fréquemment des démembrements et mutilations. Bien que nous pourrions avancer que le déroulement des combats comporte une équivalence sanctionnée, car *Mortal Kombat* est avant tout un tournoi d'arts martiaux, nous ne pourrions en dire de même pour ses *fatalities*, exécutés pour le plaisir de les voir et d'asseoir sa domination sur son adversaire. (Cela étant dit, pouvons-nous vraiment parler de meurtre quand le personnage réapparaît dès le combat suivant ?)

Le second principe est celui de contextualisation, énoncé par Tavinor (2009, p. 164-9). Selon lui, une action dont le contenu est violent ne peut être l'objet d'une évaluation adéquate sans que le contexte dans lequel elle apparaît soit pris en compte : « It is not violent or offensive fictions *simpliciter* that strike most reasonable people as morally condemnable. Rather, it is fictions for which there is no redeeming or mitigating context which strike us as expressing an objectionable viewpoint on the content they depict » (p. 165). Une action violente en jeu est critiquable dans la mesure où elle est contextualisée pauvrement ou ne l'est simplement pas

(p. 169).⁹⁰ Nous pouvons dénombrer six types de contexte que l'auteur aborde durant la section de chapitre « Sticking up for Videogames » : les contextes formel, thématique, social, auto-réflexif, abstrait et narratif. Dans un contexte formel, l'acte de tuer n'est pas en soi valorisé ; il est plutôt nécessaire à l'accomplissement d'un objectif ou encore à la continuation de l'acte de jouer au jeu. Au sein du second contexte, il s'inscrit dans le thème universel de situation de survie, qui traverse les jeux et récits (ce que nous avons souligné brièvement dans notre discussion du scénario paradigmatique à la section 2.1.3). De son côté, le contexte social prend en considération le plaisir partagé entre les joueurs ainsi que la communion en découlant. Le quatrième contexte est auto-référentiel, à savoir qu'une dimension réflexive s'ajoute à l'action vidéoludique, que ce soit par le biais de la subversion ou de l'humour, la commentant ainsi. Dans un contexte d'abstraction, celle-ci est représentée d'une telle manière qu'elle s'échappe de sa signification réelle ou la déforme substantiellement, à la manière de la violence cartoonnesque de certains dessins animés. Enfin, le contexte narratif peut articuler une réflexion profonde sur un acte comme celui de tuer, notamment en l'explorant consciencieusement.

Comme l'équivalence sanctionnée, le principe de contextualisation permet de ne pas mettre toute action vidéoludique violente sur le même pied d'égalité. Sauf qu'il reste relativement flou : à quel point un contexte est-il suffisamment sophistiqué pour devenir une justification morale crédible ? Nous devons aussi nous demander si ce principe nous permet de résoudre le dilemme du *gamer*. Permet-il d'excuser la pédophilie virtuelle ou cet acte n'est-il pas du tout rachetable par quelconque contexte ? Peu importe, le joueur amoraliste pourrait aisément se réfugier derrière certains de ces types de contexte pour banaliser ce qu'il fait en jeu. Paraphrasé en début de thèse pour introduire le problème amoraliste, Koster fait par exemple appel au contexte formel et abstrait de *Death Race* pour excuser la teneur des actions proposées en jeu — qui consistent à récolter des points en frappant à l'aide d'un véhicule un maximum de silhouettes pixellisées. Dès lors, la contextualisation apparaît comme un principe trop flexible, qui se prête aisément à tous les points de vue.

Développée par Sebastian Ostritsch, l'adhésion est le dernier principe qui nous intéresse ici (2017, p. 122-5). Inspiré par le travail de Tavinor, lui-même basé sur ceux de Noël Carroll (1996a) et Berrys Gaut (2007) à propos de l'intersection entre la morale et l'esthétique, le principe d'adhésion se fonde sur l'idée que les œuvres de fiction posent une vision normative du monde, c'est-à-dire qu'elles le connotent toujours de valeurs. Par conséquent, il ne suffit pas

⁹⁰ Selon ce que nous avons rapporté en début de chapitre (3.1.1), la panique morale et la psychologie expérimentale ont quant à elles tendance à ignorer le contexte dans lequel apparaît le contenu violent des jeux vidéo, amenuisant grandement la validité de leurs critiques. Voilà une autre raison pour laquelle explorer les trois principes de justification morale présentés ici.

de s'arrêter à la représentation d'une action immorale, mais d'interpréter en outre le point de vue que le jeu lui-même porte sur celle-ci. Pour reprendre un exemple d'Ostritsch, on ne pourrait affirmer que *The Witcher 3 : Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015) est un jeu raciste parce qu'il contient du racisme. Le protagoniste, Geralt, étant un homme ayant subi une mutation qui a modifié son apparence physique, reçoit sa part de discrimination, ce que le jeu tâche de montrer lors de séquences cinématiques et de navigation libre du joueur. À la vue de Geralt, certains personnages vont lui proférer des insultes et cracher à ses pieds, sans autre raison que par mépris de son statut de mutant. Au fil des quêtes, le joueur a toutefois l'opportunité de combattre les institutions racistes qui promeuvent ce climat de haine envers toute espèce non humaine (e.g. sorcières, elfes, etc.). En situant le joueur dans la perspective de la victime, Geralt, ostracisé malgré lui, *The Witcher 3* n'adhère pas au contenu raciste qu'il représente.⁹¹ Nous pouvons ainsi conclure qu'un jeu vidéo peut commenter n'importe quelle représentation d'une action immorale, qu'elle soit entreprise par le joueur, son personnage ou un personnage non joueur.

Bien que cette nuance ne soit pas explicitement faite par Tavinor et Ostritsch, il est pertinent de distinguer le principe de contextualisation de celui d'adhésion, qui ne permettent pas d'arriver aux mêmes justifications morales. Si nous retournons au cas de *Hellblade*, analysé au premier chapitre (1.3.3), la violence au sein du jeu est dotée d'un contexte narratif convaincant. Les créatures abattues par Senua sont en fait des démons du passé qui l'accablent toujours, des manifestations de son intériorité — elles apparaissent et disparaissent bien dans un nuage de fumée. La bataille qu'ils se livrent est donc symbolique. Elle représente la tentative de Senua de s'extirper de sa détresse pour reprendre contrôle sur sa vie. Il n'y a pas lieu de se demander si le jeu adhère ou non à l'acte métaphorique d'anéantir ces créatures. À l'inverse, condamner les délits de *Death Race* et les *fatalities* de *Mortal Kombat* parce qu'ils manquent de sophistication contextuelle demeure une réponse insuffisante. Quel est le tort de ces jeux, exactement ? Sous le principe d'adhésion, la critique formulée mettrait l'accent sur le fait que ces jeux souscrivent à la violence qu'ils représentent, en l'admirant ou la glorifiant. Considérant que l'adhésion est une attitude non pas fictive, mais bel et bien réelle, en soi louable ou blâmable — comme Ostritsch l'exemplifie, autant l'œuvre que la personne qui s'affichent en faveur de l'esclavage devraient être montrées du doigt (2017, p. 125) — ce principe possède

⁹¹ Cela dit, *The Witcher 3* a le défaut d'ignorer un autre enjeu racial important en ne représentant pas (ou très peu) de personnages de couleur, procédant ainsi à un « blanchiment culturel » (*whitewashing*). L'exemple précédent consiste toutefois à différencier une représentation du point de vue sur celle-ci. On évalue le blanchiment culturel selon la présence ou non d'une représentation, mais on évalue l'adhésion selon la manière dont une représentation en jeu est traitée.

l'avantage de rejeter tout argument amoraliste présumant qu'il n'y a aucun lien entre le jeu et la morale. Derrière les représentations se cache un point de vue moral sur le monde.

Enfin, quoiqu'il n'offre pas de solution au dilemme du *gamer*, le principe d'adhésion repose plutôt sur sa dissolution. Il refuse l'affirmation générale que tout meurtre virtuel et toute pédophilie virtuelle sont moralement permis ou interdits. En réponse au problème soulevé par Luck, Rami Ali imagine des jeux dans lesquels la pédophilie virtuelle serait traitée d'une manière aussi sensible que la violence peut l'être, en n'impliquant pas de pornographie juvénile, fétichisation et autres représentations irrecevables, puis conclut :

when it comes to storytelling games, acts of virtual murder and virtual pedophilia can be equally acceptable/unacceptableI [*sic*]. This is because their unacceptability hinges on the very same features of the game, namely, the moral viewpoint of the story, and the use of objectionable or nonobjectionable representations. (2015, p. 273)

À la lumière du principe d'adhésion, qu'Ali synthétise pour s'objecter à Luck, le dilemme du *gamer* semble mal posé, partant de la présupposition que tous les meurtres virtuels reçoivent un passe-droit dans la sphère vidéoludique, que le joueur retire forcément un plaisir malsain à les accomplir et que le jeu vidéo n'est pas en mesure de se pencher sur des sujets difficiles comme le font le cinéma et la littérature.⁹² N'empêche qu'il insiste sur le besoin d'apporter des précisions quant au statut moral de certaines actions vidéoludiques qui, hors du contexte de jeu, sont manifestement inadmissibles.

Malgré que nous les ayons présentés d'une façon plus ou moins superficielle, ces trois principes constituent tous des pistes de réflexion intéressantes pour juger la moralité d'actions vidéoludiques au contenu violent. Ils viennent ainsi combler les lacunes laissées par les écrits de Sicart et plus généralement les discours sur l'engagement moral. Dans la sous-section suivante, nous poursuivons l'approfondissement du principe d'adhésion, principalement pour le relier au phénomène de l'émotion. Nous allons donc constater que l'esprit de ce principe transparait ailleurs dans la philosophie du jeu vidéo, où il est souligné que l'éthique vidéoludique demande de mieux concevoir la relation du joueur à son activité, au lieu de s'attarder strictement au contenu des actions mises en jeu.

⁹² Force est d'admettre que le jeu vidéo peut aussi bien que les autres médias traiter de thèmes sensibles lorsque l'on pense à une œuvre vidéoludique comme *Keys of a Gamespace* (Expressive Game Studio, 2011), qui aborde la pédophilie avec délicatesse, sans montrer d'actions relatives à celle-ci, mais plutôt en faisant naître le souvenir de l'agresseur à l'esprit du personnage jouable. Néanmoins, il y a probablement une distinction morale à faire entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle, soit que l'enfant fait partie d'une catégorie spéciale de personnes. Effectivement, toute forme de maltraitance envers les enfants est rarement représentée dans les jeux vidéo — ce groupe de personnes est soit évacué de l'univers fictif (e.g. *Grand Theft Auto*), soit invulnérable aux attaques du joueur (e.g. *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Bethesda, 2011]) (Sjöblom 2015). Luck rejette promptement cette distinction, sans considérer cet aspect de la représentation vidéoludique de l'enfance.

3.3.2. Au-delà de la représentation : l'adhésion

Présenté ainsi, le principe d'adhésion n'est pas sans problème. Notamment, il ne concerne que le point de vue du jeu par rapport à ce qu'il représente, excluant celui du joueur par rapport à ses propres actions. Disons que le principe permet effectivement de condamner les *fatalities* de *Mortal Kombat*, le joueur amoraliste pourrait néanmoins se défendre de ne pas adhérer à ce à quoi le jeu adhère. Il entreprend les *fatalities* parce qu'il est en mesure d'en garder une certaine distance, en toute conscience de la nature autre de son activité.⁹³ Nous pourrions relever d'autres situations du genre : le joueur qui exécute des actions parce qu'elles sont le seul moyen de progresser en jeu ou de connaître leurs conséquences sur le monde vidéoludique n'approuve pas nécessairement la teneur morale de ce qu'il fait. Ostritsch reconnaît lui-même cette particularité en affirmant : « there is no intrinsic connection between imaginatively engaging in the moral set-up of a fictional game world and adopting it for one's own life » (2017, p. 121). L'auteur donne en exemple l'effort d'imagination du joueur lorsqu'il joue à un jeu dans lequel il incarne un membre de la mafia. Pour ce faire, ce dernier doit se faire une idée des croyances du personnage jouable et ajuster son jeu en conséquence, sans qu'une adhésion s'en suive obligatoirement. Vers le début du chapitre (3.1.2), nous avons relevé un argument similaire chez Sicart avec le cas de *Sim City*. Afin d'avoir une ville prospère, le joueur est poussé à taxer faiblement les entreprises et la population. D'après Sicart, cette action ne l'amène pas pour autant à adopter les valeurs libérales du jeu. La personne ne fait que suspendre temporairement ses convictions, sans quoi elle ne pourrait jouer au jeu. Toujours est-il que ce constat donne raison à l'amoraliste. Si le joueur n'adhère jamais à ce à quoi le jeu adhère ou, comme nous l'avons déjà formulé en d'autres mots, n'est jamais affecté par le jeu, quelle est la pertinence d'une éthique vidéoludique ?

Heureusement pour nous, il n'y a pas lieu de plaider pour une telle remise en cause, car l'adhésion du joueur découle parfois directement de celle du jeu. Cette piste de réflexion est notamment développée par Maude Bonenfant et Dominic Arsenault dans un article où sont différenciées la rhétorique procédurale et la rhétorique processuelle :

La rhétorique procédurale « fait faire » des actions au joueur (des actions qu'il performe dans la mesure où il est convaincu de l'atteinte d'un objectif) tandis que la rhétorique processuelle « fait être » le joueur (elle lui intime de devenir « quelque chose » en exigeant une *adhésion* à des idées ou valeurs plus profondes). (2016, s.p. ; je souligne)

Plus loin dans le texte, Bonenfant et Arsenault soulignent explicitement que l'adhésion est « la grande distinction » entre les deux techniques de persuasion. En effet, sous la rhétorique

⁹³ La conscience du jeu est par ailleurs un prérequis important à l'attitude ludique chez Jacques Henriot (1983) et à la métacommunication qu'est l'acte de jouer chez Gregory Bateson (1972).

procédurale, le joueur se soumet au discours de jeu puisqu'il doit le faire s'il veut optimiser sa performance ou simplement jouer au jeu. C'est en d'autres mots le joueur-sujet tel que conceptualisé par Sicart. Sous la rhétorique processuelle, il se conforme au discours du jeu puisqu'il se retrouve, que ce soit de manière consciente ou non, dans un rapport personnel à celui-ci. Dans la théorie de Sicart, de nouveau, c'est le sujet externe au jeu et sa vision du monde qui en sont touchés.

Parmi tant d'autres éléments de définition fournis, Bonenfant et Arsenault font une distinction qui nous intéresse tout particulièrement. Les universitaires stipulent que la rhétorique procédurale fait appel au *logos*, au discours ou à la logique, et la rhétorique processuelle au *pathos*, aux passions (incluant affects et émotions). Commençons par préciser la relation entre la première technique de persuasion, le *logos* et le manque d'adhésion. Le concept de rhétorique procédurale provient de Ian Bogost qui, dans *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*, la définit ainsi : « Procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular » (2007, p. 3). Pris isolément, la rhétorique est « l'art de la persuasion » et la procéduralité est la capacité « d'exécuter une série de règles » (p. 4 ; 15). Ensemble, la rhétorique procédurale est la seule technique capable de représenter un processus par un processus en se déployant à travers un système de règles et comportements, alors que les autres modes de rhétorique, écrits ou visuels, sont limités à décrire ou montrer un processus, ne pouvant pas restituer sa forme ou du moins la modéliser.⁹⁴

Bogost fait de l'enthymème la figure d'interactivité centrale à la rhétorique procédurale. En philosophie, l'enthymème est un raisonnement logique dérivé d'un syllogisme, mais omettant l'une des trois propositions constituant celui-ci. Pour reprendre un exemple de syllogisme utilisé par Bogost à la page 18 de son ouvrage :

1. Les politiciens sont indignes de confiance.
2. Cet homme est un politicien.
3. Donc, il est indigne de confiance.

Pour transformer ce syllogisme en enthymème, l'habile orateur laisserait tomber la première proposition, déclarant : « Cet homme est un politicien, il est indigne de confiance ». Ainsi, il inspirerait le public à compléter le lien logique manquant : « C'est vrai, car les politiciens sont indignes de confiance ». L'interactivité, chez Bogost, possède un rôle similaire, à savoir qu'elle

⁹⁴ Notons que Bogost utilise « procédure » et « processus » de manière interchangeable dans sa monographie et qu'il s'appuie en fait sur les propos de Murray pour présenter la procéduralité (1997, p. 71).

sert à compléter la prémisse manquante d'une représentation procédurale.⁹⁵

Le chercheur renvoie à nombreux jeux à visée éducative, politique et publicitaire, dont le satirique *The McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2006) pour illustrer sa théorie, mais nous allons nous arrêter à un cas familial, celui de *Sim City*. D'après la rhétorique procédurale du jeu :

1. Les villes faiblement taxées sont prospères.
2. La ville du joueur est faiblement taxée.
3. Donc, elle est prospère.

En cours de partie, le jeu exemplifie seulement les propositions deux et trois — peut-être d'une autre manière : « la ville du joueur est fortement taxée, donc elle est en crise ». Tant que le joueur est dépourvu de contre-argument interactif, incapable d'obtenir une ville financièrement en santé tout en taxant considérablement les revenus, il se rendra à l'évidence que le jeu soutient la généralisation : « les villes faiblement taxées sont prospères ». Grâce aux propriétés computationnelles de l'ordinateur, l'argument enthymématique est exécuté d'une façon constante, préservant à coup sûr sa logique, et ce tant que le joueur *procède* à l'intérieur du système de jeu (sans en modifier le code source).⁹⁶

Cependant, la rhétorique procédurale n'implique pas une adhésion de la part du joueur. Ce dernier n'a pas besoin de modifier ses croyances sur le monde afin d'accéder à l'argument procédural du jeu. Pour lui, actualiser les valeurs libérales de *Sim City* est seulement une manière de saisir la logique du jeu et s'y conformer pour éviter l'échec. C'est entre autres pour cette raison que Bonenfant et Arsenault explorent également la rhétorique processuelle, qui fait « adopter une manière d'être », notamment en faisant appel au *pathos*. Dans la *Rhétorique* d'Aristote, cette manière de persuader renvoie à la capacité de l'orateur de toucher les dispositions émotionnelles du public. Au-delà de « considérer le discours en lui-même », il faut effectivement que l'orateur :

⁹⁵ En effet, l'argument procédural peut être décomposé de la même manière qu'un argument verbal : « For one part, procedural rhetorics do mount propositions: each unit operation in a procedural representation is a claim about how part of the system it represents does, should, or could function. [...] These propositions are every bit as logical as verbal arguments » (2007, p. 36). Voir également les pages 43 à 46 pour la conception de l'interactivité de l'auteur.

⁹⁶ Suivant cette présentation de la rhétorique procédurale par l'intermédiaire de la figure de l'enthymème, on comprend mieux pourquoi Sicart reproche aux procéduralistes de réduire l'acte de jouer à l'actualisation d'un argument déjà contenu dans les règles du jeu (2011, s.p.). Jouer se limiterait à appliquer une procédure, comme si le joueur était l'un des engrenages garantissant le fonctionnement d'une machine. Reste que le modèle du joueur-sujet pensé par Sicart répond aussi à des procédures, du moins pour ce qui est du jeu vidéo monojoueur, si nous nous rappelons la lecture que nous en avons fait en début de chapitre. Feng Zhu rapproche d'ailleurs la théorie de Bogost à celle de Sicart exposée dans *The Ethics of Computer Games* : autant les jeux dotés de rhétorique procédurale que les jeux qui encouragent le joueur à raisonner moralement, sur lesquels Sicart insiste, fondent leur éthique sur du contenu articulable par le biais de propositions, au détriment de la vie affective (2018, p. 3-6).

dispose l'auditeur d'une certaine façon [...] Nos jugements varient selon que nous sommes poussés par l'amour ou par la haine, que nous sommes en colère ou de sang-froid. Les choses nous paraissent, suivant nos dispositions, ou entièrement opposées, ou d'une tout autre importance. (1856, p. 138 [II.1])

Nous voyons ici que le commentaire d'Aristote s'accorde avec la théorie de l'émotion que nous avons présentée en première partie de thèse. La représentation cognitive des valeurs du monde varie chez une personne en fonction de ses préoccupations (i.e. ses dispositions émotionnelles). Si un discours réussit à puiser en celles-ci, il court la chance de mettre en lumière toute l'importance d'une situation donnée et d'induire chez son public les émotions désirées. À l'opposée du *logos* de la rhétorique procédurale, qui forme des propositions et invite le joueur à effectuer les inférences exactes, le *pathos* de la rhétorique processuelle réussit à tirer parti des préoccupations du joueur, que celles-ci soient formées antérieurement ou pendant le jeu, afin de les arrimer aux valeurs préfocalisées de son discours.⁹⁷

Qu'en est-il de l'adhésion ? Nous avons déjà précisé avec le travail de Harry Frankfurt (en 1.1.3) qu'une personne s'identifie à ses préoccupations. Elle accepte que celles-ci la guident à travers ses engagements. Elle les reconnaît comme siennes, car elles relèvent de sa liberté volitionnelle. Elle leur adhère donc explicitement. Par contre, la réflexivité et l'agentivité au cœur de la préoccupation ne caractérisent pas l'occurrence émotionnelle, qui est beaucoup plus passive. Il arrive que la personne ne se reconnaisse pas dans certaines de ses réactions, par exemple, lorsque la fierté, la jalousie ou la colère prennent le dessus sur elle. Dans ces cas particuliers où elle aurait voulu ne pas les avoir, elle n'adhère plus explicitement à ses réponses. N'empêche qu'il y a une adhésion première : elle était seulement *implicite*, sans que la personne pense à ses propres émotions. Il y a quelque chose à propos d'elle qui a permis à ces émotions de surgir.

Cette distinction entre l'adhésion implicite et explicite est faite succinctement par Robert Roberts (2013, p. 155). Une adhésion implicite est intrinsèque à chaque occurrence émotionnelle. Même si la personne se dissocie explicitement de son émotion dans un retour réflexif, il n'en reste pas moins que celle-ci lui a appartenu (p. 127). Bien sûr, refuser d'y adhérer dans un deuxième temps diminue sa part de responsabilité, mais elle ne l'élimine pas entièrement, comme l'énonce Roberts (p. 128). Dans la même veine, de Sousa affirme que rire d'une blague sexiste trahit forcément une attitude sexiste (1987, p. 290). Ce ne serait pas le cas

⁹⁷ Parce qu'ils revêtent tous deux d'une normativité, la rhétorique processuelle et le scénario paradigmatique dénotent un lien étroit, même qu'ils s'équivalent probablement dans la plupart des cas. Comme la rhétorique processuelle, le scénario paradigmatique indique ce envers quoi le public doit avoir des émotions tout en cherchant à provoquer en lui des réponses (voir la section 2.1.3 pour notre présentation de ce concept).

si l'émotion n'était qu'un exercice de l'imagination, une pensée contemplative ou hypothétique, qui n'implique aucun engagement à une vérité. Elle ne serait pas différente de l'acte de découvrir la logique procédurale d'un système de jeu ou d'imaginer une licorne rose, qui n'entraîne pas forcément une prise de position par rapport à la véracité de leur contenu. À l'inverse, l'émotion en tant que perception conceptuelle est une façon d'avancer sa *propre* interprétation de la réalité, soit, en ce qui a trait à l'amusement envers une blague sexiste, un lot de suppositions inadmissibles sur les femmes.

Quant à *Sim City*, incite-t-il une quelconque adhésion chez le joueur par rapport à la généralisation que toute ville faiblement taxée soit prospère ? Il existe certes au sein du jeu une rhétorique faisant appel au *pathos*. *Sim City* encourage des préoccupations chez le joueur envers le bon fonctionnement de sa ville, qui représente le seul moyen de progresser et de garantir son « existence » en jeu.⁹⁸ Ces préoccupations sont consolidées par la résistance que le jeu lui impose, entre autres à travers des contraintes budgétaires, le déclenchement d'incendies et de diverses catastrophes naturelles, mettant la ville en situation précaire. Plus le joueur investit ses énergies dans le développement de sa municipalité, plus ces menaces exacerbent ses émotions. Lorsque les zones résidentielles se vident de leur population et qu'apparaît le message textuel « Citizens upset. The tax rate is too high », il est prudent d'avancer que *Sim City* puise dans les préoccupations du joueur pour lui soutirer une émotion négative, comme de la frustration. Ici, nous pouvons croire que le joueur adhère explicitement à son émotion : il se reconnaît dans sa frustration, car sa progression est véritablement entravée. Il n'y a pas lieu de renier son état d'âme.

À quoi la dimension processuelle de la rhétorique de *Sim City* ressemble-t-elle ? Proposons une description rudimentaire. En produisant de la frustration et d'autres émotions consistantes à son discours, *Sim City* comme plusieurs autres jeux vidéo simulant une économie capitaliste parfaite inculquent l'idéologie dominante, amenant le joueur à devenir consciemment ou non un certain type de citoyen suspicieux de politiques interventionnistes, à entretenir chez lui une attitude négative envers celles-ci. Il s'agit là d'un changement graduel et dépendant d'une grande quantité de conditions (la culture dans laquelle le joueur évolue, ses expériences de vie et de jeu, la somme de toutes ses connaissances, dispositions émotionnelles, etc.). Éventuellement, la frustration vécue en jeu resurgit chez la personne sous des formes émotionnelles connexes dans le cas où les pouvoirs publics s'en prennent réellement au libre

⁹⁸ Dans la mesure où *Sim City* ne comporte pas de conditions de victoire, mis à part dans le mode de jeu « scénario », la progression du joueur consiste principalement à générer des revenus pour entamer de nouveaux projets de construction.

marché. Ces expériences d'émotions témoigneraient d'une adhésion minimalement implicite. Dans ce portrait approximatif de la rhétorique processuelle de *Sim City*, le joueur paraît certes presque aussi passif que celui modélisé par les psychologues aux inspirations béhavioristes. Pour l'instant, notre but consiste simplement à distinguer les deux formes de rhétorique du jeu en question. Nous offrirons une explication plus complexe de la processualité vidéoludique au prochain chapitre.

Si cette conception de l'expérience transformative de *Sim City* peut semer le doute, la proposition alternative selon laquelle les émotions du joueur ne le transforment pas du tout n'est guère plus satisfaisante. Une telle interprétation suggérerait que la frustration demeure relativement insipide en étant reliée à la performance en jeu et en ne concernant pas vraiment la personne qui joue. Elle accorderait raison à l'amoraliste : l'adhésion du jeu n'est pas transmise au joueur. Afin d'être conséquente avec elle-même, cette interprétation devrait soutenir que les émotions vécues dans tous les jeux, même *Custer's Revenge* ou *Deathrace*, sont aussi insignifiantes par leur manque d'adhésion. Elle représente donc une solution peu attrayante. Une autre possible piste de réflexion est l'argument selon lequel la rhétorique procédurale de *Sim City* prime sur sa rhétorique processuelle. Sauf que les deux formes de discours sont difficilement dissociables : la frustration du joueur est reliée à la fois à la logique procédurale du jeu, qui dicte un impératif de performance, et à la vision plus générale du monde mise de l'avant par l'œuvre. Hiérarchiser les deux rhétoriques semble en ce sens infondé.

En accord avec Bonenfant et Arsenault, nous pouvons conclure que la rhétorique processuelle produit une expérience de jeu personnelle, de laquelle découlent une adhésion et des émotions, alors que la rhétorique procédurale demeure impersonnelle, étant purement formée de liens logiques, et que ces techniques de persuasion sont parfois solidement tissées entre elles.⁹⁹ Dès qu'un jeu vidéo porte un point de vue normatif sur le contenu qu'il renferme et, parallèlement, provoque des émotions, lui et son joueur entretiennent un rapport d'adhésion à ce contenu. D'une part, le jeu émet un jugement de valeur sur le monde et cherche l'appui du joueur en faisant appel à ses dispositions émotionnelles. De l'autre, réagissant à cette technique de persuasion, le joueur approuve implicitement ou explicitement ce qui est véhiculé, dans la mesure où ses états d'âme proviennent de lui et sont également des points de vue sur le monde.

⁹⁹ Reconsidérant les dilemmes moraux de *Trolley Problem Game* et *Unavowed*, discutés à la précédente section (3.2.4), il va sans dire qu'ils comportent un aspect fortement impersonnel, qui n'inspirent pas des émotions chez le joueur. Cet aspect ne découle pas d'une rhétorique procédurale, car les dilemmes en question tendent à se présenter comme des problèmes ouverts, mais d'un rapport similaire entre la logique et l'action, dans lequel les délibérations du joueur excluent ses propres désirs, préoccupations et, plus largement, sa propre personne.

L'excuse « ce n'est qu'un jeu » n'est plus valide lorsqu'elle concerne les attitudes réelles du jeu et du joueur.

Pour répondre à la position amoraliste et juger de la moralité de la représentation d'une action normalement répréhensible, il faut donc se demander si l'adhésion du joueur correspond en théorie à celle du jeu et, par le fait même, si la situation vidéoludique évaluée présente une rhétorique processuelle. Par exemple, nous pourrions soutenir que *Mortal Kombat* est condamnable parce qu'il réussit à affecter le joueur, lui procurant du ravissement dans la perpétration des *fatalities*. La dernière objection à la portée de l'amoraliste serait peut-être que le joueur est néanmoins capable de résister à toute rhétorique processuelle. Peu importe les émotions que ce dernier vit, elles ne disent rien sur sa personne et ne le transforment aucunement. Cet argument repose sur le modèle d'un joueur totalement autonome et critique, prôné par Sicart, que nous avons déjà remis en question. Si le joueur est infallible, il n'y a pas lieu d'adresser des reproches aux jeux vidéo problématiques et d'aspirer à en créer des meilleurs. Comme nous allons le détailler au prochain chapitre, nos vertus nous orientent certes dans nos préoccupations et nos émotions, nous opposant parfois à la rhétorique processuelle d'un jeu, tel que le dégoût de la personne jouant à *Custer's Revenge*, *Death Race* et cie. Par contre, aucun joueur n'est immunisé contre les objets culturels auxquels il joue, et ce même s'il est plutôt vertueux. Pour cette raison, nous ne pouvons exempter les jeux vidéo et les joueurs de tout blâme.

3.4. Conclusion de chapitre

Malgré que *The Ethics of Computer Games* commence avec une anecdote personnelle de l'auteur sur sa culpabilité vécue durant l'expérience d'un jeu, l'ouvrage passe sous silence le sujet de l'émotion. Cette omission fait partie de l'une des influences du livre dans la recherche sur l'éthique vidéoludique, que l'on peut reprocher plus généralement au champ des études du jeu vidéo et, dans une moindre mesure, à la philosophie éthique. Nous avons pourtant signalé le potentiel de l'émotion autant dans l'engagement moral du joueur que dans la justification morale de contenus vidéoludiques. L'émotion est un accès épistémique privilégié aux valeurs en plus de témoigner d'une adhésion. De même, quand Bonenfant et Arsénault soulignent que les jeux vidéo peuvent « faire être » leur joueur, les universitaires évoquent tout l'intérêt de considérer l'émotion, cet état d'âme qui dévoile toujours quelque chose à propos de l'individu qui en fait l'expérience, et de l'incorporer plus largement dans une éthique de la vertu, intéressée par-dessus tout à la question de la personne. Dès lors, il ne s'agit plus de se demander seulement quelles actions le joueur devrait faire, mais *comment il devrait se sentir*

lorsqu'il joue. Vivant des émotions en cours de jeu, le joueur transforme sa personne, développe certaines vertus et certains vices. Jouer l'affecte. En parallèle, les jeux vidéo ont la responsabilité de cultiver chez lui de bonnes dispositions émotionnelles. Comme Mathieu Tricot l'énonce : « Ces objets ne sont pas ce qu'ils sont, ils sont ce qu'ils nous font » (2011, p.13). C'est tout ce volet de l'éthique vidéoludique qui nous reste à explorer.

Chapitre 4 — Devenir un joueur émotionnellement vertueux

Étonnamment, un candidat de choix pour donner un avant-goût de la conception de l'éthique proposée dans ce chapitre n'est pas un jeu, mais bien un film. *Groundhog Day* (Ramis, 1993) est un cas intéressant puisqu'il comporte une structure similaire à celle d'un jeu vidéo, en plus de fournir à travers le même protagoniste plusieurs modèles de joueur, dont un seul auquel toute personne jouant à des jeux vidéo devrait s'inspirer. Le film suit l'évolution de Phil Connors, un météorologue blasé, sarcastique et rabat-joie, condamné à revivre le jour de la Marmotte indéfiniment alors qu'il se retrouve à faire la couverture de cette tradition annuelle dans une petite ville américaine. Chaque matin, Phil ouvre les yeux dans la chambre de l'auberge où il a passé la dernière nuit, réveillé par le même contenu radiophonique que la veille. Dehors, la neige ne recouvre plus le sol comme c'était le cas le soir d'avant. Plus étrangement encore, le reste du monde occupe son temps d'une manière identique à hier (rappelant les personnages non jouables des jeux de rôle). La journée des festivités reprend de nouveau, au désarroi de Phil, emprisonné dans un scénario dont lui seul est conscient du recommencement. Lorsqu'il tente d'expliquer la situation à sa collègue Rita, venue produire le reportage avec lui, elle pense qu'il invente cette histoire et lui suggère de recevoir de l'aide médicale. Si Phil s'avère initialement troublé par cette anomalie temporelle dont personne n'a connaissance, sa seconde réaction est de l'exploiter pour servir sa petite personne. Notamment, il entreprend de mémoriser les habitudes des gens afin d'en tirer un profit personnel (comme réussir à voler de l'argent ou séduire des femmes) et de dépenser des sommes astronomiques pour des plaisirs superficiels (commandant tout ce qui figure au menu d'un restaurant ou encore se procurant une voiture de collection pour se rendre au cinéma). La réalisation qu'il n'y a plus de lendemain a pour effet premier de le libérer de toute responsabilité et le diriger vers une vie égoïstement hédonique. En perdant de leur caractère irréversible, ses actions ne possèdent plus la même gravité qu'auparavant, ce qui l'encourage à adopter un comportement encore plus scandaleux qu'à l'habitude.

La structure narrative de *Groundhog Day* s'éloigne des conventions classiques du cinéma, qui privilégient généralement un ordre chronologique linéaire, continu et unifiant. Sa boucle temporelle rappelle plutôt la répétition qu'entraînent les conditions d'échec d'un bon

nombre de jeux vidéo. Tant que Phil ne trouve pas la clef de l'énigme qui lui est posée, il demeure forcé de revivre les mêmes 24 heures, de façon similaire au joueur devant surmonter les défis et les obstacles qui se présentent à lui, sans quoi il ne peut progresser dans son jeu. La ressemblance entre l'attitude de Phil et celle d'un joueur est frappante lorsque le protagoniste « rejoue » continuellement une situation jusqu'à ce qu'il accomplisse ses objectifs, par exemple, dans ses tentatives de séduire Rita. Au bar de l'hôtel, il découvre son cocktail favori et décide, à sa prochaine visite, de le commander pour lui-même et prétendre que leurs goûts coïncident heureusement. Ses découvertes dérivent aussi directement de l'échec : tandis qu'il boit son verre au nom du jour de la marmotte, Rita lui répond sans rire qu'elle boit toujours au nom de la paix dans le monde. Une coupe s'en suit immédiatement et la scène reprend. Cette fois, Phil garde un air sérieux et change son discours pour s'adapter aux préférences de Rita. Accumulant toutes sortes d'information à propos d'elle, ses goûts personnels, ses croyances et son histoire, soit en la questionnant, soit par essai et erreur, il ajuste son « jeu » en espérant réussir à la conquérir. Phil progresse dans sa relation avec elle comme un joueur de jeu de drague (*dating sim*), un genre vidéoludique dans lequel le but est de séduire des personnages entre autres en choisissant les bonnes répliques d'une boîte de dialogue. Cela dit, Rita finit toujours par prendre conscience des enjôlements de Phil et rejette à chaque fois ses avances.

La similarité entre l'attitude de Phil envers ses actions et celle qu'un joueur peut avoir envers les siennes est également frappante dans une scène où le protagoniste reconduit en voiture deux ivrognes à leur domicile. Leur demandant d'imaginer la possibilité qu'il n'y ait plus de lendemain, l'un d'eux lui répond : « No tomorrow? That would mean there would be no consequences, there would be no hangovers. We could do whatever we wanted! ». La réaction de Phil est alors celle d'un joueur amoraliste. Il percute une boîte aux lettres avec sa voiture et entraîne une poursuite policière, qui se conclut avec une collision automobile causée volontairement par le météorologue. Cette scène digne d'un *Grand Theft Auto* montre que Phil exploite à la manière d'un joueur de jeu vidéo l'apparent statut spécial de ses actions, dont les conséquences sont annulées dès la levée du jour pour l'un, dès l'échec ou le rechargement d'une sauvegarde pour l'autre, et ce dans le but d'explorer des comportements notamment transgressifs. Dans les deux cas, la répétition d'un même scénario semble supprimer le caractère sérieux ou tragique que possède normalement une action, voire la dépouiller de sa dimension morale.¹⁰⁰ Cette particularité du jeu vidéo dérange plusieurs universitaires, dont Gonzalo Frasca

¹⁰⁰ Voir Torben Grodal au sujet de la répétitivité intrinsèque au ludique et son incompatibilité à la tragédie (2003, p. 140-1).

dans un texte intitulé « Ephemeral Games : Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz? », en référence aux fameuses paroles de Theodor Adorno. Il affirme :

Game actions are typically trivial, because you can always play again and do exactly the opposite. Actually, in computer games you do not even need to wait until you lose in order to restart: you can save the exact situation of the environment at a certain moment for later retrieval. [...] A player experiments rather than acts: she is free to explore any “what if” scenario without taking any real chance. The problem is that many “serious” cultural products are essentially based in the impossibility of doing such a thing in real life. Hamlet’s dilemma would be irrelevant in a videogame, simply because he would be able “to be” and “not to be”. Actions in videogames are reversible. Therefore, there is no room in them for fate or tragedy. It is always possible to go back and play until you reach a happy ending. For this reason, videogames allow players to fool death itself. (2000, p. 174-5)

Voyant la structure répétitive du jeu vidéo et la pratique de l’essai et erreur qui en découle d’un mauvais œil, Frasca invite les artisans du domaine vidéoludique à créer des jeux pouvant n’être joués qu’une fois, restituant à la tragédie et la mort leur forme essentielle. Mais il y a raison de croire, d’un point de vue éthique, que la répétition d’un scénario est aussi valable que son irréversibilité.

Les propos de Frasca s’appliquent également à la curieuse situation de Phil dans *Groundhog Day*, sauf que ce dernier ne mène pas indéfiniment une vie triviale, d’expérimentation insouciant, de plaisirs égoïstes et d’émotions fortes. Il réalise au contraire que la vie qu’il conduit ne fait plus de sens et devient par conséquent suicidaire. Cependant, peu importe la manière dont il essaie de s’enlever la vie, Phil reprend toujours connaissance dans sa chambre. En plein désespoir, il arrive à convaincre Rita de l’existence de la boucle temporelle en prédisant certains événements et présentant chaque inconnu dans le détail. À son tour, elle l’encourage à percevoir sa situation autrement et le persuade qu’il n’est pas aux prises à une malédiction. En passant la journée avec elle en toute amitié, Phil apprend à chérir cette relation nouvelle, dénuée de toute stratégie et manipulation. Tel que le remarque Joseph Kupfer dans son livre *Visions of Virtue in Popular Film*, Phil constate ses propres failles et l’intérêt d’améliorer sa propre personne en s’inspirant de la gentillesse et l’optimisme de Rita (1999, p. 50). Il décide alors de profiter de l’anomalie temporelle pour donner cette fois le meilleur de lui-même. Connaissant la routine de chaque citoyen et s’imposant un horaire chargé, il parcourt quotidiennement la ville pour amener le petit déjeuner à ses collègues, changer une crevaison pour des personnes âgées, sauver un homme s’étouffant avec un morceau de viande dans un restaurant, attraper un enfant tombant d’un arbre et ainsi de suite. Il accomplit toutes ces actions non pas par égoïsme ou pour les conséquences qu’elles produisent sur les citoyens, mais parce qu’elles sont bonnes en elles-mêmes. La répétition devient une occasion d’effectuer un travail de soi, de découvrir la valeur intrinsèque du bien, de tirer du plaisir à être bienveillant et de

réussir à s'épanouir en tant qu'être humain. En poursuivant une vie inspirante malgré son éternel recommencement et devenant une meilleure personne à travers le développement d'habitudes quotidiennes, Phil obtient l'amour de Rita et se libère finalement de la boucle temporelle.¹⁰¹

À travers la valorisation de cet autre rapport à l'action, *Groundhog Day* nous invite à nuancer les propos de Frasca, selon lesquels la répétitivité rend l'expérience de jeu triviale en laissant le joueur explorer diverses conséquences d'une même situation en toute liberté. Cette position est encore aujourd'hui maintenue dans les études vidéoludiques, particulièrement en lien à l'intégration de dilemmes moraux en jeu. Notamment, Miguel Sicart affirme :

ethical dilemmas in games can be made more complex and ambiguous (more wicked) to create deeper gameplay experiences based on moral reasoning. But some intrinsic obstacles to these experiences are built into the way that games have been traditionally designed. How can a consequence be important if players can reload and return to the state where decisions are still possible? (2013, p. 102)

Rappelant que « la difficulté d'un dilemme moral est son double caractère d'imprévisibilité et d'irréversibilité », Cédric Astay soutient dans le même ordre d'idées que « la possibilité de sauvegarder avant un choix moral pour recommencer la scène affaiblit considérablement la portée morale des choix proposés » (2016a, s.p., voir la section 1.B). Néanmoins, la valeur des actions (et émotions) du joueur ne réside pas seulement dans ce que celles-ci produisent, mais aussi dans leur motivation. La répétition au cœur de plusieurs jeux vidéo ne leur est pas un défaut. Au contraire, elle laisse le joueur exercer son éthique en sécurité, apprendre à faire de bonnes actions et vivre de bonnes émotions.

L'exemple de *Groundhog Day* nous permet de nous défaire préventivement de l'idée que l'on doit rendre aux actions du joueur leur imprévisibilité et irréversibilité dans le but de créer des expériences vidéoludiques « éthiquement intéressantes » ou « notables », pour reprendre les expressions de Sicart (2009) et Zagal (2009). Au-delà de ce que le joueur occasionne dans le jeu avec ses actions, il faut examiner sa manière d'être envers celles-ci, et ce peu importe si la situation donnée est rejouable à l'infini. Les enseignements de *Groundhog Day* épousent particulièrement bien ceux de l'éthique de la vertu, que nous voulons développer dans ce chapitre parce qu'elle représente, à notre avis, une avenue idéale pour rendre compte de la pertinence de l'expérience d'émotions en jeu vidéo et pour amoindrir l'importance mise

¹⁰¹ Le récent film *Palm Springs* (Barbakow, 2020) introduit également une boucle temporelle au sein de son récit. Il comporte plusieurs similarités à *Groundhog Day* notamment dans le rapport tumultueux qu'entretiennent ses protagonistes envers l'absence de lendemain. Les personnages principaux, Sarah et Nyles, deux inconnus venant assister à un mariage, vont connaître de l'ennui jusqu'au désespoir en passant par une indifférence nihiliste dans la réalisation qu'ils doivent revivre continuellement la même journée. Reste que ce film tient un discours beaucoup plus superficiel que son prédécesseur.

sur la structure des actions à la disposition du joueur. Par l'intermédiaire de cette éthique normative, nous obtiendrons une perspicacité plus fine à propos du problème amoraliste. Au fil des pages suivantes, nous mettrons en pause notre réflexion sur le jeu vidéo pour nous tourner du côté de la philosophie néo-aristotélicienne et saisir les propositions ainsi que l'intérêt général de l'éthique de la vertu. À partir des acquis tirés de ce détour théorique, nous tenterons par la suite d'adapter cette éthique pour l'expérience émotionnelle du jeu vidéo narratif en tenant compte de ses particularités. Nous finirons avec une analyse de *Spec Ops: The Line* (Yager, 2012) dont l'utilité sera de mettre à l'épreuve les concepts et arguments avancés. Dès lors, nous aurons en main une éthique vidéoludique originale, que notre champ d'études n'a toujours pas exactement considérée.

4.1 L'éthique de la vertu

La présente section est une introduction à l'éthique de la vertu, dans laquelle nous exposons les principaux points sur lesquels cette dernière se concentre. Il ne s'agit pas d'obtenir une présentation complète de ses tenants et aboutissants, où nous comparions ses positions avec celles d'éthiques normatives « rivales » et où nous nous attaquerions à tous ses actuels et potentiels points faibles. Nous nous arrêtons plutôt aux particularités qui, à notre avis, jettent un éclairage singulier sur d'incontournables questions éthiques en lien à la manière de mener une vie et de jouer à des jeux vidéo. Ces particularités concernent : la nature de la vertu, sa pratique et son éducation, son rôle dans l'épanouissement de soi et son rapport à l'émotion. Cette section ne consiste pas non plus à suivre à la lettre les exégèses de l'*Éthique à Nicomaque* d'Aristote, une œuvre dont la conception de l'éthique de la vertu est encore aujourd'hui étudiée dans la philosophie occidentale. Il y a une différence entre s'inspirer d'un ouvrage et l'interpréter avec la plus grande fidélité. Bien que nous conservions une certaine proximité avec sa pensée, il n'est pas dans notre intention de décrypter, reprendre et systématiser chaque proposition du philosophe. Aristote croyait notamment que le jeu était insignifiant, un simple délassement, à travers lequel il est impossible de s'épanouir (2017, p. 540-4 [X.6]). Rien ne nous empêche de nous réapproprier son travail pour démontrer justement le contraire.

4.1.1 Avoir bon caractère, avoir la vertu

Une première marque de distinction de l'éthique de la vertu est qu'elle s'intéresse à plus que des actions prises de façon isolée, tenant compte de la personne qui les accomplit. Plus exactement, elle prête attention aux traits de caractère que sont les vertus et les vices. Il ne suffit pas, en guise d'illustration, de s'excuser après avoir commis un tort. Suivant l'éthique de la

vertu, il faut le faire en étant plein de sincérité, d'humilité et de sensibilité. Sans elles, la personne possède de sérieuses lacunes : ses excuses laisseront toujours à désirer et sa disposition à réparer ses torts aussi. Ce sont de tels traits de caractère qui dictent non seulement ses actions, mais également ses émotions, conformément aux postulats du rationalisme moral modéré. Dans la sincérité, l'humilité et la sensibilité, l'action réparatrice de la personne est supportée par l'expérience de la sympathie et de la culpabilité. Par conséquent, grâce à la vertu, le comportement de la personne fait preuve d'excellence, alors que dans le vice, il demeure médiocre.¹⁰² Quelques exemples peu controversés de vertu et de vice sont, d'une part, la générosité, la justice, l'honnêteté, la bienveillance, et d'autre part, l'égoïsme, l'injustice, la malhonnêteté et la malveillance. Cela dit, ces traits de caractère ne se structurent pas dans une relation dichotomique, selon laquelle pour chaque vertu il y aurait son opposée, un vice. Nous allons d'abord en dire un peu plus sur la nature de la vertu avant de revenir à la manière dont le vice se structure par rapport à elle.

Dans l'*Éthique à Nicomaque*, Aristote utilise le terme « hexis » (du grec ancien) pour caractériser la vertu, que les spécialistes d'aujourd'hui traduisent autant par « état » que « disposition ». Conformément aux remarques de Deborah Achtenberg, nous allons préférer le second terme, tout en reconnaissant que la distinction entre les deux soit fine : « 'State' suggests a condition. 'Disposition' suggests a condition as a result of which the one who has it tends to act in a certain way » (2002, p. 111). Dans la vertu, la personne tend à répondre à une situation de manière vertueuse, non pas parce qu'elle est en *état* de se comporter ainsi, mais parce qu'elle est *disposée* à le faire. Julia Annas traite aussi de la vertu en tant que disposition, qu'elle qualifie d'active, persistante, fiable et caractéristique de la personne (2011, p. 8-9). Elle est active puisqu'elle se développe dans la manière dont la personne évolue à travers une situation. Elle est persistante, car son développement est continu et graduel, se renforçant ou s'affaiblissant à travers les expériences. Elle est fiable, c'est-à-dire qu'elle ne s'exprime pas par accident, sans quoi on ne pourrait faire confiance à la personne vertueuse. Elle est caractéristique de cette dernière, au sens où elle la définit profondément en tant que personne. Ainsi, la vertu n'est pas un état statique et permanent, à la manière d'une ampoule qui, une fois l'interrupteur activé, demeure allumée sans que l'on ait besoin de surveiller son fonctionnement. Personne n'atteint la vertu pour de bon. Par ces quelques nuances, le terme « disposition » reflète mieux la nature

¹⁰² Par « comportement », nous englobons les termes « action » et « émotion » au lieu de les énumérer continuellement.

de la vertu que le terme « état ». ¹⁰³

À quoi la personne vertueuse ressemble-t-elle, plus exactement ? Elle est un modèle idéal de personne. Dans ses faits et gestes, elle inspire de l'admiration en nous, de sorte que nous voulons devenir à notre tour cette personne. Nous voulons suivre ses traces, car nous pouvons compter sur elle : sachant qu'elle est vertueuse, nous nous attendons à ce qu'elle le soit dans toutes les sphères et circonstances de la vie. Dans les moments où nous avons besoin de prendre exemple sur quelqu'un, nous nous tournons vers elle, plus précisément, sur la manière dont elle penserait, agirait et ressentirait à notre place, si elle était dans la situation qui nous cause problème. ¹⁰⁴ Et lorsque notre confusion perdure, nous demandons conseil auprès de personnes qui incarnent cet idéal. Les personnes de notre entourage que nous considérons comme vertueuses ne sont toutefois pas infaillibles, quoiqu'elles restent fiables. Elles tendent à la vertu, mais à quelques occasions, elles font preuve d'erreur ou de négligence. Elles se démarquent tout de même dans leur disposition à discerner leurs propres fautes, à s'assurer que celles-ci demeurent superficielles et qu'elles ne se répètent plus. La vertu est avant tout un idéal.

Avec ce portrait fort préliminaire de la nature de la vertu, nous pouvons aborder la relation de cette dernière au vice. Aristote présente la vertu comme un « juste milieu » ou une « juste mesure » entre deux extrêmes, c'est-à-dire comme une perfection. Il rattache par exemple deux vices qui représentent un défaut et un excès à la vertu du courage : « celui qui fuit devant tous les périls, qui a peur de tout et qui ne sait rien supporter devient un lâche, tout comme celui qui n'a peur de rien et va au devant de n'importe quel danger, devient téméraire » (2017, p. 99 [II.2 1104a]). Comme le courage est le juste milieu de la lâcheté et la témérité, l'honnêteté est celui de l'hypocrisie et la naïveté et la générosité celui de la cupidité et la frime. Mais la doctrine du juste milieu n'est pas quantitative, comme si elle était une formule mathématique avec laquelle calculer la moyenne d'un bon nombre d'actions ou avec laquelle arriver à une émotion vécue sous une bonne intensité (i.e. proportionnée ou modérée). Cette interprétation quantitative du juste milieu est notamment rejetée par Achtenberg, spécialisée dans l'œuvre du philosophe grec (voir 2002, p. 98-102).

¹⁰³ Nous avons noté au premier chapitre que la préoccupation est aussi une disposition, sauf qu'elle est une disposition *spécifiquement* émotionnelle. Elle est subordonnée au trait de caractère, qui concerne non seulement l'émotion, mais également la pensée pratique et l'action, ce que nous allons approfondir plus loin.

¹⁰⁴ Nous faisons ici écho à la règle d'or qu'énonce Rosalind Hursthouse, alors que celle-ci réfléchit à la nécessité pour une éthique normative de guider le comportement moral : « An action is right iff [i.e. *if and only if*] it is what a virtuous agent would characteristically (i.e. acting in character) do in the circumstances » (2000, p. 23). Cette règle d'or se caractérise par une incontournable imprécision. De toute évidence, il est impossible de prescrire une règle tenant compte du caractère complexe et singulier de chaque situation.

Le juste milieu est le bien, c'est-à-dire le but de toute pratique et activité (en grec ancien, leur *telos*), sur lequel Aristote écrit :

Quel est donc le bien dans chacun de ces cas [suivants] ? N'est-ce pas la fin en vue de quoi tout le reste est effectué ? C'est en médecine la santé, en stratégie la victoire, dans l'art de bâtir, une maison, dans un autre art c'est une autre chose, mais dans toute action, dans tout choix, le bien c'est la fin, car c'est en vue de cette fin qu'on accomplit toujours le reste. (2017, p. 58 [I.5 1097a])

En conformité à sa méthode inductive, en aucun cas le philosophe n'offre une définition du bien. Il le considère plutôt comme « équivoque analogique », d'après Achtenberg : « équivoque », car le bien n'est pas exactement identique dans chacune de ses manifestations ; « analogique », car la manifestation du bien est néanmoins reconnue dans la similarité qu'elle partage à ses manifestations antérieures, et ce même si elle possède un aspect nouveau ou inusité (2002, p. 45-6). Le bien chez Aristote n'est donc pas un concept platonicien, transcendant (externe à notre monde) et univoque (il n'y a pas qu'un seul bien), qu'il faut d'abord découvrir par la pensée contemplative afin d'être en mesure de le retrouver dans la vie quotidienne sous ses manifestations imparfaites. La thèse que défend Achtenberg est plutôt qu'il est perçu dans sa relation entre ses manifestations particulières.¹⁰⁵ Il prend toujours forme dans l'achèvement d'une activité (la santé pour la médecine, la victoire pour la stratégie, etc.), sauf qu'il ne forme pas, dans tous les cas, le même achèvement (la santé n'est pas la victoire).

Il y a ainsi une intersection entre la forme et la fin au cœur du bien et, par conséquent, au cœur de la vertu, qu'Achtenberg souligne avec l'expression « limite constitutive », donnant les exemples suivants : « As the edges of a table not only limit the table, but constitute it, so a virtue such as courage not only limits activity of a certain type but allows it to be, fully, what it is, not only limits emotion of a certain type but allows it to be, fully, what it is » (p. 49). Le courage est la forme et la fin du comportement courageux. Disons qu'une personne témoigne de courage dans une situation où elle remarque la détresse d'autrui, perçoit un danger, a peur pour la personne menacée, est motivée à intervenir pour lui porter secours, puis agit en conséquence de cette motivation. Dans ce cas-ci, le courage *délimite* le comportement courageux, à savoir les types d'émotion et d'action sur lesquels la personne compte pour être courageuse. Si cette dernière sacrifie inutilement sa vie, n'ayant pas connu de peur envers l'inapprochable danger, elle ne fait bien sûr pas preuve de vertu. Son comportement déborde

¹⁰⁵ Achtenberg précise que cet exercice analogique relève bel et bien de la perception, une « conscience sans intermédiaire » (2002, p. 120). Nous pouvons dresser un parallèle entre la perception analogique d'Achtenberg et la perception conceptuelle de Roberts, telle que présentée au deuxième chapitre (2.2.1). Dans les deux cas, la perception est immédiate, fondée sur une connaissance en majeure partie acquise à travers l'expérience, organisée en tout cohérent à partir de parties isolées, répondant à des valeurs, etc.

du cadre du courage pour basculer dans l'insouciance. La vertu *constitue* également le comportement courageux, car sans elle, la peur pour autrui et l'acte de lui venir en aide ne pourraient se matérialiser. Il manquerait à la personne aidante le caractère adéquat pour répondre à la situation, restant clouée sur place, tétanisée.

Pour continuer avec cet exemple de vertu, pensons au courage du pompier et de l'infirmier. Le premier l'est notamment en combattant un feu dévastateur, le second l'est entre autres en s'exposant à la détresse d'autrui. Ce sont deux cas à la fois différents, car les personnes en question ne sont pas tout à fait courageuses de la même manière (l'un met plutôt en péril son intégrité physique, l'autre plutôt son intégrité psychologique), et à la fois similaires, puisque les deux exhibent un comportement à travers lequel la forme du courage est achevée. Ces personnes arrivent à être courageuses non pas parce qu'elles connaissent le courage à priori, mais parce qu'elles perçoivent l'appel à cette vertu par analogie à des situations passées, dans lesquelles elles ont été témoins de comportement courageux ou en ont elles-mêmes fait preuve. Elles sont courageuses non pas en l'étant dans l'absolu, toujours de la même manière, indépendamment des particularités de la situation donnée. Leur courage est adapté à leur contexte respectif, sinon il existerait une «recette» prédéfinie stipulant ce qu'est un comportement (invariablement) courageux. Pour cette raison, Achtenberg affirme qu'une personne ne doit pas être simplement disposée à la vertu, mais y être *bien* disposée (2012, p. 112). Une situation demande toujours un courage qui lui est propre : parfois il faut foncer sans hésitation, d'autre fois il faut se montrer prudent ; par moments il faut avoir peur tout en ayant confiance en ses moyens ; par d'autres il faut vivre une grande peur et éviter de se jeter dans la gueule du loup. Le courage, comme toute vertu, présente donc un répertoire *flexible* de comportements, ce sur quoi les défenseurs de l'éthique de la vertu s'entendent (e.g. Achtenberg 2002, p. 118; Annas 2011, p. 92-5).

Ceci nous ramène à la doctrine du juste milieu. Comment pouvons-nous parvenir à identifier un excès ou un déficit de vertu, sachant qu'il n'y a pas lieu d'en faire une mesure quantitative ? Il faut se demander si la situation fait appel à la vertu, si la personne est disposée à répondre à cet appel et si son comportement exprime la vertu requise. Achtenberg structure les deux oppositions à la vertu ainsi :

one is the settled disposition to feel that type of feeling or do that type of action (even when it is *not* appropriate or needed); the other is the settled disposition *not* to feel that type of feeling or do that type of action (even when it is appropriate or needed). One of these is what Aristotle calls "excess"; the other, "deficiency". For example, the courageous person is not a person who is disposed to feel confident [*tout court*], nor, obviously, is the courageous person one who is disposed not to feel confident. (2002, p. 113)

Si nous approfondissons l'exemple précédent, la personne téméraire, *absolument disposée* à avoir confiance en elle-même, met vainement sa vie en péril devant une situation dangereuse. Son comportement est inapproprié, soit excessif, dépassant les limites du courage. La personne lâche, au contraire, n'est *pas du tout disposée* à avoir confiance en elle-même, abandonnant les autres à leur propre sort. Sa disposition est lacunaire et, en conséquence, son comportement aussi, n'étant pas constitué par le courage. La personne courageuse, enfin, répond à la situation avec le comportement qui lui est nécessaire, en ayant une peur appropriée pour autrui et effectuant une action appropriée pour prêter main-forte, et ce grâce à sa *bonne disposition* au comportement courageux. Mais la personne courageuse n'est pas née courageuse. Pareillement, les personnes téméraires et lâches ne sont pas condamnées à demeurer vicieuses. La vertu est un trait de caractère qui se pratique et se développe.

4.1.2 La vertu et l'habileté : une analogie féconde

Dans l'*Éthique à Nicomaque*, Aristote énonce à répétition que l'éthique ne réside pas dans l'exercice de la pensée contemplative (e.g. 2017, p. 107 [II.3 1105b]). Personne n'acquiert la vertu dans les livres, sinon le philosophe serait un gourou de l'éthique, une éventualité totalement absurde. La vertu est plutôt « praticable » et, corollairement, « quelque chose qui soit à notre portée » (p. 56-7 [I.4 1096b]). Encore une fois, Aristote insiste sur ce point à l'aide d'analogies :

Pour les vertus, au contraire [des sens, qui sont innés], leur possession suppose un exercice antérieur, comme c'est aussi le cas pour les autres arts. En effet, les choses qu'il faut avoir apprises pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons : par exemple, c'est en construisant qu'on devient constructeur, et en jouant de la cithare qu'on devient cithariste ; ainsi encore, c'est en pratiquant les actions justes que nous devenons justes, les actions modérées que nous devenons modérés, et les actions courageuses que nous devenons courageux. (p. 94-5 [II.1 1103a])

La personne développe ses traits de caractère en les déployant au fil des expériences. C'est notamment pour cette raison que nous jugeons avec plus de clémence les comportements des enfants et des adolescents, dont les apprentissages ne sont pas encore consolidés, et que nous nous assurons que la vertu soit bien traduite par leur comportement, de manière semblable au cithariste qui doit s'assurer de bien jouer (au lieu de jouer n'importe comment) pour devenir un bon musicien.

Dans son ouvrage *Intelligent Virtue*, l'un des principaux efforts réalisés par Annas est justement de démontrer la dimension pratique de l'éthique en approfondissant la judicieuse analogie d'Aristote entre la vertu et l'habileté (2011). Parmi les nombreux parallèles dressés par la néo-aristotélicienne, trois points en commun ressortent : (1) la vertu, tout comme

l'habileté, s'acquiert dans l'habitude, (2) nécessite un apprentissage et (3) la force d'aspirer à elles (*the drive to aspire*). Dans l'objectif de mieux définir la vertu, nous allons explorer chacun de ces points, en commençant par le premier au sujet de la prise d'habitude (p. 13-5). Annas souligne qu'il est question d'une habitude renseignée par la pensée, à la manière du pianiste qui s'approprie une partition de musique et, dans ses répétitions, en vient à l'interpréter à sa façon et à y ajouter des subtilités. Une telle habitude contraste avec la routine vide d'esprit, comme celle que le conducteur automobile peut développer en empruntant tous les jours le même itinéraire reliant son domicile à son lieu de travail. Alors que les habiletés du conducteur se stabilisent en réalisant continuellement son trajet par automatisme, celles du pianiste s'amenuisent s'il joue de son instrument de façon aussi machinale. Ce dernier doit au contraire rester conscient de la qualité de son jeu et porter attention à la manière dont la partition doit être jouée pour s'améliorer. En maintenant une habitude pleine d'esprit, l'apprenti pianiste devient un excellent pianiste après des années de pratique, comme la personne devient vertueuse en conservant un comportement vertueux envers lequel elle entretient une certaine vigilance. Et comme l'habitude de l'excellent pianiste lui permet de s'orienter aisément dans une nouvelle partition et de poursuivre son jeu malgré les imprévus (par exemple, alors qu'une corde se casse soudainement en plein concert), celle de la personne vertueuse lui permet de s'adapter à des situations totalement inattendues, à propos desquelles on ne lui a jamais donné d'indications explicites sur la manière de se comporter.

Le second élément de comparaison est la nécessité d'un apprentissage autant dans l'habileté que dans la vertu (2011, p. 16-8). Cette analogie est employée par Aristote dans l'extrait que nous avons présenté en début de sous-section. Cet apprentissage implique d'abord deux figures : un mentor et un élève qui, sans guide, risque de prendre de mauvaises habitudes, qu'il en soit conscient ou non. Le rôle du mentor est de servir d'exemple, mais Annas fait remarquer que l'apprentissage de l'élève ne se réduit pas à reproduire les faits et gestes de son modèle. L'apprenti pianiste ne sera jamais aussi bon que son professeur ou son musicien favori s'il ne se contente que de copier leurs manières. Il doit comprendre ce qu'il faut faire et les raisons pour lesquelles il faut le faire, par exemple, qu'un certain positionnement de ses mains est important pour faciliter la transition entre deux accords. Il doit également s'approprier les techniques qu'il exerce et les pratiquer de manière autonome, de sorte qu'il peut ultimement s'émanciper de ses mentors. Il est de même pour la personne qui se familiarise avec la vertu. Elle doit d'abord réaliser que la vertu est en soi valable d'être poursuivie et se fier à ses mentors (e.g. parents, enseignants, amis aînés et personnages fictifs), qui lui montrent ce qu'est un comportement vertueux en réponse à une variété de situations. Puis, arrivée à un certain âge,

elle apprend à remettre en question ses modèles et à réfléchir par elle-même à la manière de vivre sa vie. Sans cette dimension réflexive, elle ne ferait que reproduire les comportements d'autrui.

Le troisième et dernier point de comparaison concerne la force d'aspirer à la vertu et à l'habileté (2011, p. 18-20). Ici, Annas place la question de la volonté au cœur de l'apprentissage. Pratiquer une habileté contre son propre gré est une entreprise vaine. À long terme, elle mène à l'abandon total de l'activité. Même l'excellent pianiste, lorsqu'il perd la motivation de pratiquer, perd peu à peu ses excellentes habiletés. De son côté, pour trouver cette motivation, l'apprenti pianiste doit saisir les visées des exercices que lui fait répéter son professeur et être en mesure d'expliquer à son tour leurs raisons d'être. S'il demeure confus par rapport à la pertinence de ses devoirs, il est peu probable qu'il conserve la motivation de les accomplir. Et sans aspirer à pratiquer ses habiletés, soit à les apprendre et les améliorer, il ne les développera jamais. Comme c'est le cas en ce qui a trait aux habiletés, la personne ne voulant pas devenir vertueuse ne le deviendra pas. Mais elle ne peut non plus décider subitement d'aspirer à la vertu et de se motiver en conséquence. Annas insiste sur ce point :

We have developed to have the characters that we have by having been brought up and educated, and then living and reflecting, in ways that developed and built character in certain ways. This did not involve injecting new motivations into us, but in forming the unformed motivations that we start with. (p. 10)

Une motivation ne se crée pas toute seule, à partir de rien. La personne amenée à se familiariser avec la vertu a déjà des motivations, notamment des traits de caractère « naturels », qui précèdent tout apprentissage. En conséquence, le rôle du mentor est de puiser dans les motivations préexistantes de l'élève pour mieux les façonner et, au besoin, les rediriger.¹⁰⁶ Quoique le comportement vertueux est accompli seulement en visant la vertu, le comportement vicieux n'est pas absolument délibéré. L'excellent pianiste perd de ses habiletés en cessant sa pratique, non pas en jouant volontairement de façon maladroite. La personne développe des vices également par négligence ou manque de motivation, sans aspirer obligatoirement au mal.

Cette analogie entre la vertu et l'habileté nous permet d'avoir une meilleure idée de ce que signifie le titre du livre d'Annas, *Intelligent Virtue*.¹⁰⁷ La vertu n'est pas un trait de caractère que l'on possède par instinct, sans faire d'effort, ni par égarement, sans le savoir. Son

¹⁰⁶ Cette logique est la même par rapport aux préoccupations générales du joueur. Un jeu ne crée pas de toute pièce les préoccupations de ce dernier, mais exploite ses motivations préexistantes : celles de jouer au jeu, de découvrir ce qu'on lui réserve, de connaître les personnages, etc.

¹⁰⁷ Elle nous permet aussi de mieux rendre compte de l'éthique représentée dans *Groundhog Day* et susceptible d'être mise en application en jeu vidéo. Étant donné que l'éthique s'exerce et que la pratique et la répétition vont de pair, il n'y a pas lieu de prendre parti pour les situations (de jeu ou pas) qui affichent une imprévisibilité et une irréversibilité.

apprentissage implique une « compréhension pratique » que l'on déploie dans différents contextes de vie — e.g. en milieu familial, scolaire, en côtoyant ses voisins, en interagissant sur les réseaux sociaux et, ajoutons, en jouant à des jeux (2011, p. 21-2 ; 32). Suivant Aristote, cette forme d'intelligence découle du fait que la vertu est « rationnellement déterminée » (2017, p. 113 [II.6 1106b]). Approfondissant les propos du philosophe grec, Hursthouse fixe entre autres deux conditions de rationalité à l'action vertueuse en particulier. Elle précise que celle-ci doit être réalisée en toute connaissance de cause, soit en étant supportée de *raisons*, excluant ainsi les actions faites sous le coup de l'impulsion, par caprice ou par faiblesse de volonté (2000, p. 96-7). Elle ajoute que l'action doit être accomplie pour de *bonnes raisons*, la plus importante étant la vertu elle-même, éliminant donc les autres effectuées dans le but d'impressionner autrui (dans la frime), de vexer (à travers une vérité blessante) ou de s'échapper d'une punition (si l'on s'inquiète d'avoir des accrocs avec les autorités).¹⁰⁸ Cette capacité à motiver ses actions à l'aide de raisons et dans l'objectif qu'elles soient conformes à la vertu est généralement attribuée à la *phronesis*, souvent traduite par « sagesse pratique », que nous avons mentionnée dans notre critique de *The Ethics of Computer Games* (en 3.1). Hursthouse la définit en tant que : « the ability to reason correctly about practical matters » (p. 13). À première vue, l'acte de fonder ses actions sur des raisons paraît trop intellectualiste, évoquant l'image d'une personne en constante délibération. Mais cette impression est trompeuse.

Hursthouse précise que l'acte de donner des raisons est compatible à un certain degré d'inarticulation et implique une souplesse dans les mots choisis pour s'expliquer (2000, p. 98-101). Le vocabulaire des vertus ne se limite pas aux vertus elles-mêmes. Une personne ne justifie pas nécessairement son comportement courageux en référant explicitement au courage, par exemple. Comme Hursthouse l'affirme, une personne peut au contraire employer une multitude de raisons pourvu qu'elles équivalent à la vertu (en guise d'illustration, dans le courage : « je dois le sauver », « le risque en vaut la peine », « quelqu'un doit se porter volontaire », etc.) ou plus largement au bien (« c'est la bonne chose à faire », « il serait mal de ne pas intervenir », etc.). Ce sont de telles raisons qui séparent la personne vertueuse des autres, dont les actions aux apparences courageuses sont mal motivées, cherchant à se conformer au regard d'autrui ou à satisfaire ses propres intérêts. Ainsi, le vocabulaire de la personne vertueuse n'est pas inaccessible (comme s'il fallait à priori connaître le concept du courage, de

¹⁰⁸ La dernière condition formulée par Hursthouse est que, conformément au rationalisme moral modéré, l'action vertueuse doit être jointe d'une émotion qui l'épouse, comme la personne qui est heureuse de venir en aide au lieu d'en être frustrée ou hésitante.

la justice et ainsi de suite afin de verbaliser les raisons de son comportement). Il n'est pas non plus le produit d'une perpétuelle délibération.

Annas souligne que la personne vertueuse est capable de réponses immédiates, car préalablement éduquées (2011, p. 28-9). Effectivement, avec l'habitude viennent une aisance et une fermeté du comportement. S'opposant à l'idée d'une *phronesis* strictement lente et minutieuse, John McDowell soutient de son côté que la personne vertueuse possède la faculté d'avoir une bonne « lecture » de situations (2009, p. 49). Cette remarque rejoint la perception analogique d'Achtenberg en plus d'être compatible avec ce qu'observait Aristote à propos du courage :

un homme montre un plus grand courage en demeurant sans crainte et sans trouble dans les dangers qui s'abattent brusquement que dans les dangers qu'on peut prévoir à l'avance, car le courage provient alors davantage d'une disposition du caractère, et demande moins de préparation [...] : en effet, les dangers prévisibles peuvent faire l'objet d'un choix calculé et raisonnable, tandis que les périls soudains exigent une disposition stable du caractère. (2017, p. 168 [III.11 1117a])

Si l'on poursuit l'analogie entre la vertu et l'habileté, nous pouvons donc comparer la *phronesis* à la bonne « lecture de jeu » que fait l'athlète d'un sport d'équipe, qui se démarque par son intelligente et stable disposition à avoir conscience de la position des joueurs sur le terrain, à prendre des décisions qui ne mettent jamais son équipe dans le pétrin et à anticiper le déroulement de certains jeux. Cette habileté découle de la pratique et l'habitude, s'actualisant dans la perception analogique — l'athlète est en mesure de percevoir les opportunités de faire un bon jeu parce qu'il est doté d'un bagage d'expériences pertinent en la matière, et ce malgré que ces opportunités varient sans cesse étant donné la nature émergente des sports d'équipe. Pareillement, un comportement vertueux ne demande pas nécessairement une fastidieuse délibération, puisqu'il est préparé par une disposition du caractère s'étant cristallisée à travers le temps.¹⁰⁹

Un dernier point à mentionner par rapport à la comparaison entre l'habileté et la vertu est leur relation réciproque aux circonstances difficiles. Bien qu'il soit plus facile pour la personne pleinement vertueuse de se comporter d'une manière vertueuse que pour celle qui ne l'est pas autant, tout comme la personne grandement habile effectue son activité avec plus d'aisance que celle qui l'est moins, il va de soi que leur excellence est testée ici et là par une

¹⁰⁹ Un autre argument contre l'accusation d'intellectualisme est que l'accomplissement de la vertu procure un plaisir autotélique similaire à la pratique réussie d'une habileté (Annas 2011, p. 69-73). Nous ne développerons toutefois pas cet aspect de la vertu ici. Contentons-nous de préciser qu'il s'agit d'un plaisir séparé de la qualité hédonique d'une émotion. Par exemple, une peur courageuse est à la fois déplaisante (en raison de la dangerosité à l'origine de cette émotion) et plaisante (en raison de l'exercice de la vertu du courage). Il est de même pour la juste colère.

multitude d'épreuves qu'elles ne peuvent surmonter instantanément. Hursthouse discute de ce point avec l'exemple de la remise d'un objet volé à son propriétaire (2000, p. 73-6). Imaginons qu'une personne démunie connaisse une difficulté dans sa prise de décision, en étant tentée de garder l'objet pour elle-même, et ce même si elle finit par faire le bon choix. Cette personne n'est pas pour autant continente, en train de dominer ses émotions.¹¹⁰ Son hésitation ne survient pas en raison d'un manque de vertu, comme l'appât du gain ; elle découle plutôt de ses circonstances matérielles. Pareillement, l'activité réalisée péniblement par la personne habile, car ralentie par une blessure, n'est pas moins signe d'habileté que celle accomplie par l'autre jouissant de circonstances plus favorables, à savoir une bonne santé. En ce sens, l'acte de redonner l'objet volé est plus valeureux chez la personne démunie et hésitante que chez la personne nantie et résolue, dont la décision est grandement facilitée par ses circonstances matérielles. Suivant cet exemple, il est permis de croire qu'un caractère réussissant à bien traverser les épreuves se développe mieux que celui n'étant jamais testé sérieusement. Comme le formule Hursthouse : « the harder it is for him, the more virtue he shows » (p. 73). Dans les circonstances difficiles se présente l'occasion d'être encore plus vertueux.

4.1.3 S'épanouir dans la vertu

Aristote maintient que l'éthique a pour but de faire de nous de bonnes personnes. Nous avons conceptualisé une telle personne en termes de combinaison de traits de caractère positifs. Nous allons ici approfondir un autre aspect de celle-ci. Une bonne personne bénéficie d'une vie bien vécue. Nous avons précisé par l'intermédiaire du travail d'Aristote que le bien est la fin de toute activité. Le philosophe grec stipule toutefois que le bien ultime de la vie humaine est l'*eudaimonia*, c'est-à-dire l'épanouissement.¹¹¹ Pour lui, l'épanouissement est un bien ultime, car autotélique et autosuffisant, que l'on recherche pour lui et uniquement lui, et auquel tout autre bien lui est subordonné, dont la vertu (p. 57-60 [I.5]). Il est aussi une activité spécifiquement humaine, à savoir un exercice de l'âme « conforme à la raison » et « en accord avec la vertu » (p. 60-3 [I.6]). Constatant que la nature de l'épanouissement fait l'objet de confusion chez ses pairs, étant associée à tort aux plaisirs corporels et à un certain nombre de biens extérieurs (e.g. prestige, richesse, etc.), Aristote a recours à l'argument fonctionnel suivant pour y jeter un meilleur éclairage : dans la mesure où toute chose qui possède une fonction est bonne lorsque sa fonction est bien remplie, comme l'œil est en bon état lorsque sa

¹¹⁰ La continence est abordée en introduction de thèse dans notre présentation du rationalisme moral modéré.

¹¹¹ Nous discernons deux traductions rivales de « eudaimonia » dans la littérature : épanouissement et bonheur. Nous allons préférer la première, car elle réfère plus clairement à un potentiel actualisé ou un développement achevé que la seconde, en plus d'impliquer tout comme le bonheur un certain état de bien-être chez la personne.

vision fonctionne correctement, l'épanouissement, ce bien ultime, dépend de la fonction de l'être humain, qui consiste à conduire une vie rationnellement pratique.

L'idée que l'être humain possède une quelconque fonction prédéfinie n'attire pas beaucoup de sympathie chez les philosophes contemporains, impliquant une « téléologie métaphysique désuète », tel que le note Gavin Lawrence (2001, p. 445). Reste que l'argument fonctionnel d'Aristote demeure informatif, selon Lawrence, en concernant plus largement les questions suivantes : « For what greater good can one attain in human life than the best life? And to find out what that is, the obvious thing to do is to consider what it is to be alive, and to be alive specifically as a human being, and then what it is to do that well: for that will be living well as a human » (p. 462). Il est possible de concevoir ce qu'est un bon fonctionnement humain, à savoir ce qu'est de bien vivre en tant qu'être humain, sans pour autant devoir formuler ce qu'est la fonction de l'humanité. C'est en général la voie empruntée par les néo-aristotéliens de notre cadre théorique.¹¹²

Selon les propos d'Annas, l'épanouissement de soi (elle préfère en fait le terme « bonheur ») sous-tend une réflexion éthique à un niveau personnel et dont le rôle est double : celui de déterminer la manière de vivre sa vie et celui de mettre les moyens en place afin d'accomplir cette fin (2011, p. 120-6). Ce que nous faisons et voulons faire de notre existence se dessine en vieillissant. Nous nous fixons des objectifs quotidiens, à court terme et particuliers, qui viennent se loger dans des objectifs de vie, à long terme et généraux. En accumulant les objectifs à court et long terme, nous sommes face au défi d'en prioriser certains au détriment d'autres, de les structurer de façon cohérente et de parvenir à les atteindre grâce à la pensée pratique ou la *phronesis*. Ainsi, nous nous retrouvons à poursuivre des activités distinctes qui convergent néanmoins vers les mêmes grands objectifs, par exemple : lire des livres éducatifs dans ses temps libres, compléter des formations professionnelles et entrer en contact avec des spécialistes d'un domaine donné sert la personne qui vise à avoir une bonne carrière ; se soumettre à des entraînements physiques, adopter une hygiène rigoureuse et surveiller son alimentation sert celle qui recherche une bonne santé. Mais ces grands objectifs,

¹¹² Malheureusement, la seule source universitaire en notre possession traitant du lien entre le jeu vidéo et l'*eudaimonia* s'arrête à l'argument fonctionnaliste d'Aristote pour le rejeter précipitamment. Pour explorer cette question, Jon Cogburn et Mark Silcox dressent une comparaison entre la figure du héros, qui possède une quête prédéfinie (celle de sauver le monde), et la personne derrière l'écran, dont les activités ont aussi une fin, en règle générale (2009, p. 143-6). Cependant, cette analogie est fondée sur de mauvaises bases. La fonction du personnage héroïque est aussi sa raison d'exister : si Frodon, Harry Potter et Neo n'étaient pas les élus d'une mission périlleuse, le récit dans lequel ils évoluent respectivement ne porterait pas sur eux, mais sur d'autres personnages en charge de celle-ci. Au contraire, c'est à toute personne (derrière l'écran) de faire elle-même sens de sa vie. Comme nous allons le voir, les objectifs qu'une personne se donne viennent à se former en cours d'existence. Si nous interprétons l'*eudaimonia* d'Aristote comme une vie humaine bien vécue, sans fonction particulière à remplir, il est inutile de travailler l'analogie téléologique entre la figure du héros et la personne qui joue.

une bonne carrière et une bonne santé, ne représentent pas plusieurs points finaux. Ils tendent à s'unifier pour en devenir qu'un seul : l'épanouissement de soi. La réflexion éthique, accomplie individuellement, vient alors harmoniser les objectifs de la personne en leur donnant une unique fin. Quel est le but de ma vie ? Comment est-ce que je peux m'épanouir ? Les réponses à ces questions ne nous sont pas données d'avance. Il est de notre ressort de les déterminer nous-mêmes. Sans cette imprécision intrinsèque à l'éthique, il n'y aurait pas lieu de réfléchir sur la manière de vivre sa vie, comme le remarque Annas (p. 123-4).

L'épanouissement ne se réalise donc pas dans l'accomplissement d'une fonction prédéfinie, mais en s'interrogeant sur sa propre vie et en précisant la manière dont elle peut être bien vécue en tant qu'être humain. Il va de soi que la vertu est une candidate de choix à cette entreprise : être honnête, juste, généreux et courageux est indispensable à une bonne vie. Au contraire, il est impossible de s'épanouir en passant son temps à mentir, à traiter injustement autrui, à tout garder pour soi ou à se cacher. Arrêtons-nous simplement au cas du mensonge. Passer sa vie à fabriquer des faussetés implique de briser la confiance de toute personne avec qui l'on interagit, de dévouer ses efforts à ne pas se faire démasquer, de dégrader des missions collectives ou institutionnelles et ainsi de suite. Une telle vie est d'abord difficile à mener, car la personne vicieuse doit toujours s'assurer que ses histoires sont crédibles. Elle est d'ailleurs contre-productive : sachant qu'une vie de mensonges est à la portée des gens, la personne tient pour acquis que tout le monde est malhonnête. Par conséquent, dans le besoin, elle se méfie de la bonne volonté d'autrui, préférant ne pas demander de l'aide. Enfin, il est évident que cette personne ne bénéficie pas de relations interpersonnelles étroites ou intimes, car elle trompe également ses proches, se retrouvant toujours seule avec ses mensonges. Toutes ces remarques sont aussi vraies pour le bon menteur. Non seulement ce dernier ne réussit pas plus à s'épanouir dans le vice, mais sa malhonnêteté entache son processus de réflexion éthique dans l'éventualité où il veut se reprendre en main. Au fur et à mesure que son caractère se détériore, il devient plus difficile pour lui de mettre de l'ordre dans sa vie et de faire en sorte qu'elle soit constructive.

Relevons deux derniers points à propos de l'épanouissement par l'intermédiaire de la pensée d'Annas avant de conclure cette sous-section. Premièrement, nous nous doutons bien que l'épanouissement est minimalement contraint par des biens externes à soi-même, ce qu'Aristote reconnaissait déjà (2017, p. 72 ; [I.9 1099a]). La pauvreté et la maladie peuvent par exemple mettre un frein à nos aspirations et ruiner notre vie. Mais tant que nous profitons de biens externes suffisamment favorables, l'épanouissement de soi est en notre pouvoir. Annas maintient en ce sens qu'il est important de distinguer les circonstances d'une vie et la manière

de vivre une vie (*the living of a life*) (2011, p. 92-5). Le premier concerne l'âge, la morphologie du corps, le genre, le lieu d'origine, la famille, la langue maternelle et autres facteurs incontrôlables de la personne, qui s'imposent à elle. Le second touche la façon dont la personne fait face à ses propres circonstances, où la vertu s'interpose. Si l'épanouissement était uniquement relié aux circonstances d'une vie, on pourrait spécifier qu'il se réalise à un certain âge, avec une certaine physionomie, en ayant les bons parents et en étant né dans le bon pays. Pareillement, s'il consistait qu'à obtenir des biens externes, comme la richesse, le prestige et l'éducation, on pourrait produire à l'attention de la personne à la poursuite de l'épanouissement une liste d'étapes à franchir, comme le font certains blogues et livres de psychologie populaire. Mais il n'existe pas de recettes pour s'épanouir, pour vivre une bonne vie. L'apport de la vertu dans l'épanouissement n'est aucunement circonstanciel. La tâche du comportement vertueux est de s'adapter à chaque situation donnée pour viser le juste milieu, qui représente une voie sûre vers le bien ultime.

Deuxièmement, la discussion que nous avons menée jusqu'ici inclut autant l'épanouissement de soi que l'épanouissement humain. Nous avons mis l'accent sur le processus de réflexion personnelle, qui porte sur sa propre vie et sur la manière de l'orchestrer, mais une telle réflexion remonte du particulier au général, débouchant sur ce qu'est plus globalement un bon fonctionnement humain. Dans un ordre semblable d'idées, Annas soutient que l'*eudaimonia* est un concept qui n'est ni tout à fait subjectif, ni tout à fait objectif : « It is not some plan imposed on you from outside, or a demand made by some theory which has not arisen from your own thoughts about your life. At the same time it is not just anything you want it to be » (p. 126). D'une part, il n'y a pas de meilleure autorité que soi-même pour déterminer la manière de vivre sa vie, puisque c'est la sienne ; de l'autre, il y a de meilleures et de pires façons de vivre sa vie, ce que l'on peut perdre de vue notamment dans la complaisance. Pour Annas, cette tension entre la subjectivité et l'objectivité de l'*eudaimonia* ne représente pas un dilemme à trancher, mais une caractéristique même de celui-ci (p. 140-5). Il s'agit entre autres de ne pas réduire l'épanouissement à un état ressenti purement subjectif, comme le plaisir, ni à une liste de biens purement objectifs, qui fait fi de ce que la personne pense à propos de son épanouissement. Dans la vertu, la personne parvient à la fois à réaliser la vie qu'elle veut vivre et à exemplifier ce qu'est un bon fonctionnement humain.

4.1.4 L'émotion vertueuse

Maintenant que nous avons présenté les aspects importants de l'éthique de la vertu, nous pouvons retourner à la question de l'émotion et l'étudier de plus près. Déjà, nous savons que

l'éthique d'Aristote rejette l'idée qu'une personne devient vertueuse sans l'aide de ses émotions. Nous l'avons noté, la vertu est une disposition, plus exactement, une disposition émotionnelle. Lorsque nous pensons à des termes comme la jalousie, la fierté, la gratitude, la colère et la compassion, nous pouvons remarquer qu'ils désignent autant des émotions que des traits de caractère. En effet, ils servent parfois à spécifier qu'une personne est jalouse, fière, ingrate, colérique ou compatissante. Il y a donc une distinction très pertinente à préserver entre le caractère émotionnel (une disposition) et l'expérience d'une émotion (une occurrence). Par exemple, dire qu'une personne est colérique, c'est lui attribuer une caractéristique propre à elle, qui la définit et qui traverse le temps et les circonstances. Sauf que dire qu'elle est en colère, c'est renvoyer en large partie à un accident, à un épisode plus ou moins bref qui découle de la configuration d'une situation et de la perception de celle-ci. Également, en attribuant un caractère colérique à une personne, on signifie que cette dernière tend à faire l'expérience de la colère pour un rien. Sauf qu'en remarquant l'épisode de colère d'une autre, on n'est pourtant pas porté à croire qu'elle est nécessairement colérique. Cette dernière remarque à propos de la colère suggère une liaison particulière entre le caractère et l'émotion, que nous devons scruter davantage.

Rappelons-nous que la personne vertueuse est *bien* disposée : celle qui est courageuse vit de bonnes peurs, celle qui est généreuse de bonnes compassions et ainsi de suite. Nous l'avons souligné avec le cas de la peur pleine de courage, qui l'est tant qu'elle cible le juste milieu. Les propos d'Achtenberg (en 4.1.1) nous permettent d'apporter une nuance par rapport aux traits de caractère et aux émotions qui partagent le même nom. Il serait faux d'affirmer, en guise d'illustration, que seule la personne peureuse vit de la peur. En fait, une telle personne ne possède qu'une relation particulière à la peur : en raison de sa vicieuse lâcheté, elle *n'est pas* disposée au courage. Pareillement pour la personne colérique, qui tend à se mettre en colère *tout court* en raison de sa vicieuse irascibilité. Ces deux traits de caractère ne rendent pas compte de toutes les occurrences de peur et de colère, respectivement. Bien qu'une mauvaise peur provienne d'un caractère peureux, une bonne peur provient d'un caractère courageux. Dans la même logique, une personne colérique tend à connaître de mauvaises colères, alors qu'une personne juste tend à vivre de bonnes colères. Ainsi, l'expérience d'un type d'émotion peut être l'œuvre de plus d'un trait de caractère et, précisons, de plus d'une disposition émotionnelle, car les préoccupations ont aussi leur mot à dire.

Ces dernières observations nous invitent à vérifier plus rigoureusement la manière dont notre théorie de l'émotion s'articule avec l'éthique de la vertu. Au premier chapitre, nous avons défendu que les préoccupations entretenues envers nos proches, activités et objectifs sont des

conditions *sine qua non* à nos occurrences émotionnelles. Parmi ces désirs, aversions et attachements, nous pouvons ajouter que l'on retrouve des préoccupations spécifiquement réservées pour le bien, pour la vertu en soi. Elles font partie intégrante de ce qu'Annas appelle la force d'aspirer à la vertu, sans compter qu'elles sont indispensables à la réalisation de tout comportement vertueux. La philosophe se montre claire à ce sujet : « A virtuous person [...] does not perform virtuous actions impassively and with lack of concern » (2011, p. 66). Il est impensable que la personne vertueuse fasse son œuvre en toute indifférence, sans vivre quelque émotion. L'analogie entre la vertu et l'habileté s'applique toujours ici. Tel le pianiste minimalement préoccupé par un haut standard de qualité de jeu durant ses pratiques, cherchant à élever ses habiletés à un niveau d'excellence, la personne vertueuse doit être préoccupée par la vertu pour démontrer un excellent fonctionnement humain. Autrement dit, la préoccupation vertueuse est une motivation essentielle à toute bonne action ou émotion.¹¹³ Elle dépasse les préoccupations pour soi et autrui en ayant pour cible le bien. Sans la vertu, une préoccupation est simplement une disposition émotionnelle. Façonnée par la vertu, elle est une disposition à avoir de bonnes émotions.

Au deuxième chapitre, nous avons proposé que la normativité de l'émotion réside dans la correspondance entre son occurrence et l'exemplification de son objet formel. Pour illustrer de nouveau, il y a raison d'avoir peur si cette émotion répond à la matérialisation de la dangerosité, soit de la valeur qui la définit (voir l'annexe, au besoin). Chez les cognitivistes, la corrigibilité de l'émotion possède un enjeu principalement épistémique. Ne pas avoir peur du chien dangereux, qui montre les dents et pointe les oreilles vers l'arrière de sa tête, c'est ne pas avoir pleinement connaissance de la situation. Cela dit, suffit-il qu'une émotion concorde avec la manifestation de son objet formel pour qu'elle soit vertueuse ? D'après ce que nous avons développé durant ce chapitre, non. Une émotion épistémiquement correcte n'est pas vertueuse si elle est signe d'une mauvaise disposition ou préoccupation, comme une action aux apparences bonnes ne l'est pas si elle est mal motivée. Par exemple, mon émotion exprime des lacunes : si mon rival commet une action véritablement révoltante, mais que ma colère est poussée en plus par l'occasion d'entacher sa réputation et de le remplacer dans « l'échelle

¹¹³ Il est opportun ici de nous remémorer le problème de la divergence motivationnelle des individus, mettant à l'épreuve la plausibilité que les émotions cernent des valeurs objectives (2.1.5). Hichem Naar proposait deux pistes de solution que l'on peut désormais considérer comme conformes aux postulats de l'éthique de la vertu. La première était que l'on doit compter sur le développement de motivations (ou préoccupations) épistémiquement vertueuses. Effectivement, la vertu et l'épanouissement sont des biens réels, qui ne se réalisent pas dans les tromperies et les illusions. La seconde était que les motivations permettent la découverte de valeurs. De nouveau, l'éthique de la vertu est consistante à cette autre piste de solution. Comme nous venons de l'affirmer, personne n'accède à la vertu sans avoir la force d'aspirer à celle-ci.

sociale » ; si j’accomplis un réel tour de force dont je suis fier, mais tout en étant imbu de moi-même ; si j’ai bien causé un tort à propos duquel je me sens coupable, mais que ma culpabilité est provoquée par les reproches de mon entourage au lieu de ma propre prise de conscience. Bien qu’elles découlent de perceptions conceptuelles exactes, ces émotions expriment respectivement de l’opportunisme, de l’orgueil et un manque d’autonomie. Il est de même pour toute émotion pathologique coïncidant par chance ou par conditionnement à l’exemplification de son objet formel. Dans de telles circonstances, une émotion ne témoigne pas de vertu et ne participe pas non plus à son développement.

Il y a une autre raison de douter que la corrigibilité de l’émotion se réduise à une simple question de concordance : l’occurrence émotionnelle est un phénomène avant tout passif, ce sur quoi nous avons précédemment insisté en ayant recours au modèle de la perception (en 2.2). Aristote formule des remarques en ce sens dans l’*Éthique à Nicomaque*. Pendant qu’il différencie la vertu de l’émotion, il affirme :

on ne loue pas l’homme qui ressent de la crainte ou éprouve de la colère, pas plus qu’on ne blâme celui qui se met simplement en colère, mais bien celui qui s’y met d’une certaine façon [...] En outre, nous ressentons la colère ou la crainte indépendamment de tout choix délibéré, alors que les vertus sont certaines façons de choisir, ou tout au moins ne vont pas sans un choix réfléchi. (2017, p. 108 [II.5 1105b])

La vertu est un « choix », c’est-à-dire qu’il faut minimalement aspirer à elle pour éventuellement la développer. Sauf qu’un épisode émotionnel n’est jamais choisi. Il ne fait donc pas de sens, pour Aristote, de juger la personne simplement pour les émotions qu’elle vit, sans considérer la « certaine façon » dont elle les vit.

Que signifie-t-il par « certaine façon » ? Aristote fait allusion au caractère exprimé à travers une émotion donnée. Il soutient en ce sens que nous sommes avant tout responsables de nos dispositions émotionnelles, comme Kristjánsson l’explique :

talk of the moral justifiability of emotion is about emotions qua emotional traits that we possess, not about the experience of episodic emotions. Aristotle is making a clear nod to prevailing common-sense views about the passivity of episodic emotions: those are not within our direct control here and now. The trouble is that, generally, what is outside our control is also outside the realm of moral responsibility and, hence, of evaluations of moral justifiability. Aristotle famously solves this problem by explaining how we are originally responsible—jointly with our educators—for acquiring our traits, and, how we are, therefore, *indirectly accountable* for individual acts or emotions stemming from those traits. (2018, p. 21 ; je souligne)¹¹⁴

En adoptant cette position intermédiaire, Aristote refuse l’idée que nous sommes absolument libres ou, à l’opposée, absolument victimes de nos épisodes émotionnels. Notre responsabilité

¹¹⁴ Cette interprétation de Kristjánsson à propos de la responsabilité indirecte de l’émotion est d’ailleurs corroborée par celle de Cyrille Bégorre-Bret dans son texte « Aristote et les émotions : D’une physique des affects à une politique des caractères » (2009, p. 49).

envers nos émotions demeure indirecte, car celles-ci obéissent à notre caractère forgé à travers les expériences, et non pas à notre volonté du moment. En d'autres mots, c'est la personne et ses dispositions qu'il faut juger plutôt que seules ses émotions et leur concordance au monde.

Une théorie comprenant l'émotion comme cognition au sens fort du terme se contenterait probablement du critère de concordance, adhérant à l'idée que nous sommes responsables de nos émotions au même titre que nos croyances et jugements sur le monde. Il ne suffirait que de produire activement un bon avis sur la situation problématique (en se basant sur des faits et en tissant des liens logiques) pour ajuster en conséquence ses états d'âme. Bien que l'émotion soit répondante à la raison, elle ne l'est pas d'une manière aussi simple et instantanée. Les opérations de l'une ne sont pas synchronisées à celles de l'autre. Dans la plupart des cas, corriger ses émotions ne se fait pas sur-le-champ, mais avec le temps, de l'éducation, du dialogue, qui mûrissent la personne et font perdre l'urgence et la vivacité initiales de la situation émotionnelle. Comme nous l'avons précisé auparavant, les modèles de la croyance et du jugement dénaturent le phénomène de l'émotion, qui n'est pas entièrement sous notre contrôle, entretenant des exigences irréalistes envers notre responsabilité en la matière. Sous le coup de l'émotion, nous sommes toujours un peu à la merci de la situation qui apparaît à nous.

Nos précédentes discussions sur la préoccupation (1.1.3) et l'adhésion (3.3.2) s'accordent avec l'idée qu'il ressort de l'émotion une responsabilité indirecte, qu'il faut avant tout déléguer aux dispositions émotionnelles. D'après Frankfurt, les préoccupations d'une personne représentent des voies durables que cette dernière veut emprunter. Elles sont signe de volonté puisque la personne s'investit et se définit à travers elles, en plus d'être prête à se rendre vulnérable pour elles. Une personne préoccupée pour la vertu *veut* l'être. Elle est directement responsable de sa disposition d'esprit. Néanmoins, une préoccupation demeure un pari émotionnel : en se souciant d'autrui, d'activités et d'idéaux, la personne connaît un lot imprédictible d'émotions positives et négatives, qui dépendent de l'état du monde. La disposition émotionnelle qu'est la préoccupation est effectivement active ou contrôlable, tandis que ses résultats, des occurrences émotionnelles, ne le sont pas.

L'adhésion explicite au cœur de la préoccupation est indépendante de l'adhésion explicite à une occurrence émotionnelle. Nous pouvons le constater à l'aide de ce bref exemple : adhérer explicitement à ses préoccupations pour une relation amoureuse n'implique pas d'adhérer explicitement à ses propres crises de jalousie qui en découlent. Ce type d'adhésion est une attitude seconde, qui s'ajoute à ses désirs et ses réponses émotionnelles pour les approuver et les désapprouver. Elle partage la réflexivité et l'agentivité de la préoccupation,

assumant également une responsabilité directe pour ses prises de position — manifestement, refuser de désavouer une émotion inacceptable (e.g. rire d'une blague sexiste) est encore plus répréhensible que d'éprouver ladite émotion. Cela dit, on ne peut épargner la personne de sa responsabilité pour ses épisodes émotionnels, envers lesquels elle entretient une adhésion intrinsèquement implicite. Après tout, il faut être sexiste pour rire d'une blague sexiste. Bien que passif, cet amusement reste une forme d'adhésion, car il appartient à la personne, prenant source dans son caractère et sa vision conceptuelle du monde.¹¹⁵ Néanmoins, ce qu'il faut pointer du doigt n'est pas seulement le fait que la personne ait ri, mais la négligence qu'elle porte à l'endroit de son mauvais caractère à l'origine de cet épisode émotionnel.

Nous constatons toute l'importance de développer un caractère vertueux pour devenir des personnes émotionnellement meilleures. Robert Roberts affirme qu'en éprouvant des émotions conformes à la vertu, on en vient à se préoccuper de ce qui est bien, à prendre de bonnes habitudes émotionnelles et à produire de bonnes évaluations rationnellement spontanées (2013, p. 93). Ce développement dépend en grande partie des objets culturels qui nous entourent et qui influencent, définissent et normalisent nos expériences émotionnelles, notamment par l'intermédiaire de scénarios paradigmatiques et de rhétoriques processuelles (voir à ce sujet les sections 2.1.3. et 3.3.2). C'est pour cette raison qu'il est important que les jeux vidéo assument une grande responsabilité pour les traits de caractère qu'ils insufflent au joueur. Par contre, selon ce que nous avons établi dans les sous-sections précédentes, la vertu ne s'acquiert pas à travers un conditionnement ou tout autre processus inconscient. Elle est au contraire une habitude pleine d'esprit, même dans l'émotion.¹¹⁶

Pour défendre ce dernier point, nous n'avons qu'à prolonger davantage l'analogie entre la vertu et l'habileté afin de mieux inclure l'émotion. Si c'est en faisant de bonnes actions que l'on devient bien disposé à en faire, c'est également en vivant de bonnes émotions que l'on devient bien disposé à en vivre. Comment cet apprentissage se déroule-t-il, plus exactement ? Nous pouvons en fournir une description psychologique en nous rappelant les propos de Roberts (en 2.2.1), selon lesquels la perception conceptuelle présente un aspect similaire à l'habileté (2013, p. 53-4). En effet, il est possible qu'une personne se retrouve devant la figure du canard-lapin sans être capable d'apercevoir les deux visages animaliers. Elle a beau regarder

¹¹⁵ C'est une autre distinction que nous pouvons faire entre le modèle de la perception conceptuelle basée sur la préoccupation et celui de la perception sensorielle. Il n'y a jamais d'adhésion dans la perception sensorielle, car la personne ne fait qu'obtenir le contenu descriptif du monde, aperçu exactement comme il se présente.

¹¹⁶ Il est important d'insister une fois de plus sur la structure divergente qu'affichent la vertu et le vice. Si la première demande un exercice de soi antérieur et délibéré, le second se montre occasionnellement sournois en s'installant chez la personne qui néglige ses dispositions sans s'en rendre compte.

dans tous les angles, elle n'en voit qu'un seul. Dans une telle situation, elle demanderait peut-être de l'aide afin de discerner l'autre animal. En pointant du doigt, la personne aidante indiquerait chaque partie de l'image pour la décomposer, puis la recomposer (e.g. « ça, c'est le museau », « ici, ce sont des oreilles », « pris ensemble, ils forment un lapin », etc.). Grâce à ces explications, la première personne pourrait reconnaître la figure double. On comprend alors que la perception conceptuelle varie selon les individus et leurs compétences, en plus d'être susceptible d'évoluer à travers les apprentissages.

Un exemple plus sophistiqué employé par Roberts est celui de la cellule vue à partir d'un microscope (p. 83-4). Tandis que la personne ordinaire n'a aucune idée de la nature de ce qu'elle observe (seule une tache semblable à une rondelle se présente à elle), le pathologiste détermine sans problème que cette forme est une cellule et qu'elle est de plus cancéreuse. La différence entre les deux personnes est que la dernière a bénéficié d'un entraînement d'une considérable durée, ayant aiguisé sa perception des structures biologiques, et ce de manière à être en mesure d'identifier leurs propriétés quand elle les analyse par l'intermédiaire de son microscope. Roberts mentionne d'autres experts semblables du domaine visuel, entre autres l'arbitre sportif, l'historien de l'art et l'observateur d'oiseaux, tous capables d'un fin degré de discernement grâce aux exercices pratiques auxquels il se sont soumis et se soumettent toujours (p. 93). La personne sans bagage d'expériences pertinent en la matière n'est pas outillée pour identifier l'objet de sa perception comme le font ces experts, malgré qu'elle ait accès aux mêmes données sensorielles.

Nous pouvons croire que des obstacles semblables se dressent devant la personne mal disposée émotionnellement. Supposons qu'elle manque de compassion envers les plus démunis, voyant en eux non pas de l'infortune imméritée (l'objet formel de cette émotion), mais de l'opportunisme ou de la paresse. Le rôle du mentor serait ici de l'amener à réorganiser sa perception conceptuelle, entre autres en appuyant sur l'importance d'obtenir un monde juste, lui expliquant et montrant les inégalités sociales actuelles et lui faisant s'imaginer à la place des moins nantis. Ainsi, le mentor pourrait espérer que la personne mal disposée comprenne peu à peu que ces derniers sont bel et bien infortunés, des victimes de leur situation. Si la personne est réceptive à ces enseignements, elle ne corrigerait pas pour autant ses émotions d'une manière instantanée. Ses progrès seraient graduels, demandant de la pratique et de l'habitude. Elle commencerait par vivre des compassions imparfaites, mais qui demeurent néanmoins importantes à son apprentissage, par exemple, des compassions : prescrites par son mentor ; suivies seulement d'une longue délibération et non d'une lecture spontanée ; portées sur la souffrance immédiate des autres, mais négligente de leur situation générale ; ou encore

freinées par le découragement à l'idée de fournir un effort pour les soutenir concrètement. En plus, la personne devrait se créer des occasions pour vivre cette émotion, en écoutant de toutes ses oreilles les problèmes d'autrui, s'occupant de ses parents ou grands-parents en perte d'autonomie, s'engageant dans le bénévolat et jouant à des jeux vidéo édifiants qui traitent de cette question d'inégalité sociale. Il est permis de croire qu'avec le temps, les efforts et le bon environnement, cette personne arrive à devenir relativement compatissante et à faire l'expérience de compassions vertueuses. Dès lors, elle jouit de compétences perceptives similaires à l'expert d'un domaine visuel, en étant spécialement fiable et habile pour arranger conceptuellement une situation faisant appel à la compassion. Le modèle de la perception conceptuelle est donc particulièrement bien adapté pour tenir compte de cet aspect pratique de l'éthique de la vertu. Si l'émotion n'était que le fruit d'une perception sensorielle, il n'y aurait pas lieu de développer quelque compétence. Il ne faudrait qu'avoir la capacité innée de bien recevoir des données brutes pour connaître de bonnes émotions.

Comme l'action vertueuse, une émotion vertueuse est pleine d'esprit, notamment parce qu'elle surgit pour les meilleures raisons. Dans notre discussion sur la vérité émotionnelle, au deuxième chapitre (2.1.4 et 2.1.5), nous avons précisé qu'une personne *a raison* d'avoir une émotion lorsqu'elle détecte les valeurs relativement objectives que matérialise une situation. Puisque l'émotion est de nature cognitive, qu'elle se manifeste en prenant conscience d'un objet, la personne est capable d'expliquer ses états d'âme vertueux en référant de près ou de loin aux valeurs qui les constituent. Si nous prenons le cas de la peur courageuse, la personne sous cette émotion renverrait à la dangerosité de la situation indirectement, en donnant les raisons suivantes : « l'enfant se dirigeait vers un précipice », « il n'est pas conscient des hauteurs », « il allait se faire mal », etc. Ces raisons n'impliquent pas que la personne sache qu'elle a vécu de la peur ou qu'elle soit en mesure de nommer correctement son état d'âme, seulement qu'elle soit consciente d'une valeur exemplifiée dans le monde et des motivations que celle-ci touche. Comme nous l'avons suggéré par l'intermédiaire du travail de Ronald de Sousa (2.1.2), il y a autant de types d'émotion qu'il y a de valeurs, ce qui signifie qu'un nombre virtuellement illimité d'émotions nous est accessible, sans compter les cas d'hybridation. L'élaboration d'un vocabulaire des émotions est cruciale pour faire sens de ce que nous vivons, mais notre répertoire émotionnel n'est pas déterminé par lui. À titre illustratif, aucun francophone n'a besoin de savoir ce qu'est le *schadenfreude* pour en faire l'expérience. Mais nous devons pouvoir arranger conceptuellement une situation d'une certaine manière, soit percevoir que l'infortune d'autrui représente une sorte de gain, afin d'éprouver cette joie maligne.

De nouveau, nous ne pouvons ignorer la possibilité qu'une telle conception de l'émotion vertueuse soit susceptible d'être accusée d'intellectualisme. En caractérisant l'émotion à partir du modèle de la perception et la vertu par un processus d'apprentissage pratique, il ne nous est cependant pas justifié de croire en l'image de la personne vertueuse en constante délibération et contemplation.¹¹⁷ Au contraire, elle est *habile* avec les situations faisant appel à la vertu, de telle sorte que ses actions, pensées et émotions se forment aisément, spontanément, en toute harmonie. Il est vrai qu'une émotion témoignant pleinement de vertu répond à des exigences fortes. Mais ces exigences n'enlèvent rien au fait qu'une émotion peut être bonne à différents degrés, ce qui est notamment important à des fins éducatives. Il serait injuste pour la jeune personne en situation d'apprentissage de lui demander rien de moins que la perfection. Une émotion est passablement, relativement ou extrêmement bonne en fonction du nombre de conditions qu'elle remplit : est-elle conforme à la valeur exemplifiée ? vécue en pleine conscience de la situation ? motivée par la vertu ? signe d'un bon caractère ? Afin de satisfaire toutes ces conditions, l'émotion doit être rationnellement pénétrable, sans quoi personne ne pourrait prendre en main son éducation émotionnelle, améliorer ses dispositions en toute connaissance de cause et en tout respect pour la vertu.

Enfin, nous pouvons deviner que la contribution de l'émotion à l'épanouissement ne dépend pas d'occurrences émotionnelles simplement positives ou plaisantes, mais d'occurrences émotionnelles vertueuses, faisant de la personne un exemple de vie bien vécue. Si l'épanouissement n'était que l'équivalent d'un sentiment de bien-être, nous défendrions l'importance de vivre des émotions de joie, de fierté, d'admiration et d'amusement. Admettons que celles-ci le soient dans une moindre mesure, n'empêche qu'elles ne participent pas au développement éthique de la personne tant qu'elles ne sont pas adaptées aux contextes dans lesquels elles surgissent. Une vie à poursuivre délibérément des plaisirs n'est pas plus constitutive de l'épanouissement humain. Afin de mettre en garde contre cette vision hédoniste, Roberts renvoie à la célèbre expérience de pensée de la « machine à plaisir » (2013, p. 159-60). Imaginons un futur dans lequel une personne peut passer une vie complète connectée à une technologie qui stimule son cerveau pour lui susciter toutes sortes d'émotions positives et le plonge dans un état permanent de plaisir. Le bien-être de la personne est tellement satisfait que cette dernière est en mesure de se priver sans problème de toute autre activité (e.g. travailler, socialiser et créer). La machine veille par ailleurs à combler tous ses besoins essentiels, tels que manger, dormir et faire un minimum d'exercice, de sorte que la personne n'a jamais à s'en

¹¹⁷ Même lorsqu'elle réfléchit à l'épanouissement, la personne se questionne à propos de la manière de vivre sa propre vie, de mettre en place les moyens pour la réussir. Sa réflexion est de nature pratique.

soucier. Pour Roberts, même si elle est persuadée d'être épanouie (ou heureuse), on ne la considérerait pas ainsi, puisque sa vie est insignifiante et pathologique, ne représentant pas un bon fonctionnement humain.

Des scénarios semblables sont mis en scène dans le cinéma dystopique, notamment dans *Ready Player One* (Spielberg, 2018), qui est particulièrement intéressant puisque la machine à plaisir qu'il représente est incarnée par un jeu vidéo. Dès les premières minutes du film, Wade, un jeune homme habitant un bidonville, fait état du monde dans lequel il vit : « These days, reality is a bummer ». En conséquence, l'espèce humaine s'est réfugiée dans l'Oasis, un monde massivement multijoueur en réalité virtuelle, pour prendre part à une chasse au trésor et courir la chance de remporter la fortune du défunt créateur de cet univers. Des images de la relation très peu glorieuse de l'humanité à cette technologie nous sont montrées alors que la narration se poursuit. Nous voyons une mère en robe de chambre porter un casque de réalité virtuelle, investie dans son activité à un point tel qu'elle ignore l'incendie qui se déclenche chez elle ainsi que les cris de son enfant. Quant à lui, un homme en complet-cravate découvre qu'il a perdu tous ses avoirs récoltés en jeu, l'amenant à tenter de se lancer par la fenêtre d'un immeuble. En parallèle, l'avatar de Wade participe à un match à mort sur la planète Doom, qui partage le même nom que le célèbre jeu de tir à la première personne (id Software, 1993), pour obtenir un pouvoir spécial au sommet d'une montagne assaillie par une masse de compétiteurs, alors que les explosions et les projectiles fusent de toute part. Cette séquence initiale indique que l'humanité s'est isolée totalement de sa terne « réalité » en faveur de la trépidation que lui offre l'Oasis. Elle entretient une relation pathologique envers cet autre monde. D'une certaine manière, ses préoccupations ne sont plus ajustées à ce qui est vraiment important, soit la société autoritaire qui les domine, le pouvoir incommensurable exercé par les méga-corporations et leur propre condition matérielle, comme il est dévoilé plus tard dans le film. Il semble que personne ne réussisse véritablement à s'épanouir malgré les gratifications illimitées qu'offre l'Oasis. Nous allons toutefois découvrir avant la fin de ce chapitre que le jeu vidéo est capable de proposer des expériences éthiquement constructives, qui démentent le discours sinistre de *Ready Player One*.

Grâce à cette présentation de l'éthique de la vertu, nous avons les outils nécessaires pour revenir à notre objet d'études de prédilection et l'approcher à partir d'un cadre théorique faisant de l'émotion l'égal de l'action par rapport à sa contribution au développement humain. L'éthique est le projet d'une vie, autant en termes de durée que de portée. On devient de bonnes personnes en l'étant le plus souvent possible, et ce dans toutes les sphères d'activité. Une vie bien vécue se réalise-t-elle même en jouant à des jeux vidéo ? Il ne fait pas de doute que si.

L'être humain est *homo ludens*, comme l'insistait l'anthropologue Johan Huizinga (1988). Il est dans la nature humaine de jouer et dans la nature *spécifiquement* humaine de jouer à des jeux. Une personne qui joue à de bons jeux et qui les joue bien démontre forcément un bon fonctionnement humain. Quoique nous ne pouvons imposer la pratique du jeu vidéo à autrui, nous devons au moins entreprendre une réflexion éthique en compagnie des personnes dont le jeu vidéo fait déjà partie de leur vie. S'il y a des jeux meilleurs que d'autres et des façons de jouer meilleures que d'autres, c'est en fonction de la vertu que nous devons le déterminer.

4.2 La vertu et le jeu vidéo

L'objectif de l'éthique de la vertu est pratique : il est question de faire de nous de bonnes personnes. Appliquer cette éthique au cas du jeu vidéo ne change rien à cette fin. Les jeux vidéo que l'on devrait célébrer dans les festivals et enseigner dans les écoles sont ceux qui élèvent les personnes les jouant. Une telle position vient avec la supposition que l'acte de jouer à des jeux vidéo est une expérience transformative, pour le meilleur ou pour le pire. Elle demande de construire les bases théoriques nécessaires pour analyser des jeux particuliers et la manière dont ils nous affectent potentiellement. Jusqu'à présent, nous n'avons accompli que l'étape initiale en conceptualisant l'expérience émotionnelle du jeu vidéo narratif (en première partie de thèse). Il nous reste à mieux déterminer la façon dont les jeux vidéo forment notre caractère. Comment la vertu se manifeste-t-elle et s'exerce-t-elle lorsque nous jouons ?

L'éthique de la vertu a été appliquée au cas du jeu vidéo plus d'une fois, surtout du côté de l'approche philosophique, où il est de nouveau question des effets de la violence vidéoludique et d'autres contenus problématiques (e.g. McCormick 2001; Reynolds 2002; Coeckelbergh 2011). L'enjeu réside dans la possibilité que les contenus violents produisent du mal aux personnes qui les jouent. La position généralement adoptée par les philosophes est exprimée dans celle de Matt McCormick : « By participating in simulations of excessive, indulgent, and wrongful acts, we are cultivating the wrong sort of character » (2001, p. 285). Ces textes omettent par contre de discriminer différents cas de représentation de la violence à l'aide de principes de justification morale tels que ceux introduits au dernier chapitre (3.3.1). Comme les psychologues aux inspirations béhavioristes, leur discussion se limite à l'exposition à la violence interactivement et graphiquement « réaliste », qui désensibiliserait le joueur, ignorant des éléments importants comme l'adhésion du jeu et la préfocalisation d'émotions. Elle est en outre caractérisée par une portée aussi vaste que vague, ne traitant pas ou très peu de jeux vidéo particuliers. Les travaux de Stephanie Patridge (2011) et de Sebastian Ostritsch (2017) présentent des nuances importantes, déplaçant le débat de *l'exposition* aux contenus

problématiques à *l'attitude* que le joueur ou le jeu possède envers ceux-ci. Bien qu'ils empruntent une direction plus fructueuse, leur application de l'éthique de la vertu est écourtée par l'exploration de concepts autres, soit les significations culturelles incorrigibles chez Patridge et l'adhésion chez Ostritsch.¹¹⁸

En fait, la plupart des spécialistes du jeu vidéo font une adaptation raccourcie, étroite ou inusitée de l'éthique de la vertu. Pour cette raison, nous ne réserverons pas une section spéciale pour passer en revue la littérature à son sujet, nous concentrant plutôt sur le travail de Miguel Sicart, dont la proposition est plus détaillée et duquel nous pourrions en tirer une leçon plus instructive. Nous allons entamer cette section en nous intéressant à la mise en application de l'éthique de la vertu par ce dernier, puis chercher à dissiper les confusions qui en découlent ou risquent d'en découler. Par la suite, nous allons préciser la manière dont la vertu se manifeste dans l'expérience vidéoludique en essayant de rester cohérent avec la pensée néo-aristotélicienne tout juste présentée. Ainsi, nous disposerons de la dernière pierre d'assise nécessaire pour passer à l'analyse d'émotions vertueuses en jeu vidéo.

4.2.1 Des vertus spécifiquement ludiques ?

Durant notre compte rendu critique de *The Ethics of Computer Games* (en 3.1), nous avons dégagé deux principaux problèmes de la conception de l'éthique produite par Sicart, soit l'énigmatique signification accordée au terme « éthique » et la formulation d'un joueur parfaitement autonome. Nous avons toutefois laissé de côté la manière dont l'éthique de la vertu est adaptée par l'auteur, qui représente une partie non négligeable de l'ouvrage. Tout ce que nous savons pour le moment est que le cercle herméneutique de Sicart est opérationnalisable grâce à la *phronesis* ludique du joueur. Comme il a été mentionné à la précédente section, la *phronesis* est généralement comprise en tant que raisonnement pratique et c'est ainsi que l'auteur expose le concept en question. De notre côté, nous l'avons rapproché de la perception en invoquant la notion de lecture et en citant Aristote, pour qui elle s'exerce sans délibération grâce à une disposition stable du caractère. Par rapport à son application dans le cadre du jeu

¹¹⁸ Il est intéressant de noter que Patridge et Ostritsch divisent l'éthique de la vertu en deux versions : l'une conséquentialiste et l'autre expressiviste. La première serait conséquentialiste en s'arrêtant sur les *effets* du jeu sur le caractère du joueur. La seconde serait expressiviste en considérant ce que l'accomplissement de certaines actions et l'expérience de certaines émotions en jeu *indiquent* à propos de la personne qui joue. Cependant, ces deux versions de l'éthique de la vertu demeurent indissociables l'une de l'autre. Après tout, l'émotion est à la fois constitutive et expressive de vertu. C'est entre autres en ayant de la compassion d'une excellente manière que nous devenons vertueux, à savoir des personnes compatissantes. Pareillement, à travers des épisodes répétés de colère aveugle, nous devenons vicieux, soit colériques. Les vertus et les vices se constituent ainsi au fil des expériences émotionnelles. Mais une occurrence émotionnelle révèle également quelque chose à propos de nous. Vivre de la compassion correctement et de la colère incorrectement est significatif de nos traits de caractère. Pour cette raison, ceux-ci s'expriment aussi à travers nos épisodes émotionnels.

vidéo monojoueur, la *phronesis* ludique semble chez Sicart avoir comme fonction principale de préserver l'intégrité ontologique du joueur-sujet et son jeu ou, autrement dit, de maintenir en place les frontières du cercle magique, permettant une expérience vidéoludique dite « réussie ». Ce rappel étant fait, nous pouvons maintenant porter un regard attentif à une autre proposition de Sicart, soit sa typologie des vertus (2009, p. 94-101). Cette typologie est importante à examiner, car elle vient contredire quelques bases théoriques que nous venons tout juste de jeter, conduisant à une conception de l'éthique de la vertu qui diverge de la nôtre, sans compter qu'elle nous donnera l'occasion d'approfondir et clarifier quelques-unes de nos précédentes interprétations tirées de *The Ethics of Computer Games*.

Introduisant l'éthique d'Aristote, Sicart précise que le joueur acquiert rationnellement des vertus dans la pratique du jeu vidéo. Nous nous entendons sur ce point. Sauf que l'auteur fait suivre ces propos d'une liste de vertus spécifiquement ludiques, qui ne respectent pas l'esprit de l'éthique aristotélicienne, sans compter que son application est fort limitée. Les vertus énumérées sont les suivantes (p. 101 ; la numérotation est la nôtre) :

- 1) sense of achievement
- 2) explorative curiosity
- 3) socializing nature
- 4) balanced aggression
- 5) care for game balance
- 6) sportsmanship.

Présentons-les une à une avant d'expliquer notre désaccord. La recherche de la réussite (1) consiste à vouloir compléter un jeu et relever ses défis. La curiosité d'exploration (2) regroupe les comportements qui testent les limites du système de jeu et les stratégies émergentes. Une nature sociable (3) se résume à avoir une participation active au sein de sa communauté, dans le jeu et autour du jeu. L'agression modérée (4) concerne l'affrontement d'adversaires du même calibre que soi. Avoir un souci pour l'équilibre de jeu (5), c'est s'assurer que son déroulement soit juste pour tout le monde. Enfin, l'esprit sportif (6) est une juste proportion entre le fait de prendre le jeu au sérieux et celui de préserver sa part d'enjouement et de frivolité.¹¹⁹

À première vue, ces vertus semblent avoir été pensées pour les jeux multijoueurs, en particulier ceux présentant un contexte compétitif. Pourtant, Sicart soutient qu'elles ont une portée générale, en plus d'avoir recours à des exemples de jeux vidéo monojoueurs (e.g. p. 93 ; 95). Malgré cette prise de position, il est incertain que ces vertus soient d'une grande utilité pour guider le joueur dans les situations de jeu que nous avons analysées jusqu'à maintenant.

¹¹⁹ Cette compréhension de l'esprit sportif provient du livre de Randolph Feezell, *Sport, Play, and Ethical Reflection* (2004, p. 95).

Laquelle de ces vertus est-elle pertinente pour inciter de la compassion ou de la peur pour Senua dans *Hellblade: Senua's Sacrifice* ou encore pour décréter les projets de loi les plus justes pour les habitants du Grand Nord dans *Frostpunk* (voir nos études en 1.3.3 et 2.3)? C'est à se demander si elles peuvent aussi orienter les actions et émotions du joueur de jeux transgressifs, comme ceux discutés au précédent chapitre, de *Custer's Revenge* à *Grand Theft Auto*. Une raison pour laquelle cette liste de vertus paraît inadéquate pour traiter de l'éthique des jeux vidéo monojoueurs est que les quatre premières sont directement empruntées de la fameuse typologie de Richard Bartle, créée pour le cas du *multi-user dungeon* (MUD), un genre précurseur du jeu de rôle massivement multijoueurs. Bartle identifie quatre types de joueur au style de jeu approprié pour le genre : les « achievers », « explorers », « socialisers » et « killers » (1996, s.p.). Pourquoi Sicart conceptualise-t-il des vertus à partir de ces quatre profils imaginés dans le cadre d'un travail qui n'a aucune visée éthique? L'auteur donne comme raison qu'il s'intéresse à des vertus « pertinentes seulement pour l'expérience de jeu » (2009, p. 94). Cette justification reste néanmoins très peu satisfaisante. Qu'il existe différents styles de jeu ne signifie pas que l'on devrait s'en inspirer pour faire des exemples de comportement vertueux.

La typologie qu'offre Sicart nous révèle bien des choses sur sa conception de la vertu. Nous pouvons remarquer que la doctrine du juste milieu est interprétée à tort dans sa version quantitative simplement en nous référant au nom de certaines vertus, comme l'agression *modérée* et le souci pour *l'équilibre* de jeu. Cette logique quantitative est préservée durant l'explication de chacune des vertus. Par exemple, au sujet de la recherche d'accomplissement, Sicart souligne qu'elle ne doit pas être vécue excessivement en désirant le succès à tout prix, quitte à enfreindre les règles du jeu, ni insuffisamment en sabotant délibérément ses chances de réussite (p. 95). Selon Achtenberg, l'interprétation quantitative du juste milieu fait sourciller nombreux experts de la philosophie éthique, même ceux les plus sympathiques au travail d'Aristote (2002, p. 98-102). On reproche à cette doctrine de communiquer une vision ininspirante de la vie, où la modération domine, alors que beaucoup de situations ne demandent aucune retenue. Encore une fois, l'appropriation du juste milieu par Sicart nous paraît plus pertinente pour examiner les jeux multijoueurs compétitifs, dans lesquels les comportements « modérés » ou « équilibrés » cherchent surtout à respecter l'égalité des chances, que pour examiner les jeux discutés dans cette thèse.

Le principal problème de cette typologie reste qu'elle prétend cibler des vertus spécifiquement ludiques. Nous devons toutefois remettre en question la crédibilité d'une telle compartimentation des vertus. Il vaut mieux concevoir les vertus ludiques comme étant dérivées directement de vertus extra-ludiques. Par exemple, il est permis de croire que la

recherche de la réussite découle plus globalement d'un caractère ambitieux. Également, lorsque l'on considère l'agression modérée, le souci pour l'équilibre de jeu et l'esprit sportif, il est logique de les synthétiser en une seule vertu : la justice. On comprend dès lors que les vertus en question ne sont pas exclusives au jeu.¹²⁰ Nous avons donc une raison en plus de nous opposer à la division du joueur en plusieurs « subjectivités », en particulier la dichotomie entre le joueur-sujet et la personne externe au jeu. Une telle distinction va à l'encontre de la nature de la vertu qui, rappelons-nous, est une disposition *persistante* et définissant *profondément* la personne. D'après l'éthique de la vertu, une personne est unifiée par des traits de caractère stables, qui ne varient pas continuellement selon les contextes de vie. Un joueur sociable est par défaut une personne sociable ou amicale. Il en est de même pour la curiosité, l'ambition et la justice. Nous ne devenons pas une tout autre personne lorsque nous jouons à des jeux vidéo.¹²¹

Afin de développer cet argument, renvoyons à Annas et ce qu'elle appelle « l'unité des vertus ». Par cette expression, la néo-aristotélicienne signifie deux choses : une vertu ne s'exerce pas dans un contexte qui lui est propre et indépendamment d'autres vertus (2011, ch. 6). Comme elle le fait savoir : « a virtue involves more than the activity performed in the situations in which it is first learned: it involves something on the person's part » (p. 84). Une vertu est une caractéristique de la personne, non pas d'un domaine d'activité. Notamment, le pompier et l'infirmier courageux en viennent à exprimer cette vertu non seulement dans l'exercice de leur fonction, mais dans toutes les situations qui le demandent. Comme nous l'avons déjà précisé, si la personne vertueuse faisait preuve d'excellence dans une seule et unique sphère de sa vie, on ne pourrait se fier à elle dans chaque situation faisant appel à la vertu. Elle ne serait que spécialiste d'un domaine singulier. D'un point de vue plus général, son comportement n'aurait pas la constance que l'on attend de la personne véritablement vertueuse. Lorsque la tradition aristotélicienne insiste sur l'importance du contexte dans la pratique de la

¹²⁰ Se basant entre autres sur *The Ethics of Computer Games*, Young défend quant à lui dans le chapitre « Virtual Virtues, Virtual Vices » un relativisme des vertus, selon lequel chaque monde de jeu produit un ensemble de vertus qui lui est propre et justifié (2013, p. 93-7). De son côté, Staffan Björk dérive ce qu'est un bon jeu de ce qu'est un bon joueur en fonction des vertus énumérées par Sicart (2010). Dans les deux cas, nous retrouvons une démarcation nette entre les vertus ludiques et vertus extra-ludiques.

¹²¹ Une interprétation inusitée de l'éthique de la vertu, qui omet la personne qu'est le joueur, est d'ailleurs mise de l'avant dans « Meaning without Consequence: Virtue Ethics and Inconsequential Choices in Games » de Jeff Nay et José Zagal, dans lequel les auteurs cherchent à se départir de l'idée selon laquelle une jouabilité signifiante requiert des choix aux conséquences vérifiables, qui modifient l'état du jeu (2017, p. 1-2). Nay et Zagal rappellent que le joueur effectue notamment des choix en fonction des traits de caractère du personnage jouable (ou encore de ceux que le joueur veut bien lui attribuer). Le principal problème découlant de ce texte est qu'ils passent sous silence les traits du caractère du joueur, ceux auxquels il est primordial de porter attention dans le cadre de l'éthique de la vertu. Nay et Zagal se contentent en fait de s'inspirer de la philosophie de l'action d'Aristote, sans toutefois l'annoncer ainsi.

vertu, elle réfère aux actions et émotions appropriées pour une situation particulière plutôt qu'à une grappe de vertus intrinsèquement liées à une sphère d'activité, comme celle du jeu vidéo.

Puisque les vertus ne sont pas réparties dans des contextes de vie ou des sphères d'activité, elles ne sont pas enseignées séparément l'une de l'autre. En guise d'illustration, la personne qui apprend à être généreuse apprend aussi à être juste (en donnant aux personnes spécifiquement démunies) et bienveillante (en étant sensible à leurs besoins). Pour cette raison, Annas soutient qu'exercer une vertu implique d'exercer d'autres vertus, de sorte que c'est le caractère dans son entièreté qui est travaillé (p. 84-6). La néo-aristotélicienne reprend de nouveau l'analogie de l'habileté : le pianiste pratique toujours une panoplie de techniques à la fois, comme le placement de ses doigts en même temps que son sens du rythme (p. 87). Bien sûr, certaines situations donnent l'occasion à certaines vertus de se démarquer du lot. Néanmoins, en conceptualisant des vertus plutôt interconnectées, nous obtenons un portrait dans lequel celles-ci peuvent toutes être mises en pratique à la fois, peu importe le domaine d'activité.

Si nous revenons à la typologie de Sicart, nous voyons alors qu'il est redondant de distinguer des vertus ludiques de vertus extra-ludiques. Considérons la curiosité d'exploration. Selon ce que nous venons d'établir, il n'y a que la curiosité, point à la ligne. La personne curieuse ne cesse pas de l'être lorsqu'elle joue, tout comme le joueur curieux n'arrête pas de l'être après sa séance de jeu. Et même s'il existait une curiosité spécifiquement ludique, nous aurions d'autres choix que de reconnaître qu'elle se manifeste parfois en compagnie d'autres vertus n'appartenant pas à la même sphère d'activité, comme le courage, la discrétion et la persévérance. La curiosité d'exploration est au plus une déclinaison parmi tant d'autres d'un même trait de caractère. Nous pourrions imaginer une curiosité narrative, systémique, spatiale ou bien sociale dans le but d'analyser avec plus de granularité les diverses manières dont la vertu globale de la curiosité se manifeste en jeu. Mais ce n'est pas ce que fait Sicart, pour qui la curiosité d'exploration est une vertu à part entière, et ce que nous ferons.

Le travail d'Annas nous permet de contester de plus belle une autre présupposition admise par Sicart dans son premier ouvrage, celle qu'il faut comprendre le joueur comme étant tout à fait autonome ou, dans ses propres mots, vertueux. C'est de toute évidence l'approche du spécialiste des études vidéoludiques :

The presence of a player/user who actively engages with the system is crucial for understanding the ethical configuration of the game experience. Players are not passive receivers, and they are not just bots clicking on the button to get their ludic fix. Players are reflective, virtuous beings; they think about their strategies in more ways than just trying to figure out the success criteria and the best ways of achieving these goals. (2009, p. 111-2)

Nous sommes d'accord avec l'idée générale que le joueur moyen jouit de compétences lui permettant de s'approprier le jeu et de négocier ce que les règles lui inspirent de faire. Reste que le joueur n'est pas vertueux par défaut, même si l'on accepte qu'il est minimalement actif. Ce qu'il manque à la version de l'éthique de la vertu présentée par Sicart est la distinction entre le mentor et l'élève, faite à la section 4.1.2. Une personne doit connaître un développement éthique avant de devenir pleinement vertueuse. Malgré que l'élève aspire à la vertu et la met effectivement en pratique, il nécessite un lot d'expériences constructives pour que son caractère s'améliore. Quant à lui, le mentor n'est pas pour autant infallible, car devenir vertueux est le travail d'une vie, un idéal difficile à incarner en tout temps. La vertu étant une disposition, elle demande une pratique constante de manière à ajuster, renforcer et maintenir son caractère. Le problème dans *The Ethics of Computer Games* est que le joueur est plus que mentor ; il est parfait, comme si ce dernier avait atteint la vertu de manière définitive, négligeant tout l'aspect développemental de l'éthique.

Comme nous l'avons déjà remarqué, ce modèle de joueur tout à fait autonome et vertueux permet à Sicart de défendre certains jeux vidéo transgressifs. Ce modèle est de plus assimilé à la figure du joueur adulte, qui se dessine clairement lorsque Sicart écrit : « Games with unethical content should only be marketed to and consumed by virtuous players, those player-subjects who have actually developed their ethical reasoning » (2009, p. 197). Bien que l'enfant ne soit jamais pleinement vertueux, l'adulte ne l'est pas forcément non plus. Il demeure impraticable de lancer sur le marché des jeux transgressifs destinés aux joueurs vertueux, surtout qu'il est incertain que ce soient les objets que ceux-ci expérimentent. Pour être plus conséquents avec l'éthique de la vertu, nous devrions plutôt valoriser les jeux édifiants, qui transforment positivement un maximum de joueurs, au lieu des jeux transgressifs, qui ne s'adressent qu'à une catégorie élitiste de joueurs parfaitement vertueux, si l'on suit le raisonnement de Sicart. Avant d'explorer cette catégorie d'œuvres en dernière partie de thèse, nous devons obtenir une meilleure idée de ce à quoi consiste l'accomplissement de la vertu en jeu vidéo.

4.2.2 *Bien jouer, une équivoque analogique*

Le joueur pleinement vertueux de Sicart est un joueur modéré, infallible et spécifiquement bon avec les jeux vidéo. Par contraste, celui que nous voulons modéliser ici est bien disposé, fiable et nécessairement une bonne personne. Une distinction particulièrement pertinente entre ces deux modèles est celle entre un bon joueur et une bonne personne, que nous allons essayer de mieux tracer en retournant à la fameuse question du bien, centrale à la

philosophie de l'antiquité grecque. Rappelons-nous que le bien est compris chez Aristote, d'après les interprétations d'Achtenberg, comme équivoque analogique (il existe une pluralité de biens qui partagent une ressemblance dans leur relation de finalité) et limite constitutive (chaque bien est une forme achevée). Ainsi, pour la médecine, le bien est la santé, et pour l'art de bâtir, le bien est le bâtiment. Quel est celui du jeu vidéo ? Pour cette activité, il est généralement admis que le bien est le succès ou, si l'on renvoie à notre propre vocabulaire, le couronnement de la *progression* du joueur. Il va sans dire qu'on ne qualifie pas celui qui est incapable de terminer un jeu, remporter une partie ou résoudre un casse-tête de bon joueur. L'unité d'évaluation est sa ou ses progressions dans un même jeu et, cumulativement, dans tous les jeux qu'il a joués. Néanmoins, il est question d'un bien relié spécifiquement à l'activité vidéoludique, qui a peu à voir avec la vertu, car un joueur peut connaître du succès en jeu avec un caractère médiocre.

Si l'analogie entre l'habileté et la vertu nous a été profondément utile jusqu'à maintenant, il faut en reconnaître les limites. Un bon joueur tel que l'on vient de le désigner est un joueur tout simplement habile, doué en termes d'exécution, de coordination sociale ou d'imagination, qui tend à obtenir de bons résultats. Annas reconnaît justement l'angle mort de l'analogie qu'elle développe : une habileté est une disposition locale de la personne, alors que la vertu en est une globale (2011, p. 74-5). Lorsque nous apprenons qu'un athlète sportif a des démêlés avec la justice, pour reprendre son exemple, c'est notre perception de la personne qui change, non celle de ses habiletés (p. 100-1). Inversement, lorsqu'en fin de carrière cet athlète accumule les défaites, ses performances révèlent une diminution d'habiletés pertinentes que pour le sport pratiqué. En soi, elles ne nous disent rien sur sa personne. Cependant, quand nous qualifions communément un joueur de bon, nous ne nous limitons pas uniquement à cette dimension locale. Pensons au participant d'un sport d'équipe possédant un bon esprit sportif, témoignant de *fair play* et étant source de bonne humeur. Ce joueur est bon au sens où il est doté d'un bon caractère, qu'il maîtrise ou non les habiletés pertinentes au jeu donné.¹²²

Le joueur vertueux de Sicart est certes plus qu'un joueur habile. L'auteur soutient que le succès vidéoludique ne doit pas être connu de n'importe quelle manière, mais toujours en respectant la forme du jeu, c'est-à-dire en jouant à l'intérieur des frontières du cercle magique. Cette position transparaît notamment dans ses propos (exposés antérieurement) sur certaines vertus dont celle de la recherche de la réussite et sur le joueur-sujet de jeux vidéo monojoueurs

¹²² Les ligues de sports professionnels effectuent cette distinction entre l'habileté et la vertu sans problème. Dans la Ligue nationale de hockey, le trophée Bill Masterton Memorial vient souligner « la persévérance, l'esprit sportif et le dévouement ». D'autres trophées récompensent de plus la gentillesse (*gentlemanly conduct*) et le leadership (<<https://records.nhl.com/awards/trophies>>).

comme *Sim City*. L'argument sous-jacent est formulable ainsi : dès que le joueur ne joue plus au jeu, par exemple, en trichant, on ne peut plus le considérer comme joueur et, par la même occasion, comme joueur vertueux. Même s'il nous paraît vertueux d'un point de vue global, disons en faisant la démonstration d'une ruse pour la dévoiler au grand jour, il ne le serait pas en tant que joueur de *ce* jeu. Comme nous l'avons discuté au premier chapitre (en 1.3), il faut conserver la forme de son activité pour conserver son statut de joueur et, par conséquent, espérer bien jouer à son jeu. Imaginons celui qui, dès les premières secondes de son expérience vidéoludique, réussit à découvrir un glitche menant directement au générique de fermeture, et ce avant même de rencontrer le premier défi que l'œuvre lui propose formellement.¹²³ Pour illustrer, supposons que ce glitche se trouve dans la grotte où se réveille Link dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. On ne croirait pas que ce joueur est un bon joueur de *Breath of the Wild*, n'ayant jamais vaincu les différentes formes de Ganon (l'antagoniste principal) et surmonté les épreuves des sanctuaires, car il ne joue pas à ce jeu, mais *avec* ce jeu. En tant que chasseur de glitches, il n'est pas un bon *gameplayer*, mais un bon *player*.¹²⁴

Ici, nous ne faisons que suivre la direction empruntée par Sicart, qui correspond à la limite constitutive qu'est le bien, selon laquelle un succès vidéoludique est bon lorsqu'il est produit sans altérer la forme du jeu. Il n'est pas clair qu'un tel succès relève de la vertu et représente une voie sûre vers l'épanouissement. Si l'on est habituellement d'avis que le joueur professionnel disposé à ne pas tricher est vertueux, ce n'est pas simplement parce qu'il maintient en place l'intégrité ontologique du jeu joué, mais parce qu'il exprime un comportement conforme aux vertus globales de la justice et l'honnêteté.¹²⁵ Supposons qu'il s'abstient de prendre des substances dopantes dans un monde où tous ses compétiteurs ou presque en utilisent, nous admirerions dès lors les qualités de son caractère et, seulement dans une moindre mesure, le fait qu'il respecte les règles du jeu — puisqu'il est tout à fait possible de s'y conformer pour des raisons autres que la vertu (e.g. dans la crainte de se faire démasquer). En bref, ce joueur est bon d'un point de vue éthique, car il est avant tout une bonne personne. Un joueur vertueux est toujours une personne vertueuse.

Nous retrouvons donc une similarité entre trois activités distinctes — la réalisation de la vertu, le succès vidéoludique et le respect du jeu — dans leur rapport à la limite constitutive

¹²³ Nous reprenons la francisation du terme anglais « glitch » que propose Hugo Montembeault dans sa thèse de doctorat « Anarchéologie du glitche : De l'erreur ludique aux possibles ludo-politiques » (2019, p. 2).

¹²⁴ Cette distinction est présentée à la section 1.3.1 par l'intermédiaire de la pensée d'Olli Leino (2010).

¹²⁵ Nous considérons que la triche est un problème éthique pour les jeux multijoueurs, les sports et les compétitions en particulier. Qu'y a-t-il d'injuste pour le joueur de jeux vidéo solo, qui consulte au moindre obstacle des guides à la progression (dans le jargon vidéoludique, des *walkthroughs*) ? On pourrait reprocher à ce joueur de manquer d'habiletés ou de n'être pas très persistant, mais pas d'avoir un comportement injuste.

qu'est le bien. Effectivement, le succès vidéoludique est un achèvement formel du moment où la progression du joueur est aboutie. Le respect du jeu est aussi un achèvement formel au sens où le cercle magique est gardé intact. Malgré qu'elles soient toutes des manifestations du bien, seule la vertu est une activité du caractère et une composante essentielle à l'épanouissement. En ce sens, le joueur vertueux peut tout à fait être un joueur inhabile. Ses habiletés locales n'indiquent rien (ou très peu) sur l'ensemble de sa personne. Quoique ce joueur doit respecter le jeu pour découvrir et acquérir les potentielles vertus que celui-ci promet, il n'est pas vertueux simplement parce qu'il joue au jeu sans le détourner. Une ligne franche ayant été tracée entre ces trois activités, nous pouvons maintenant diriger notre attention sur la vertu telle qu'elle apparaît dans l'expérience vidéoludique et à la manière dont elle peut être cultivée en jouant à des jeux vidéo.

4.2.3 La vertu telle qu'exprimée par le jeu et pratiquée par le joueur

Un point fondamental à cette thèse est que la vertu et le vice se dévoilent à travers les occurrences émotionnelles qu'un jeu prescrit à son public. Tel que susmentionné, les motivations et les traits de caractère d'une personne sont identifiables par l'intermédiaire des émotions qu'elle vit, même lorsqu'elle joue. Au contraire, les actions du joueur comportent souvent un aspect impersonnel, qui renseignent peu ou pas sur la personne (entre autres, ses adhésions et ses préoccupations), car elles se soumettent à la logique du système de jeu — une implication accueillie par l'amoraliste. Un avantage d'étudier les jeux vidéo narratifs en particulier est que ceux-ci ont tendance à organiser leur expérience émotionnelle avec plus d'évidence, notamment en mettant en *valeur* les situations envers lesquelles le joueur doit réagir. Les épisodes émotionnels préorchestrés par un jeu représentent donc des bases idéales sur lesquelles s'appuyer pour interpréter des expressions de vice ou de vertu.

L'éthique de la vertu n'est pas pour autant limitée à ce corpus de jeux. L'on s'attend du joueur de jeux anarratifs des réponses vertueuses. Même s'il joue à *Tetris*, il doit se réjouir d'avoir battu son meilleur score, puisque la personne vertueuse reconnaît ses accomplissements individuels, qu'elle se surpasse dans des activités artistiques, sportives ou techniques. Son émotion témoigne dès lors d'enthousiasme et de fierté. La personne qui n'éprouve jamais la joie malgré les succès n'est certes pas un modèle de vertu ou d'épanouissement.¹²⁶ Le problème de nombreux jeux anarratifs est simplement que leurs propriétés évaluatives manquent de

¹²⁶ Nous voyons avec cet exemple que la vertu et l'habileté peuvent être voisines, d'où l'importance de les distinguer de prime abord. Il est possible d'avoir une relation vertueuse ou non envers ses habiletés, par exemple, en étant fier de soi ou arrogant dans ses accomplissements ou encore en étant humble ou amer dans ses échecs. Nous explorons davantage cette relation au cours de la prochaine partie en réfléchissant au courage.

définition — leurs préfocalisations demeurent floues, pour rester dans le champ lexical de l’optique. Rappelons-nous l’exemple de *Rocket League* (à la section 2.2.1), qui ne communique pas la règle émettant la possibilité de poursuivre le jeu après la fin du compte à rebours, mais surtout celui de *Sim City* (en 3.3.2). Il n’est pas clair que ce dernier jeu véhicule de la frustration grâce au message signalant un taux de taxation trop élevé. Il existe toute une gamme d’émotions négatives applicables à cette situation en raison du caractère général de la valeur exemplifiée, qui s’en tient à représenter quelque chose de mauvais, sans plus. Par conséquent, il est difficile d’obtenir une interprétation précise des vertus ou vices encouragés par *Sim City*. S’agit-il de valoriser un caractère persévérant, en amenant le joueur à remanier ses projets de loi pour faire croître sa ville, ou plutôt un caractère frustré, en le mettant aux prises à un système lui faisant sans cesse obstacle ? Une préfocalisation aussi vague n’est pas propre ni exclusive aux jeux vidéo abstraits ou anarratifs, mais elle leur semble typique.

Au contraire, grâce à nos analyses antérieures de *Hellblade* et *Frostpunk*, nous avons pu constater que des jeux narratifs préfocalisent certaines de leurs valeurs avec précision, de sorte qu’il est possible de déterminer les émotions qu’ils suscitent et de tisser un lien plus solide avec les vertus qu’ils mobilisent. Reconsidérons la compassion et la peur pour Senua, que l’on peut qualifier de vertueuses. Ces émotions ne se soulèvent pas seulement parce que leur objet formel est matérialisé par le jeu, ni parce que des préoccupations sont formées spécifiquement pour la guerrière, ni parce qu’elles sont fonctionnelles avec la progression du joueur. Elles sont vertueuses parce qu’elles motivent un caractère compatissant, encouragent une bonne disposition à propos des situations d’infortune imméritée. Qu’en est-il du désespoir envers l’arrivée du grand froid dans *Frostpunk* ? Cette émotion n’est-elle pas au contraire signe d’un caractère vicieux, qui tend à l’abandon et au pessimisme ? Nous avons souligné en fin d’analyse (en 2.3.2) un paradoxe au cœur du désespoir, selon lequel l’on persiste parfois sous le coup de cette émotion qui n’est pas synonyme de résignation. Le désespoir saisit l’inévitabilité d’un mal, mais conserve une aversion pour celui-ci. Dans *Groundhog Day*, c’est un Phil désespéré qui cherche de l’aide auprès de Rita et qui finit par tirer une leçon de sa journée en éternel recommencement. Défini ainsi, le désespoir est bon d’un point de vue pratique ou instrumental, puisqu’il inspire un geste de dernier recours pouvant renverser la concrétisation d’un mal aux apparences implacables.¹²⁷ C’est un peu le commentaire qu’émet *Frostpunk* en fin de jeu. En dotant l’humanité d’une grande résilience envers la faim et le terrible froid, il contredit sa propre annonce de fin du monde. Quant à lui, le joueur désespéré découvre cette résilience en

¹²⁷ Le désespoir est parfois intrinsèquement bon, et donc vertueux. Reconnaître l’arrivée inévitable d’un mal nous empêche d’être téméraire ou obstiné, de tout sacrifier pour un combat vain.

réussissant son jeu. C'est plutôt l'émerveillement pour l'issue grandiose de ce scénario que l'on peut qualifier de vertueux, le jeu troquant son discours défaitiste contre une confiance résolue en l'humanité.¹²⁸

Nous pouvons partager deux constats à partir des derniers paragraphes. D'abord, il est possible d'être vertueux en jouant à n'importe quel jeu, mais il est faux que tout jeu incite à la vertu. Un jeu comme *Tetris* est indifférent de la vertu et un autre comme *Custer's Revenge* cultive explicitement des vices. Un joueur moins vertueux est certes en position de célébrer ses réussites lorsqu'elles sont appropriées et d'être pris de dégoût envers des représentations sexistes par lui-même, en particulier devant des situations aussi flagrantes. Reste que ces jeux n'ont rien d'édifiant. Il n'y a aucun intérêt de les valoriser du point de vue développemental de l'éthique de la vertu. C'est encore plus vrai pour les jeux explicitement vicieux, qui n'attirent pas du tout le joueur aspirant au bien.

Ensuite, un jeu est en mesure de racheter sa préfocalisation d'une émotion vicieuse en transmettant par la suite une émotion vertueuse qui conteste la première réponse. C'est notamment ce qu'affirme Berrys Gaut à propos des œuvres d'art : « the complete set of prescriptions that a work makes must be examined in order to discover what attitudes it really manifests: taking individual prescriptions out of context may mislead us about the work's attitudes » (2007, p. 230).¹²⁹ Certaines prescriptions d'émotions faites par une œuvre sont d'un ordre supérieur à d'autres. Il faut ainsi déterminer la hiérarchie de ces prescriptions pour mieux établir ce que l'œuvre, dans sa globalité, véhicule comme vice ou vertu. Si une partie de *Frostpunk* se terminait automatiquement par un échec, peu importe les actions du joueur, le désespoir qu'il suscite serait discutable, se rapprochant d'une sorte de fatalisme, mais ce n'est pas le cas. Au terme du grand froid, la jauge d'espoir se remplit et celle de mécontentement se vide complètement. Les éclaircies frayent leur chemin dans le ciel orageux et les citoyens s'exclament de joie. Le message « We have survived » apparaît, suivi d'un discours sur les choix du joueur et d'un hyperaccélééré (*time-lapse*) qui récapitule l'évolution de la construction de la ville. La séquence se conclut avec quelques informations factuelles écrites blanc sur noir, à travers lesquelles nous apprenons que la ville de New London est née, comme quoi des jours

¹²⁸ *Frostpunk* crée ainsi ce que Plantinga appelle un « effet de débordement » (*spillover effect*) : « the relief from strong negative emotions, which are replaced by pleasurable emotions » (2009, p. 184). Dans le genre mélodramatique, la mort d'un personnage important ou la séparation amoureuse de protagonistes est généralement commémorée pour montrer au spectateur que des concepts comme l'amour, l'amitié ou l'espoir ont transcendé les tristes événements, produisant une expérience émotionnelle ultimement réconfortante.

¹²⁹ Par « attitude », Gaut signifie : « the ethical quality of the point of view, cognitive and affective, that [the artwork] takes towards certain situations » (p. 9). Ce concept d'attitude est utile pour appliquer les principes de contextualisation et d'adhésion (vus en section 3.3.1).

prospères attendent ce lieu d'accueil adopté par les explorateurs. Toute trace de désespoir est dissipée en faveur d'une émotion positive d'ordre supérieur.

Un autre point fondamental de l'éthique défendue dans cette thèse est que la vertu s'exerce et que le jeu vidéo est un espace capable de prolonger, promouvoir et guider cette pratique. Tout joueur minimalement vertueux (comme l'élève) est en mesure de saisir l'occasion de former son caractère par l'intermédiaire du jeu, au contraire de l'amoraliste, qui croit que son activité jouit d'un statut d'exception. Pour mettre en évidence cette dimension pratique, nous pouvons approfondir la métaphore du terrain d'entraînement qu'emploie Marcus Schulzke dans son interprétation de l'éthique de la vertu. En référence aux jeux vidéo produisant des dilemmes moraux complexes, dont *Fallout 3*, l'auteur écrit : « Their value is in creating compelling simulations that force players to test their own values then using sanctions in the game to respond to the player's choices. We should see them as a *training ground* in which players can practice thinking about morality » (2009, s.p.; nous soulignons). Dans ce passage, Schulzke parle bien sûr de mettre à l'épreuve et d'améliorer sa *phronesis*, et non sa pensée contemplative. Il suggère ainsi une relation analogique entre la vertu et l'habileté, selon laquelle l'accomplissement de la vertu en jeu vidéo est signe d'habileté, mais une sorte d'habileté qui n'est pas spécifiquement vidéoludique.¹³⁰

La métaphore du terrain d'entraînement concorde avec certains travaux sur l'engagement moral, en particulier ceux dont les recommandations insistent sur l'exercice d'habiletés morales et la résolution de dilemmes moraux (3.2.3 et 3.2.4). Ces travaux défendent les jeux vidéo aux situations moralement ambiguës et imprévisibles, dont la complexité est fidèle à celle de la vie. Leurs propos sont cohérents avec la remarque de Hursthouse selon laquelle la vertu brille dans les circonstances difficiles. Sauf qu'il manque à ces discours de fixer un but final au terrain d'entraînement que peut être le jeu. Quel est l'intérêt de pratiquer des habiletés morales ou de résoudre des dilemmes moraux ? Il n'y en a aucun significatif tant que le jeu et le joueur n'aspirent pas à la vertu. Pour prendre une direction ferme et inspirante, l'engagement moral devrait être compris comme un engagement au bien (ultime). Le joueur doit toujours s'entraîner en ayant un œil sur la vertu et le jeu doit toujours cadrer son activité ainsi. L'approche formaliste de l'engagement moral faillit à incorporer ce rapport au bien dans ses recommandations — ou du moins à l'incorporer explicitement.

¹³⁰ Maude Bonenfant soutient indirectement cette métaphore dans son ouvrage *Le libre jeu : Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique* lorsqu'elle écrit : « L'éthique est une pratique, un exercice de soi, un effort pour devenir un "bon" joueur » (2015, p. 133). L'autrice construit son propos autour du concept d'affect, et ce dans une tradition spinozienne, avec laquelle nous avons cependant très peu de familiarité. Nous ne pouvons donc pas en discuter davantage.

En ce sens, le dilemme moral est une stratégie intéressante, mais parfois limitée pour pratiquer ses vertus. Retournons à *The Walking Dead* (discuté en 3.2.4) pour expliquer ce que nous voulons signifier par là. Le jeu présente un certain nombre de situations qui s'apparentent effectivement à des dilemmes moraux et qui surviennent généralement au bout de séquences d'interaction sociale ou de cinématique interactive (*quick time events*). La plupart de ces situations se caractérisent par l'imminence d'un danger, habituellement incarné par l'approche de zombies. Les possibilités d'action offertes au joueur apparaissent dès lors dans une boîte de dialogue ou bien au sein même de l'environnement par l'intermédiaire de pastilles blanches qui désignent une action particulière à entreprendre. Au-delà de leur contenu, la difficulté de ces situations est accrue par un compte à rebours, qui fait précipiter la décision du joueur et, parallèlement, met à l'épreuve ses vertus. En effet, comme le disait Aristote, dans l'urgence nos choix proviennent de notre disposition du caractère, non pas d'un calcul méthodique. Dans l'optique de faire du jeu vidéo un terrain d'entraînement pour la vertu, l'accompagnement de ces mises en situation par un compte à rebours est une excellente stratégie de design. Mais cette stratégie est entravée par une autre particularité qu'affiche souvent le dilemme moral, nuisant à son efficacité.

Les limites du dilemme moral dans l'enrichissement du caractère sont remarquées par Hursthouse dans un commentaire à propos de la tendance dans la discipline de l'éthique appliquée à concevoir de faux dilemmes, à savoir de ramener automatiquement leurs mises en situation à deux uniques choix, ignorant toute autre plausible alternative (2000, p. 36). Pour la néo-aristotélicienne, les dilemmes moraux reflètent trop souvent une idée reçue selon laquelle un conflit met toujours en opposition un bon et un mauvais parti. D'un point de vue de l'éthique de la vertu, les dilemmes ne contiennent fréquemment aucun choix que l'on pourrait évaluer comme bons et constitutifs de l'épanouissement. En ce qui concerne le cas du jeu vidéo, nous pouvons penser à la quête « Oasis » dans *Fallout 3* (également discuté en 3.2.4). Peu importe la décision du joueur, soit il laisse Harold dans sa prison d'écorce, soit il expulse une communauté humaine de ses terres. On pourrait argumenter qu'il y a un choix moins pire que l'autre, mais pas qu'il y en a un de bon. Devant ce dilemme insoluble, comment le joueur est-il censé développer ses vertus ? C'est un problème auquel les études vidéoludiques n'ont pas porté attention.

The Walking Dead est coupable d'intégrer plusieurs dilemmes insolubles en jeu. L'un des plus notables survient vers la fin du premier épisode de la saison inaugurale. À l'abri dans une pharmacie en compagnie d'autres survivants, incluant Clementine, Lee déclenche l'alarme d'un système de sécurité alors qu'il pénètre dans un bureau. La sirène a pour effet d'attirer

l'attention d'une foule de morts-vivants, qui essaient de s'immiscer dans la pharmacie en arrachant les planches et renversant les meubles dressés en barricades vis-à-vis des fenêtres éclatées du commerce. Tandis que les survivants s'affairent à repousser la menace, des zombies réussissent à agripper Doug et Carley, isolés l'un de l'autre. Quant à lui, Lee se trouve à distance égale des deux personnages. Le joueur peut indiquer à Lee de soutirer Doug de la poigne des morts-vivants ou de remettre des munitions à Carley pour qu'elle puisse se débarrasser d'eux à l'aide de son revolver. À titre personnel, j'ai sauvé Carley parce qu'elle possédait une arme à feu, un moyen indispensable de se défendre contre des zombies. J'ai fait un calcul conséquentialiste, me disant qu'en fin de compte, Carley protégera à son tour de nombreuses vies supplémentaires en utilisant ce fusil. N'empêche que ce dilemme moral soulève la question suivante : pourquoi suis-je contraint de prendre parti, de préférer l'une de ces deux mauvaises actions ? Il est facile d'imaginer un choix alternatif, meilleur que ceux proposés, dans lequel Lee demande à Clementine de distribuer elle-même les munitions à Carley tandis qu'il s'occupe de libérer Doug. En matière de visées dramatiques, cette option n'est probablement pas intéressante. Reste que *The Walking Dead* comme bien d'autres jeux enferme le joueur dans de faux dilemmes en lui demandant d'effectuer un choix entre deux actions somme toute mauvaises.

Il est néanmoins possible de faire preuve de vertu lorsque l'on se heurte à un dilemme insoluble. Tel que nous l'avons déjà précisé, l'éthique de la vertu s'intéresse à la personne au-delà des actions prises en isolation. La vertu s'exprime dans la manière dont on approche un dilemme, et non dans le choix que l'on effectue. Hursthouse affirme que la personne vertueuse, devant une telle situation, hésite, considère toute alternative supplémentaire et tranche enfin la question avec regret (2000, p. 38) — ou avec tristesse, pourrait-on préciser, car celle-ci n'est pas à blâmer pour ces circonstances.¹³¹ Que la personne opte pour un choix ou l'autre est de moindre importance. Si elle tranche néanmoins avec assurance, elle démontre un empressement ou un manque de recul que l'on ne s'attend pas à retrouver chez la personne vertueuse. Pour revenir à *The Walking Dead*, la décision de sauver Doug ou Carley ne devrait pas aller de soi ni procurer du ravissement. Le dilemme moral a sa place sur le terrain d'entraînement de la vertu, sauf que l'entraînement en question ne consiste pas strictement à réfléchir à la moins mauvaise des décisions à prendre. Il s'agit d'approcher la situation avec le bon état d'esprit.

Nous arrivons à un point où la métaphore du terrain d'entraînement présente ses lacunes. Qu'est-ce que le joueur pratique lorsqu'il est impossible pour lui de faire une bonne

¹³¹ Cette description de Hursthouse évoque l'expérience « d'excédent moral » (vue à la section 3.2.4), sauf qu'elle concerne plutôt la manière d'être de la personne vertueuse qu'une conséquence intrinsèque au dilemme moral.

action ou encore lorsque le jeu ne lui prescrit aucune émotion ? Dans un certain sens, le terrain d'entraînement est un espace où le joueur est libre d'exercer ses vertus sans recevoir quelque instruction ou évaluation externe. Dès lors, nous obtenons une éthique misant sur une grande part d'autonomie chez le joueur et ne responsabilisant pas suffisamment l'objet expérimenté. Un jeu doit encadrer minimalement l'activité vertueuse. Un joueur qui, par exemple, pratique le végétarisme dans *Breath of the Wild*, en refusant de chasser des animaux pour nourrir Link et régénérer sa santé, ou qui fonde une ville tout en évitant la déforestation dans *Cities : Skylines* (un autre jeu de gestion à la *Sim City*) (Colossal Order, 2015), est laissé à lui seul. Il aspire au bien, a recours à ses vertus, mais uniquement de sa propre initiative. Ces jeux ne partagent aucune attitude envers le végétarisme ou la déforestation. Ils ne culpabiliseront pas le joueur d'échouer à respecter ces idéaux et ne le rendront pas plus fier de les suivre. Pour reprendre les mots de Sicart, provenant du spécialiste de littérature Wayne C. Booth, on ne retrouve aucune « conversation éthique » entre le jeu et le joueur (2013, p. 12). Effectivement, faire la conversation, c'est écouter ce que l'autre a à dire et offrir quelque chose en retour. Dans les exemples précédents, le joueur est pris dans un monologue. Ces jeux restent muets à propos de son activité vertueuse, de sorte que l'on ne peut affirmer qu'ils mettent à l'épreuve son caractère. Bien qu'ils soient de potentiels terrains d'entraînement, ils n'accompagnent pas le joueur dans ses actions et émotions à propos de ces questions éthiques.¹³²

Afin de raffiner notre métaphore, nous devrions plutôt spécifier que le jeu doit à la fois être terrain d'entraînement et entraîneur. Le rôle de l'entraîneur, par exemple d'un sport, est de guider l'athlète dans son jeu et lui donner une rétroaction sur ses efforts. Un jeu qui aspire à véhiculer des vertus n'a d'autre possibilité logique que de prendre la pleine responsabilité de ce rôle. Sur le plan émotionnel, il s'agit d'orienter les préoccupations et perceptions conceptuelles du joueur. C'est ce que fait à l'occasion *The Walking Dead* par l'intermédiaire de Clementine, cette « boussole morale », mais pas d'autres jeux comme *The Trolley Problem Game* et *Unavowed*, abordés également au dernier chapitre (3.2.4), qui se gardent d'organiser l'expérience émotionnelle de leurs dilemmes moraux. Au-delà de mettre le joueur à l'épreuve via une situation moralement complexe, ces jeux doivent insister sur les circonstances

¹³² De toute évidence, on ne peut exiger que les jeux entretiennent des conversations éthiques sur tous les sujets. Il s'agit simplement de montrer les limites de la métaphore du terrain d'entraînement. D'ailleurs, la conversation éthique est une autre métaphore imparfaite. Elle est intéressante pour souligner la forme dialogique à laquelle s'apparente l'acte de jouer à un jeu, sauf qu'elle suggère une activité intellectuelle plus près de la contemplation que de la pratique. Au risque de répéter notre « slogan », nous devenons vertueux en l'étant, non pas en discutant de la vertu.

déplorables de leurs dilemmes et, ainsi, transmettre de bonnes émotions au joueur et l'habituer à les connaître à nouveau par lui-même si l'opportunité se représente.

Afin d'être conséquentes avec cet aspect développemental de l'éthique de la vertu, les figures du mentor et de l'élève doivent être incarnées respectivement par le jeu et le joueur. Une telle hiérarchie n'infantilise pas le joueur qui, comme tout élève, se montre éventuellement capable de contester l'autorité du jeu et de se munir de bonnes raisons pour le faire. Ces positions reflètent tout simplement l'avantage que possède le jeu sur le joueur en termes de rhétorique processuelle. Nous devons reconnaître que ce dernier n'a pas l'unique responsabilité d'exercer ses vertus, sans être aidé par son jeu. Au cours d'une vie, personne n'acquiert la vertu en toute solitude. Il est vrai qu'au bout d'un certain temps, nous détenons l'autonomie nécessaire pour nous émanciper d'autrui. Cependant, nous avons dû en tout premier lieu compter sur des figures de mentor, qui nous ont mis sur le bon chemin. Plus tard, considérant que l'éthique requiert une constante pratique, nous avons pu encore nous fier à elles pour nous faire rappeler nos erreurs et insuffler de la motivation. Si les jeux édifiants se distinguent des jeux qui engagent moralement en aspirant au bien ultime, ils s'en différencient aussi en incarnant à coup sûr une figure de mentor. Ils se munissent ainsi de l'encadrement nécessaire pour insuffler des vertus à leur public.

4.3 *Spec Ops: The Line* et la vertueuse culpabilité à l'endroit du divertissement militaire

Afin de montrer en quoi le jeu édifiant est le porte-étendard de la vertu, nous voulons ici étudier un cas exemplaire de cette catégorie de jeu. Dans cette section, nous produisons une analyse du jeu de tir à la troisième personne *Spec Ops: The Line* en prêtant une attention particulière à une séquence du huitième chapitre, durant laquelle il est demandé au joueur d'assaillir un campement militaire à l'aide de bombes au phosphore blanc. Cette séquence très bien connue des études vidéoludiques représente un tournant dans l'expérience du jeu qui, suivant l'attaque, essaie de susciter de la culpabilité au joueur en montrant du doigt ses fautes. Nous nous intéressons à cette séquence pour deux principales raisons. Premièrement, elle contraint le joueur à exécuter des actions sans qu'il puisse exercer un choix. Elle nous invite par conséquent à évaluer le caractère du joueur à partir de ce qu'il ressent plutôt de ce qu'il accomplit. Deuxièmement, la culpabilité prescrite par le jeu est, à notre avis, vertueuse. Il n'en reste pas moins qu'elle peut être inappropriée selon l'idée que l'on se fait du joueur. Nous aurons donc à tester les conclusions de notre analyse en intégrant de multiples modèles de joueur, du vicieux à la perfection incarnée en passant par l'élève et le mentor, qui approchent le jeu de différentes manières. Nous allons tout d'abord tenter de définir brièvement la

culpabilité et son rapport à la vertu. Par la suite, nous présenterons *The Line* et sa subversion du jeu de guerre telle que notée dans la sphère académique. Nous argumenterons enfin que cette œuvre est édifiante même si elle est un exemple de jeu transgressif, car elle respecte les visées développementales de l'éthique et rachète son contenu par l'expérience émotionnelle qu'elle propose.

4.3.1 *Vertu et culpabilité : le développement avant la perfection éthique*

Jennifer Herdt observe que la culpabilité a peu été théorisée dans les écrits de l'éthique de la vertu (2016, p. 235). À nos connaissances, une raison à cette lacune est que plusieurs spécialistes de l'éthique supposent qu'il ne fait pas de sens pour la personne *parfaitement* vertueuse d'en faire l'expérience. Le comportement de celle-ci étant sans reproche, incarnant l'idéal de la vertu, elle ne se retrouve jamais dans une situation où il est approprié de connaître cette émotion. Même devant un dilemme insoluble, cette personne n'éprouve pas de culpabilité, suivant Hursthouse, car elle n'est pas à blâmer pour des circonstances qui l'obligent à faire un mauvais choix (2000, p. 60-1). Ainsi, la culpabilité est rayée de la carte des émotions vertueuses. Annas suggère toutefois qu'il est préférable de laisser tomber cette idée perfectionniste de l'éthique, impossible d'être exemplifiée par quiconque (2011, p. 65). Comme elle le remarque, les personnes « ordinaires », que l'on côtoie quotidiennement, peuvent tout à fait être vertueuses sans être parfaites. Leur faillibilité n'enlève rien au fait qu'elles aspirent au bien et qu'elles possèdent un caractère fiable. Dans la mesure où la vertu n'est pas une cible à atteindre, mais une source d'inspiration, nous devons accepter que la culpabilité soit une étape incontournable au développement humain. On s'attend effectivement à ce que tout le monde commette des erreurs et que la culpabilité subséquente puisse témoigner de préoccupations pour le bien et participer à améliorer la personne. Forcément, celle qui éprouve de la culpabilité pour ses fautes est sur une meilleure voie que l'autre qui n'en éprouve pas du tout. C'est sous cette approche développementale que l'éthique de la vertu doit considérer la culpabilité.

La psychologie sociale est probablement la discipline s'étant la plus intéressée au rôle positif de la culpabilité dans l'éducation morale. Nous allons nous appuyer sur elle pour discuter de cette émotion, en commençant par définir sa structure évaluative. Les psychosociologues catégorisent généralement la culpabilité comme « émotion réflexive » (*self-conscious emotion*) (e.g. Tracy et Robins 2004). Cette expression indique que l'objet matériel de la culpabilité est le soi et requiert une auto-évaluation. Notre culpabilité porte toujours sur quelque chose à propos de nous, sur ce que nous avons fait ou omis. Elle peut en plus avoir comme objet nos

occurrences et dispositions émotionnelles. Elle survient dès lors sous forme de méta-émotion, d'après Plantinga, soulignant que la force des films d'Alfred Hitchcock, comme *Strangers on a Train* (1951), est de communiquer des désirs morbides chez le spectateur pour ensuite le culpabiliser de les avoir laissées naître en lui (2009, p. 162-4). La culpabilité répond aussi aux agissements d'autrui à la condition qu'ils nous concernent plus ou moins directement, par exemple, lorsque la personne fautive est sous notre responsabilité ou que nous lui sommes complices. Dans tous les cas, elle reste une émotion tournée vers le soi.

Une proche voisine de la culpabilité est la honte, avec qui elle partage la même nature réflexive, sauf que la psychologie sociale établit une différence dans leur structure évaluative. Dans la culpabilité, nous attribuons un mal à un aspect spécifique de nous-mêmes, comme notre comportement dans un moment isolé, alors que dans la honte, nous l'attribuons à la globalité de nous-mêmes, au soi dans sa totalité (Lewis 2008, p. 746-7). C'est également ce que maintiennent June Price Tangney et Ronda Dearing, s'appuyant sur la psychologue clinicienne Helen Block Lewis. Pour elles, ces émotions n'insistent pas sur le même objet. La personne culpabilisante perçoit qu'elle a *fait* quelque chose de mal et la personne honteuse qu'*elle* a fait quelque chose de mal (Tangney et Dearing 2002, p. 18). Imaginons qu'une personne reçoit de l'aide d'étrangers pour recharger la batterie à plat de sa voiture et qu'elle ne prend pas soin de montrer sa gratitude avant qu'ils partent. Elle vivrait de la culpabilité en regrettant ne pas les avoir remerciées, mais de la honte en se trouvant ingrate. Cette distinction est consistante à la remarque des psychosociologues selon laquelle la culpabilité implique une expérience moins douloureuse que la honte qui, en relevant de la personne dans son entièreté, érode l'estime de soi (p. 59-60). Ainsi, pour distinguer leur objet formel, proposons que la valeur définissant la culpabilité soit la faute et que la défaillance soit le propre de la honte. L'une renvoie à l'erreur et la transgression, l'autre à l'inaptitude et l'impuissance.¹³³

La psychologie sociale se montre grandement favorable à la présence de la culpabilité dans l'éducation morale. Reste qu'elle vante les bénéfices de cette émotion d'un point de vue instrumental, négligeant sa valeur intrinsèque. C'est ce que Kristjánsson remarque en ce qui concerne la catégorie des « émotions morales », une expression populaire dans cette discipline,

¹³³ Ce sont de plus les thèmes évaluatifs que Roberts associe à ces émotions (2003, p. 222-5 ; p. 227-30). Sa description diverge toutefois de la nôtre en définissant la culpabilité comme le fruit d'une évaluation globale de soi, de la même manière que la honte. D'après lui, c'est plutôt le remords qui porte sur un objet spécifique : « Guilt [...] differs from remorse in focusing less or not at all on a particular offense and more on the offender's status of being guilty » (p. 223). Pourtant, si l'on pense à la culpabilité harcelante, c'est le scénario de notre faute qui rejoue constamment dans notre tête, et non le fait d'être coupable. De son côté, Kristjánsson remet en question la distinction de Tangney et Dearing en soulignant qu'elle est trop franche : « the idea that shame is about egovalues, but guilt about moral values, draws the distinction too starkly » (2018, p. 95). Nous sommes quand même sympathiques à la critique de Kristjánsson, mais nous allons devoir la mettre à l'écart pour les besoins de la cause.

qui inclut la culpabilité (2018, p. 24). Selon lui, il est contraire à la pensée aristotélicienne d'admettre qu'une émotion est simplement bonne parce qu'elle est un moyen d'atteindre une fin, comme la paix sociale. Peu importe ce qu'elle permet d'accomplir, une occurrence émotionnelle est vertueuse puisqu'elle est en soi expressive et constitutive d'un bon caractère. Comme l'illustre Kristjánsson, on peut défendre que les émotions vertueuses soient pertinentes pour la personne vivant seule sur une île déserte, mais pas les émotions morales qui, dans un tel contexte, n'ont aucune valeur utilitaire. Par rapport à la culpabilité, la psychologie sociale vante ses effets prosociaux, notamment sa tendance à motiver l'action altruiste et à renforcer les relations interpersonnelles. Par exemple, dans leur revue de la recherche sur « l'émotion morale », June Price Tangney, Jeff Stuewig et Debra Mashek indiquent que la culpabilité favorise un comportement réparateur, tandis que la honte en fait obstacle : « On the one hand, shame corresponds with attempts to deny, hide, or escape the shame inducing-situation [...] Guilt, on the other hand, corresponds with reparative actions including confessions, apologies, and undoing the consequences of the behavior » (2007, p. 350). En raison de cette prosocialité, la culpabilité est louée au point même d'être considérée comme « l'émotion morale du nouveau millénaire » (Tangney et Dearing 2002, p. 127).

Ce slogan prête à confusion, suggérant que la culpabilité est bonne par essence (et plus généralement qu'il y a davantage d'émotions qui le sont aussi et d'autres qui ne le sont pas du tout). Nous pouvons facilement concevoir des situations dans lesquelles elle serait inappropriée. La culpabilité rongée en réponse à une faute anodine qui ne fait que dévier des règles de bienséance, la culpabilité collective envers ce que des ancêtres ont perpétré ou encore la culpabilité du survivant pour la mort accidentelle ou le suicide d'un proche sont des exemples d'émotions se rapprochant plutôt d'un mauvais fonctionnement humain. Selon Ronald de Sousa, la pensée aristotélicienne ne met aucun type d'émotion sur un piédestal :

Rather than identifying a privileged class of emotion, [the aristotelician tradition] views all emotions as intrinsically relevant to ethics. This [...] tradition focuses not on the motivating power of emotions, but on their intrinsic importance to human life. In this perspective the value of emotions to ethics lies not so much in what emotions can contribute to our moral behaviour, as in their nature as components of the good life, without which the very idea of morality would be pointless. (2001, p. 110)

Comme toute autre émotion, une culpabilité vertueuse s'adapte à la configuration d'une situation et dépend du caractère de la personne. Insuffisamment disposée à en vivre, la personne se montre insensible à la souffrance de ses victimes et inconsciente de ses torts (comme Meurseult dans *L'Étranger*). Absolument disposée à en vivre, elle s'avère plutôt impitoyable envers elle-même, affichant une sorte de paranoïa qui remet en question tous ses faits et gestes. Il y a de bonnes et de mauvaises culpabilités.

Quelles vertus amènent-elles donc la personne à être bien disposée aux situations culpabilisantes ? La littérature traite timidement de cette question. Patricia Greenspan associe la culpabilité aux vertus de la conscientisation et de la justice (1994, p. 57). Sans mentionner de quelle vertu il s'agit, elle affirme que la valeur intrinsèque de cette émotion réside dans le fait d'affronter son passé, d'apprécier la gravité d'un événement et de faire preuve de sensibilité envers celui-ci (p. 60-1). Sous cet angle, une culpabilité est bonne en dépit de ce qu'elle motive comme comportement, qu'il s'agisse de corriger ses erreurs ou de demander pardon. Herdt relie également la culpabilité à la conscientisation, comprise ici au sens déontologique d'engagement à respecter ses responsabilités (2016, p. 248). La personne doit exprimer une telle vertu afin de reconnaître qu'elle a failli à remplir son rôle d'ami, de parent, de collègue, de partenaire amoureux ou d'enseignant. Le perfectionnisme éthique affirmerait que le comportement de la personne juste et consciencieuse est en premier lieu impeccable, balayant la culpabilité d'un revers de la main. Nous défendons plutôt que, sans l'aide de ces vertus, une personne serait incapable de vivre cette émotion d'une excellente façon. Cela étant dit, Greenspan et Herdt n'explorent pas davantage ces derniers traits de caractère, passant rapidement à d'autres sujets. En conformité à l'unité des vertus, nous pourrions amorcer une réflexion sur plusieurs autres vertus nécessaires à la culpabilité, entre autres l'humilité ou la sincérité (quand l'on admet ses propres imperfections).¹³⁴ Au lieu de poursuivre une telle entreprise, nous allons nous pencher sur les vertus de la culpabilité au moment où nous aurons examiné la préfocalisation de cette émotion en jeu vidéo. Le plus important, pour le moment, est d'avoir identifié l'objet formel de la culpabilité et indiqué sa pertinence dans nos vies. Ces bases étant établies, nous pouvons présenter en détail le jeu à l'étude et passer à son analyse.

4.3.2 « *Do you feel like a hero yet?* » : Jouer à la guerre, jouer à commettre des atrocités

Dans *Spec Ops: The Line*, le capitaine Martin Walker est à la recherche d'un criminel de guerre américain (le colonel Konrad) et son bataillon dissimulés dans la ville de Dubaï. Alors que ces derniers viennent initialement prêter main-forte à la mégapole, organisant l'évacuation de sa population devant l'abatement de violentes tempêtes de sable, on apprend que le colonel a désobéi à l'ordre d'abandonner sa mission et que, depuis, un conflit a émergé au sein des troupes américaines au point tel que Dubaï est devenu zone de guerre. Témoin en cours de récit des atrocités commises par le colonel Konrad et du chaos dans lequel est plongée la mégapole,

¹³⁴ Ironiquement, l'humilité n'est pas un trait de caractère de la personne *parfaitement* vertueuse. Il n'y a pas lieu d'être humble lorsque l'on est irréprochable. On pourrait pourtant débattre de l'indispensabilité de cette vertu dans une vie bien vécue, échappant au modèle perfectionniste, qui semble basée sur une figure plutôt divine qu'humaine.

Walker se donne l'objectif d'arrêter à tout prix le tyran, quitte à devoir lui-même poser de gestes inhumains. Souvent comparé aux célèbres œuvres littéraires *Heart of Darkness* (Conrad, 1899) et filmiques *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) (e.g. Rauscher, 2015), *The Line* cherche à dépeindre l'horrificante absurdité de la guerre et à critiquer le plaisir que le joueur tire des divertissements militaires.

Cette œuvre présente un modèle de jouabilité similaire à des jeux de tir comme *Gears of War* (Epic Games, 2006). À l'aide d'une perspective à la troisième personne, je dois traverser des espaces dont la structure alterne entre le corridor et l'arène, affrontant au fil de mon parcours une série d'ennemis généralement en surnombre.¹³⁵ Pendant les combats, je suis amené à mettre Walker à couvert pour le protéger des tirs et lui faire changer de couverture avec prudence pour me donner une chance d'atteindre les assaillants cachés ou lointains. En l'approchant de dépouilles, je peux lui faire prendre des munitions supplémentaires et de nouvelles armes qui m'aideront dans les défis plus coriaces. Je compte aussi sur deux personnages alliés, Lugo et Adams, des soldats sous les ordres de Walker, que je peux contrôler indirectement notamment en leur désignant des opposants à neutraliser. Quand l'un de ces personnages se retrouve immobilisé au sol par des blessures, je dois aller le soigner avant qu'il rende l'âme et provoque l'échec de la mission, me faisant recommencer au dernier point de sauvegarde.

The Line reprend aussi des jeux de tir ses conventions en lien à la représentation de la guerre. J'incarne l'habituel soldat américain appelé à jouer les héros dans un conflit en terres étrangères. En début de jeu, une « supériorité éthique » est donnée aux trois Américains pour justifier leur intervention armée et réduire les premiers ennemis à des « méchants sans visage », comme le remarque Brendan Keogh dans son excellente analyse de l'œuvre (2013, p. 7). Effectivement, Walker et ses collègues arrivent à Dubaï dans le cadre d'une mission de reconnaissance, mais ils sont rapidement attaqués par des soldats saoudiens cagoulés, qui refusent le dialogue que le capitaine tente d'établir. Le seul choix des Américains est de se défendre contre cet antagoniste stéréotypé, représentant « un Autre qui parle un langage différent et vénère un Dieu différent », que l'on rencontre fréquemment dans les jeux à thématique militaire depuis les événements du 11 septembre 2001, d'après Matthew Thomas Payne (2014, p. 272).¹³⁶ Walker est d'autant plus présenté comme un personnage en contrôle

¹³⁵ Voir l'ouvrage de Michael Nitsche pour en connaître davantage sur ces structures spatiales (2008, ch. 11).

¹³⁶ Les études culturelles définissent l'Autre ainsi : « the other signifies those outside of, and implicitly subordinate to, the more dominant groups. The other includes groups lacking in power within a particular society (such as women), identified outgroups (such as gay people), and "foreigners." Othering is the location of negative aspersions, and often blame for societal problems, with the other » (Joffe 2011, p. 739).

total de la situation, qui suit à la trace les indices laissés par le bataillon de Konrad et demeure stoïque devant le danger et la détresse, en plus de poursuivre un objectif noble (i.e. retrouver un membre disparu de l'armée). Il donne l'impression d'être rationnel, brave et ouvert à la négociation, alors que l'Autre est agressif et irréfléchi. Cela dit, le jeu ne tarde pas à défier ces stéréotypes.

Notamment, l'identité du réel ennemi de Walker et ses deux alliés fluctue jusqu'à en créer de la confusion. Au quatrième chapitre, c'est au tour du bataillon de Konrad d'ouvrir le feu sur le trio sans poser de questions. Pendant les combats qui s'en suivent, je découvre que le bataillon prend des civils en otage, enrôle des soldats saoudiens, torture des agents de la CIA et exécute les soldats américains qui se rebellent contre sa propre rébellion. Des cadavres mutilés traînent un peu partout dans la ville. Certains sont pendus à des lampadaires en guise d'avertissement contre tous ceux qui voudraient s'opposer au bataillon. Non seulement un climat de terreur règne dans la mégalopole, mais la folie s'y est également instaurée. Mes excursions sont ponctuées des commentaires d'un animateur de radio visiblement américain, qui s'exprime par les haut-parleurs installés ici et là dans Dubaï, s'amusant à lancer des plaisanteries cruelles et diffuser de la musique rock quand les forces de l'armée engagent les hostilités. Dans la mesure où les Américains s'entretuent durant le reste du jeu, ils n'ont plus d'ennemis autres qu'eux-mêmes. Ils ne peuvent plus se rabattre sur un Autre ignoble et se prévaloir d'une quelconque supériorité éthique.¹³⁷

Au huitième chapitre, intitulé « The Gate », Walker, Lugo et Adams arrivent devant un campement du bataillon qui les sépare de Konrad. Constatant la supériorité numérique des troupes adverses, le capitaine prend la décision d'employer un drone pour incendier le baraquement militaire à l'aide de bombes au phosphore blanc, malgré la vive désapprobation de Lugo et la démonstration antérieure du ravage qu'elles occasionnent. Même si je désapprouve aussi le choix de Walker, je dois accomplir sa volonté (et celle du jeu) pour progresser. D'aucune façon il n'est possible de traverser furtivement le camp, puisque les ennemis aperçoivent le capitaine dès que je l'en approche. Les éliminer par l'entremise d'armes alternatives n'est pas non plus une solution. Les soldats réapparaissent au fur et à mesure qu'ils

¹³⁷ Cette confusion de la part des soldats américains est symbolisée notamment par le motif de la tempête de sable. Durant les combats, des vents brusques produisent des nuages orangés qui troublent la visibilité de Walker et moi-même. Par conséquent, je me retrouve à porter des coups de feu en direction de silhouettes sans identité. Ce motif de la tempête de sable rappelle celui de la brume et de la fumée dans le film *Apocalypse Now*. Pendant qu'ils remontent une rivière en bateau, les Américains se font attaquer à quelques reprises en provenance du rivage bondé de végétation, derrière l'air vaporeux. En pleine panique, ils répondent en tirant de tous les côtés, sans savoir qui s'en prend à eux, comme si l'ennemi était invisible. La confusion sensorielle de ce motif reflète plus profondément une confusion éthique de la part des soldats, dont la quête manque de sens.

sont abattus et entourent Walker de sorte que je ne peux le mettre à l'abri des tirs. Le bombardement est inévitable.

Lorsque je prends contrôle du drone, le point de vue à la troisième personne passe à un point de vue aérien tel qu'affiché par l'écran d'ordinateur devant Walker. L'image en noir et blanc est brouillée de manière à ce que je ne voie que des silhouettes lumineuses s'agiter. Je n'ai qu'à m'en remettre aux indicateurs rouges à l'écran pour lancer l'attaque sur les cibles identifiées. Les commentateurs de *The Line* ont pris soin de dresser un parallèle entre cette séquence et la mission « Death from Above » de *Call of Duty : Modern Warfare*. Dans les deux cas, le champ de bataille est rendu « distant » et la mort « invisible » (Keogh 2013, p. 5 ; 7). L'impression est donnée que les frappes sont « précises » et « aseptisés » (Payne 2014, p. 276). Jamais la guerre n'a été aussi impersonnelle ! Ces dernières remarques reviennent plus généralement à l'endroit de l'utilisation réelle et controversée de drones de combat. Sauf que la nature du jeu vidéo exacerbe ces caractéristiques. J'utilise un périphérique de contrôle pour jouer au jeu et, pareillement, Walker en utilise un pour exécuter le bombardement. Comme l'exprime Keogh, je suis « un cyborg responsable d'un cyborg » (2013, p. 5). Dans le cadre vidéoludique, les tirs de drone sont encore plus déshumanisants.

La différence entre la mission de *Modern Warfare* et celle de *The Line* est que la première se termine comme elle se commence, sans avoir touché le sol et vu de ses propres yeux l'ampleur des dégâts. Au contraire, après l'attaque au phosphore blanc dans « The Gate », je dois traverser la zone de bombardement pour atteindre l'autre côté du campement. Durant ce trajet, mes possibilités d'action se réduisent à la marche et à la rotation du point de vue. Il est impossible de tirer ou de courir, ce qui m'amène à mieux contempler le désastre causé par Walker et moi. La fumée, les flammes et les débris couvrent le campement, qui baigne dans une lumière verdâtre. Des soldats estropiés agonisent et d'autres crient à l'aide. *The Line* insiste pour me montrer la souffrance à laquelle j'ai participé. Le parcours se clôt par une cinématique dans laquelle un soldat mourant annonce que le bataillon protégeait des civils réunis sous un chapiteau à proximité et tués par les bombes incendiaires. Au moment où Walker s'approche des corps brûlés, un travelling avant révèle une femme enlaçant un enfant, dessinés dans le détail et dont les visages sont figés par l'effroi précédant la mort. Le contrechamp sur le capitaine montre Lugo derrière qui l'accuse et, plus indirectement, moi aussi en pointant du doigt l'avant-plan (figure 11). Walker est abasourdi, mais réussit après quelques instants à réprimer son état de choc et décide de poursuivre sa mission sans plus attendre, comme si rien ne s'était passé. « The Gate » indique que Walker n'est pas l'homme de la situation, comme il



Figure 11. Lugo adresse des reproches à Walker en pointant du doigt l'avant-plan, en direction du joueur, dans *Spec Ops: The Line*.

a été annoncé en début de jeu. Cette séquence effondre sa prétendue supériorité éthique, même qu'elle met en doute la mienne, celle de la personne qui joue à des jeux vidéo.

En me faisant commettre des atrocités et contempler leurs conséquences, *The Line* essaie de me culpabiliser. Il s'agit d'une culpabilité dont l'objet n'est pas en soi le fait d'être complice de la mort de civils, mais plutôt le plaisir que j'obtiens normalement du scénario paradigmatique dans lequel je peux jouer aux héros sans me soucier de la réalité de la guerre. Après « *The Gate* », les stratégies de culpabilisation se multiplient.¹³⁸ Entre autres, Walker se met à connaître des épisodes d'hallucination dans lesquels les morts reviennent nous hanter, notamment en voyant les visages des « ennemis » remplacés par ceux d'alliés. De faux dilemmes moraux se présentent aussi à nous. Peu importe les choix que j'effectue, le pire survient à tous coups, comme si le jeu me narguait d'avoir pensé pouvoir les résoudre. Plus tard, au treizième chapitre, je retrouve Lugo lapidé par une foule en colère qui, à la vue de Walker, l'encercle et lui lance des pierres à son tour. Étant donné que le capitaine perd de sa vie, je dois trouver un moyen de disperser la foule. En me plaçant dans une situation d'urgence,

¹³⁸ Certaines de ces stratégies amènent d'ailleurs Björk à considérer *The Line* en tant qu'exemple de « feel-bad games », c'est-à-dire : « games with a well-done or even elegant design but a design that makes players feel regret about their own or other players' behaviour. Phrased more succinctly, feel-bad games make players break their own player frame » (2015, p. 173). Ici, la notion de cadre est empruntée du sociologue Erving Goffman et renvoie à la manière dont la signification d'une action est toujours délimitée par son contexte social. D'après Björk, *The Line* brise le cadre d'interprétation du joueur pour le pousser à questionner ce qu'il fait d'un point de vue externe au jeu.

le jeu cherche à provoquer mes réflexes de joueur de jeux de tir, espérant que je fasse feu sur la population. Bien qu'il soit possible d'écarter la foule en tirant dans les airs, la solution destructive m'est offerte avec plus d'évidence, et ce, de nouveau, afin de mieux pointer du doigt les faiblesses de mon caractère. C'est surtout le contenu des écrans de chargement qui endossent le rôle explicite de m'accuser, moi, le joueur. Suivant le bombardement, les habituels messages communiquant des astuces et résumés narratifs sont remplacés par des critiques sans équivoque, telles que « This is all your fault », « How many Americans have you killed today? » et « Do you feel like a hero, yet? ». En ridiculisant ma prétention à vouloir jouer les héros, faisant appel à mes (mauvaises) habitudes de joueur et brisant le quatrième mur, *The Line* cherche à préfocaliser une faute dont l'origine réside dans la relation générale que j'entretiens aux jeux de tir à thématique militaire. Dans son texte « “We Put Our Hands on the Trigger with Him” : Guilt and Perpetration in *Spec OPS: The Line* », Toby Smethurst émet la même observation que nous : « By tricking the player in this way, *Spec Ops* not only lures them into the role of perpetrator, it also forces them to confront the readiness to commit virtual violence which the military shooter genre has instilled in them » (2017, p. 203-4). La force de cette œuvre est d'encourager une réflexivité qui dépasse le jeu lui-même.

Les écrits sur *The Line* dans les études vidéoludiques sont d'avis que celui-ci se démarque par sa subversion du jeu instrumental qui, rappelons-nous, est fondé sur l'obéissance servile d'objectifs ludiques (voir la section 3.2.1). Il n'est pas étonnant que Sicart, Heron et Belford discutent respectivement de la subversion opérée par ce jeu pour expliquer son rôle dans l'engagement moral (2013, p. 111-6 ; 2014, p. 16-9). Dans les jeux de tir à thématique militaire, l'acte de jouer est d'ordinaire instrumentalisé au sens où les motifs de la guerre ne sont pas remis en question. Plus généralement, le monde universitaire a montré à quel point l'expérience vidéoludique de la guerre est limitée. Schulzke note que des jeux comme *Modern Warfare* et *Medal of Honor* (Dreaworks Interactive, 1999) présentent une idée biaisée et romantique du conflit armé, soit en mettant en jeu des batailles historiques faisant bien paraître les États-Unis (comme la Seconde Guerre mondiale) et dans lesquelles la violence est héroïque, d'une manière similaire à bien des films hollywoodiens (2010, s.p., voir la section « Glorifying War »). De son côté, David Monnens explique que les jeux vidéo dénaturent la guerre entre autres en valorisant le spectaculaire au détriment de la vie humaine, représentant des environnements inhabités par des civils, omettant l'agonie avant la mort et la souffrance de victimes innocentes (2011, p. 85). En reprenant la plupart de ces conventions du jeu de tir à thématique militaire, *The Line* essaie de gagner la confiance du joueur familier à ce genre. Alors

que ce dernier croit pouvoir jouer en toute sécurité, le jeu les détourne toutefois pour le condamner d'adhérer à leur idéologie sous-jacente.

4.3.3. Culpabiliser pour les bonnes raisons : la perfection, le mentor, l'élève et le vicieux

The Line porte un commentaire sur le caractère du joueur, qui se dégrade lorsque ce dernier prend l'habituel rôle du soldat dans les jeux de guerre. Il ne devrait pas tirer du plaisir à mener des combats héroïsés, de la joie à sortir vainqueur d'un échange de coups de feu aux motifs discutables, de l'admiration ou de la fierté patriotique pour la prétendue supériorité d'un groupe dominant et du mépris pour un Autre construit de toute pièce. Ces émotions ne concordent pas avec la réalité de la guerre et son horrifiante absurdité telle que représentée dans le jeu de Yager. *The Line* cherche plutôt à transformer la perception biaisée et romantique du conflit armé, à bousculer les dispositions du joueur envers les divertissements militaires. Il prend pleinement le rôle d'entraîneur : il met en jeu l'atrocité de la guerre pour tester et juger le caractère du joueur. Il va jusqu'à l'interpeller directement pour sécuriser une conversation éthique et prévenir tout désengagement moral. Quant à lui, le joueur ne peut nier sa responsabilité émotionnelle dans la mesure où ses occurrences inappropriées de joie, d'admiration et de mépris sont une démonstration de vice. La culpabilité qui lui est suscitée pointe ces fautes spécifiques et l'oblige à reprendre en main son développement éthique.

Quelles vertus *The Line* fait-il pratiquer par l'expérience de la culpabilité, plus exactement ? La conscientisation émerge certes du lot. Après tout, la culpabilité est une émotion *réflexive*. Par sa nature même, elle invite à l'introspection, à scruter son propre passé, à reconnaître ses erreurs et assumer ses responsabilités. Dans la culpabilité, le joueur de *The Line* réalise que son attitude à l'endroit des jeux de guerre fait fausse route. Le respect, la bienveillance et la justice sont d'autres vertus intervenant aussi. Le joueur culpabilisant montre une sensibilité (tardive, mais tout de même cruciale) à la manière dont ces jeux déforment la réalité du conflit armé, notamment au détriment des victimes de la guerre. Ces vertus lui signalent un manque d'empathie ou même de solidarité pour ces personnes. Nous pouvons ajouter l'humilité et la sincérité à ce groupe de vertus. Dans *The Line*, le joueur doit remettre en question la supériorité éthique dont il croit ordinairement bénéficier et faire face à son occidentalocentrisme. D'un point de vue plus global, il doit comprendre que le jeu vidéo, une passion à travers laquelle il s'identifie peut-être, n'est pas sans reproche et qu'il nuit parfois à son épanouissement. Toutes ces vertus donnent une valeur intrinsèque à la culpabilité, qui la rendent bonne pour ce qu'elle est, peu importe le comportement qu'elle incite — de toute façon, il n'y a aucun dégât réparable ni personne à qui s'excuser dans *The Line*. Elles n'ont d'ailleurs

rien à voir avec les autres formes de bien typiquement associées au jeu vidéo. Si le joueur compte par moments sur des habiletés spécifiquement ludiques et respecte la forme de son jeu, ce n'est qu'à des fins pratiques, soit pour mener jusqu'au bout la conversation éthique qu'il entretient avec l'œuvre. Ensemble, ces vertus assurent que le joueur soit préoccupé par le bien, perçoive conceptuellement ses fautes et fasse l'expérience de la culpabilité pour les bonnes raisons. En puisant en elles, *The Line* motive celui-ci à répugner les massacres fictifs auxquels les jeux de tir l'ont accoutumé.

Encore que ce jeu demande l'exercice de certaines vertus, c'est ultimement au joueur de reconnaître cette mobilisation. En première partie de thèse, nous avons eu comme souci théorique de tenir compte de la variabilité de l'expérience émotionnelle du jeu vidéo en soulignant la dimension personnelle de la préoccupation et la souplesse conceptuelle de la perception. Notre objectif était d'abandonner l'idée selon laquelle les émotions du joueur sont entièrement prédéterminées par la structure du jeu. En tant que trait de caractère, la vertu est une autre « variable » contredisant ce déterminisme trop unidirectionnel. Chaque personne connaît un développement éthique qui lui est propre et s'avère émotionnellement disposée à sa manière. Les caractères divergent en fonction des habitudes forgées et des pratiques conduites. Ces particularités individuelles influent sur la façon dont une situation fait réagir. Bien que la préfocalisation évaluative nous permette d'éliminer une multitude de réponses émotionnelles éparses, nous ne devrions pas considérer l'expérience du joueur uniquement à travers ce prisme.

Durant ce chapitre, nous avons justement distingué plusieurs modèles de personne en fonction de leur disposition de caractère : la perfection incarnée, le mentor, l'élève et le vicieux. Introduites à la même situation, ces personnes se distinguent par leur réponse individuelle, ce qui est vrai aussi dans le contexte du jeu étudié. En plus de rendre minimalement justice à la variabilité émotionnelle de l'expérience vidéoludique, concevoir des modèles de joueur (ou personne) permet d'obtenir une meilleure idée du rôle éthique des jeux vidéo. Forcément, les jeux adaptés pour les personnes déjà vertueuses ne le sont pas nécessairement pour les personnes en voie de devenir vertueuses. Comme nous allons le constater, *The Line* n'est pas aussi pertinent pour la personne infaillible ou fiable que pour l'élève et le vicieux. Exprimer une critique morale ou éthique à l'endroit d'un jeu implique toujours de postuler (implicitement ou non) un modèle de joueur, d'admettre que ce jeu est bon ou mauvais pour *ce* type de joueur, doté de telle ou telle caractéristique. C'est ce que nous avons remarqué au troisième chapitre en discernant le joueur actif idéalisé dans *The Ethics of Computer Games* du joueur passif supposé par la psychologie expérimentale et la panique morale (3.1).

Afin d'approfondir ce dernier point, prenons en considération la manière dont chaque modèle de personne énoncé dans ce chapitre réagit émotionnellement à *The Line*. Tout d'abord, la perfection incarnée, car infaillible, et le mentor, plutôt fiablement disposé, ne vivent pas de culpabilité en expérimentant cette œuvre, car ils n'adhèrent pas en premier lieu à ce à quoi les jeux de guerre valorisent typiquement. À titre illustratif, ils n'éprouvent pas d'hostilité envers l'Autre représenté par les soldats saoudiens, leur fermeté de caractère étant déjà à l'épreuve des discours pernicioeux contre le monde arabe. Avant d'utiliser les bombes au phosphore blanc pour incendier le baraquement militaire, ils s'acharnent à chercher une possibilité d'action alternative, puis finissent par lancer l'attaque avec répulsion. Ils se distancient également de Walker, le méprisant d'employer n'importe quel moyen pour se rendre à Konrad et de rester inconscient de la destruction qu'il sème sur son chemin. Ces joueurs bénéficient d'un caractère qui met en échec les ruses de l'œuvre, puisqu'ils sont disposés d'avance à éprouver de l'aversion envers ce que les conventions du jeu véhiculent. Néanmoins, on pourrait noter que le mentor n'a pas toujours été vertueux et qu'il a probablement connu, au cours de sa vie, sa part de fautes en relation au divertissement militaire. De la culpabilité ne lui serait-elle donc pas appropriée ? Non, car il a depuis amélioré son caractère. En devenant vertueux, il n'est plus la personne qu'il a été et s'est réhabilité. Ici, nous nous retrouvons avec deux joueurs similaires à celui que promeut *The Ethics of Computer Games*, puisqu'ils sont suffisamment autonomes et expérimentés pour résister aux ruses du jeu. Sauf que *The Line* ne s'adresse pas à de tels joueurs.

L'élève est un modèle plus intéressant pour comprendre en quoi la culpabilité provoquée par ce jeu est vertueuse. L'élève aspire au bien et cherche à former son caractère, sauf qu'il ne profite pas assez d'expériences constructives, ses préoccupations pour la vertu étant susceptibles d'être détournées par une variété d'objets culturels. Il a ainsi déjà intériorisé les réponses « normales » en lien au scénario paradigmatique de la guerre vidéoludique, de sorte qu'il manque à les remettre en question et à percevoir la médiocrité des valeurs exemplifiées. En jouant à *The Line*, il tient pour acquis que son personnage jouable et sa mission sont nobles. Une première remise en question survient au chapitre « The Gate », dans lequel il hésite lui aussi à déclencher le bombardement, une résolution des plus extrêmes. En découvrant le ravage auquel il a naïvement participé, il éprouve une culpabilité qu'il ne nie point, car il maintient son engagement au bien. Cependant, demeurant élève, il vit peut-être cette émotion pour des raisons mixtes, qui ne se valent pas toutes, mais qui sont tout de même satisfaisantes d'un point de vue développemental. Par exemple, son introspection culpabilisante resterait trop superficielle pour être excellente s'il pense avoir fait le mauvais choix (alors que le

bombardement est inévitable) ou s'il réagit simplement à la souffrance et la destruction (sans réaliser qu'il possède un antécédent d'attaques de drone en jeu vidéo). Avec ses écrans de chargement aux critiques cinglantes, la détérioration mentale de Walker et les résultats catastrophiques de l'intervention américaine, les chapitres subséquents du jeu préfocalisent toutefois la faute à répétition, lui donnant une meilleure définition. L'élève est dès lors amené à prendre conscience de sa disposition plus générale envers les jeux de guerre et l'objet de sa culpabilité à se rediriger vers les fautes de son caractère.

Enfin, le vicieux est négligent de la manière dont il vit sa vie. Il n'est pas particulièrement inspiré par le bien et saute rarement sur les occasions d'être vertueux, souvent parce que les conflits internes entre ce qu'il ressent, désire et pense se multiplient et sèment la confusion à son esprit. Quoiqu'il y a plusieurs façons d'être vicieux, supposons ici qu'il est incarné par un joueur amoraliste, pour qui le jeu vidéo et l'acte de jouer sont libres de toute normativité. Ainsi, ce joueur banalise la valeur de toutes les actions et émotions qui marquent son expérience. Peut-être considère-t-il le jeu vidéo en tant que divertissement stupide ou prétexte pour se couper totalement de la « réalité », à la manière de *Ready Player One*. Si tel est le cas, et que le jeu vidéo occupe en plus une place importante dans son quotidien, sa pratique l'écarte d'une vie bien vécue. En se servant du jeu vidéo pour se désengager de la vertu, ce joueur accumule les mauvaises habitudes que trop de jeux de guerre cultivent. C'est un joueur que *The Line* dénonce spécifiquement. Néanmoins, un problème apparent est qu'un tel caractère saisit probablement mal l'appel à devenir une meilleure personne. D'un côté, on peut espérer que la subversion à l'œuvre dans le jeu réussisse à le prendre au dépourvu, à réorganiser ses préoccupations dans un moment de vulnérabilité et lui faire réaliser ses torts. De l'autre, il est de la responsabilité de la culture vidéoludique dans son ensemble d'éviter de former de tels joueurs. Quiconque devrait pouvoir compter sur un environnement dans lequel foisonnent des exemples de vertu, que ce soit un grand nombre de joueurs inspirants ou encore d'expériences de jeux anti-guerres.

Tout au long de cette partie de thèse, nous avons partagé des suspicions à l'égard des jeux vidéo au contenu transgressif. N'est-ce pas ironique de défendre ici un jeu dans lequel le joueur accomplit des crimes de guerre ? Comme nous l'avons vu au dernier chapitre (3.3.1), un contenu transgressif est excusable selon les principes d'équivalence, de contextualisation ou d'adhésion appliqués. Il est au contraire problématique lorsque mal justifié, notamment, dès que le jeu prend une position boiteuse par rapport à ce qu'il fait faire et vivre. *Spec Ops: The Line* n'est toutefois pas complaisant dans sa transgression. Il ne contente pas de « choquer pour choquer ». Tel que nous l'avons expliqué, il critique clairement la violence mise en jeu,

n'adhérant pas à la trajectoire que prend Walker dans son récit ou au scénario paradigmatique de la guerre vidéoludique. Comme pour ce qui est de *Frostpunk*, il faut évaluer *The Line* dans sa globalité, tenant compte des émotions d'ordre supérieur qu'il prescrit. De toute évidence, la culpabilité qu'il véhicule en deuxième moitié de jeu répond à toutes les autres occurrences émotionnelles suscitées auparavant à l'aide des conventions du jeu de guerre. Il rachète ainsi son contenu transgressif. S'il ne préorchestrait pas une expérience culpabilisante, il y aurait lieu de douter des traits de caractère qu'il cultive. Mais *The Line* est avant tout un jeu édifiant, participant au bon développement du joueur, qui est encouragé à faire acte de vertu en reconnaissant ses propres failles.

4.4 Conclusion de chapitre

Il y a toutes sortes de raisons valides de jouer à des jeux vidéo : pour le plaisir, pour nous sentir bien, parce qu'ils nous fascinent, nous arrachent de la banalité du quotidien, nous servent à passer le temps et ainsi de suite. Nous ne devrions pas les apprécier seulement pour leur contribution éthique. Néanmoins, à tout bien considérer, la meilleure raison pour jouer à certains d'entre eux-ci n'est-elle pas qu'ils concourent à notre épanouissement en tant que personne ? Si nous poursuivons l'objectif de vivre une bonne vie, nos réflexions respectives sur les moyens de réaliser cette quête devraient inclure les jeux auxquels nous avons accès et la manière de les jouer. Ce questionnement est encore plus crucial dans l'éventualité où le jeu fait déjà partie intégrante de notre quotidien. Il ne s'agit pas d'instrumentaliser les jeux à d'autres fins, de les réduire à des outils pédagogiques au risque de les transformer en devoir scolaire.¹³⁹ Au-delà de leur utilité, nous devons simplement admettre que les jeux révèlent et composent les personnes que nous sommes. Dès que nous refusons de leur attribuer un statut d'exception, le potentiel impact qu'ils ont dans nos vies point à l'horizon. La prochaine partie de thèse vise justement à mieux mesurer l'étendue et la complexité de la relation entre la vertu et la pratique vidéoludique en s'arrêtant à l'expérience émotionnelle d'exemples particuliers. Cette démarche rendra compte, espérons-le, de la juste valeur des jeux vidéo.

¹³⁹ C'est ce que craint Eric Zimmerman en avant-propos de la dernière édition de *The Well-Played Game: A Player's Philosophy* : « the advocates for games curing the world too often instrumentalize games, and in so doing ultimately cheapen them. Their unspoken message is that games are only valuable if they have some concrete, measurable effect on society » (dans De Koven 2013, p. xii).

PARTIE III — LES JEUX ÉDIFIANTS

Chapitre 5 — Courage, peur et confiance

Good games do not simulate physical reality;
they mirror emotional reality.

— *Chris Crawford on Game Design*

Dans cette partie de thèse, nous allons étudier des œuvres vidéoludiques susceptibles de former la catégorie des jeux édifiants. Jusqu'à maintenant, nous avons défendu que ces jeux occupent au cours de leur expérience un rôle de mentor, guidant la joueuse dans la vertu en puisant dans ses préoccupations, préfocalisant des valeurs, prescrivant des émotions, évaluant ses actions et commentant ses habitudes. Nous avons favorisé l'appellation « jeux édifiants » à une autre plus populaire dans le monde universitaire, à savoir les « jeux qui engagent moralement », puisqu'il ne suffit pas qu'une œuvre suscite une réflexion contemplative à partir de situations impersonnelles pour développer positivement le caractère de la joueuse. Nous avons de plus distingué nettement ce corpus de celui des jeux transgressifs, qui cultivent des émotions vicieuses ou problématiques par rapport au contenu qu'ils dépeignent, ne pouvant dès lors pas servir de mentor. Malgré ces quelques clarifications, nous avons fait le choix de ne pas offrir de définition complète du jeu édifiant. Comme Aristote, nous pensons qu'il est plus juste d'obtenir une idée de l'éthique en nous tournant vers les exemples de notre société plutôt qu'en exposant une vision construite indépendamment de cas préexistants. Autrement dit, nous pouvons développer une conception convenable du jeu édifiant seulement en vérifiant ce que le paysage vidéoludique nous propose et en menant des analyses de jeux particuliers.

Les prochaines pages vont également servir à tester davantage l'idée que la vertu telle qu'elle se manifeste quotidiennement s'exprime aussi en jouant à des jeux vidéo, qu'il est inadéquat de la considérer comme exclusive au contexte dans lequel elle émerge et de croire qu'il existe des vertus spécifiquement ludiques. Suivant cette ligne de pensée, nous allons porter notre attention sur deux vertus, le courage et la justice, car elles servent d'exemples phares autant dans les éthiques des anciens que des contemporains. Ces vertus conviennent d'ailleurs bien à notre travail parce qu'on leur associe généralement une émotion spécifique à chacune.

En effet, les situations propres au courage se rattachent d'une manière ou d'une autre à la peur et la colère est une réponse attribuée aux situations caractérisées par l'injustice. Ces deux combinaisons de vertu et d'émotion devraient aussi se présenter durant l'expérience vidéoludique. C'est ce que nous allons découvrir dans ce chapitre en nous concentrant d'abord sur la relation qui unit la première combinaison.

Il est habituellement admis que l'émotion la plus étroitement liée au courage est la peur. En introduisant la doctrine du juste milieu, au chapitre précédent, nous avons indiqué que le courage requiert une bonne disposition à vivre cette émotion. À l'inverse, un caractère lâche ou téméraire entraîne une peur déréglée, faisant en sorte que la personne se dérobe à la moindre menace ou s'offre vainement en sacrifice. Nous avons donc laissé entendre que la peur est utile à la personne courageuse pour des raisons épistémiques et motivationnelles. Elle permet d'évaluer la dangerosité exacte d'une entreprise et implique les préoccupations nécessaires pour y faire face. Sauf qu'il n'est pas si sûr, malgré sa pertinence, qu'une peur peut véritablement exprimer la vertu du courage. Admirons-nous, en règle générale, la personne courageuse pour la peur qu'elle éprouve ? Ne saluons-nous pas au contraire l'acte de surmonter sa peur ? Après tout, l'idée commune est que cette émotion représente un obstacle au courage, un état d'âme à dominer pour accomplir quelque chose de valeureux. Dès lors, elle affiche un aspect contradictoire au caractère courageux. Si c'est effectivement le cas, il vaudrait mieux intégrer une seconde émotion à l'équation, comme la confiance, qui vient remédier aux défauts de la peur, ou encore accepter que cette dernière nuit à la réalisation de la vertu.¹⁴⁰ Reste que la pensée aristotélicienne insiste sur l'interdépendance du courage et de la peur, ce que nous allons devoir examiner de plus près.

Le problème de la peur courageuse se complexifie en ce qui a trait à l'expérience vidéoludique. S'en prenant aux jeux vidéo dont le contenu est violent, Mark Coeckelbergh défend l'impossibilité pour le joueur de connaître du courage :

virtues like courage, presuppose (bodily) vulnerability. If I did not have a vulnerable body, I could not act courageously in a violent conflict. The very idea of 'courage' as a virtue would not even make sense since the possibility to be (really) hurt would be removed. In other words, there would not be a real risk. (2011, p. 100)

¹⁴⁰ La confiance est fréquemment discutée sous sa forme émotionnelle par les spécialistes de l'œuvre d'Aristote (Achtenberg 2002, p. 113-4 ; Curzer 2012, p. 29-30). Il y a bien sûr matière à débattre de ce statut. Nous pourrions avancer que la confiance n'est seulement qu'un trait de caractère, une disposition à connaître de l'espoir et de l'enthousiasme. Mais nous devons rappeler que les termes reliés aux traits de caractère et aux émotions possèdent souvent plusieurs désignations. Nous pouvons dire qu'une personne est confiante tout comme nous pouvons dire qu'un événement anticipé lui fait ressentir de la confiance. Dans ce chapitre, le nom « confiance » nous permettra de discerner une émotion complémentaire à la peur, définie par un objet formel contraire à la dangerosité.

Notant que les jeux vidéo offrent seulement des corps « virtuels » et des environnements dépouillés de risques « réels », Coeckelbergh conclut que le courage et d'autres vertus ne peuvent être développés dans un contexte vidéoludique. Quoique son interprétation du courage soit étroite, l'auteur fait part d'une intuition intéressante. En effet, il semble que c'est au personnage jouable de montrer du courage, non à la joueuse. Il est dans la nature de l'héroïne de toute récit de sacrifier sa vie pour sauver le monde. Elle affronte de grands dangers et endure de longs supplices pour le bien de sa quête épique. Par opposition, la joueuse est à l'abri de la mort et les blessures, confortablement assise devant son écran. Cette garantie représente même une raison fondamentale à ce qu'elle accepte de jouer au jeu. Par exemple, c'est à la protagoniste de *Hellblade : Senua's Sacrifice* de combattre les monstres qui se butent sur son chemin et qui l'empêchent de délivrer l'âme de son défunt amoureux. La joueuse livre également une lutte en affrontant les ennemis de Senua, sauf que cette lutte ne renferme pas des enjeux identiques. La joueuse n'expose pas son corps au danger, mais compromet celui de Senua. Et elle risque au plus sa progression en jeu, pouvons-nous ajouter. Bien qu'elle vive de la peur pour la guerrière, son émotion révèle bien plus un caractère compatissant ou même bienveillant qu'un caractère courageux. Nous rencontrons ici une asymétrie entre la joueuse compatissante et la protagoniste courageuse, généralisable à bien des récits.

S'il est impossible d'exercer du courage dans les jeux vidéo à joueuse unique, l'argumentaire de cette présente thèse perd de sa force, certains de ses points principaux devant être relativisés. Non seulement la portée de son application de l'éthique de la vertu s'en retrouve diminuée, mais une ouverture à d'autres sérieuses remises en cause se crée. Notamment, selon le modèle de l'unité des vertus, le courage est aussi lié à l'honnêteté, la justice et le reste. S'il ne peut être exercé dans le cadre du jeu vidéo, c'est la pratique vidéoludique de toutes les vertus qui devient suspecte. Nous devons par conséquent respecter cette éventualité et traiter du problème du courage avec soin. Cela dit, il est de notre avis que la conclusion de Coeckelberg fait erreur en s'appuyant sur un domaine excessivement restreint de cette vertu. Nous allons prendre conscience de ce problème en interrogeant dans un premier temps la nature du courage par l'intermédiaire des écrits de la philosophie antique et de ceux des spécialistes contemporains de l'éthique de la vertu. Qu'est-ce que le courage et dans quel type de situation se manifeste-t-il ? Quel est le rôle de la peur dans cette vertu ? Nous arriverons à deux visions concurrentes du courage, dans lesquelles diverge l'apport éthique de la peur. Afin de les départager, nous allons dans un second temps les comparer à travers l'analyse des jeux vidéo *Vampyr* (DONTNOD, 2018) et *Outlast* (Red Barrels, 2013), qui organisent des expériences distinctes de la peur. Si la joueuse ne s'expose pas à des dangers physiques durant son activité,

comme Coeckelbergh le dit, quelle sorte de risque et d'obstacle ces jeux présentent-ils pour donner l'occasion de faire preuve d'un courage vidéoludique ? Nous constaterons que la peur de l'échec dans *Vampyr* et la peur horrifiante dans *Outlast* représentent de convaincants contre-exemples à l'argument de Coeckelbergh.

5.1 La vertu du courage

Le courage se révèle une vertu prédominante chez Aristote. Dans l'*Éthique à Nicomaque*, il est utilisé à répétition pour illustrer les caractéristiques d'un bon caractère et s'avère la première des vertus à recevoir un examen approfondi. Malgré l'importance qui lui est accordée, il prend par moments l'allure d'un courage guerrier et donc rétrograde, appartenant à une époque et une culture dont les valeurs sont complètement dépassées. Reconnaissant cet inconvénient, nous aurons à mieux définir cette vertu, entre autres en nous questionnant sur les domaines auxquels celle-ci se rattache au-delà de l'ordre physique. Au cours de cette démarche, deux visions du courage surgiront principalement, l'une valorisant le risque et l'autre la résistance. D'une part, le courage n'est jamais réalisé en étant à l'abri de tout danger ; d'autre part, il ne se complaît jamais dans la facilité. Suivant ces remarques, et toujours dans un souci de définition, nous explorerons une autre piste de réflexion émise par Aristote et ses prédécesseurs, selon laquelle le courage est une sorte de savoir rendu possible par la peur et la confiance. Nous relèverons cependant quelques contradictions auxquelles cette conception se heurte.

5.1.1 Un domaine à élargir

Dans sa discussion sur le courage, Aristote ne manque pas de privilégier les exemples militaires (2017 p. 157-71 [III.9-12 1115a-1117b]). Il n'est pas clair si, pour le philosophe, le soldat est la figure paradigmatique du courage ou simplement un cas peu controversé de son époque, sur lequel tout le monde s'entend. Aristote affirme que le courage s'exerce « au sein du plus grand et du plus beau des dangers », comme celui retrouvé à la guerre (p. 159 [1115a]). Le soldat est véritablement courageux en se battant contre le danger d'une belle mort (une condition qui ne s'attache pas à maint autre péril commun). Notamment, Aristote signale qu'on dit qu'une personne est courageuse seulement par métaphore lorsqu'elle se trouve aux prises avec la maladie et la pauvreté, dont les dangers ne sont pas aussi beaux (p. 158 [1115a]). D'après la lecture de Howard Curzer, la belle mort est un danger affronté par choix et pour un objectif valable d'être réalisé, tandis que la mort suivant les accidents n'est pas du ressort de la volonté, sans non plus être compensée par l'accomplissement d'un bien plus grand (2012, p. 28-

9). C'est ce qui amène Louise Rodrigue à croire que le philosophe grec relie, dans l'*Éthique à Nicomaque* du moins, le courage parfait au domaine militaire (2006, p. 288). De son côté, Curzer préfère une interprétation charitable des propos d'Aristote, selon laquelle cette vertu répond aux dangers de maux physiques — comprenant douleurs et blessures (2012, p. 25-6). Peu importe, il semble que ces formes de courage soient toutes deux trop réductrices, excluant non seulement notre objet d'études, l'expérience vidéoludique, qui ne présente pas de tels risques, mais davantage de situations pertinentes à cette vertu.

Demandons-nous d'abord si le courage d'ordre physique est vraiment à notre portée. Dans les sociétés intouchées par la guerre, les situations faisant appel à cette forme de vertu paraissent rares, surtout en comparaison à celles exigeant l'exercice de la générosité, la justice et autres. Le courage physique est souvent conditionnel à des paramètres extraordinaires, qui ne dépendent pas de nos agissements (les raisons pour se mettre en danger ne pleuvent pas), ou des paramètres techniques, qui relèvent d'une spécialisation (e.g. un sport ou un métier). Ainsi, une grande proportion de personnes n'ont pas l'occasion de le pratiquer. L'éventualité qu'il soit du ressort du hasard ou accessible seulement qu'à une poignée de spécialistes est toutefois douteuse. Dans le premier cas, elle implique que les circonstances empêchent une personne de prendre son éthique en main. Dans le deuxième cas, elle fait du courage une vertu élitiste. Selon notre modèle unitaire, le courage devrait en outre pouvoir se déployer conjointement aux autres vertus, peu importe les domaines d'activité et la nature exacte des risques entrepris, par exemple, en allant de pair avec l'honnêteté dans la situation où une personne doit défendre une vérité devant un public qui ne veut pas l'entendre. Que cette vérité soit susceptible de moqueries, de stigmatisation, d'expatriation ou de mort n'empêche rien au fait que son énonciation est un acte de bravoure. Si l'honnêteté comme les autres vertus sont pertinentes pour chaque sphère de la vie, sans requérir de circonstances extraordinaires ou spécialisées, le courage devrait l'être aussi. Mais cette dernière a été confinée aux dangers de mort et de blessure par Aristote et les héritiers de sa pensée.

Peut-être que cette version du courage est symptomatique d'une construction ignorée par ses apologistes. Pierre Michel Klein met notamment en garde contre une certaine esthétique du courage, dont la dimension spectaculaire (qui manque aux autres vertus) génère des mythes au caractère fabuleux et surhumain (1992, p. 54-7). Au sein de cette esthétique, la véritable valeur du courage est dissimulée par l'impression laissée sur le public. Forcément, le courage d'Achilles et d'autres personnages légendaires a marqué l'idée que l'on se fait de cette vertu, magnifiant les dangers physiques et le combat armé. Cette esthétisation apparaît dans le travail d'Aristote lorsqu'il emploie les qualificatifs « beau » ou « noble » pour désigner la mort digne

du courage. Mais notre réflexion doit tenir compte d'un courage ordinaire, qui n'a rien de sensationnel, et accessible, qui n'est pas réservé au plus petit nombre de personnes.

Dans son texte « Are You Man Enough? Aristotle and Courage », Jonathan Sanford examine en détail le problème d'accessibilité dérivant du courage aristotélicien. En plus de remarquer la conception patriarcale de cette vertu, il souligne sa place incohérente au sein de l'éthique du philosophe grec (2010, p. 442). Comme nous l'avons déjà expliqué au précédent chapitre, la vertu se pratique d'une manière semblable à l'habileté pleine d'esprit. Mais comment est-il possible pour une personne de devenir courageuse si les occasions de l'être sont si rares qu'elle ne bénéficie jamais d'une solide expérience en la matière ? Pour Sanford, il faut revisiter le courage aristotélicien en prenant au sens métaphorique les concepts de vie et de mort. L'auteur défend son point en précisant que certaines de nos batailles quotidiennes mettent en jeu les « sphères de la vie » auxquelles nous appartenons et desquelles nous pouvons connaître une mort symbolique : « One's life is lived in a variety of spheres, such as family, work, friendships, and physical well-being. There are times in which it is right, that is to say virtuous, to sacrifice your life as lived in any one of these spheres » (p. 443). Ce passage est suivi de quelques exemples, dont l'acte de dénoncer les injustices commis par son patron, quitte à perdre son travail. Rebondissant sur le travail de Sanford, Patrick Shade mentionne les défis de la personne dévoilant son homosexualité, qui risque entre autres le rejet de sa famille (2014, p. 216-7). Dans les deux cas, les enjeux sont suffisamment importants de sorte que les personnes exercent du courage : celles-ci pourraient très bien se faire chasser d'une sphère de leur vie. Sanford insiste sur l'accessibilité du courage en incluant même les petits combats formateurs pour les plus grands à venir, comme l'enfant qui apprend à monter à vélo pour la première fois ou affronte, au baseball, le lancer puissant d'un adversaire de son âge (2010, p. 442-4). Bien que ce soit un courage immature, souvent encouragé par le parent, il demeure tout de même une étape préliminaire au développement éthique.

Les précédentes réflexions nous invitent à nous distancer quelque peu du courage qu'encense Aristote, défini par de nobles conflits ou du moins des conflits d'ordre absolument physique. Est-il permis d'élargir encore davantage le domaine de cette vertu pour tenir compte d'exemples de jeu ? Nous disons parfois « prendre des décisions courageuses » au cours d'un jeu, comme aux échecs lorsque nous choisissons de nous départir d'un pion en vue de nous rapprocher du roi adverse. Ici, la logique du sacrifice intrinsèque au courage aristotélicien est intacte : la perte de notre unité est voulue et compensée par un gain supérieur, celui d'une position avantageuse, qui nous mène possiblement à la victoire. Quoique nous nous exposons aussi à une mort symbolique, à savoir la défaite, la fin du jeu, il y a une importante différence

à reconnaître. Aux échecs comme en jeu vidéo, nous ne consentons pas à faire une croix sur une sphère de notre vie. Le risque entrepris est d'une ampleur bien moindre que celui relevé dans les paragraphes ci-haut. Dans l'expression ci-dessus, le courage de la joueuse semble se rapporter surtout à la métaphore, de manière similaire au concept de mort qui désigne en fait, dans le cadre du jeu, l'échec.¹⁴¹

Malgré qu'il apporte des assouplissements considérables aux conditions du courage, Sanford passe sous silence une autre avenue intéressante pour élargir le domaine de cette vertu. Nous pouvons faire remarquer que le courage d'inspiration aristotélicienne exclut *de facto* les luttes de nature psychologique, celles que nous menons parfois contre notre propre peur ou découragement. Des universitaires soulignent que le courage s'exprime obligatoirement dans un passage difficile à l'action, dans un effort qui ne va pas de soi. Vladimir Jankélévitch est l'un de ceux-là dans son *Traité des vertus*, dans lequel il fait de la résistance une autre pièce maîtresse de cette vertu. Pour que le courage ait lieu, il doit y avoir à l'origine de l'adversité qui s'abat contre nous. Chez Jankélévitch, la peur s'avère justement une résistance psychologique par excellence :

Or c'est la peur reniée, c'est la peur réprimée et supprimée, c'est la peur surmontée, et non point l'absence de peur qui fait le courage : car si la peur inexistante est négative aphobie ou impavidité, la peur refoulée fonde seule un courage positif, viril, triomphal. L'intépide qui méprise le danger parce qu'il n'a peur de rien n'aura pas connu ce purgatoire de la résistance surmontée sans lequel la vertu ne peut être méritoire. (1970, p. 365)

Ainsi, le courage prend son élan sur « le tremplin de la frayeur », pour réutiliser l'une des nombreuses images évoquées par le philosophe (p. 366). Sans la peur, le courage demeure inerte, doté d'aucune force initiale sur laquelle rebondir. Privée de courage, la peur est quant à elle sans contrepoids capable de retenir toute réaction démesurée. Ensemble, ils créent du « jeu », un espace dans lequel il est possible pour cette vertu de se manifester, amoindrissant la place centrale accordée au risque et à la physicalité par la tradition aristotélicienne.¹⁴²

Si nous revenons à notre objet d'études, pouvons-nous croire que les épreuves psychologiques de certains jeux vidéo nécessitent une quelconque dose de courage ? Par exemple, la joueuse subissant l'expérience particulièrement désagréable d'un jeu d'horreur ou

¹⁴¹ Soulignons brièvement que Johan Huizinga mentionne le courage lorsqu'il fait état de la valeur éthique du jeu, en dépit du programme exceptionnaliste mis en place en introduction d'*Homo Ludens*, comme nous l'avons déjà noté. Peu importe, il semble surtout associer cette vertu aux compétitions sportives et donc la limiter aux conflits d'ordre physique (1988, p. 28 ; 76). De son côté, Brian Sutton-Smith relève un discours psychologique sur le jeu de hasard, compris comme un « modèle du courage et de l'optimisme » en raison de l'incertitude et la prise de risque intrinsèques à l'acte de parier, sans toutefois aller dans les détails (2001, p. 71-2).

¹⁴² Cynthia Fleury rend également compte de cette question de résistance psychologique au cœur de la pensée de Jankélévitch, écrivant que « le courage est proportionnel à l'effort fourni pour vaincre la peur » et que « l'ennemi du courage est le découragement car il est ce contre quoi il faut sans cesse lutter » (2014, p. 59).

d'un jeu au niveau abusif de difficulté n'est-elle pas moindrement courageuse en endurant sa peine et persévérant dans son activité ? Il est tentant de répondre par l'affirmative. Sauf qu'en nous inspirant de cette idée de résistance psychologique, nous nous heurtons entre autres à la conception d'un courage déviant de ce que nous avons déjà établi en introduction de thèse. L'éthique de la vertu défendue ici s'inscrit au sein d'un rationalisme moral modéré, selon lequel les émotions, raisons et actions de la personne vertueuse cohabitent en harmonie. Mais une résistance d'ordre psychologique implique un conflit interne, c'est-à-dire de la continence : pour accomplir son geste de bravoure, il faut lutter contre les émotions qui nous démoralisent, nous paralysent ou nous affolent. Si nous tenons compte des propos de Jankélévitch, la peur est l'émotion la plus problématique à cet égard, car le courage doit s'interposer pour la réprimer. Ainsi, nous devrions dominer notre peur afin d'achever le bien. Si telle est notre vision du courage, nous nous retrouvons dès lors avec un modèle de personne continente, qui se heurte en fin de compte à des émotions à éliminer. Divisée par ce qu'elle doit faire et ce qu'elle ressent, cette personne n'est pas véritablement vertueuse. Il y a peut-être lieu de réconcilier la peur et le courage en faisant intervenir un autre paramètre, la confiance, et en interprétant ces émotions non pas comme des sources de résistance psychologique, mais des accès épistémiques cruciaux à la réalisation de la vertu.

5.1.2 Une question de connaissance ?

Tournant autour de la définition du courage, le *Lachès*, l'un des premiers dialogues socratiques transposés à l'écrit par Platon, a laissé une empreinte considérable sur le travail d'Aristote, selon la lecture comparative de Rodrigue (2006, p. 292-3). Un thème récurrent dans le débat arbitré par Socrate est que le courage s'avère une sorte de connaissance. Néanmoins, chaque forme de connaissance proposée par les intervenants est ultimement rejetée par ce dernier. L'une d'entre elles est toutefois approuvée par Aristote dans l'*Éthique à Nicomaque* en faisant entrer en jeu la confiance. Présentons-les une à une dans le but premier d'obtenir quelques précisions supplémentaires sur ce que le courage n'est pas, pour ensuite considérer la piste de réflexion adoptée par Aristote.

Dans le *Lachès*, Socrate et ses interlocuteurs sont appelés à s'interroger sur l'éducation de la jeunesse. Questionné à savoir si l'escrime est un objet d'études signifiant, le général Lachès répond par la négative, expliquant que la connaissance de techniques ne permet qu'au lâche de manifester sa lâcheté et au brave d'être blâmé pour les mauvaises raisons (2011, p. 9-10 [182d-184c]). Suivant cette remarque, Socrate redirige la discussion vers la notion de courage, la vertu la plus pertinente en lien au maniement d'armes, qui occupera le reste du

dialogue. Les intervenants s'entendent ainsi rapidement pour dissocier l'apprentissage d'habiletés de celui de la vertu, car les premières peuvent être des moyens d'accomplir de mauvaises fins ou encore des distractions pour les témoins.¹⁴³ Dans leurs tentatives subséquentes d'aboutir à une définition du courage, les participants distinguent une autre forme de connaissance excluant cette vertu : la connaissance stratégique. Celle-ci est invalidée par Socrate avec le contre-exemple du combattant préparé à se battre, sachant que son armée est en supériorité numérique, en meilleure position que celle de l'adversaire et que lui-même sera secouru s'il se met dans le guêpier (p. 22 [193a]). Suivant ce dernier cas, les participants sont d'accord pour affirmer que ce combattant n'a rien de courageux. Ce sont plutôt ses opposants, désavantagés et contraints de se tirer d'affaire, qui le sont. Si la connaissance technique ne renseigne pas sur le danger à proprement dit, la connaissance stratégique sert plutôt à lancer un plan pour l'écarter préventivement.

Nicias, le troisième principal interlocuteur du dialogue, propose finalement que le courage soit : « le savoir des choses qui méritent crainte ou confiance » (p. 25 [195a]). À titre de précision, Socrate synthétise la suggestion ainsi : la crainte (ou, dans nos mots, la peur) est l'attente d'un mal à venir et la confiance est l'attente d'un bien ou d'aucun mal à venir (p. 30 [198b-c]). Mais il l'élimine aussitôt, affirmant que l'objet du savoir est une vérité intemporelle, alors que les émotions susmentionnées sont exclusivement tournées vers un temps futur (p. 30 [198d]). Malgré tout, Aristote s'inspire vraisemblablement de Nicias lorsqu'il ouvre son propos sur le courage avec l'exacte définition de la peur telle que reformulée par Socrate (2017 p. 157 [III.9 1115a]). Plus loin, il lui donne raison en soutenant que le courage est l'œuvre de la peur et de la confiance : « Celui donc qui attend de pied ferme et redoute les choses qu'il faut, pour une fin droite, de la façon qui convient et au moment opportun, ou qui se montre confiant sous les mêmes conditions, celui-là est un homme courageux » (p. 161 [1115b]). Aristote précise par la suite l'indispensabilité de ces deux émotions dans le courage : *absolument pas disposée à la peur*, la personne est insensible même à « un tremblement de terre » ; *absolument disposée à la confiance*, la personne est téméraire, ne faisant qu'au plus imiter celle qui est véritablement courageuse ; *absolument disposée à la peur*, la personne est lâche, effrayée de tout, « sans espoir » et donc, pouvons-nous ajouter, *absolument pas disposée à la confiance* (p. 161-2 [1115b-1116a]). Toutes ces mauvaises dispositions donnent lieu à des comportements qui

¹⁴³ Ceci nous permet de constater une autre limite de l'analogie entre l'habileté et la vertu, développée au chapitre précédent. Tandis que l'habileté peut être acquise en vue d'autre chose, la vertu est toujours pratiquée pour elle-même.

détonnent de ce qu'Achtenberg appelle les limites constitutives du courage (voir la section 4.1.1).

L'interprétation contemporaine des dires d'Aristote est que la peur et la confiance s'articulent ensemble, de manière interdépendante, sans quoi le courage s'exprime incorrectement. Suivant l'esprit quantitatif de la doctrine du juste milieu, Susan Stark conclut que ces émotions doivent former un « bon mélange » (2001, p. 450). Il est de même pour Curzer lorsqu'il affirme que l'une doit être contrebalancée par l'autre. Une explication éloquente succède sa remarque :

A situation in which fear should not be felt is a riskless situation. Courage would be superfluous. A situation where confidence should not be felt is a futile situation. Courage would be useless. From an intellectual perspective, situations calling for courageous action demand that the agent weigh the risks and benefits of different options. (2012 p. 30)

En d'autres mots, le rôle de la confiance dans le courage est d'évaluer la sûreté d'une situation et celui de la peur d'en évaluer la dangerosité.¹⁴⁴ Conjointement, ces émotions constituent un accès épistémique nécessaire au courage. Curzer poursuit en maintenant que cet amalgame transforme la témérité et la lâcheté en désir de continuer son chemin avec précaution : « courageous people strive to avoid physical harms by going forward with courageous acts *in ways that reduce the risk* » (p. 60). Plus loin, à la même page, il illustre ses propos à l'aide du courage de la cavalière novice, qui n'a pas à réprimer ses émotions, car sa confiance la pousse à maintenir son activité et sa peur à l'effectuer avec soin, par exemple, en serrant les rênes du cheval. La solution mise en place par Curzer reste néanmoins quelque peu insatisfaisante. En s'accrochant bien à son cheval, la cavalière est-elle courageuse ou n'est-elle pas simplement prudente ? Ces deux traits de caractère se retrouvent confondus.

De plus, en faisant intervenir une autre émotion comme la confiance, le problème de la continence risque d'être déplacé plutôt que résolu. Selon le portrait tout juste dressé, la cavalière est tiraillée d'un côté par la confiance, qui lui dit qu'elle est en sûreté, et de l'autre par la peur, qui lui dit qu'elle est en danger. Son courage est le fruit d'émotions aux valeurs contradictoires. La pensée de Jankélévitch offre une interprétation plus intuitive : la cavalière est courageuse en faisant l'effort de commencer son activité malgré l'obstacle de la peur. Reste qu'elle l'est dans la continence, ce qui ne nous sort pas de l'impasse. Peut-être que dans le courage imaginé par Curzer, la peur et la confiance ne rivalisent pas l'une contre l'autre, mais

¹⁴⁴ Curzer distingue d'ailleurs la confiance et l'espoir ainsi : « Confidence is a function of what the agent believes that he or she can achieve; hope is a function of what the agent believes is possible » (p. 30). En effet, on dit habituellement « avoir confiance en ses moyens », suggérant que cette émotion porte sur les compétences d'une personne ou ses capacités à réaliser un objectif. L'espoir est plutôt circonstanciel : on espère que quelque chose de bien arrive, peu importe si la situation est sous notre contrôle ou non.

que la première est absorbée par la seconde, donnant une peur confiante ou une confiance apeurée. Dès lors, leur représentation mentale d'une situation offre une synthèse cohérente, à la manière de la perception conceptuelle (vue au deuxième chapitre), autorisant la personne à aller de l'avant avec prudence. C'est aussi ce que semble suggérer Shade en affirmant que la peur est une « ressource malléable » pouvant être mise au service de la vertu (2014, p. 217-8). En s'engageant et s'habituant à faire preuve de courage, la disposition à la peur de la personne vertueuse subit une transformation, est injectée de la confiance nécessaire pour mesurer la réelle étendue du problème à affronter.

À travers ce modeste travail de définition, nous obtenons deux versions du courage, dont chaque caractérisation affiche des forces et des faiblesses. Le premier courage, appelons-le « triomphe-sur-soi », réussit à surmonter l'obstacle que représente la peur parce qu'il s'en alimente justement. Grâce au conflit d'où il tire son origine, à la résistance que lui livre cette émotion, le triomphe-sur-soi est un effort plein de vitalité, incompatible à la routine vide d'esprit (comme critiquée à la section 4.1.2). Une fois emporté dans son élan, ce courage se départit par contre de la peur pour permettre à la personne de reprendre contrôle sur elle-même. Il est donc synonyme de continence, de désaccord avec ses émotions. Quoique le triomphe-sur-soi est un courage imparfait, il peut être formateur. Si la continence ne prête pas à la vertu, elle n'empêche pas pour autant la personne d'aspirer à celle-ci et d'acquérir, avec du temps et des ajustements, une harmonie interne — supposant que les postulats du rationalisme moral modéré sont exacts. Le second courage est ce que nous pouvons nommer « courage-prudent ». Au lieu de rebondir aveuglément sur la peur, ce courage accepte le savoir que cette émotion lui prodigue, prenant pleinement connaissance des dangers qui l'attendent. À cette peur se joint la confiance et, en unisson, elles offrent un portrait global de la situation, une mesure unique des risques et des bénéfices présentés. L'avantage de cette caractérisation est que les émotions de la personne vertueuse l'éclairent complètement. La peur éradique toute témérité et la confiance dissuade toute lâcheté. Sauf qu'il est permis de douter de la manière dont ces deux émotions se concilient et du résultat de leur effort combiné, soit un courage aux airs de prudence.

Nous ne pouvons favoriser l'une de ces deux versions du courage à partir des textes colligés ci-dessus. Le triomphe-sur-soi et le courage-prudent proposent chacun une vision intéressante de cette vertu, qu'il ne faudrait pas discréditer hâtivement. Nous allons donc poursuivre la réflexion en passant à l'analyse de jeux vidéo, qui fourniront un contenu descriptif utile pour mettre en lumière ces deux courages et vérifier l'étendue de leur application dans un contexte vidéoludique. Une fois de plus, notre point de départ reste les émotions prescrites par les jeux vidéo, à savoir la peur et la confiance, qui sont les plus pertinentes à l'émergence du

courage. Plus largement, c'est l'éthique de la vertu telle que nous défendons dans cette thèse qui sera mise à l'épreuve.

5.2 Jouer avec courage

Avant d'étudier le courage vidéoludique, il faut au moins déterminer s'il est logiquement possible d'en faire preuve. En début de chapitre, nous avons rapporté les propos de Coeckelbergh, pour qui le courage n'existe pas dans le cadre du jeu vidéo à joueuse unique. Les raisons données par l'auteur sont que la joueuse n'expose pas son propre corps au danger et, ainsi, n'assume aucun risque réel. Nous avons partagé l'avis que l'absence de corporéité garantit une sécurité à cette dernière, qui ne se livre pas aux mêmes dangers que son personnage. Alors que l'héroïne se doit d'être pleine de courage durant son périple, la joueuse n'a pas à l'être. Nous ne pouvons pas assimiler totalement l'expérience de l'une à celle de l'autre — ce que nous avons d'ailleurs défendu en mettant en doute l'identification en tant que disposition émotionnelle (en 1.2). Néanmoins, cette distinction ne justifie pas la conclusion selon laquelle l'activité vidéoludique est dépouillée de quelconque risque réel. Coeckelbergh semble en fait confondre un risque réel et un risque physique. Dans notre survol de la notion du courage, nous avons vu que la perte d'une des sphères de sa propre vie représente un enjeu bel et bien réel, quoique l'expression soit utilisée au sens métaphorique. Sacrifier une communauté à laquelle on appartient pour accomplir la vertu en est un exemple fort, qui nous invite de surcroît à reconsidérer la nature du risque au-delà des maux physiques. Reste que le jeu vidéo à joueuse unique ne demande pas plus un tel courage social.

L'activité vidéoludique n'est pas privée de risque pour autant. Au tout premier chapitre, nous avons évoqué une dimension de risque au cœur de la préoccupation, la comparant à un pari émotionnel dont le résultat ne nous est pas connu d'avance. La possibilité que nos objectifs échouent, que nos désirs demeurent insatisfaits et que nos relations d'attachement soient soumises à de multiples aléas nous rend vulnérables à un lot d'émotions négatives — que nous préférons bien sûr éviter dans le cas où elles n'entravent pas à la vertu. Cela dit, lorsque Jesper Juul définit le pari émotionnel, abordé à la section 1.2.3, il cible des particularités de l'expérience de l'échec vidéoludique, et non seulement de notre rapport à l'émotion. Il est approprié ici de citer à nouveau la définition de l'auteur, qui rend compte du risque intrinsèque à l'acte de jouer au jeu : « To play a game is to make an emotional gamble: we invest time and self-esteem in the hope that it will pay off. Players are not willing to run the same amount of risk — some even prefer not to run a risk at all, not to play » (2013, p. 14). Selon Juul, la joueuse prend de réels risques en s'engageant dans son activité. Le problème est plutôt de déterminer

la portée de ces risques. Sont-ils affaiblis par le contexte sécuritaire du jeu à un tel point qu'ils ne permettent pas l'exercice du courage ?

En parallèle à l'introduction du concept de pari émotionnel au premier chapitre, nous avons rapporté les remarques de Carl Therrien, selon lesquelles l'institution de fiction obéit à des conventions qui garantissent à la joueuse des « gratifications » au cours de son expérience, la récompensant d'avoir enduré par exemple la tension du suspense ou la frustration de l'échec (2011, ch. 8-9). En effet, les jeux vidéo sont en temps normal conçus pour être réussis et accompagnés d'une fin narrative heureuse, qui célèbre le succès de la joueuse de diverses manières (avec une cinématique grandiose, un score final, un nouveau mode de jeu, etc.). Considérant cette convention, les risques de la joueuse paraissent banals par le fait que des compensations l'attendent en fin de compte. Mais des jeux posent un obstacle supplémentaire aux personnes qui voudraient les jouer. Certaines d'entre elles-ci refusent entre autres d'entamer des jeux vidéo au niveau de difficulté élevée parce qu'elles anticipent un retour tout à fait négatif sur leur investissement de temps et d'estime de soi. Elles avouent ne pas avoir le courage de se lancer dans un jeu comme *Dark Souls*. Étant rebutées par l'effort et la persévérance requis, elles sentent ne jamais pouvoir surmonter l'échec et obtenir les gratifications finales qui l'attendent peut-être. Il est de même pour celles qui appréhendent les jeux vidéo d'horreur au point de s'empêcher d'en faire l'expérience. Elles ne réussissent pas à s'imaginer la manière dont sera compensée l'effroyable peur qu'elles vivront. Elles préfèrent donc ne pas s'aventurer à jouer à de tels jeux.

Si ces dernières observations sont justes, la prise de risque qu'est l'acte de jouer à un jeu est parfois trop significative pour que la joueuse accepte de se lancer dans son activité. De ce point de vue, certains jeux vidéo s'annoncent comme de terrains potentiellement fertiles au courage par leur niveau de difficulté ou leurs stratégies d'épouvante. Les deux jeux que nous allons étudier dans cette section mettent chacun de l'avant au moins l'un de ces éléments porteurs du courage vidéoludique. D'abord, *Vampyr* présente une difficulté qui s'exacerbe lorsque la joueuse s'engage à sauver des personnages non jouables. Il suscite ainsi une peur de l'échec qui doit être dirigée par un courage-prudent, capable de jumeler le bien ultime avec le bien ludique, ne négligeant ni la condition des personnages, ni la progression en jeu. Ensuite, *Outlast* génère une peur horrifiante dénuée de valeur épistémique, qui « joue des tours » à la joueuse. Cette œuvre fait appel à un triomphe-sur-soi, invitant la joueuse à faire face à la résistance psychologique qui freine son initiative. C'est une peur que cette dernière doit dominer, et non écouter, pour bien jouer à son jeu.

5.2.1 *Vampyr, le risque de l'échec et le courage-prudent*

La principale force du concept de courage-prudent est de jeter un éclairage intéressant sur notre rapport à la difficulté et l'habileté. Si nous développons l'exemple antérieur de Curzer, la cavalière novice doit sans doute connaître davantage de peur que la cavalière experte au moment de conduire son cheval, car elle est vulnérable à ce qu'un accident survienne en raison de son inexpérience. En ce sens, son courage-prudent doit tenir compte du niveau de difficulté de son activité et de ses propres habiletés. Cette particularité est aussi vraie pour ce qui est de l'activité vidéoludique et doit être examinée de près pour rendre compte de la manière dont la vertu et l'habileté interagissent l'une avec l'autre. Pour ce faire, nous allons nous concentrer sur le jeu *Vampyr*, qui adapte tous les éléments essentiels au courage-prudent pour un contexte de jeu vidéo narratif. Nous comprendrons que les émotions et actions vertueuses d'une joueuse inhabile ne sont pas celles d'une joueuse habile, qu'il est de plus injuste d'exiger que la première devienne experte de son jeu pour faire dans la vertu.

Vampyr est un jeu d'action avec des éléments de jeu de rôle créé par la même équipe de conception que *Life is Strange* (2015), une œuvre ayant reçu beaucoup d'attention dans les études vidéoludiques, notamment parce qu'elle encourage l'engagement moral (e.g. Kastarov *et al.* 2019). Le récit porte sur Jonathan Reid, un médecin spécialiste du sang, alors qu'il revient à Londres de retour de la Première Guerre mondiale. La cinématique d'ouverture fait état de sa naissance en tant que vampire, au moment où il reprend connaissance dans une fosse à cadavres. Visiblement confus par sa nouvelle nature et terriblement assoiffé de sang, Jonathan attaque la première personne qu'il aperçoit à son réveil, lui enlevant la vie après avoir mis les crocs sur elle. Ce n'est qu'une fois ses envies satisfaites que l'homme réalise qu'il a tué sa tendre sœur, Mary. Ne comprenant pas comment et pourquoi il est devenu cet être avide de sang, il se résout à découvrir l'identité de son créateur et le retrouver. Entre temps, il fait la connaissance du docteur Edgar Swansea, un allié des vampires, qui lui octroie un poste à l'hôpital qu'il administre. Jonathan peut ainsi conduire son enquête en toute discrétion, sauf que les rues de Londres sont occupées par des chasseurs de vampire et infestées de skals, des créatures vampiriques d'une agressivité animale, dont la condition est obtenue par la contraction de maladies contagieuses (et non d'un contact par le sang). En collaboration avec Swansea, Jonathan s'engage à mener des recherches pour mettre au point un vaccin contre le virus qui ravage la population.

Le jeu se déroule dans une perspective à la troisième personne au sein d'un monde relativement ouvert. La carte de Londres est divisée en quatre districts reliés par des chemins labyrinthiques, ponctués de barrages routiers et d'appartements saccagés. La ville se traverse à

piéd, la nuit seulement, surtout pour compléter les quêtes données par les personnages non jouables. En plus de districts, Londres est segmentée de zones hostiles et de zones pacifiques. Les premières sont envahies des ennemis mentionnés ci-dessus, qui veulent la peau de Jonathan. Le jeu me charge donc de les repousser à l'aide des armes et des habiletés surnaturelles du protagoniste. Ces combats sont récompensés de points d'expérience et d'autres ressources. Les secondes zones sont peuplées de personnages non jouables, d'un nombre approximatif de 15 par district, avec lesquels je peux échanger par l'intermédiaire d'une boîte de dialogue aux multiples embranchements. Une interaction particulièrement intéressante avec ces personnages est la possibilité de leur offrir de l'aide médicale.

Effectivement, les menus du jeu présentent un indicateur de la santé générale de chaque district, qui peut varier entre six états : désinfecté, salubre, stable, grave, critique et hostile. Plus les personnages sont nombreux à être malades et plus leur condition est avancée, pire est le statut de santé du district. En s'enfonçant dans un état hostile, un district atteint un point de non-retour. Les personnages non jouables disparaissent (en plus de la possibilité d'accomplir leur quête) et sont remplacés par de puissants ennemis. Mais c'est le simple désir d'éviter des morts qui m'a amené à veiller à la santé de la population, comme le ferait tout bon médecin. À cet effet, j'ai dû retrouver des ingrédients médicinaux éparpillés un peu partout dans la ville, dénicher la recette de certains vaccins en terminant des quêtes, produire ceux-ci dans un lieu désigné à cette fin et les distribuer aux personnages concernés. Le jeu donne toutefois une autre raison beaucoup moins vertueuse de soigner la population. Je peux commander à Jonathan de s'abreuver de personnages non jouables en les hypnotisant et les isolant dans un coin à l'abri des regards dans l'objectif d'obtenir une quantité considérable de points d'expérience. Un personnage en santé possède justement un sang de meilleure qualité, qui se traduit en de nombreux points supplémentaires à acquérir. Devant l'obstacle d'une quête difficile à terminer ou d'un ennemi particulièrement coriace, il est tentant d'améliorer son personnage ainsi — sans compter que *Vampyr* s'assure de présenter des criminels impunis parmi les potentielles cibles de Jonathan. Par conséquent, enrayer la maladie au sein de la population peut être motivé par un acte avant tout opportuniste, celui de gagner des points d'expérience.

Le jeu ne se contente pas que d'offrir cette possibilité d'action ; il me la fait miroiter. Assez tôt dans la quête principale, je me heurte à des ennemis dont le niveau est beaucoup plus élevé que celui de mon personnage, parfois même le double. Cet écart est exacerbé par l'interaction entre deux particularités du système de jeu : la mécanique de montée en niveau et la règle d'attribution de maladies au sein de la population. Pour faire gagner Jonathan en niveau, je dois l'envoyer au lit pour qu'il y passe la journée. Je peux de cette manière améliorer ses

attributs (e.g. vitalité et endurance) et ses habiletés (surtout des attaques spéciales). Mais le passage du temps implique que les citoyens contractent de nouvelles maladies et que la condition de certains d'entre eux se dégrade encore davantage. Étant donné que je n'ai pas les ressources pour prendre soin de tout le monde, je suis contraint de ralentir les éclosions de maladie en évitant de faire passer les journées et donc de développer les compétences de Jonathan — ses attributs et habiletés sont d'ailleurs vains contre la situation sanitaire de la ville. J'accepte par contrecoup de faire face à des ennemis toujours plus redoutables au fil des quêtes, tandis que mon personnage demeure au même niveau. Je me permets évidemment d'améliorer à l'occasion les caractéristiques de Jonathan lorsque je considère sous contrôle le statut de santé des districts et que la difficulté relative au niveau des personnages ne m'est pas écrasante. Reste que le système de jeu cherche à créer un dilemme entre le choix de faire croître Jonathan en puissance et celui de prévenir la propagation de l'épidémie.

Il y a quelque chose qui relève du courage-prudent dans l'acte de jouer à *Vampyr* en concordance avec l'objectif narrativisé de guérir et d'épargner la population, surtout du point de vue de la doctrine du juste milieu.¹⁴⁵ Une joueuse téméraire serait absolument disposée à la confiance de progresser et absolument pas disposée à la peur d'échouer. Elle ne ferait jamais évoluer son personnage, se lançant un défi qui dépasse ses propres habiletés. Elle n'arriverait pas du tout à traverser le jeu. Une joueuse lâche serait absolument disposée à la peur d'échouer et absolument pas disposée à la confiance de progresser. Elle n'hésiterait pas à verser le sang de personnages non jouables en santé pour s'octroyer un avantage supplémentaire au combat. Elle essaierait de compléter le jeu dans la plus grande des facilités.¹⁴⁶ Un courage-prudent dispose au contraire à vivre une peur et une confiance appropriées, d'avancer dans le jeu d'une manière idéale, sans la tentation de gagner à tout prix en puissance. Sa structure est d'ailleurs analogue à celle du courage aristotélien : le risque qu'un mal s'abatte sur soi (en accentuant indirectement la difficulté du jeu) est entrepris dans l'obtention d'un bien supérieur (celui de sauver la population fictive de Londres). Il s'agit là d'un vrai risque, qui rend *Vampyr* intéressant à jouer. En effet, le choix de faire gagner Jonathan en niveau et celui de maintenir la population en vie seraient des plus banals si aucune forme de punition ne leur était attachée. L'augmentation de la difficulté produit un contrepoids à ces décisions autrement évidentes à prendre, puisqu'elle génère les risques d'échouer à répétition, de se donner inutilement du mal

¹⁴⁵ Le terme « objectif narrativisé » vient souligner que le récit de *Vampyr* s'adapte aux actions qui consistent à soigner ou tuer les personnages non jouables des zones pacifiques. Il n'est pas question d'objectif personnel, dont la réussite ou l'échec serait ignoré par le jeu.

¹⁴⁶ Il faut tout de même préciser qu'éliminer les personnages non jouables fait à la longue chuter le statut de santé de la ville et provoque son lot de difficultés.

et de voir sa progression freinée complètement.¹⁴⁷ On peut ainsi croire que le courage dans *Vampyr* consiste à progresser dans le jeu avec prudence, soit de percevoir ces risques, de ne pas les ignorer (sans quoi la témérité prend le dessus et la progression en jeu devient impossible), mais consiste aussi à ne pas se laisser dicter par ceux-ci (car la lâcheté se tient prête à progresser coûte que coûte).

Le combat que j'ai livré contre Mary en milieu de jeu peut servir à illustrer le courage-prudent dont il est question, ou plutôt son absence. J'apprends durant la quête principale que la sœur de Jonathan n'est pas morte, que la morsure qu'elle a reçue l'a en fait transformée en vampire. Malgré sa survie assurée, cette métamorphose l'a fait basculer dans la folie. Après avoir commis une série de meurtres pour attirer l'attention de Jonathan, elle se résout de le punir au cimetière même où ses funérailles ont été célébrées. Le combat qui s'en suit m'a causé de nombreux soucis, au point de le recommencer plus d'une fois. D'abord, en raison de mon objectif de soigner la population de zones pacifiques sans me servir de celle-ci pour obtenir des points d'expérience additionnels, mon personnage jouable était de bas niveau comparativement à Marie (16 contre 21). Je possédais un désavantage compétitif sur mon opposante. Ensuite, Mary est une boss particulièrement rapide, qui utilise en plus ses dons surnaturels pour garder le protagoniste à l'écart. Notamment, son cri produit une onde de choc qui tue Jonathan instantanément s'il se tient trop près d'elle et la multitude de racines corrompues qu'elle fait jaillir du sol prennent un arrangement irrégulier et, par conséquent, imprévisible. Dans ces cas-ci, je dois faire prendre la fuite à mon personnage. Mais lorsque je le rapproche à nouveau d'elle, Mary est déjà prête à lancer sa prochaine attaque.

La précédente description ne fait qu'état d'un combat difficile comme il y en a partout ailleurs dans le paysage vidéoludique. Il manque à cette situation un élément qui enclenche la dynamique propre au courage-prudent. Cet élément est justement incarné par un prêtre assis au centre de l'arène, visiblement mal en point. Lorsque j'avance Jonathan vers lui, une icône de crocs apparaît pour me signaler qu'il peut être mordu et son sang aspiré (figure 12). La première fois que j'ai aperçu cette possibilité d'action, je n'avais aucune motivation de l'actualiser. Cependant, j'ai vite découvert que Mary se dirige vers le prêtre en milieu de combat afin de lui mettre les dents au cou et se régénérer — pour l'équivalent approximatif du tiers de sa jauge de vie. En accumulant les échecs, une tension s'est née en moi. J'ai senti que pour vaincre Mary, je devrai vider le prêtre de son sang avant qu'elle le fasse. Et c'est ce que j'ai fini par accomplir

¹⁴⁷ De nouveau, il n'y a pas lieu de croire que l'exercice du courage-prudent ou de toute autre vertu en jeu vidéo provient de situations ou dilemmes moraux « purs », car la joueuse doit aussi faire des choix en fonction de sa progression en jeu. Cette observation est détaillée au troisième chapitre (3.2.4).



Figure 12. Au centre de l'image du jeu *Vampyr*, Jonathan fait face à Mary dans un combat à mort. À la gauche, vers le haut, un prêtre assis est vulnérable à la morsure d'un vampire, tel qu'indiqué par une icône de croc.

après 15 minutes d'insuccès. En quelque sorte, j'ai manqué de courage, car j'ai perdu confiance en la possibilité de progresser en jeu et succombé à un acte de lâcheté alors que j'aurais pu mieux endurer l'échec. Au lieu de compléter le combat d'une manière exemplaire, j'ai me suis laissé séduire par la solution facile. Pourtant, avec le recul, j'ai capitulé trop rapidement. Je pouvais tout à fait épargner le prêtre et avoir le dessus sur Mary en persévérant quelques minutes supplémentaires, puisque certains de mes essais antérieurs étaient indéniablement prometteurs. Je n'ai pas eu confiance dans une situation où j'aurais dû en avoir.¹⁴⁸

À la lumière de cet exemple, il est opportun de retourner à la question de l'habileté, qui a été comparée à la vertu au quatrième chapitre. Nous avons déjà souligné que le bien est une équivoque analogique, acceptant qu'il possède toujours une relation de finalité même s'il se présente sous plusieurs formes. Le bien typiquement ludique, à savoir la réussite ou le couronnement de la progression, est généralement servi par l'habileté, tandis que la vertu concourt plutôt au bien ultime, est une disposition du caractère contribuant à l'épanouissement. Il ne faudrait pas penser à propos de *Vampyr* que le courage-prudent concerne uniquement la progression en jeu, l'assimilant ainsi à l'habileté. Plus exactement, le courage-prudent porte sur

¹⁴⁸ Étant donné qu'il est de toute façon impossible de sauver la vie du prêtre, on pourrait croire qu'il est préférable de le tuer avant que Mary le fasse et ainsi s'assurer de la vaincre. Mais cet argument est erroné. Que le prêtre soit assassiné dans tous les cas n'enlève rien au fait que le combat puisse être mené d'une manière idéale. Laisser mourir n'est pas tuer. Au risque de se répéter, l'éthique de la vertu s'intéresse avant tout à ce qu'une action signifie à propos du caractère d'une personne, moins à ce qu'elle produit comme résultat général.

la manière de progresser en jeu. Il ordonne de jouer comme la joueuse vertueuse le ferait, non pas en complétant le jeu à n'importe quel prix, ni en négligeant absolument les occasions de réussite, mais en épargnant la vie de la population *avec la précaution* de progresser dans le jeu. Sans cette prudence, la conversation éthique entre la joueuse et son jeu ne serait jamais menée jusqu'au bout, étant interrompue par les échecs répétitifs qu'entraînent la témérité et la progression indiscriminée que motive la lâcheté.¹⁴⁹

Nous retrouvons une distinction importante entre l'habileté et la vertu, reconnu par Aristote dans la formulation de son éthique. Selon l'interprétation de Rodrigue, le philosophe grec séparait les deux sans les opposer, croyant que la première est un atout à la seconde. Effectivement, dans les mots de Rodrigue :

Sans constituer une condition nécessaire du courage, l'expertise fournit à l'agent un bénéfice ; celui-ci ne réside pas dans l'élimination du danger [soit dans ce que nous avons appelé la connaissance stratégique] [...], mais dans le fait que la compétence concourt à la réussite de l'action, c'est-à-dire à la victoire lors d'un combat que de toute façon le courageux aurait entrepris. Elle est, dans cette perspective, surrogatoire : sa possession représente un atout, alors que sa privation, bien qu'elle puisse causer du tort au vertueux, ne dénature pas la vertu. (2006, p. 293)

La dernière partie de cet extrait est particulièrement intéressante. La vertu peut réussir là où l'habileté échoue et vice-versa : le courage peut se réaliser malgré qu'un effort ne donne pas les résultats escomptés et la témérité ou la lâcheté s'accomplir même dans les habiles prouesses. Il est de même avec le jeu vidéo. La joueuse inhabile, incapable de progresser dans son jeu parce que les défis dépassent ses compétences, n'est pas pour autant étrangère au courage. Malgré ses échecs de progression, elle ne connaît pas nécessairement un problème de motivation, choisissant la vertu pour la vertu. Pour ce qui est de la joueuse experte, rien ne nous dit qu'elle est disposée au courage, car ses habiletés facilitent son cheminement dans le jeu à un point tel qu'elle ne se retrouve jamais devant le risque d'échouer et, ainsi, devant l'occasion d'exercer cette vertu. En revanche, les bonnes habiletés de la joueuse courageuse lui permettent de concilier deux biens distincts, joignant la vertu à la progression en jeu.

Comment la joueuse inhabile et la joueuse experte manifestent-elles cette vertu dans *Vampyr*, en particulier, dans le combat contre Mary ? Nous pouvons faire remarquer que la joueuse inhabile, devant l'impasse, doit se rendre à l'évidence et modifier sa performance pour continuer de jouer à son jeu. Elle n'a d'autre choix que de devancer Mary et d'attaquer le prêtre. Cependant, si elle est vertueuse, elle accomplit ce geste après un refus initial et dans la manifestation d'une émotion négative, aussi minime soit-elle. De même, si j'avais été hors de

¹⁴⁹ La métaphore de la conversation éthique est développée à la section 4.2.3.

tout doute incapable de vaincre Mary tout en épargnant le prêtre, mes essais auraient été signe de courage. Ma faute est que j'ai abandonné précipitamment mes efforts en dépit du fait que j'avais les habiletés pour surmonter cet obstacle. Combien d'échecs aurais-je dû encaisser avant d'ôter la vie de la victime ? Il n'y a pas de réponse à cette question. Peu importe le nombre d'échecs ensuivis, l'épreuve m'a révélé des failles dans mes dispositions émotionnelles (i.e. mon manque de confiance). Quant à elle, la joueuse experte de *Vampyr* n'a jamais besoin de rassembler son courage, car la difficulté du jeu ne l'affecte pas du tout. Elle progresse dans le jeu sans s'efforcer, sans courir de risque et donc en n'ayant aucun sacrifice à accomplir. Si elle aide la population à retrouver la santé et s'empêche d'éliminer le prêtre, elle le fait pour une autre raison que le courage, peut-être par bienveillance. Dans tous les cas, son expertise neutralise la présence de tout danger et les raisons d'être d'une éventuelle peur de l'échec.

Nous pouvons croire non seulement que la joueuse inhabile est plus susceptible de se retrouver dans une situation demandant du courage que toute autre joueuse, mais qu'elle possède l'occasion de faire une meilleure démonstration de cette vertu. Comme nous l'avons établi en nous appuyant sur Hursthouse, au quatrième chapitre (4.1.2), la vertu brille dans les circonstances difficiles. Pour brièvement illustrer à nouveau, la générosité financière est d'une plus grande valeur lorsqu'elle provient d'une personne qui possède de moyens modestes plutôt que d'une autre appartenant à la classe aisée. Dans la même veine, la joueuse inhabile est en mesure de faire part d'un courage remarquable justement parce qu'elle est ennuyée par ses circonstances, parce qu'elle peine à progresser en jeu. Les dangers et les risques qu'elle rencontre se montrent ainsi plus intimidants. La tentation de déclarer forfait avant même de prendre son courage à deux mains devient attrayante. Dans ces conditions, la joueuse à la fois inhabile et courageuse ne se laisse toutefois pas appâter par la facilité, s'efforçant de trouver une solution à la situation problématique. Elle bénéficie en plus d'une autre sorte d'expérience, de pratique et d'habitude, spécifiquement liée à la vertu, qui a forgé ses dispositions émotionnelles, l'aidant à réagir à la situation problématique de façon appropriée. Plus précisément, elle s'avère « habile » à bien évaluer son potentiel d'adaptation.

Ce type d'évaluation est développé par Torben Grodal dans un texte mentionné à l'entrée du premier chapitre de cette thèse. De la même manière que Perron, nous l'avons employé pour montrer la disparité individuelle des émotions. Pour reprendre les exemples de Grodal, une joueuse peut connaître une multitude d'occurrences émotionnelles selon l'évaluation de son potentiel d'adaptation à un affrontement contre un adversaire, comme de la peur en cas de la perception d'un danger d'échec, du désespoir dans l'attente d'un inévitable insuccès ou un triomphe dans l'anticipation d'une victoire écrasante (2003, p. 150). Ce concept

rend compte de la possibilité qu'un même événement en jeu (ici, un combat contre un ennemi donné) occasionne des émotions tout à fait variées selon la personne qui joue, amenuisant quelque peu le rôle de la préfocalisation de valeurs. Quoique le potentiel d'adaptation soit parfois préfocalisé par le jeu, comme nous l'avons démontré précédemment avec le désespoir dans *Frostpunk* (en 2.3), ce n'est pas forcément le cas pour tous les conflits dans lesquels s'engage la joueuse. Notamment, nous n'avons pas eu à référer à la préfocalisation évaluative pour relater les expériences de la peur et de la confiance dans *Vampyr*. Il faut dire que l'indicateur de l'état de santé de la population sert en quelque sorte cette fin. En s'actualisant, il souligne la sûreté et la dangerosité de la situation sanitaire. Le combat entre Jonathan et Mary insiste beaucoup moins sur ces valeurs. Bien sûr, lorsque les points de vie de Jonathan dégringolent, une vignette rougeâtre superposée à l'environnement encadre le personnage pour notifier un danger d'échec et provoquer une réaction. Pareillement, la cinématique lancée après avoir remporté le combat contre Mary avertit que la progression en jeu est sécurisée, soulageant toute tension. Sauf que la joueuse ne peut pas se fier uniquement à la préfocalisation isolée de ces valeurs pour naviguer entre les écueils. C'est à elle de bien connaître ses (in)habiletés pour être en mesure, à tout moment, d'évaluer son potentiel d'action avec acuité. Ici, *Vampyr* accorde une bonne part d'autonomie évaluative à la joueuse.

Il est pertinent de signaler que notre interprétation du courage-prudent rejoint des propos émis par Malcom Ryan, Dan Staines et Paul Formosa au sujet de *This War of Mine*, que nous avons déjà rapportés à la section 3.2.3. Développant le concept d'action morale, l'une des quatre habiletés morales exposées dans leur texte, les chercheurs réfèrent à un moment dans le jeu où la joueuse tombe sur un soldat attaquant une femme après qu'elle ait refusé ses avances (2016, p. 9-10). Étant donné que le personnage jouable est un civil ordinaire et le soldat doté d'une arme automatique, toute opposition s'avère délicate. La joueuse peut créer une distraction et fuir aussitôt ou encore attaquer le soldat avec la pelle ou le pied-de-biche qu'elle a probablement en sa possession — et dont la fonction première est d'ouvrir des passages pour explorer de nouveaux endroits. N'empêche que ces deux plans d'action demeurent grandement risqués. Dans un extrait que nous avons déjà cité partiellement, Ryan *et al.* soulignent que cette dimension du risque dans *This War of Mine* est constitutive du courage et mise en rapport aux habiletés de la joueuse :

It is clear that the scene is likely to end in violence if the player does not intervene, but doing so also means putting their own character at risk. Rescuing the woman and surviving the encounter requires skillful play. Even if the player escapes unharmed, the night's scavenging is likely to be over and the player will have to return home empty-handed. This is not a simple abstract choice the player can make and then walk away from. It requires real bravery to intervene, and the consequences affect the survivors' long-term prospects. (p. 10)

En s'interposant, la joueuse fait preuve d'une « réelle bravoure », puisque son personnage est vulnérable au conflit physique et à une mort permanente. Si elle s'exécute mal, son erreur pourrait être fatale. Dès lors, elle compterait sur un aide en moins pour ramasser des ressources la nuit, monter la garde du refuge pendant que les autres personnages jouables rattrapent du sommeil ainsi que construire des outils et des postes de travail afin de satisfaire les besoins élémentaires des survivants. Les quelques personnages jouables restants sont de plus susceptibles de vivre un deuil affectant leur moral au point même de conduire à la fugue ou au suicide. Un manque d'habileté, doublé peut-être de témérité, signifie que la joueuse sacrifie inutilement un personnage et place les autres occupants du refuge en danger de mort ou d'autres maux, se culminant par la fin de sa progression en jeu.

Dans cette mise en situation préparée par *This War of Mine*, l'évaluation du potentiel d'adaptation est de nouveau du ressort de la joueuse. Cette dernière doit avoir une confiance et une peur ajustées à ses compétences ludiques pour entreprendre l'action la plus adéquate. Si elle se sait extrêmement inhabile, elle a raison d'avoir peur et de s'abstenir d'approcher le soldat. Si elle est consciente de sa grande expertise, elle a raison d'avoir confiance et de tenter une manœuvre pour sauver la victime. Ici, nous pouvons rappeler la relative objectivité des valeurs, abordée au deuxième chapitre (2.1.5). La dangerosité ou la sûreté apparaissant dans *This War of Mine* découle d'une réalité locale, tenant compte du « point de vue » de la joueuse impliquée. La peur de la joueuse inhabile et la confiance de la joueuse experte concordent toutes deux à leur situation respective. Cela dit, pour réussir à déterminer si elles sont réellement en danger ou en sûreté, ces joueuses doivent d'abord être familiarisées avec leur niveau d'habileté, sinon elles réagiraient mal aux épreuves qui les attendent. Cette observation nous permet de mieux apprécier un autre intérêt éthique de la répétition en jeu vidéo.¹⁵⁰ Les échecs et les recommencements de la joueuse ne contribuent pas seulement à développer ses habiletés sensori-motrices. Ils façonnent un apprentissage en lien à l'évaluation de son potentiel d'adaptation. Grâce à son bagage d'expériences vidéoludiques, la joueuse est apte à mieux discerner ses chances de réussite ou d'échec. L'évaluation de la joueuse courageuse tient compte de ses habiletés ou inhabiletés. Au contraire, la joueuse téméraire surévalue son potentiel d'adaptation et la joueuse lâche le sous-évalue. C'est pour cette raison que la première se montre incapable de progresser dans son jeu et que la seconde cherche à progresser à tout prix. Le courage de la joueuse rappelle à l'opposé la prudence, puisqu'il est réalisé en toute

¹⁵⁰ Voir à ce sujet l'introduction du quatrième chapitre, durant lequel nous répondons aux critiques de la structure vidéoludique de la répétition, qui serait un défaut éthique intrinsèque au jeu vidéo.

connaissance de ses propres limites et capacités. Sans cette connaissance de soi, la peur et la confiance seraient à coup sûr vécues incorrectement, dérogeant à la vertu.

Avant de conclure, nous devons apporter quelques dernières précisions par rapport à ce qui a été dit durant notre analyse de *Vampyr*. Notre remarque selon laquelle la joueuse doit elle-même évaluer son potentiel d'adaptation pour exercer son courage semble contredire le rôle que nous avons accordé plus tôt au jeu édifiant, qui doit agir non seulement comme terrain d'entraînement, mais aussi comme entraîneur (en 4.2.3). Comment *Vampyr* et même *This War of Mine* conduisent-ils au courage s'ils préfontalisent peu ou pas les valeurs de la confiance et de la peur ? Ils le font en donnant une rétroaction sur la performance de la joueuse, notamment par l'intermédiaire des personnages. Si la joueuse de *Vampyr* exécute le prêtre, elle est aussitôt narguée de manière indirecte par Mary qui, en s'adressant à Jonathan, lui signale sa perte d'humanité : « Yes, Jonathan, kill him; revel in your true nature! ». Le fait de sauver la victime du soldat dans *This War of Mine* regonfle par ailleurs le moral du personnage jouable. La fin narrative de chacun de ces jeux est en outre déterminée par la performance éthique de la joueuse. Complétant *Vampyr* dans la lâcheté, soit avec peu de considération pour les personnages non jouables, cette dernière est témoin d'une cinématique finale funeste, présentant les terribles répercussions de son « vicieux succès » sur Jonathan, les proches de celui-ci ainsi que la ville de Londres. Au contraire, une fin heureuse l'attend si elle a pris son courage en main et traversé les épreuves sans s'abreuver du sang des citoyens. Une logique similaire revient dans *This War of Mine*, qui rappelle en conclusion de partie chaque faute que la joueuse a commise dans un compte-rendu similaire à celui que propose *Frostpunk* — un autre jeu demandant un courage-prudent (il suffit de revisiter notre étude du jeu à la section 2.3 pour le constater).

Des jeux édifiants comme *Vampyr* et *This War of Mine* mettent à l'épreuve le courage puisqu'ils présentent un bien autre que le succès typiquement ludique. Toujours est-il que ce bien, consistant à tirer des personnages de la mort et d'autres maux, du moins dans les cas analysés, n'est pas séparé de la progression en jeu, sans quoi il serait trivial à accomplir, n'étant contrebalancé par aucun risque d'échec. De leur côté, les jeux simplement difficiles, à la *Dark Souls*, ne font pas appel au courage, à moins qu'ils incluent un bien supplémentaire au succès ludique. Ces jeux demandent au plus de la persévérance, quoique notre prochaine interprétation du triomphe-sur-soi pourrait nous aviser du contraire. Peu importe, *Vampyr* et *This War of Mine* représentent de bons exemples de terrain d'entraînement du courage-prudent parce qu'ils mettent en tension deux biens distincts, mais tout de même compatibles selon les évaluations du potentiel d'adaptation et les habiletés de la joueuse.

Enfin, l'analyse que nous venons de conduire nous invite à la prudence en ce qui a trait à l'analogie entre la vertu et l'habileté. Même si elles possèdent de fortes similarités en termes d'habitude, d'apprentissage et de motivation, il est primordial de ne pas les confondre. L'avantage de les séparer est que nous pouvons mieux apprécier leur interaction. C'est ce qui nous a permis de constater que les circonstances de la joueuse inhabile lui permettent de prouver un courage brillant et que la performance épatante de la joueuse experte n'indique rien à propos de son caractère. Au-delà même de la relation particulière entre le courage et le succès ludique, un jeu peut mettre en tension d'autres biens. Dans *Frostpunk*, par exemple, la générosité de distribuer des ressources de nourriture aux Londoniens avant leur départ représente un réel sacrifice, puisque celles-ci s'avèrent rares et essentielles à la réussite de la partie. Alors que certains jeux présentent des dilemmes moraux « purs », mais privés d'enjeux personnels, les jeux édifiants intègrent dans l'équation les préoccupations de la joueuse pour son succès vidéoludique. Ils la mettent au défi d'accomplir la vertu en s'exposant à l'échec et c'est ainsi que cette dernière peut se distinguer par son caractère.

5.2.2 *Outlast, la résistance psychologique et le triomphe-sur-soi*

Si le courage-prudent rend bien compte de la pertinence de la peur et de la confiance dans la vertu, il explique mal l'expérience de résistance que la personne rencontre dans l'occasion d'en faire la démonstration, l'idée commune que cette dernière doit lutter pour ranimer ses ardeurs et triompher sur elle-même. C'est l'avis de Jankélévitch, affirmant que le courage n'est pas un savoir, mais une force de la volonté, qui s'exprime toujours dans un manque de clairvoyance, au moment de la décision et du passage à l'acte : « Les décisions courageuses se prennent toujours plus ou moins dans la nuit d'un aveuglement momentané, et pour ainsi dire en fermant les yeux ; même délibérées, elles ont toujours, à la dernière minute, l'aspect d'une option aventureuse et d'un pari à pile ou face » (1970, p. 379). Une personne est courageuse parce qu'elle a entrepris son action en dépit de la précarité et l'incertitude de sa situation, malgré l'avis contraire de son envie d'abandonner, son découragement et, en particulier, sa peur. En ce sens, les jeux vidéo d'horreur s'avèrent d'excellents candidats à l'exercice d'un tel courage, entre autres puisqu'ils se définissent par leur riche orchestration de la peur, comme le défend le spécialiste du genre Bernard Perron (2018, ch. 3). Il s'agit d'une peur dont la valeur est amplifiée et qualitativement différente de celle de l'échec, car supportée par un registre d'environnements inquiétants, d'atmosphères tendues et de personnages monstrueux qui concourent à sa pleine définition. Dans un jeu vidéo d'horreur, l'expérience de cette émotion est même susceptible de paralyser la joueuse ou de l'affoler, gênant

profondément à la performance de cette dernière — et pour cette raison nous la nommons « peur horrifiante ». Dès qu'elle devient un obstacle à l'objectif de progresser dans le jeu, elle demande un triomphe-sur-soi, de la maîtriser pour poursuivre son chemin, comme c'est le cas dans *Outlast* (Red Barrels, 2013), un jeu vidéo d'horreur en perspective à la première personne, que nous allons résumer à l'instant, pour ensuite analyser son expérience émotionnelle en nous fondant principalement sur l'œuvre de Bernard Perron et, en terminant, cerner son appel au courage.

Outlast présente un unique personnage jouable du nom de Miles Upshur, un journaliste indépendant sur les pistes d'une affaire sordide qui implique un institut psychiatrique dirigé par Murkoff, une entreprise déguisée en fondation charitable. Ce n'est qu'une fois les pieds au cœur de l'établissement et les issues refermées derrière soi que la gravité de la situation se révèle dans toute son ampleur. L'enceinte de l'institut est marquée par le massacre et la destruction. Entre autres, du sang est répandu sur le sol et les murs, des têtes décapitées recouvrent les tablettes de meubles, les dépouilles de gardes de sécurité, de membres d'escouade tactique et d'autres employés gisent un peu partout dans les pièces. Étrangement, les patients habitent toujours les lieux. Ils affichent pour la plupart des séquelles physiques (mutations, membres amputés, chair exposée, défiguration). Même s'ils se montrent souvent hostiles, prenant en chasse le personnage jouable, plusieurs d'entre eux s'avèrent inoffensifs, car inconscients de leur environnement ou paralysés par la terreur. Le récit se développe à travers l'exploration de l'établissement psychiatrique, en mettant la main sur des documents privés compromettants et en déclenchant de courtes cinématiques présentant des personnages odieux. C'est ainsi qu'est communiquée la série d'atroces expériences scientifiques conduites par Murkoff sur ses patients, désormais devenus des « Variants », dans l'objectif de développer une technologie militaire. Miles arrive sur les lieux au moment où les recherches de l'entreprise se sont retournées contre elle.

Le jeu consiste à documenter les horreurs perpétrées par Murkoff et à s'échapper sain et sauf de l'institut psychiatrique. La principale difficulté est incarnée par les Variants les plus sadiques qui, à la vue de Miles, n'hésitent pas à le charger pour le tuer. Sauf que le personnage jouable ne traîne pas d'arme avec lui. Il n'y a aucun moyen de neutraliser les menaces. Afin de progresser dans le jeu, je suis obligé de dissimuler la présence du protagoniste en parcourant certains lieux en toute discrétion, à l'abri des regards de patients hostiles qui patrouillent dans les pièces et rôdent dans les couloirs. Dans l'éventualité où Miles est détecté, je n'ai d'autres choix que de lui faire prendre la fuite, fermer les portes pour ralentir ses poursuivants et, finalement, trouver une cachette, notamment derrière la brèche d'un mur, sous un lit ou encore

dans un casier. S'ils perdent sa trace, les Variants retournent à leurs occupations. Sinon, une mort atroce attend Miles. Le seul outil à la disposition du personnage est une caméra vidéo portative, qui sert à capter des preuves du complot à l'œuvre, mais surtout à s'extirper de la noirceur totale dans laquelle certains lieux sont plongés. En effet, la caméra est dotée d'un dispositif de vision nocturne, qui permet de prolonger la vue de quelques mètres supplémentaires par le biais d'une image verte et bruyante. Elle assure un certain éclairage dans l'environnement tant qu'elle est alimentée. Afin de la recharger, il faut utiliser les piles que l'on trouve éparpillées aux quatre coins de l'établissement. La caméra s'avère indispensable à une navigation sécuritaire, mais son usage doit rester économe.

De prime abord, il est intéressant de noter que le jeu met en scène le courage avant de le mettre en jeu. Un texte apparaît au moment de lancer la partie, introduisant le personnage de Miles en le caractérisant comme « always willing to risk digging into the stories no other journalist would dare investigate ». Selon la description initiale du jeu, le courage du protagoniste, qui le distingue des autres journalistes, le rend prêt à faire des sacrifices pour révéler la vérité. Son arrivée sur la propriété de Murkoff s'explique ainsi. Cela dit, c'est à moi de démontrer par la suite du courage durant la jouabilité et devant l'obstacle de ma propre peur, tel qu'au moment d'entrer dans une pièce ou de m'enfoncer dans le noir alors que j'ai le pressentiment que quelqu'un de malveillant m'attend. La responsabilité de ces actions typiques du personnage de film d'horreur m'est relayée. Je ne peux pas fermer les yeux en attendant que la tension se relâche, comme je pourrais le faire devant un film. Je dois affronter la situation qui m'est présentée.

Outlast a recours à de nombreuses stratégies pour me disposer à la peur. Dès les premiers moments, le jeu se charge d'instaurer une ambiance tendue et d'alerter mes sens. J'arrive dans la pénombre devant l'institut psychiatrique, qui prend des airs de château avec ses deux tours se dressant sur un ciel orageux. Une silhouette apparaît à l'une de ses fenêtres, s'arrêtant pour m'observer, et s'enfuit aussitôt. À mon entrée dans l'établissement, par un échafaudage menant au deuxième niveau, la lumière clignote avant de s'éteindre, puis en explorant l'étage, je tombe entre autres sur un téléviseur qui s'allume lui-même en émettant un puissant crépitement, une porte entrouverte se refermant à clef à mon approche ainsi qu'un cadavre pendu mollement qui apparaît soudainement à l'ouverture d'une autre porte, déclenchant un cri et un effet sonore strident. Le ton est donné. La silhouette derrière la fenêtre et l'animation d'objets inertes signalent une présence, dont j'anticipe la rencontre. Déjà attentif au moindre signe de vie, je sursaute devant le téléviseur et le cadavre pendu, puis reste sur un perpétuel qui-vive. Bien que ces effets de sursaut ne produisent pas une émotion à proprement

dit, se qualifiant plutôt comme réponses réflexes ou affects directs, ils me préparent à percevoir de la dangerosité et à vivre de la peur.¹⁵¹

L'œuvre de Red Barrels réunit également les conditions pour éveiller en moi des préoccupations. Le sombre état de l'institut psychiatrique suscite d'abord en moi de l'intérêt à découvrir les secrets de Murkoff. Comment l'entreprise a-t-elle pu créer une situation aussi désastreuse ? Puis, lorsque ma vulnérabilité devient évidente, en l'absence de moyens de me défendre contre quiconque ayant perpétré ces massacres, la possibilité de l'échec et de la mort de Miles me remplit d'aversion. Dans son ouvrage, Perron souligne que les jeux d'épouvante (*scary games*) renversent une dynamique centrale aux jeux de tir : au lieu de prendre le rôle d'une chasseuse, la joueuse est plutôt mise dans la peau d'une proie, « scanning the space with a cautious and anxious gaze » (2018, p. 275). Mon rôle dans *Outlast* est celui de scruter l'espace d'un regard impuissant, toujours aux aguets, et de le naviguer discrètement. Cette posture fragilise ma progression en jeu et la survie de Miles, mes préoccupations se renforçant ainsi.

En me disposant à la peur, le jeu est mieux en mesure de manipuler mes émotions. *Outlast* compte notamment sur deux tactiques à cet effet, préfocalisant la dangerosité par l'intermédiaire de l'obscurité et de l'obstruction du champ de vision. Ces tactiques d'épouvante consistent à créer un champ aveugle diégétique, selon Perron, inspiré par les travaux de l'essayiste et critique du cinéma Pascal Bonitzer (2018, p. 261-70). Si le cinéma compte traditionnellement sur un champ aveugle discursif, le hors champ, pour produire des effets de peur, les jeux vidéo ont moins tendance à exercer de contrôle sur le « cadre » durant la jouabilité, hormis quelques exceptions comme le tout premier *Resident Evil* (Capcom, 1996). Ainsi, beaucoup de jeux vidéo d'horreur ont recours à un champ aveugle au sein même du « cadre », tel que l'observe Perron : « the blind space can be diegetic as well with a gamer's field of vision partly or completely blurred or blocked by visual "barriers" associated with the game-world » (p. 265). L'épais brouillard de *Silent Hill* (Team Silent, 1999) en est un exemple classique. Dans *Outlast*, le champ aveugle diégétique se révèle dans la vision nocturne de la caméra, qui projette une faible lumière s'estompant devant un mur de noir complet. Il se

¹⁵¹ Noël Carroll précise que le sursaut, profondément ancré dans la biologie humaine, manque une dimension cognitive (1996, p. 50). Une irruption inattendue dans le champ de vision accompagnée d'une explosion sonore dérange tant que j'ai la capacité de voir et d'entendre. Même si je sais d'avance qu'il n'y a aucun danger, je réagis à la perturbation, tel que je le ferais si quelqu'un frappait des mains au côté d'une de mes oreilles ou les bougeait rapidement devant mes yeux. Bien que la peur peut s'accompagner du sursaut, il ne faut pas confondre les deux. Le sursaut se qualifie en tant qu'émotion si l'on accepte le modèle de la perception sensorielle comme discuté à la section 2.2.3 et qu'on le considère comme une sorte de peur réflexe.

manifeste également à travers les nombreuses cachettes qui servent à semer ses poursuivants et forment des espaces restreints obstruant le regard.

J'ai été victime du champ aveugle diégétique dès les débuts de jeu, pendant que je cherchais à rétablir l'électricité de l'établissement pour obtenir les enregistrements des caméras de surveillance. J'arrive dans les sous-sols plongés dans la noirceur totale et suffisamment inondés de sorte que chacun de mes pas produit un clapotement qui trahit ma présence. En arrivant près d'une ouverture, une voix s'élève : « who's there? ». Je fige sur place et tends l'oreille pour essayer de déterminer si l'individu vient en ma direction. J'entends l'eau se remuer, puis rien. Tout juste derrière l'ouverture, un panneau de contrôle est surélevé, émettant une lueur rouge. En m'approchant, la vision nocturne de la caméra illumine quelque peu les alentours, mais le fond de la pièce, où pourrait se cacher le Variant, demeure couvert d'obscurité. En atteignant la plateforme où se trouve le panneau de contrôle, le jeu m'indique que je dois préalablement actionner deux pompes et rouvrir le disjoncteur pour redémarrer la génératrice, ce qui demande d'explorer la salle de fond en comble. Mais je n'ose pas me compromettre. L'obscurité génère une effrayante incertitude : je pourrais tomber face à face à cette autre présence en m'enfonçant dans le noir.

Après avoir fait quelques allers-retours pour tâter le terrain, retournant en vitesse à l'entrée du sous-sol lorsque j'ai craint être détecté, j'aperçois deux portes au fond de la salle. Dans chacune d'elle se trouve une pompe, dont l'activation produit un vacarme qui attire le Variant. Dès lors, je me faufile aussitôt dans un casier ou sous un lit, sans avoir toujours la certitude de l'avoir fait avant qu'il soit arrivé sur les lieux. L'action de se cacher est un choix définitif. Je ne peux plus changer d'idée sans risquer de me dévoiler. Confiné dans un casier, j'aperçois le Variant à travers quatre fines ouvertures (figure 13). Il prend le temps de balayer la pièce du regard, me laissant dans la peur d'être découvert, complètement pris au piège. Mais il quitte mon champ (restreint) de vision. Même s'il est hors de ma vue, je ne vis pas de soulagement. Sa position est difficilement localisable par l'ouïe et, pour cette raison, je ne sais pas si je peux vraiment quitter la sécurité de ma cachette. Perron exprime bien que l'expérience de l'enfermement dans les espaces étroits d'*Outlast* et d'autres jeux produisent une claustrophobie et un stress d'être repéré (p. 278). Tout comme l'occasionne l'obscurité, l'obstruction de la vision et du mouvement par le casier crée une incertitude, accentue la probabilité d'un danger, qui génère en moi une peur maintenue tant que je ne passe pas à l'action. Ultimement, je dois surmonter mon émotion, foncer dans le noir ou sortir du casier, pour progresser dans le jeu.



Figure 13. Une silhouette d'un Variant se pointe à travers les fentes d'un casier et du rendu vidéo d'une caméra portative dans *Outlast*.

Une autre sorte de courage que celui de *Vampyr* est demandé dans ce jeu. Un triomphe-sur-soi, selon lequel il faut rester en pleine possession de ses moyens en réprimant sa peur, est nécessaire. Comme le résume Jean-Charles Ray dans son analyse d'*Outlast* : « il ne s'agit pas tant de triompher des monstres que de ses peurs » (2021, p. 100). Après un moment de grande frayeur, la joueuse est peut-être tentée de mettre le jeu en pause ou de rejoindre un lieu sécuritaire que les ennemis n'explorent pas. Elle vit dès lors un conflit interne. Sa peur insiste pour qu'elle reste en sûreté, mais son courage la somme de se ressaisir et de réaffronter à nouveau la situation périlleuse. On ne s'attend pas à une telle lutte entre la perte et le regain de contrôle sur soi dans l'harmonieux courage-prudent. La connaissance combinée du danger et de la sûreté fait en sorte que la joueuse s'autorise à poursuivre son jeu avec les précautions nécessaires. Dans *Outlast*, l'objet formel de la peur est toutefois préfocalisé de manière à ce que la joueuse accuse surtout un manque de clairvoyance. Un péril semble se cacher au bout de

chaque couloir sombre, derrière chaque angle mort et au déclenchement de chaque détonation sonore. Cette impression est bien sûr cultivée par les effets de sursaut, qui se répètent tout au long du jeu. L'imprévisibilité du comportement des Variants y est aussi pour quelque chose. La joueuse doit parfois se faire violence pour passer au côté d'un patient immobile, qui pourrait se lancer sur elle... ou non. Nombreuses sont les fausses alertes, les peurs inutiles, vécues alors que le danger se cache en fait un peu plus loin. Dès lors, la joueuse ne sait plus quand se fier à sa peur. Il y a certes un exercice de prudence dans *Outlast*. Cette dernière est propice à mener ses explorations à la marche plutôt qu'à la course afin de mieux détecter toute éventuelle présence hostile. Sauf que ce n'est pas la peur et la confiance qui agissent de concert pour la pousser vers l'avant, mais la volonté de poursuivre le jeu malgré l'indication contraire de ses émotions. C'est en ce sens que la joueuse est continent.

Qu'est-ce que cette expérience de la peur surmontée signifie, d'après la théorie cognitive de l'émotion mise en place au deuxième chapitre ? Comme toute autre émotion, une peur est épistémiquement correcte lorsqu'elle concorde à l'exemplification de son objet formel. Dans *Outlast*, son occurrence manque toutefois de fiabilité. Bien qu'il y ait effectivement du danger quelque part dans le champ aveugle diégétique, la joueuse ne sait pas à quel endroit il se situe exactement, à quel moment il émerge et de quelle façon il se présente. Devons-nous donc dire que la peur s'avère dans cette circonstance irrationnelle ou que la joueuse a tort d'en faire l'expérience ? Ce serait une conclusion exagérée. La valeur de cette émotion reste préfocalisée par le jeu et s'est confirmée à l'instant où un premier Variant a attaqué le personnage jouable. N'empêche que l'objet de la peur demeure vague en étant pour la plupart du temps dissimulé derrière l'obscurité et les obstacles au champ de vision — les deux tactiques d'épouvante continuellement employées par le jeu. Dans ces conditions, l'émotion de la joueuse la renseigne très peu sur son environnement. Il y a un danger, mais celui-ci est partout à la fois, là où le regard ne peut se poser. Ainsi, cette peur affiche une faible valeur épistémique, son objet étant dépourvu de cible précise.

Il y a bien sûr une autre dimension à l'expérience de la peur qui explique la nécessité d'un triomphe-sur-soi dans ce jeu. À l'appréhension cognitive de la dangerosité se mêle entre autres une accélération du rythme cardiaque, une respiration par saccades et une contraction des muscles. Une émotion s'accompagne d'un ensemble d'activités physiologiques, qui prend d'autant plus une place prépondérante dans le contexte horrifiant d'un jeu comme *Outlast*. Il faut rappeler que Linda Williams catégorise dans l'un de ses plus fameux écrits le cinéma d'horreur en tant que genre corporel, au côté de la pornographie et du mélodrame (1991). Perron fait référence à Williams lorsqu'il désigne le jeu vidéo d'horreur comme « genre corporel

prolongé », notant que le périphérique de contrôle devient une extension du propre corps de la joueuse (2009, p. 124-5).¹⁵² Développant sa pensée, l'auteur souligne un peu plus loin que la peur débouche sur de fortes tendances à l'action, à savoir des comportements urgents, impulsifs, qui obtiennent préséance sur l'activité mentale de la personne. Il dénombre trois tendances à l'action centrales à cette émotion, qu'il appelle les « trois F » : figer, fuir ou frapper (*freeze, flight or fight*) (p. 138). Dans la mesure où la joueuse bénéficie de ces possibilités d'action en jeu et qu'elle a intériorisé la manière de les actualiser par l'intermédiaire de son périphérique de contrôle, elle est sujette à exprimer l'un des trois F sous l'effet de la peur. À vrai dire, par sa réaction viscérale, c'est l'émotion qui s'exprime, qui prend les commandes de la joueuse.

Le concept de tendance à l'action précise davantage la façon dont s'entrechoque la peur et le triomphe-sur-soi. D'un côté, l'émotion sert sa fonction évolutive de survie en préparant le corps à figer, fuir ou frapper ; de l'autre, le courage continent se mobilise quand la personne ne désire pas affronter un danger alors qu'il le faut. Le problème réside dès lors dans l'éducation d'émotions indifférentes à la vertu, qui requièrent un triomphe sur son propre corps. Si la peur se définit par un groupe de tendances à l'action peu malléables, qui obéissent surtout à des configurations biologiques, elle se retrouve à créer de l'adversité à l'accomplissement d'objectifs éthiques.¹⁵³ Elle ne se façonne plus avec le caractère, à travers une pratique pleine d'esprit en accord avec la raison. Au contraire, la personne (qui joue à des jeux) doit plutôt s'adapter à sa nuisible émergence. Pour ce faire, elle pourrait avoir recours à une panoplie de stratégies comportementales afin de « reprogrammer » sa peur ou s'aider à la vaincre, comme s'exposer continuellement à des situations dangereuses pour se désensibiliser de celles-ci ou encore se détendre dans les moments de panique en prenant de profondes respirations. Une telle régulation émotionnelle ne renforce cependant pas la disposition à avoir de bonnes peurs. Le contrôle de la respiration répond à postériori à une peur démesurée et la désensibilisation sert à supprimer totalement cette émotion de sa propre vie, alors qu'elle est pourtant importante entre autres pour veiller sur son bien-être et celui d'autrui. Si l'émotion est vraiment une force contre laquelle il faut sans cesse se buter, une entrave inéducable à l'objectif de s'épanouir, elle n'a plus sa place auprès de la vertu.

La manière dont Jankélévitch conjugue le courage continent et la peur énergique a l'intérêt de ne pas complètement dévaloriser l'émotion. Cela dit, pour rester cohérent avec les

¹⁵² Jonathan Newell (2016) et Hazel Monforton (2016) ont donc raison d'accorder dans leur analyse de *Outlast* une attention particulière à la question d'expérience incarnée.

¹⁵³ Le problème éthique de la conception de l'émotion en tant que phénomène biologique est abordé à la section 1.1.3 et 2.1.4.

postulats de l'éthique de la vertu, nous devons accepter que la peur soit plus qu'un carburant au triomphe-sur-soi, qu'elle soit, avec la confiance, l'un des deux verres de la lunette du courage-prudent. En ce sens, nous ne pouvons pas soutenir qu'*Outlast* soit un excellent exemple de jeu édifiant, car il propose une expérience dans laquelle la joueuse n'est pas en harmonie avec ses émotions. Ce n'est pas dire qu'il soit un jeu condamnable. Il faut rappeler que la vertu représente un standard éthique très élevé, précédée par toute une gradation évaluative. S'il n'est pas édifiant, *Outlast* reste un jeu relativement bon, car il donne l'occasion à certaines catégories de personne, celles qui sont les plus peureuses ou lâches, de connaître des situations de jeu utiles à leur développement éthique. Même si elles sont mal disposées émotionnellement, ces personnes s'engagent au bien en jouant au jeu malgré leur aversion de s'exposer au danger. Elles doivent reconnaître la mauvaise occurrence de leurs émotions et savoir s'en adapter comme elles le peuvent, notamment par certaines stratégies de régulation émotionnelle — à cet égard, le contrôle de la respiration apparaît plus attrayant que la désensibilisation. Nous pouvons conclure en soulignant qu'*Outlast* représente une étape intermédiaire dans le développement éthique, mais qu'il échoue à faire pratiquer le caractère dans son entièreté. Après tout, si une personne doit surmonter sa peur pour être courageuse, n'est-ce pas là un signe qu'elle n'est pas tout à fait en mesure de répondre aux situations dangereuses avec fermeté et fiabilité ?

5.3 Conclusion de chapitre

Durant notre réflexion, nous n'avons pas cherché à récupérer la pensée d'Aristote pour la garder intacte et imaginer ce que le philosophe émettrait comme opinion sur la possibilité d'un courage vidéoludique. Nous avons seulement voulu respecter le rationalisme moral modéré et le rôle que celui-ci accorde à l'émotion. Ainsi, nous avons pu dresser le portrait de deux courages aux risques et difficultés variés, qui n'ont rien à voir avec les prouesses physiques de personnages de mythes et légendes. Devant l'hésitation de privilégier le courage-prudent ou le triomphe-sur-soi, nous avons toutefois pu reconnaître dans nos analyses de jeux « les vertus » du premier candidat, *Vampyr*, dont l'expérience est plus conforme à la tradition aristotélicienne. En jeu vidéo, la joueuse est courageuse puisqu'en étant bien disposée à la peur et la confiance, elle évalue correctement le danger de l'échec et la sûreté du succès, puis se sert de ces connaissances pour progresser en jeu de la meilleure des façons, en combinant le bien ludique à la vertu. Ce n'est qu'en dernier recours, lorsque ses émotions lui jouent un mauvais tour, que le triomphe-sur-soi est valable d'être exercé. Ce chapitre nous a permis de clarifier la distinction cruciale entre la vertu et la continence. En harmonie avec elle-même, la personne

vertueuse adhère à une fin unique, supportée par tous les autres buts qu'elle se fixe au quotidien, même en jouant à des jeux vidéo. L'activité vidéoludique n'est ainsi qu'une autre occasion de rechercher le bien ultime.

Chapitre 6 — Justice, colère et vengeance

Une tendance vidéoludique participant à faire de la colère une émotion suspecte, du moins dans la perspective du grand public, est le cas des jeux vidéo au contenu violent. Dans l’imaginaire collectif, des actions relatives à tirer de l’arme à feu, donner des coups, percer et trancher des corps s’accompagnent d’émotions de l’ordre de la colère et d’autres états connexes, comme le stress, l’antipathie et le plaisir de l’agression. Bien qu’il soit important de ne pas mettre tous les contenus violents et leur expérience sur un même pied d’égalité, tel que nous l’avons défendu précédemment (à la section 3.3.1), cette opinion commune renferme une part de vérité. Il existe une tradition narrative perpétuée spécialement par l’industrie triple A au sein de laquelle les agissements d’antagonistes profondément mauvais suscitent des réactions de colère — pensons à Lazarević dans *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009) et au Joker dans *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009).¹⁵⁴ Ces êtres cruels n’hésitent pas à recourir à la violence pour servir leur propre fin et seule la violence représente également le moyen de les arrêter. L’antagoniste est souvent introduit à travers des cinématiques durant lesquelles il exprime son sadisme envers le personnage jouable, l’entourage de celui-ci ou le reste du monde, sans que la joueuse ne puisse intervenir. Le jeu donne ensuite l’objectif de retrouver sa trace en complétant diverses missions et, enfin, de le stopper définitivement. Ce type de récit vidéoludique rappelle les règlements de comptes caractéristiques des films westerns, où la rencontre entre un malfaiteur et un justicier aboutit en duel à mort. Comme nous allons l’explorer dans ce chapitre, ces jeux concoctent en effet une expérience douteuse de la colère.

Nous pouvons problématiser davantage ce dernier point en nous appuyant sur Carl Plantinga qui, dans son ouvrage *Screen Stories : Emotion and the Ethics of Engagement*, examine le scénario paradigmatique de vengeance tel qu’il apparaît au cinéma et à la télévision (2018, ch. 12). À l’aide du film *Django Unchained* (Tarantino, 2012), le spécialiste du corpus hollywoodien attribue trois propriétés au scénario de vengeance : 1) la réalisation d’une offense sévère et valable de représailles ; 2) menée par un être d’une méchanceté pure et

¹⁵⁴ Le qualificatif « triple A » renvoie aux productions dont le développement et la promotion bénéficient d’un budget faramineux.

irrécupérable ; 3) qui reçoit finalement une peine violente, procurant de la satisfaction chez le public (p. 236-7). Selon Plantinga, le scénario de vengeance est un récit dominant dans la culture (occidentale, du moins) en raison de son expérience émotionnelle :

The revenge scenario works because it is a reliable way to elicit the strong emotions that draw viewers: anger, resentment, and hatred at the evil that is perpetrated on a sympathetic protagonist, and then delight and relief as vengeance is taken and the scales of justice are perceived to have been brought back into balance. (p. 231)

Ce type de scénario apparaît également dans la sphère vidéoludique, la différence étant que le personnage sympathique est sous le contrôle de la joueuse, qui possède l'ultime responsabilité de « rendre justice ». Plantinga émet plusieurs réserves envers ce modèle narratif. De manière générale, l'auteur observe qu'il comporte une division nette et tribale entre deux groupes de personnages, une conception exagérée du bien et du mal, et qu'il repose essentiellement sur la présentation de violence graphique (p. 231-2). Il critique par la suite la signature de Quentin Tarantino, dont les films cultivent un esprit vindicatif et la croyance naïve que la vengeance est un moyen de régler tout conflit, sans aggravation supplémentaire (p. 238-9). Le danger du scénario paradigmatique de vengeance semble être qu'il offre une perception déformée de la justice et qu'il renforce l'expérience d'émotions potentiellement dévastatrices comme la colère.

Dressant l'inventaire des idées reçues sur la vengeance, Robert Solomon note de son côté que l'on suppose habituellement que ce désir est aveugle, sans limites, incontrôlable, nécessairement violent et conduisant à une vendetta (1994, p. 307-8). Loin de défendre que la vengeance soit toujours légitime et que les institutions n'aient pas à intervenir en la matière, le philosophe des émotions propose de la considérer autrement : « I think that the dangers and destructiveness of vengeance is much overblown and its importance for a sense of one's own self-esteem and integrity underestimated » (p. 308). Solomon nous invite à remettre en question nos idées reçues à propos de la vengeance et à réviser leur fondement. Lorsque nous nous opposons contre la vengeance, avons-nous en tête une conception esthétisée de celle-ci, telle que la riposte sanglante présentée dans les récits ? Est-ce la vengeance seule qui nous dérange ou également la colère qui la précède ? Qu'est-ce que le désir de vengeance et l'émotion de colère signifient réellement à propos du caractère de la personne ? Ces questions guideront les prochaines pages de notre travail.

Si nous avons surtout prêté attention au chapitre précédent à la possibilité logique que le courage s'exerce en jouant à des jeux vidéo, nous voulons ici nous concentrer sur la justification de la colère à l'intérieur (et l'extérieur) d'un contexte vidéoludique. Nous savons déjà que la tradition aristotélicienne nous garde de la condamner sans équivoque, car tous les types d'émotion détiennent un rôle particulier dans une vie bien vécue. Il s'agit donc de

réfléchir à l'apport de la colère dans l'épanouissement. La structure de ce chapitre est identique au dernier. Nous allons d'abord retourner à Aristote et ses contemporains pour comprendre les vertus et les vices de la colère. Des philosophes défendent que cette émotion est indispensable à la justice. D'autres la considèrent comme trop irrationnelle et narcissique pour qu'il soit justifié de l'inclure dans nos vies. Nous allons ensuite analyser de potentiels jeux vidéo édifiants qui prescrivent cette émotion, principalement *Neo Cab* (Chance Agency, 2019) et *Dishonored* (Arkane Studios, 2012). Nous comprendrons que l'expérience vertueuse de la colère en jeu vidéo dépend grandement de sa relation au scénario paradigme de vengeance.

6.1 La juste colère

Avant de passer à l'étude de jeux vidéo, il est essentiel d'essayer de comprendre les raisons pour lesquelles la colère peut être bonne, les vertus auxquelles celle-ci se rattache, les situations dans lesquelles elle se manifeste et les écueils qui l'attendent. Cette démarche vise à préciser notre angle d'analyse de jeux sans pour autant fournir de réponses définitives aux précédentes questions et à imposer une grille de lecture rigide aux exemples sélectionnés. Les œuvres vidéoludiques ont elles aussi le pouvoir de nous renseigner sur la nature des vertus. Toujours est-il que de retourner aux travaux d'Aristote et des héritiers de sa pensée représente une étape incontournable à nos efforts. Nous allons commencer par examiner la relation de la colère aux traits de caractère tel que le rapporte la philosophie (néo-)aristotélicienne. Nous constaterons que cette émotion est bien vécue lorsqu'elle est principalement l'œuvre de deux vertus, la douceur et la justice, dont les domaines respectifs se croisent sur la question de l'offense. Par la suite, nous allons nous attaquer à la justifiabilité de la colère, en particulier de la vengeance qui en découle. Nous verrons que celle-ci ne possède pas nécessairement les inconvénients qu'on lui attribue communément et même qu'elle a une valeur irremplaçable dans l'épanouissement humain, jouant un rôle que ne peuvent tenir d'autres candidats comme le pardon inconditionnel et l'espoir compatissant.

6.1.2. À l'intersection de la douceur et de la justice

Dans l'*Éthique à Nicomaque*, Aristote relie principalement la colère à la vertu de la douceur. Il annonce effectivement que la « douceur est une médiété dans le domaine des sentiments de colère » (2017, p. 211 [IV.11 1125b]). Les traductions de l'ouvrage utilisent aussi les termes « gentillesse », « bon tempérament » et « bon caractère » pour renvoyer à cette vertu. Ses extrêmes sont l'irascibilité et l'inirascibilité, la première étant une disposition absolue à se

mettre en colère et la seconde une disposition absolue à ne pas éprouver cette émotion.¹⁵⁵ En effet, la personne irascible explose de colère « pour des choses qui n'en valent pas la peine et plus violemment qu'il ne le convient » (p. 213 [1126b]). Quant à elle, la personne inirascible est étrangère à cet état d'esprit : « or endurer d'être bafoué ou laisser avec indifférence insulter ses amis, est le fait d'une âme vile » (p. 212 [1126a]). Le juste milieu s'atteint donc à travers une douce colère. Ce jumelage de mots apparaît quelque peu paradoxal, mais Aristote précise que l'irascibilité est plus opposée à la douceur que l'inirascibilité et, ainsi, plus vicieuse (p. 214 [1126a]). C'est parce que le philosophe observe que la colère s'avère trop souvent bouillonnante dans la société, étant déformée par les mauvais caractères qui s'emporent promptement à la moindre contrariété, qu'il dénonce l'irascibilité en particulier. Malgré ce constat, Aristote reconnaît qu'il existe de bonnes colères et, par conséquent, qu'il faut éduquer cette émotion au lieu de l'éradiquer de nos vies.

Quelle situation fait appel à de colères vertueuses ? Pour répondre à cette question, nous devons nous familiariser un peu plus avec cette émotion. Il est intéressant de noter qu'Aristote en offre une définition complète dans la *Rhétorique* : « La colère est un désir de vengeance apparente accompagné de douleur contre ceux qui ont montré un injuste mépris pour nous ou pour quelqu'un des nôtres [...] toute colère [est] accompagnée d'un certain plaisir, celui que donne l'espoir d'une vengeance future » (1856, p. 143 [II.2]). Nous pouvons reformuler cette définition afin de l'aligner avec notre psychologie de l'émotion (établie au deuxième chapitre à l'aide de la pensée de Robert Roberts) : la colère requiert la préoccupation que soi-même et ses proches soient traités de façon juste ; elle est provoquée par la perception d'un injuste mépris à son endroit ou le leur ; elle motive la préoccupation subséquente de se venger ou de les venger. Sans surprise, il existe une certaine divergence terminologique dans les traductions de la *Rhétorique*. « Mépris » est substitué ailleurs par « acte de dépréciation » (dans Renaut 2016, p. 138) et « insulte » (*slight*; dans Curzer 2012, p. 145). Dans tous les cas, le mépris en question est nécessairement une propriété évaluative, pas une émotion. Il représente une offense qui nous rabaisse, un manque de respect ou de considération à notre égard. S'inspirant d'Aristote, Kristján Kristjánsson illustre l'objet de la colère avec quelques exemples pertinents. Le mépris se traduit par quelqu'un se réjouissant de nos malheurs, ne nous retournant pas une faveur ou disant de mauvaises choses sur nous dans notre dos (2007, p. 68). Il implique de plus une attribution de responsabilité : la personne à l'origine de notre épisode

¹⁵⁵ « L'inirascibilité » est une expression provenant de Howard Curzer en réponse à Aristote, qui se garde de donner un nom à la déficience de douceur (2012, p. 144). Par ailleurs, le philosophe grec survole d'autres formes d'excès de douceur que l'irascibilité, soit les caractères colérique, amer et difficile, mais nous allons tous les amalgamer, leurs nuances étant trop subtiles pour les visées de ce travail (2017, p. 213-4 [IV.11 1123a]).

émotionnel est apte à bien nous traiter (p. 68-9). Comme le souligne Kristjánsson, la rage du bambin soudainement affamé ou celle de la personne entrant accidentellement en collision dans un arbre se caractérise difficilement de colère, malgré sa ressemblance, car elle réagit à une sorte d'opposition qui n'a rien de méprisant. Afin d'éviter de confondre ce type de mépris avec sa forme émotionnelle, nous allons principalement renvoyer à l'offense pour désigner la valeur essentielle de la colère (de la même manière que Roberts 2003, p. 202-4).

Selon l'esquisse précédente, ainsi que le principe de correspondance entre l'émotion et l'objet formel, une douce colère répond entre autres à l'expression d'une réelle offense. Les occasions de s'emporter à tort et de se montrer trop indulgent pleuvent toutefois. Il est irascible, en guise d'illustration, d'éprouver de la colère envers une personne ayant oublié notre nom, en particulier si elle est une connaissance lointaine, croisée une seule fois il y a longtemps. Sachant que la mémoire est une faculté imparfaite, nous ne la tenons pas responsable d'oublier les détails de sa vie sociale. Ce serait inadéquat d'interpréter cette omission comme de la négligence ou de la condescendance. Et il serait inirascible de ne pas broncher lorsqu'une amie promet de nous épauler dans une variété de tâches et de projets, mais finit constamment par se désengager à la dernière minute, nous plongeant dans l'embarras. Ne pouvant compter sur elle, nous percevons qu'elle ne nous accorde pas d'importance, à nous et à ce qui nous préoccupe. Dans l'amitié se forme l'obligation spéciale de rendre service (du mieux que possible) quand l'autre est dans le besoin. Enfreindre à cette obligation, c'est faire affront à sa relation privilégiée avec la personne.

Nous pouvons aussi imaginer des situations moins ancrées dans les rapports interpersonnels, par exemple, dans lesquelles une plaignante a raison d'être furieuse contre les lenteurs et les éprouvantes complications du système judiciaire, une étudiante de l'être contre un examen à la notation arbitraire, une personne marginalisée de se courroucer contre la façon dont elle est traitée par la société, etc. Dans ces cas-ci, nous pouvons mieux entrevoir l'intersection entre la douceur et la justice. Du point de vue de l'éthique de la vertu défendue ici, la justice est d'abord et avant tout personnelle. Solomon soutient qu'elle se trouve premièrement « en nous » et c'est pour cette raison qu'elle nous intéresse ou nous préoccupe (1994, p. 300). Autrement dit, nous avons un sens de la justice déjà enraciné dans notre caractère, qui nous motive davantage que l'assimilation de règles et de lois. Quelques indices suggèrent que celle-ci est inhérente à la nature humaine, comme la coopération au sein des mammifères et les premières « injustices » subies par l'enfant, par exemple, lorsqu'un objet lui est soutiré des mains. Elle est une disposition de soi qui s'éduque et se développe au même titre que les autres vertus. Elle est aussi une propriété évaluative. Comme cité précédemment,

Aristote définit l'objet de la colère comme un « injuste mépris ». À la manière de Howard Curzer, nous pouvons préciser que le mépris est déjà une injustice quand il implique « un traitement inéquitable et sans fondement » ou, également, « le refus d'accorder à une personne sa part d'honneur ou de respect » (2012, p. 142). C'est ainsi que nous allons dorénavant le considérer.

Entre les trois branches de la justice énoncées par Aristote, à savoir la justice distributive, transactionnelle et rectifiante, Curzer croit que seulement la dernière recoupe avec la vertu de la douceur.¹⁵⁶ La justice rectifiante obéit au principe suivant : « that victims should gain compensation equal to their losses, and wrongdoers should lose what they illegitimately gained, so that both victims and wrongdoers end up as close as possible to their pre-injustice holdings » (p. 158). La dynamique de gain et de perte à l'œuvre concerne plus que des biens matériels, soit l'honneur des personnes impliquées, toujours selon Curzer. Nous pourrions aussi inclure leur respect, considération et dignité. Prenons le cas d'un cambriolage à domicile. Ce que le voleur gagne de son crime n'est pas simplement qu'un bien matériel, mais la sensation forte (le *thrill*) de transgresser, un sentiment de supériorité alors qu'il s'en tire sans se faire prendre et les applaudissements de ses semblables. Son méfait en est un notamment parce qu'il a ravi l'honneur de sa victime. Pour cette raison, il ne suffit pas que le voleur finisse par remettre le bien volé au propriétaire pour réparer l'injustice. Tout dépendamment de la situation, il doit présenter des excuses convenables, faire preuve d'humilité et offrir une compensation supplémentaire. De cette manière, il reconnaît l'honneur auquel est vouée la victime et le restitue. Quant à cette dernière, sa colère est juste parce qu'elle se soulève devant une iniquité (d'honneur, de respect, de considération...) et attise un désir de la rectifier proportionnellement. Elle met en scène un jeu de rééquilibrage, le rétablissement d'un ordre bafoué.¹⁵⁷

Afin de raffiner notre portrait de la colère, il est opportun de la distinguer d'au moins trois émotions avec lesquelles elle est souvent confondue : l'indignation, le mépris et l'énervement. D'abord, au lieu de répondre à la justice personnelle et rectifiante, l'indignation

¹⁵⁶ Pour résumer brièvement, la justice distributive vise l'égalité de répartition d'un quelconque avantage à travers les membres d'un groupe et la justice transactionnelle concerne les échanges commerciaux et financiers (Aristote 2017, p. 241-3 [V.5]). Nous présentons la troisième branche de la justice en corps de texte.

¹⁵⁷ Admettre que la justice rectifiante obéit à une dynamique de gain et de perte, et soit par conséquent approximativement mesurable, n'implique pas d'accepter l'interprétation quantitative de la doctrine du juste milieu (voir à ce sujet la section 4.1.1). Il ne faut pas confondre la justice en tant que principe et la justice en tant que trait de caractère. Le principe de justice rectifiante présuppose que les iniquités du monde soient mesurables. Le trait de caractère de la justice n'est qu'une disposition. Or, comme nous l'avons déjà établi, une disposition n'est pas excessive ou défaillante. Elle est bien réglée ou dérégulée, adaptée ou mal adaptée aux situations rencontrées. En conséquence, un « excès » de justice est une disposition absolue à être juste (e.g. en rectifiant les iniquités inexistantes) et un « défaut » de justice est une absence de disposition à être juste (e.g. en ne cherchant jamais à rectifier les iniquités).

au sens aristotélicien concerne la justice poétique et distributive (voir Curzer 2012, p. 243-5).¹⁵⁸ Autrement dit, elle est dirigée vers les personnes autres que soi-même et son entourage proche, se basant sur une préoccupation altruiste. C'est entre autres pour cette raison qu'elle ne requiert pas un caractère doux ou un bon tempérament, au contraire de la colère, qui est davantage centrée sur soi-même. L'indignation est plus exactement définie par les fortunes imméritées des gens. Elle s'avère une émotion complémentaire à la compassion, dont l'objet formel est *l'infortune* imméritée — comme il a été précisé auparavant en discutant de *Hellblade : Senia's Sacrifice* (en 2.2.2). Tandis qu'elles évaluent le mérite, la colère se provoque dans l'atteinte au respect qui nous est dû et à l'honneur qui nous revient. Nous pouvons croire que l'indignation et la colère se superposent et se mêlent aisément. Malgré leur similarité, il est préférable de les séparer, en particulier pour mieux analyser l'expérience vidéoludique, car les injustices subies par des personnages deviennent souvent des attaques personnelles dans la mesure où la joueuse s'est attachée à eux et se préoccupe de leur sort.

Par rapport au mépris (en tant qu'émotion et non valeur), les philosophes lui octroient habituellement comme objet formel l'infériorité (e.g. Roberts 2003, p. 255-6; Teroni 2007, p. 402). Éprouver du mépris, c'est évaluer que l'autre est indigne du même respect que nous ou encore du statut auquel il prétend. Kristjánsson défend que cette émotion porte sur la personne dans sa globalité ou sur une catégorie complète de personnes (e.g. vedettes de la télévision, trolls sur Internet, gens malhonnêtes, etc.) (2007, p. 70-1). La différence entre la structure évaluative de la colère et du mépris évoque celle entre la culpabilité et la honte (présentée à la section 4.3.1). La colère et la culpabilité relèvent en règle générale d'un aspect spécifique de la personne, ce qu'elle a fait à un moment donné, tandis que le mépris et la honte considèrent la personne dans son ensemble, ce qu'elle est. De plus, au mépris se joint une haine que la colère n'implique pas nécessairement, car cette dernière émotion est souvent vécue envers des êtres chers, comme l'affirme Kristjánsson dans le même texte. À titre illustratif, dans les relations amoureuses, la colère agit en tant que reproche, rappelant que l'offense n'est pas tolérée. Elle est hostile, mais pas haineuse. Accusant la personne sans la déprécier, elle lui fait garantir de corriger ses torts et de prouver à nouveau son amour — à condition que l'offense soit bien sûr réparable.

Enfin, Kristjánsson glisse quelques mots sur l'énervement (*annoyance*), une émotion vécue à propos d'offenses banales (p. 71). Nous pouvons penser aux comportements turbulents d'enfants et d'animaux domestiques, auxquels il ne fait pas de sens d'attribuer une

¹⁵⁸ Kristjánsson (2005, p. 60) et Renaut (2016, p. 144) démêlent la colère et l'indignation de manière semblable, toujours en continuité avec la pensée d'Aristote.

responsabilité. Une interface utilisateur pauvrement conçue, comme celle de plusieurs jeux vidéo précédant les années 2000, dont les informations sont confuses et les rétroactions différées, est également susceptible de provoquer de l'énervement, quoique la colère peut s'installer si elle est anthropomorphisée de sorte qu'on lui prête de mauvaises intentions. Ces deux émotions sont pareillement gouvernées par la douceur, mais l'écart entre la sévérité des offenses qui les attisent nous permet de les distinguer facilement.

6.1.2 Une colère revancharde ?

Maintenant que nous avons une meilleure idée de ce à quoi répond la colère ainsi que de la manière dont la douceur et la justice préparent ses occurrences, nous pouvons revenir sur un élément de la définition d'Aristote volontairement négligé jusqu'ici. Pour le philosophe grec, la colère est accompagnée d'un « désir de vengeance ». Nous avons déjà établi que la vengeance telle que représentée dans les films et les jeux est fréquemment problématique. Elle suggère que le malfaiteur est tellement mauvais qu'il est impossible de raisonner avec lui, que de faire couler du sang est l'unique punition envisageable et que sa réalisation clôt tout conflit, comme si elle n'attirait jamais de représailles à son tour. Reste qu'il est important d'examiner la vengeance au-delà de sa représentation dans les médias et de porter attention à sa justifiabilité. Certaines vengeances sont-elles vertueuses ? Si tel est le cas, pour quelles raisons le sont-elles ? Suffit-il qu'elles répondent à une réelle offense et qu'elles se réalisent en proportion égale à celle-ci ? Un problème majeur que nous pouvons déjà déceler est que la vengeance semble l'antithèse du pardon inconditionnel, une tradition chrétienne encore présente en Occident. La vengeance implique le désir de récupérer une perte, sinon d'obtenir une compensation. Le pardon inconditionnel renonce à ce désir avant même que l'offense ait lieu. La victime n'attend pas de confession, de remords ou de réparation de la part du « pécheur », peu importe la nature de ses fautes. Elle conserve une attitude bienveillante à son égard. Le pardon inconditionnel apparaît ainsi former une opposition avec la vengeance, promouvant la paix à la place de la violence.

Dans son livre *Anger and Forgiveness*, Martha Nussbaum présente une éloquente critique de la colère. Ayant comme point de départ la définition d'Aristote dans la *Rhétorique*, selon laquelle cette émotion motive nécessairement un désir de vengeance, Nussbaum signale deux principaux problèmes vers lesquels son occurrence mène, qu'elle nomme respectivement « the road of payback » et « the road of status » (2016, p. 28-30). Premièrement, la colère est irrationnelle dans son objectif de rendre la pareille (*the road of payback*). Pour Nussbaum, l'idée que la vengeance rétablisse quoi que ce soit relève de la pensée magique : « Doing

something to the offender does not bring dead people back to life, heal a broken limb, or undo a sexual violation » (p. 21-2). La vengeance fait aussi fausse route lorsqu'elle se base sur la croyance erronée en un équilibre cosmique ou encore sur le plaisir tiré dans l'anticipation de son accomplissement, un résidu de l'évolution dont il faut se méfier. Elle nous convainc que la réciprocité corrige l'offense commise, alors que c'est faux ; elle ne fait que la reproduire et la perpétuer inutilement. Deuxièmement, la colère est rationnelle seulement si ses représailles ont pour objectif de rectifier le statut des personnes impliquées (*the road of status*), sauf qu'elle demeure sous cette condition injustifiée. En effet, si l'offense blesse véritablement notre honneur, il est sensé de désirer le venger. Toutefois, selon Nussbaum, la colère comporte dès lors un aspect narcissique, qui témoigne d'une insécurité et d'une vulnérabilité personnelles, en particulier lorsque l'offense à l'endroit de notre entourage produit une peine qui est la nôtre et une dépréciation de notre propre honneur. Par conséquent, la colère trahit une obsession pour notre réputation sociale et celle des malfaiteurs, nous engageant dans une compétition tout à fait juvénile.

En guise de remplacement à la colère, Nussbaum propose de valoriser l'espoir compatissant (p. 30-5). Surnommée « the Transition », cette dernière émotion a l'avantage de ne pas se concentrer sur un ennemi et de ne pas investir ses énergies à lui infliger du mal en retour. Elle se manifeste plutôt à l'endroit des victimes et dénote des préoccupations pour la société en général. Au lieu de se tourner vers le passé, prenant note des offenses que les autres ont perpétrées, elle s'oriente vers le futur, sur ce qui peut être fait pour obtenir un monde meilleur. Ainsi, elle vise moins à punir les malfaiteurs qu'à venir en aide aux victimes, notamment à travers la participation à des groupes de soutien et à des campagnes de prévention. C'est une solution dont l'esprit est très proche du pardon inconditionnel, en dépit de l'avis contraire de l'autrice, qui préfère l'associer à l'amour inconditionnel (p. 76-8). Peu importe, l'espoir compatissant est apparemment privé de tous les défauts que présente la colère.

Quoique l'argumentaire de Nussbaum soit très convaincant, il s'appuie sur un lot de présuppositions que nous devons remettre en cause. Nous allons reconsidérer la validité des critiques selon lesquelles la colère est irrationnelle dans son désir d'infliger un mal réciproque et injustifiée par son obsession avec le statut des personnes. En premier lieu, il n'est pas certain qu'un lien conceptuel unisse la colère et la vengeance imaginée par Nussbaum. Bien qu'Aristote définisse la première par la seconde dans la *Rhétorique*, il souligne clairement dans l'*Éthique à Nicomaque* que l'homme doux, vivant de bonnes colères, n'est « pas porté à la vengeance, mais plutôt à l'indulgence » (2017, p. 212 [IV.2 1126a]). De façon similaire, il affirme plus loin dans la *Rhétorique* que la colère s'apaise contre « ceux qui avouent et qui se

repentent ; car la douleur de ce qu'ils ont fait nous [tient] lieu de satisfaction » et contre « ceux qui avouent qu'ils sont justement punis » (1856, p. 153 [II.3]). Aristote semble signifier que la satisfaction de la vengeance coïncide avec le pardon, notamment lorsque le malfaiteur reconnaît son méfait, en ressent de la peine et accepte sa punition. Rien à voir avec un désir de rendre absolument la pareille, comme il est suggéré dans le terme anglais « payback ». Il semble que la vengeance soit plus largement, d'après le philosophe grec, un simple désir que quelque chose soit fait, que l'offense ne reste pas impunie, sans conséquence, que le malfaiteur soit tenu responsable du tort qu'il a causé. Cette vengeance se dresse contre l'inaction, qui permet au malfaiteur de répéter ses offenses et qui place les potentielles victimes dans une position de vulnérabilité accrue.

Conçue ainsi, la vengeance se rapproche d'un désir de punition, moins d'un désir de rendre la pareille, une éventualité que Nussbaum néglige. Effectivement, quand l'autrice démontre la futilité de la vengeance, elle semble maintenir que celle-ci obéit à la loi du talion, qui se résume à l'expression « œil pour œil, dent pour dent ». La loi du talion demande d'infliger au malfaiteur un mal identique à celui qui a été commis, dans une logique inverse à la règle d'or (« traite les autres comme tu voudrais être traité ») (Forschler 2012, p. 3-5). Nussbaum note son caractère insensé en citant en exemple les sages paroles du basketteur Michael Jordan, prononcées à propos du meurtre de son père. Questionné au cours d'une entrevue télévisée à savoir s'il voulait que le coupable reçoive la peine de mort, Jordan aurait tristement répondu : « Why? That wouldn't bring him back » (2016, p. 24). Malgré la justesse de cette remarque, nous ne pouvons exclure la possibilité que l'athlète ait vécu de la colère et qu'il ait été, d'une certaine manière, vengé lorsque les meurtriers ont été arrêtés et condamnés par la justice. Si la vengeance n'est pas aussi inflexible et radicale que la loi du talion, qu'elle ne se culmine pas en l'accomplissement d'un mal aussi regrettable que l'offense initiale, qu'elle ne se mêle pas à la haine et à la rancune, alors il faut réviser certains soupçons entretenus à son endroit. Un désir de punition n'est pas irrationnel comme un désir de rendre la pareille peut l'être.

En deuxième lieu, nous devons nous efforcer de ne pas limiter le concept d'offense au ternissement de la réputation sociale. C'est en ce sens qu'il est compris par Nussbaum lorsqu'elle note que la colère répond généralement à « une atteinte au statut » (*status-injury*) de la personne (p. 21). Il serait réducteur de penser que cette émotion est de nature compétitive, comme si elle consistait à déterminer la réputation de concurrents au sein d'un classement. La perte d'honneur de la victime se résume parfois à une dégradation de sa dignité ou à une opposition à ses droits. Dès lors, il n'y a pas lieu de croire que sa colère remplit la fonction de mesurer la réputation sociale. Reste que l'offense fait un mal qui lui est propre en blessant

l'honneur. Pour illustrer, la victime frappée par un agresseur ressent une douleur plus grande que celle de ses ecchymoses. Elle est peinée par le fait que quelqu'un ait osé s'en prendre injustement à elle, qu'elle ait été considérée comme un moins que rien. Ceci nous amène à aborder le caractère soi-disant narcissique de cette émotion. Désirer se faire respecter n'implique pas de tout ramener à soi. La victime est simplement dans une excellente position pour savoir ce qu'elle et son entourage valent et, ainsi, pour détecter un acte de dépréciation à son endroit ou le leur. Et quand elle se met en colère parce que l'on a offensé ses proches en particulier, la personne démontre une solidarité envers eux et raffermi son lien d'attachement, car il serait « honteux pour [elle] de ne pas prendre [leur] défense », tel que l'observe Aristote (1856, p. 151 [II.2]).

Il va sans dire qu'une vie privée de colère nous rendrait inirascibles et nous empêcherait de nous épanouir. Curzer décrit la personne inirascible comme inconsciente d'être en présence d'une offense ou encore en déni devant le méfait (2012, p.162). Cette personne se laisse insulter, intimider et manipuler, n'ayant aucun respect pour elle-même. L'inconvénient du pardon inconditionnel est son indulgence excessive, qui flirte avec l'inirascibilité. Malgré qu'il s'accorde avec la moralité chrétienne, selon laquelle le bien et le mal constituent deux pôles opposés, Curzer souligne qu'il est incompatible avec la doctrine du juste milieu, selon laquelle la vertu se situe entre deux extrêmes (p. 163). Pour l'une, le pardon inconditionnel est contraire au mal ; pour l'autre, il revient à s'éloigner de l'irascibilité au point tel de tomber dans l'inirascibilité. Avec l'inconditionnalité vient une disposition du caractère trop peu flexible, voire même figée, faisant abstraction des détails propres à chaque situation.

De son côté, l'espoir compatissant vécu à la suite d'une offense n'est peut-être pas signe d'inirascibilité, mais il demeure inapte à remplacer la colère. Référant aux scénarios du même type que le dilemme du prisonnier, dans lesquels des participants tirent de la coopération un avantage commun, Solomon note que la compassion est inutile contre les tricheurs, à l'inverse de la vengeresse colère, qui cherche à les dissuader aussitôt de recommencer leur méfait (1994, p. 307). Il est permis de douter que l'espoir compatissant promu par Nussbaum ne soit guère plus adapté pour exiger la coopération dans une telle situation. Son regard est tourné vers un avenir trop vague et lointain, ignorant les comportements qui doivent être découragés dès maintenant. Forcément, un monde sans colère est un monde où les victimes d'offenses se laissent marcher sur les pieds. En appelant à réprimer cette émotion, on demande aux plus défavorisés de rester serviles et dociles, priorisant le statu quo. C'est une vision très bourgeoise des relations de pouvoir. La colère est pourtant bien plus appropriée que la compassion et

l'espoir (pris ensemble ou séparément) pour surveiller et dénoncer les démonstrations d'oppressions et les passe-droits dont les classes dominantes bénéficient.

Ce que nous essayons de signifier n'est pas que la colère est supérieure au pardon inconditionnel et à l'espoir compatissant. Nous émettons seulement des réserves quant à l'idée qu'elle soit remplaçable dans une vie bien vécue. La compassion, le pardon et l'espoir occupent certainement une place auprès de la colère. Solomon maintient notamment que « compassion and revenge are but two sides of the same coin » (p. 294). La personne vertueuse est tout à fait capable de percevoir les deux facettes d'une même situation injuste, d'alterner son attention entre la victime et le malfaiteur aux moments opportuns, d'avoir de la compassion pour l'une et de la colère pour l'autre. De plus, la personne en colère pardonne parce qu'elle a détecté en premier lieu une offense, sinon rien n'est à excuser. La colère est le point de départ de sa vengeance ; le pardon son point final. Pardonner revient à accepter que l'offense ait été réparée, que toute riposte supplémentaire soit à son tour injuste. Enfin, sans espoir de rectifier une injustice, la vengeance ne serait qu'un désir gratuit que le malfaiteur souffre d'un mal quelconque. Assurément, la colère n'est pas toujours adéquate et la vengeance non plus. Aristote souligne bien qu'il faut prendre garde des mauvais tempéraments. Toujours est-il que la colère ne s'avère pas une émotion intrinsèquement mauvaise. Il est tentant de penser que les critiques de la colère s'en prennent en vérité à l'irascibilité et à une version très précise de la vengeance. Si tel est le cas, nous nous entendons avec elles : l'irascibilité et certaines vengeances sont irrationnelles et narcissiques. Grâce à l'analyse de jeux ci-dessous, nous allons pouvoir mieux démontrer l'importance de la juste colère.

6.2 Jouer en étant juste

Compte tenu de ce qui a été établi à la section précédente, nous pouvons affirmer que la conception aristotélicienne de la colère ne correspond pas au scénario paradigmatique de vengeance. Une colère vertueuse est prête à pardonner si le malfaiteur assume ses responsabilités, ressent de la peine, démontre de l'humilité et du respect. Tant que ce dernier ne manifeste pas ces qualités, que son offense ne lui coûte rien, la victime demeure insatisfaite. Mais elle n'a pas pour autant recours à n'importe quelle solution pour assouvir sa colère. Guidée par la vertu, elle poursuit sa recherche d'une punition adéquate, sinon d'un dédommagement, d'un appui de ses pairs et des institutions. Au contraire, le scénario paradigmatique de vengeance renforce l'idée que la justice est rétablie lorsque la pareille est rendue, une logique irrationnelle comme Nussbaum l'a soulignée. Nous allons constater que plusieurs jeux vidéo sont coupables de reproduire un tel scénario. Dans leur récit, le personnage

jouable est amené à venger la mort d'un membre de leur entourage en tuant à son tour le meurtrier. Ils réduisent ainsi la justice à une conception de la vengeance en tant que *payback*. Dans une forme de vigilantisme, la justice est dans les mains d'un protagoniste abandonné par les institutions corrompues ou inexistantes, seul contre un antagoniste sans scrupules. Toutes les circonstances narratives indiquent que la violence est l'unique dénouement envisageable. Est-ce véritablement le cas ?

Dans l'une de ses vidéos de vulgarisation féministe, Anita Sarkeesian discute de l'utilisation répandue en jeu vidéo du trope de « la femme dans le frigo », qui se conforme en tout point au scénario paradigmatique de vengeance (2013b). Ce dispositif narratif a longtemps marqué les récits des bandes dessinées de superhéros, dans lesquels le meurtre de l'amoureuse du protagoniste sert de prétexte à une quête de vengeance impitoyable. Parmi les jeux vidéo les plus populaires, Sarkeesian réfère notamment à *Max Payne* (Remedy, 2001) et *God of War* (Santa Monica Studio, 2005). Certains jeux que nous allons étudier, vers la fin du chapitre, reposent également sur ce dispositif narratif. Bien qu'en représentant le meurtre, ils préfocalisent l'objet formel de la colère, ils perpétuent tout de même un scénario paradigmatique globalement médiocre. Rappelons-nous que la corrigibilité d'une émotion par rapport à un scénario paradigmatique est double (2.1.3). Une personne a tort de vivre une émotion soit parce que celle-ci ne correspond pas à l'une des valeurs fixées par le scénario paradigmatique, soit parce que le scénario paradigmatique est en soi mauvais. C'est la deuxième éventualité que les propos de Sarkeesian et, plus tôt, ceux de Plantinga évoquent. Pour l'une, le trope de « la femme dans le frigo » représente la femme comme une figure fragile et impuissante. Pour l'autre, le scénario paradigmatique de vengeance construit un antagoniste qui incarne le mal absolu et suggère qu'une injustice est rectifiable seulement par une violente vengeance. Si nous suivons leur mise en garde, nous pouvons croire que la colère fait fausse route lorsqu'elle survient *grâce à* ce trope ou scénario, car elle partage dès lors la même vision du monde que celui-ci et encourage les stéréotypes parmi lesquels elle naît.

Il faut sans doute s'éloigner du scénario paradigmatique de vengeance pour encourager une meilleure disposition à la colère. Étant donné que ce scénario est, comme bien d'autres, employé par les industries culturelles pour standardiser et vendre l'expérience d'émotions spécifiques, nous pouvons croire que la récurrente manière dont la vengeance est traditionnellement narrativisée inculque de mauvaises habitudes émotionnelles, celles d'attribuer des rôles stéréotypés aux partis impliqués et surtout d'exprimer une conception déformée de la justice. Afin de réajuster les habitudes émotionnelles de la personne qui joue, les jeux vidéo doivent se montrer plus imaginatifs, présentant l'offense et la vengeance dans

des situations libres de ces défauts. Par exemple, au lieu de simplement entretenir une colère contre des êtres purement méchants ainsi qu'un désir de violentes représailles, il apparaît plus prometteur de préfocaliser des injustices ancrées dans la réalité sociale de la joueuse et de promouvoir des moyens alternatifs de résolution de conflit. Un jeu socialement réaliste possède davantage le potentiel de mettre en pratique la perception analogique de la joueuse en sortant non seulement des clichés, mais en lui permettant de rapprocher les injustices au sein du monde de jeu avec celles issues de son monde à elle.¹⁵⁹ En dissociant la vengeance et la violence, un jeu est également susceptible d'encourager la joueuse à aspirer par-dessus tout à une solution juste, irréductible au désir vicieux d'infliger du mal en retour.

Ces pistes de réflexion sont supportées par le premier des deux jeux analysés ci-dessous. En se détachant du scénario paradigmatique de vengeance, *Neo Cab* prépare chez la joueuse des épisodes de colère qui donnent raison à la tradition aristotélicienne. En plus d'amener cette dernière à déceler des injustices d'actualité et à jouer en étant juste, il lui suscite une colère irremplaçable par quelconque type d'émotion et indispensable dans l'épanouissement de soi. *Neo Cab* apparaît en ce sens comme un excellent exemple de jeu édifiant. La seconde œuvre à l'étude, *Dishonored*, s'inspire plutôt du scénario paradigmatique de vengeance pour transmettre de la colère. Elle se démarque par la complexité qu'elle apporte à ce scénario et la problématisation de sa propre expérience émotionnelle. Elle réussit néanmoins cela en modélisant une joueuse continentale, qui contrôle ses émotions.¹⁶⁰ Enfin, nous allons compléter l'examen de ces jeux en considérant brièvement d'autres exemples pour les particularités de leur expérience vidéoludique de la colère.

6.2.1 L'expérience vertueuse de la colère dans *Neo Cab*

Neo Cab est une œuvre à mi-chemin entre le roman graphique (*visual novel*) et le jeu de simulation. Elle met en vedette Lina, l'une des rares personnes à exercer la profession de chauffeuse de taxi au sein d'une société où les véhicules autonomes sont devenus majoritaires. Le jeu s'ouvre sur des images d'elle conduisant sa voiture dans le désert en direction de la ville de Los Ojos, où elle emménagera chez son amie de longue date, Savy. Une narration écrite fait part de ses pensées, notamment ses difficultés financières et sa relation complexe avec Savy. À

¹⁵⁹ Nous nous inspirons ici d'Alexander Galloway, pour qui un jeu « réaliste » est un jeu qui résonne avec le contexte social de la joueuse (2006). Proposant une définition du jeu réaliste, à savoir « games that reflect critically on the minutiae of everyday life, replete as it is with struggle, personal drama, and injustice », Galloway y ajoute le prérequis suivant : « realism in gaming requires a special congruence between the social reality depicted in the game and the social reality known and lived by the player » (p. 75; p. 83).

¹⁶⁰ Rappelons que le problème de la continence est traité en introduction de thèse en abordant le rationalisme moral.

son arrivée à Los Ojos, la protagoniste rejoint son amie, qui abrège leurs retrouvailles en demandant de se faire reconduire devant une boîte de nuit pour régler un problème en lien au travail. Plus tard, après avoir quitté le véhicule, Savy envoie un message de détresse à Lina qui, en la recherchant, ne récupère que son téléphone cassé au milieu d'un stationnement vide. L'intrigue principale tourne ainsi autour de la disparition de Savy et les quelques communications fragmentaires qu'elle établit par la suite. Pendant ce temps, Lina est sans domicile, contrainte d'offrir ses services de taxi pour financer ses hébergements, ses déplacements et son enquête.

La majorité du jeu se déroule dans le véhicule même de la protagoniste. Les dialogues sont affichés textuellement et le reste est modélisé en trois dimensions. L'image est constituée de formes dont les contours sont tracés de traits noirs et épais, comme s'ils étaient dessinés au crayon. Son esthétique emprunte des univers de science-fiction, en particulier dans la manière dont elle représente l'urbanité, où la nuit domine et où les néons, les enseignes fluorescents et les hologrammes projettent des teintes de bleu et de fuchsia. Les perspectives à la première et à la troisième personne s'alternent continuellement. La première simule le regard de Lina, qui donne vue sur la route, le tableau de bord de sa voiture et l'interface de son téléphone. L'autre fait face à la protagoniste et révèle l'intérieur de son véhicule, en plus de laisser place à d'occasionnels gros plans sur elle et ses passagers durant leurs interactions.

Neo Cab propose comme principal défi ludique de veiller à la bonne gestion des finances de Lina. Le jeu n'intègre aucune mécanique de conduite automobile. Il s'agit plutôt de sélectionner les meilleurs choix de courses à faire par le biais de l'interface du téléphone du personnage jouable, prenant en considération la cote des clients, la distance des transports et la charge de la pile du véhicule. L'état du compte bancaire de Lina dépend aussi des échanges avec ses clients. À la fin de chaque accompagnement, Lina reçoit une évaluation officielle de leur part. Elle doit maintenir une note globale d'au moins quatre étoiles sur cinq afin de préserver son emploi avec la compagnie éponyme. Les interactions avec les clients peuvent en conséquence se remplir de tension, car certains choix de dialogue sont susceptibles de les brusquer et d'entraîner une évaluation désastreuse. Notamment, le jeu m'offre par moments la possibilité d'accepter ou de refuser leurs demandes spéciales. D'une part, leur rendre service comporte généralement un risque financier, comme celui de payer une contravention. D'autre part, s'opposer à leurs requêtes accroît la probabilité de recevoir une note en deçà de quatre étoiles. Dans une telle situation, je dois déterminer si le personnage jouable est en mesure d'absorber une diminution de son budget ou de sa cote avant de sélectionner une réplique.

Une difficulté supplémentaire provient des interactions qui modifient l'humeur de Lina. Cette dernière est munie d'un « feelgrid », un bracelet donné en cadeau par Savy, qui indique son humeur à l'aide d'une palette de couleurs située dans l'interface extradiégétique. Une fenêtre de tutoriel, sous forme de dépliant publicitaire, explique que le rouge symbolise l'anxiété et la colère, le jaune l'excitation et l'éveil, le vert le calme et le confort, le bleu la dépression et la léthargie. L'humeur de Lina change selon le développement de l'intrigue principale et, en particulier, selon la manière dont les conversations se déroulent, incluant les sujets de discussion entamés et les commentaires émis par les clients. Parce que différents états d'esprit ouvrent et bloquent des options de dialogue, je dois réguler l'humeur de Lina et anticiper ses variations pour mieux mener ses conversations, sans quoi il est possible que je sois contraint de sélectionner une réplique acerbe et de provoquer une dispute, dont les répercussions peuvent nuire à la cote de la chauffeuse et, ultimement, la faire congédier.

La plupart du temps, en cours de jeu, le bracelet de Lina s'illumine de bleu et de rouge. La raison est que la protagoniste se retrouve victime d'une accumulation d'événements malheureux, non pas qu'elle est aux prises à des problèmes émotionnels qu'elle doit régler. En plus de penser continuellement à son amie Savy et de confier ses inquiétudes, ses journées de travail sont ponctuées d'incidents fâcheux. Ne saisissant pas l'ironie de leur remarque, des clients lui reprochent de conduire une « machine à donner la mort » au lieu de céder la place aux moyens de transport automatisés, supposément plus sécuritaires. D'autres la mettent dans une position embarrassante, lui quêtant de l'argent tandis qu'ils utilisent ses services. Les agents de police l'arrêtent dans le but de l'intimider et lui donnent des contraventions pour avoir enfreint des règles arbitraires, comme avoir déposé un passager dans un espace réservé à une compagnie privée. Enfin, le système de jeu est conçu d'une manière à maintenir Lina dans la précarité. Malgré mes calculs et mes choix stratégiques, je ne réussis presque jamais à lui rapporter suffisamment d'argent pour couvrir ses dépenses quotidiennes. Ses épargnes fondent alors de jour en jour. En dressant le portrait d'un personnage vulnérable, qui évolue dans un monde antagonique, *Neo Cab* m'amène à avoir des préoccupations pour Lina, à lui désirer un sort meilleur. Je suis sympathique à sa situation et mon parti pris me dispose à réagir avec colère aux offenses commises à son endroit.

Les offenses subies par Lina sont justement nombreuses, survenant à deux niveaux : dans sa relation avec les passagers de son véhicule et dans celle avec Savy. Premièrement, comme il a déjà été évoqué, son travail présente des conditions exécrables, voire injustes pour elle, donnant aux clients une autorité de laquelle ils peuvent abuser et punissant même Lina quand elle essaie de se faire respecter. Les difficultés de son métier sont exemplifiées à

merveille durant une course effectuée pour un client en état d'ivresse du nom de Luke. À l'instant où ce dernier pénètre dans le véhicule, la chauffeuse note la puissante odeur d'alcool qui se dégage de lui. Le passager reste silencieux pendant quelque temps, puis laisse savoir que le sol de la voiture est souillé de vomissure, ce que Lina constate dans un second temps. Lorsque je sélectionne un choix de dialogue pour le confronter à ses dires, il répond que la matière putride était déjà répandue à cet endroit avant qu'il prenne place sur le siège (figure 14).

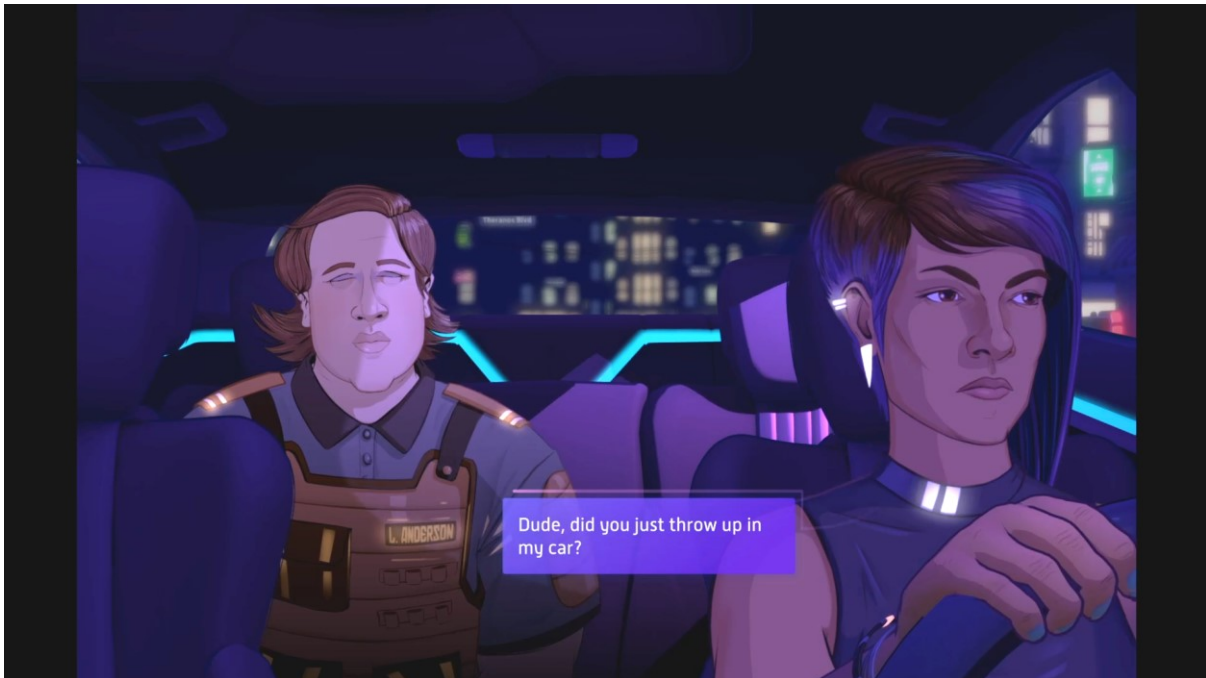


Figure 14. Lina s'élève contre un client ivre ayant vomi à l'arrière de sa voiture dans Neo Cab.

S'ensuit une conversation pouvant être jouée de diverses façons. Dans une tentative de sauver Lina d'une mauvaise évaluation, je peux accorder le bénéfice du doute à Luke et faire comme si de rien n'était. Piqué au vif, je décide cependant de lui demander de reconnaître sa bêtise. Il nie sa responsabilité. J'ajoute qu'il est la seule personne intoxiquée ayant monté à bord de la voiture durant la soirée et qu'une telle salissure n'aurait pas passé inaperçue pour aussi longtemps. Coup sur coup, Luke repousse mes accusations. C'est peine perdue. Je fais garder le silence à Lina jusqu'à ce qu'il quitte finalement la voiture. Dans une narration écrite à la première personne, la chauffeuse raconte qu'elle a nettoyé le tout en retenant sa respiration et qu'elle espère obtenir un dédommagement de la part de sa compagnie. Son téléphone s'allume pour informer que Luke lui décerne une seule étoile sur cinq en plus de laisser le commentaire suivant : « Driver picked me up with fresh vomit in the back seat. Unacceptable ». La note globale de Lina passe d'un score presque parfait à une moyenne de 2,6. Un avertissement lui

rappelle d'améliorer sa cote pour éviter de se faire renvoyer.

Il va sans dire que Luke fait part d'un manque total de respect à l'égard de Lina en ayant rendu tout ce qu'il a (excessivement) bu dans le véhicule et, pour redoubler d'insultes, en la faisant passer pour une chauffeuse négligente. En plus d'entacher publiquement la réputation de la protagoniste, il la prend pour une imbécile et s'en tire sans répercussion. La colère envers ces agissements s'avère une réponse tout à fait adéquate. *Neo Cab* révèle ainsi un type d'offense structurel découlant de « l'ubérisation » des services de taxi, un phénomène d'actualité qui tend par ailleurs à s'étendre dans de multiples secteurs de travail.¹⁶¹ Le système d'évaluation transforme drastiquement le métier de chauffeuse, qui n'a plus seulement à porter attention à la route, mais aussi aux moindres caprices des passagers — l'absence de mécanique de conduite et les plans frontaux du jeu prennent ainsi tout leur sens. La chauffeuse se retrouve subordonnée à des clients rois, totalement à leur service. Elle doit prendre soin de les accommoder, de favoriser un climat de bonne humeur et de ne pas froisser leur ego. Dans leur article sur les héros de la classe ouvrière en jeu vidéo, Michael Iantorno, Courtney Blamey, Lyne Dwyer et Mia Consalvo abordent la représentation du métier de chauffeuse de taxi dans *Neo Cab* qui, selon les universitaires, soulève des enjeux importants autour des habiletés communicationnelles et émotionnelles des chauffeuses, devenant des exigences pour garder leur emploi tout en demeurant des expertises non reconnues par la société, car la profession reste considérée comme peu qualifiée (2021, p. 91-5). Pour aller plus loin, ce sont des conditions de travail injustes qu'identifie le jeu en illustrant une hiérarchie de pouvoirs entre le client et la chauffeuse, renforcée par le système d'évaluation en vigueur.

Neo Cab ne reproduit pas pour autant le scénario paradigmatique de vengeance tel que décrit par Plantinga. L'offense en question est incomparable aux crimes odieux qui motivent habituellement la vengeance de protagonistes — comme ceux des films *Kill Bill : Volume 1* (Tarantino, 2003) et *Oldboy* (Chan-wook, 2003).¹⁶² Le mépris dont fait part Luke dans *Neo Cab* relève presque de l'ordinaire, au sens où l'on connaît tous des gens qui, en état d'ivresse, ont des comportements dépassant les bornes ou qui inventent des histoires pour protéger leur ego. L'offense n'est pas non plus réalisée par un être purement méchant. La courte biographie de Luke affichée sur le menu des courses disponibles indique que ce dernier n'a pas peur

¹⁶¹ Notamment, le métier de créatrice de jeux vidéo, qui dépend grandement des évaluations données par les personnes qui jouent sur les pages de vente en ligne, est aussi empreint d'une certaine ubérisation, sous laquelle les travailleuses sont à la merci de « clients » irraisonnables.

¹⁶² Dans le premier film, Beatrix est victime de l'enlèvement de son enfant, d'une tentative d'assassinat et d'une autre d'agression sexuelle. Dans le second, Dae-su est kidnappé et détenu contre son gré pendant 15 ans et sa femme tuée par les ravisseurs. Leur quête de vengeance respective naît d'une multiplication d'offenses sévères.

d'exprimer son opinion et qu'il occupe un poste d'analyste d'intelligence stratégique, un métier probablement commun dans l'univers de science-fiction du jeu. Tout porte à croire qu'il est une personne socialement fonctionnelle et, en outre, minimalement responsable, car il n'utilise pas son propre véhicule pour retourner chez soi après une soirée arrosée. Enfin, et c'est là une particularité importante du jeu, aucune possibilité de vengeance ne s'en suit. Luke sort de la voiture, octroie une seule étoile au service rendu par Lina et se sauve sans être puni, disparaissant totalement du jeu. Il n'est pas question de retirer la satisfaction de lui rendre la monnaie de sa pièce. *Neo Cab* montre bien que l'injustice dépasse le niveau individuel, faisant partie de la structure de travail en place, qui empêche la chauffeuse de taxi de se faire apprécier à sa juste valeur et de regagner son honneur le cas échéant.

Malgré que le désir de vengeance soit condamné à l'insatisfaction, la colère reste dans cette situation une émotion de choix, car elle signale une atteinte à l'honneur de Lina. D'autres émotions appropriées peuvent également l'accompagner. La colère se mêle à l'indignation et la compassion, de nature altruiste et intéressée par la distribution de ce qui est immérité, lorsque la perception de l'injustice se déplace vers les conditions de travail des chauffeurs de taxi *en général* (et même vers tout autre métier ubérisé), ce que *Neo Cab* motive certainement en traitant d'un problème d'actualité et en tenant compte des structures sociales sous-jacentes aux comportements des passagers de taxis comme Luke. Elle se joint possiblement au mépris à propos des clients rois, faussement convaincus de leur supériorité, mais pas à propos de tous les clients, car Lina développe également des amitiés durant ses heures de travail. La colère que prescrit le jeu n'est toutefois pas un simple énervement, puisque Luke est complètement responsable de ses agissements (son état d'ivresse n'excuse pas ses gestes). En ce qui concerne le pardon inconditionnel et l'espoir compatissant, leur pertinence dans la situation précédente est douteuse. Pardonner inconditionnellement aux clients rois revient à faire semblant qu'ils ne causent aucun problème et s'apparente à l'inirascibilité. L'espoir compatissant prend l'allure d'un rêve vague de changement social et démontre lui aussi une trop grande tolérance envers les offenses. L'expérience émotionnelle de *Neo Cab* comporte certes de la compassion pour Lina en particulier, car l'injuste manière dont la protagoniste subit ces difficultés est transmise à travers la narration à la première personne et le *feelgrid*, attirant l'attention sur elle, la victime. Cela dit, seule la colère permet à la fois de prendre parti pour la protagoniste, de détecter la valeur de l'offense et de motiver une protestation quelconque chez la personne qui joue (qu'il soit possible ou non de l'exprimer en jeu), d'où le caractère indispensable de cette émotion pour la vertu de la justice.

Avant de passer au second niveau d'offense, quelques précisions s'imposent par rapport au contexte social de l'univers de *Neo Cab*, dominé par la mégacorporation Capra. Lina tend à s'exaspérer quand le nom de cette compagnie est mentionné dans une conversation. La raison est que Capra s'avère entre autres un acteur important dans l'industrie du taxi et qu'il l'a auparavant employée, puis remplacée (elle et ses collègues) par des intelligences artificielles. Dans le but de s'assurer d'un autre monopole, la compagnie essaie d'influencer l'opinion publique et celle des décideurs pour adopter une loi visant à interdire à tout être humain de conduire des véhicules, une pratique jugée trop dangereuse. La loi de Sophie, nommée ainsi en l'honneur d'une victime d'un accident causé par un automobiliste humain, permettra à Capra d'étendre encore davantage son empire puisqu'il dispose déjà des technologies et de la structure nécessaires pour s'y conformer. Afin de promouvoir ses politiques, la compagnie récolte notamment toute sorte de données sur la population à son insu. Elle engage des personnes pour porter des habits de « sous-veillance », munis de caméras et de senseurs, faisant d'elles « des éponges qui absorbent l'information à propos de tout et n'importe quoi », comme l'illustre Allie, l'une des passagères de Lina et représentante de la compagnie. À *Los Ojos*, tout le monde est surveillé et tout potentiel adversaire de Capra est espionné.

Quelques jours suivant sa disparition, Savy redonne signe de vie pour demander à nouveau une faveur à Lina. Depuis, l'enquête de la protagoniste lui a appris que son amie fait partie d'un groupe d'activistes hostiles aux agissements de Capra et qu'elle est en plus recherchée par la police. Dans un message texte, Savy lui dévoile qu'elle a dissimulé des documents illégaux sur le *feelgrid* qu'elle lui a donné, qui pourraient compromettre Capra et blanchir son nom. La chauffeuse doit trouver un moyen de décrypter les informations et les rapporter à Savy, enfermée dans un conteneur, à l'abri du regard de Capra. À leur rencontre, les personnages découvrent que la corporation a fait l'acquisition des *feelgrids* dans une transaction cachée du grand public et s'en sert pour obtenir des données affectives sur ses détenteurs. Ils vendent ensuite ces données à des annonceurs qui accommodent leur contenu en fonction de l'humeur de chaque personne et parfois dans l'objectif de la réorienter. Même la musique commerciale et les articles de journaux suggérés sur le Web sont personnalisés ainsi. De cette façon, Capra espère façonner les citoyens à leur gré et obtenir un soutien politique de leur part, notamment en ce qui concerne la loi de Sophie.

Le plan de Savy est de transmettre en main propre ces informations compromettantes à toute personne de confiance pouvant les divulguer au grand public. Lina remarque toutefois que le visage de Savy est placardé partout dans la ville. La transporter dans son véhicule pourrait attirer l'attention et tout faire écrouler. Savy insiste néanmoins pour prendre ce risque.

Le choix suivant s'offre à moi : soit Lina se propose d'aller porter ces informations elle-même, soit elle laisse Savy se débrouiller. Je sélectionne la première option, qui représente la manière la plus sécuritaire de procéder. Lina n'étant pas recherchée par les autorités, au contraire de Savy, les chances sont faibles qu'elle se fasse intercepter. Ce choix irrite l'activiste, qui ne tarde pas à se montrer sous son jour véritable. Son sarcasme est particulièrement révélateur : « Great plan, girl. You go and make history, I'll just twirl my thumbs in this tin can ». Elle exprime aussi ses doutes par rapport à l'engagement de Lina, lui disant que ce combat n'est pas le sien. Puis, elle use de chantage affectif, suggérant qu'une bonne amie ne s'opposerait pas à son désir de terminer une mission sur lequel elle travaille depuis belle lurette. Peu à peu, les commentaires de Savy trahissent une grande soif de renommée, de monter dans les échelons de son organisation, quitte à compromettre son propre objectif de démanteler Capra et même son amitié. Après tout, elle s'est servie de Lina pour cacher des données illégales sur le *feelgrid*, qui n'était pas un cadeau, en fin de compte, mais la pierre angulaire d'une stratégie politique. La protagoniste découvre de plus dans cet échange qu'elle a utilisé le bracelet pour enregistrer les conversations entre ses passagers et elle ainsi que localiser le moindre de ses déplacements. Comble de l'ironie, Savy a recours aux mêmes moyens que Capra pour arriver à ses fins. En réaction à cet acte de trahison envers Lina, à l'instrumentalisation de cette amitié, à cette hypocrisie, la colère émerge en moi. Je ressens un agacement irrépressible. J'ai envie de remettre Savy à sa place, de lui faire rendre compte de toute sa bêtise.

Afin que l'identité de la lanceuse d'alerte soit décidée, je dois accompagner Lina dans un « affrontement » final contre Savy, qui prend la forme non pas du traditionnel combat singulier, mais d'une dispute entre deux amies en ayant gros sur le cœur. L'affrontement se déroule ainsi : l'activiste mène plusieurs attaques personnelles contre le personnage jouable, auxquelles je dois répondre une à la suite de l'autre par l'intermédiaire du menu de répliques. Les options de dialogue ne se valent pas toutes. Certaines sont des attaques aussi mesquines que celles de Savy (e.g. « Says the girl who can't keep a boyfriend for more than a month! »), d'autres sont des accusations en retour (« You're the one who crossed a line here »). Multiplier ce type de réponses irascibles affecte l'humeur de Lina à un point tel que la protagoniste finit par céder à la pression exercée sur elle, acceptant de transporter Savy en voiture. Durant ma séance de jeu, sous le coup de la colère, j'ai essayé de renvoyer les reproches de cette dernière, mais en vain. Savy demeure impassible. Dans ses réflexions, Lina remet en question les mots qu'elle prononce et la tournure que prend la dispute. Elle fait ainsi savoir que ma réaction aux paroles de l'activiste est inadéquate. Effectivement, en s'échangeant des accusations, les personnages redirigent constamment l'attention sur l'autre et ignorent les propos de leur

interlocutrice. Je corrige par la suite mon jeu sans réfléchir (puisque j'ai pleinement compris la logique de l'affrontement seulement en visionnant mes enregistrements de jeu). Grâce aux autres choix de dialogue, je guide Lina pour qu'elle se fasse respecter sans néanmoins tomber dans les mêmes bassesses que Savy, par exemple, en lui faisant dire « You're right, I am scared [of what might go wrong]. And there's nothing wrong with that! » et « Attacking me isn't going to help you ». C'est en ajustant ma colère et défendant Lina d'une juste manière que je réussis à obtenir un succès ludonarratif, dans lequel le personnage jouable décide de s'extirper de sa relation toxique avec Savy et de partir en solitaire avec les informations secrètes.

Le jeu présente d'ailleurs quelques moyens de punir Savy. Le plus juste d'entre eux consiste à briser définitivement cette amitié dont la confiance est minée en refusant que l'activiste accompagne Lina. Il s'agit bien d'une forme de punition : considérant que Savy n'apprécie pas Lina pour ce qu'elle est, elle se montre inapte à recevoir son amitié en retour. Elle perd ainsi une amie loyale et soucieuse d'autrui (des qualités démontrées durant l'enquête), tout en se faisant rappeler que la valeur de Lina ne se réduit pas à celle d'un instrument de stratégie politique. Quant à elle, la protagoniste récupère son honneur en se défendant contre Savy, en refusant d'être davantage manipulée. Les autres possibilités d'actions représentent des punitions tout simplement mauvaises, et ce même si elles ne mènent à aucune altercation physique, comme c'est le cas du scénario paradigmatique de vengeance. Premièrement, renvoyer les insultes de Savy n'a comme résultat que d'entraîner une spirale d'offenses dans laquelle les personnages cherchent continuellement à diminuer leur interlocutrice. Une telle vengeance ne fait qu'alimenter des désirs supplémentaires de riposter. Deuxièmement, détruire les documents secrets, une action possible dès que Lina retourne à sa voiture, exprime un caractère tout à fait médiocre. Bien sûr, c'est une manière d'occasionner une grande peine à Savy, mais surtout de sacrifier une juste cause, celle de rendre public l'espionnage de Capra, qui concerne le bien-être de tous les citoyens de Los Ojos, Lina y comprise.

La colère seule ne suffit pas à exercer la vertu de la justice dans son entièreté, que ce soit dans *Neo Cab* ou dans toute autre situation. Un caractère juste est également composé de bonnes dispositions à la compassion et l'indignation. La personne qui ne connaît que la colère dénote un parti pris pour elle-même et ses proches. Dans le cas de *Neo Cab*, elle n'aurait d'yeux que pour Lina, ignorant son contexte social. Par exemple, c'est l'indignation en direction de Capra qui empêche la joueuse de bousiller les documents classifiés en guise de punition à l'endroit de Savy. Si elle les détruisait, elle manquerait de détecter une injustice plus globale régnant à Los Ojos, celle qui concerne la domination de Capra sur la population. *Neo Cab* évite toutefois d'encourager une telle joueuse en racontant une histoire d'injustices ancrées dans les

structures de la société, où les emplois sont précaires, les moindres détails de performances en lien au travail susceptibles d'être mesurés, où le pouvoir incommensurable d'une compagnie lui permet de s'ingérer de bon gré dans la vie privée des gens et d'influencer l'opinion publique. Le jeu prépare ainsi l'expérience de l'indignation envers Capra et l'expérience de la compassion envers la population, soit des réponses émotionnelles contre des injustices dont Lina n'est pas l'unique victime.

Cela dit, la colère reste l'émotion mise de l'avant durant l'expérience de jeu. *Neo Cab* montre à quel point elle est indispensable à un bon caractère en la prescrivant contre les offenses de Luke et Savy. Aidée par la colère, la joueuse est encline à défendre l'honneur de Lina, à ne pas la laisser se faire utiliser et mal traiter en choisissant les bonnes options de dialogue. Tant que son désir subséquent de vengeance est alimenté par la justice rectifiante, il n'entraîne aucun débordement, ne répète ou n'aggrave aucune offense. Sous cette condition, la vengeance représente un mécanisme de punition vertueuse, sans lequel l'offense se propagerait. Le « message » véhiculé par le jeu sur la justice s'avère en ce sens inséparable de son expérience de la colère. Il s'inscrit au sein d'une rhétorique processuelle, touchant les préoccupations de la personne qui joue et manipulant ses émotions. Les offenses subies par Lina ne sont pas simplement assimilées par voie de raisonnements ; elles ébranlent, dérangent et incitent une réparation immédiate. Elles font réagir puisqu'elles reposent sur une relation d'attachement avec une protagoniste vulnérable et livrée à des conflits qu'elle n'a pas provoqués. Dès lors, les malheurs de Lina deviennent personnels et pleinement signifiants pour la joueuse. Les occurrences de colère se déclenchent parce que cette dernière désire du bien pour la protagoniste. Elles se montrent vertueuses puisque *Neo Cab* fait coïncider ce désir avec celui d'une justice rectifiante, d'une réponse envers les offenses commises à l'endroit de Lina. Le jeu fait ainsi appel à des préoccupations pour le personnage jouable et pour la vertu.

Avant d'analyser des œuvres qui reconstituent plus fidèlement le scénario paradigmatique de vengeance, il faut mentionner que *Tacoma* (Fullbright, 2017) organise une expérience émotionnelle similaire à celle de *Neo Cab*. Ce *walking simulator* se joue dans une perspective à la première personne, suivant Amy alors qu'elle arrive à la station orbitale éponyme et désormais inoccupée par son équipage, afin d'aller récupérer des données relatives à l'intelligence artificielle sur place. Ce qu'elle fera de ces données n'est communiqué qu'à la toute fin du jeu. Entre temps, je suis sommé de naviguer la station orbitale, de déverrouiller les espaces d'entreposage et le passage à certaines pièces ainsi que de découvrir la vie de l'ancien équipage, dont les bribes ont été notamment sauvegardées par un dispositif de surveillance. Le dispositif en question restaure en réalité augmentée des situations dans lesquelles a évolué le

personnel du Tacoma. Chaque membre de l'équipage apparaît ainsi sous l'allure d'une silhouette fantomatique identifiée par une couleur et le symbole d'une profession, répétant les actions effectuées et les mots prononcés dans le passé. Une interface permet d'accélérer, reculer et redémarrer l'enregistrement en réalité augmentée. Pendant ce temps, les personnages vont et viennent, se réunissent et se séparent, ce qui demande souvent de me concentrer sur l'un d'entre eux, de le suivre dans ses déplacements, puis de relancer l'enregistrement pour tourner mon attention sur un astronaute situé plus loin dans la station.

L'intrigue principale se met en branle au moment où Odin, l'intelligence artificielle, dévoile au cours d'un enregistrement qu'un météore est entré en collision avec le Tacoma, créant une pénurie d'oxygène et coupant toute communication avec le monde externe. L'équipage possède 2 à 3 jours pour organiser une opération de sauvetage avant que les réserves d'oxygène s'épuisent. Durant mes explorations, je découvre la manière dont chaque membre réagit à la nouvelle et planifie éviter le pire. D'autres moments auxquels j'ai accès consistent en des scènes du quotidien et d'intimité, survenues avant la catastrophe. Dans ces scènes, les personnages non jouables dévoilent pleinement leur humanité, faisant part de leurs problèmes, inquiétudes et frustrations à leur entourage. La famille de certains leur manque, d'autres ont simplement hâte de revenir sur Terre. Un personnage particulièrement intéressant à cet égard est Sareh, médecin du Tacoma. Sareh est en proie à des démêlés judiciaires avec Venturis, la corporation qui détient la station orbitale, à la suite d'une opération médicale assistée par intelligence artificielle ayant donné la mort à une célébrité. Venturis insiste pour qu'elle porte la totalité du blâme à propos d'une procédure médicale bafouée, lui promettant même une promotion en échange, ce qu'elle refuse. Le coût émotionnel pour défendre son intégrité est énorme. La médecin est dévastée par ce conflit : elle fait des crises de panique, consulte par culpabilité le mémorial à l'honneur de la victime sur les réseaux sociaux et prend des médicaments contre l'anxiété.

En dressant de tels portraits des membres de l'équipage, *Tacoma* façonne mes préoccupations pour eux. Le jeu mise sur ma solidarité envers les difficultés quotidiennes des personnages et la situation désespérée dans laquelle ils se retrouvent pour susciter en moi des émotions comme de la compassion. Dans l'éventualité qu'on manque toutefois de respect à leur endroit, l'offense me concerne par contrecoup et soulève de la colère en moi. C'est ce qui arrive vers la fin du jeu, tandis que l'enquête de Sareh met en évidence un complot organisé par Venturis. Dans un rebondissement narratif, j'apprends que la corporation a planifié dans les moindres détails de tuer son équipage et de faire passer le tout pour un accident. Son objectif est de convaincre le public du besoin d'automatiser les services spatiaux et de renverser ainsi

certaines lois en vigueur, qui l'empêchent de concrétiser des projets lucratifs. Je me fâche en raison du si peu de considération de Venturis pour la vie humaine et, plus exactement, pour la vie de l'équipage auquel je me suis rapproché. Je continue à jouer en espérant que les responsables paieront pour leur tort qui, de surcroît, m'apparaît profondément odieux tant il est calculé et misanthrope. Cependant, le jeu n'offre aucune occasion de punir les coupables, contrairement à *Neo Cab*. Mon désir de vengeance demeure insatisfait jusqu'à mon retour dans la navette d'Amy. Le personnage jouable, dont l'allégeance est gardée secrète tout le long du jeu, annonce finalement qu'elle est venue accomplir une mission d'infiltration et de libération de l'intelligence artificielle en place. Le complot de Venturis étant déjoué et l'équipage ayant survécu à la catastrophe, la dénonciation des agissements de la corporation est sous-entendue et ma vengeance accomplie. Comme *Neo Cab*, *Tacoma* consolide un attachement envers des personnages vulnérables pour ensuite faire réagir aux injustices que ceux-ci subissent. De cette manière, l'offense représentée est *vécue* par la personne qui joue ; elle possède une force phénoménologique qu'une simple description, sans mise en récit ou mise en jeu, ne peut véhiculer. En prenant le parti de personnages victimes du mépris d'une mégacorporation assoiffée de pouvoir, *Tacoma* et *Neo Cab* proposent une expérience vertueuse de la colère.

Ces jeux sont d'excellents contre-exemples à la critique de la colère faite par Nussbaum. Ils se dégagent de la conception de la vengeance en tant que *payback*, en neutralisant la possibilité de riposter (e.g. le cas de Luke), en présageant une dénonciation ultérieure (celui de Venturis) ou encore en incitant la rectification d'une offense personnelle sans compromettre la justice d'un point de vue global (celui de Savy). L'expérience qu'ils mettent sur pied n'entraîne pas une colère narcissique. La joueuse éprouve cette émotion en guise de solidarité pour des personnages instrumentalisés à leur insu. Elle manifeste un désir qu'elles se fassent respecter. Si la colère était narcissique, ces jeux éviteraient quand même de lui céder toute la place, car ils font appel à d'autres émotions essentielles au caractère juste, notamment la compassion et l'indignation. Enfin, parce qu'ils abordent des problèmes tels que la surveillance, l'espionnage et l'oppression, *Neo Cab* et *Tacoma* proposent un réalisme susceptible de résonner avec le contexte social de la joueuse. Ils ont ainsi le pouvoir de retourner la colère de cette dernière contre les institutions et les corporations qui la méprisent *réellement*. Pour toutes ces raisons, l'expérience de la colère préparée par ces deux œuvres participe à faire d'elles des jeux édifiants.¹⁶³

¹⁶³ Quoique *Tacoma* présente une ironie qui affaiblit sa critique de la « donnification » (*datafication*) et, par répercussion, la qualité générale de son expérience émotionnelle. Comme remarqué par Rob Gallagher, les injustices commises par Venturis sont découvertes par l'entremise de leur système de surveillance (les enregistrements en réalité augmentée), en s'immiscant dans la vie privée de l'équipage : « There is a tension here,

6.2.2 L'expérience continentale de la colère dans *Dishonored*

Dishonored est un jeu de furtivité à la première personne se déroulant dans un univers *steampunk* inspiré par la révolution industrielle en Grande-Bretagne. Le personnage jouable, du nom de Corvo, est un membre de la garde rapprochée de l'impératrice. Le récit débute alors qu'il rejoint la chef d'État et la princesse Emily. Durant leur entretien, des hommes masqués apparaissent, immobilisent Corvo, assassinent l'impératrice et kidnappent la jeune fille. Avant de mourir, l'impératrice supplie le personnage jouable de retrouver et protéger la princesse. Après son dernier souffle, des gardes accompagnés de deux haut placés tombent sur Corvo, seul avec le corps. Celui-ci est accusé puis emprisonné. Une ellipse sur une salle obscure montre le personnage jouable se faire torturer afin qu'il confesse un crime qu'il n'a pas commis. Les deux haut placés, High Overseer Campbell et Lord Regent, lui avouent être à l'origine du complot dans le but de s'emparer du pouvoir. Ils renvoient Corvo dans sa cellule, annonçant qu'il sera exécuté au lendemain. Entre temps, l'accusé reçoit en secret une clef et une lettre signée par des loyalistes, qui ont organisé son évasion. De retour en liberté, il prend contact avec quelques-uns de ses représentants, qui ont élaboré un plan d'action pour restituer le trône à la princesse. Pour ce faire, Corvo devra retrouver cette dernière et éliminer les sept principaux responsables du complot.

Conformément au genre du jeu de furtivité, la progression dans *Dishonored* est segmentée en niveaux que je peux traverser en toute discrétion. Au lieu d'emprunter les rues occupées par des gardes qui sonnent l'alarme à la vue du prétendu assassin, il est possible de passer inaperçu en se hissant sur le toit des maisons, en circulant dans les appartements vides et les égouts, ainsi qu'en se glissant dans la pénombre et derrière les obstacles. Corvo est d'ailleurs doté de pouvoirs surnaturels qui facilitent ses déplacements, dont celui de se téléporter sur de courtes distances, de voir à travers les murs, et d'autres obtenus en déboursant des points dans une arborescence d'habiletés. Certaines situations demandent par contre que je me débarrasse des gardes pour poursuivre mon chemin. Dès lors, je peux compter sur l'arbalète, le pistolet, l'épée et les autres gadgets de Corvo pour les éliminer. Je suis aussi en mesure de les maîtriser sans leur donner la mort en utilisant des flèches tranquillisantes et en effectuant des prises d'étranglement. Afin d'éviter d'alerter les passants, je peux disposer les corps inconscients dans des endroits reclus ou des conteneurs à déchets. Entre les niveaux, Corvo

as players are asked to violate the privacy of particular characters in order to affirm an abstract ideal of privacy » (2020, p. 765). Effectivement, le jeu ne transmet pas de la gêne, de l'embarras ou même de la culpabilité à la joueuse, qui pourrait lui faire rendre compte de sa position envahissante.

retourne auprès des loyalistes pour procéder au débriefing de sa mission et se procurer de nouveaux équipements.

Enfin, le système de jeu inclut un compteur enregistrant les actions que j'ai exécutées et faisant varier en conséquence le niveau de « chaos » au sein de la ville de Dunwall, là où se déroule le récit. Si je tue les gardes et les civils, laisse leur dépouille traîner dans les rues, que mes actes de violence sont vus par des témoins et entraînent le déclenchement d'alarmes, la capitale de l'empire tombe dans un profond chaos. Si, au contraire, j'épargne toute vie humaine et que je dissimule ma présence, la ville est maintenue dans un faible degré de chaos. Le système de jeu modifie les réactions des personnages non jouables à l'égard de Corvo, la conclusion narrative ainsi que l'état de l'épidémie qui frappe Dunwall en fonction du niveau de chaos. À propos de ladite épidémie, il faut savoir qu'une infestation de rats porteurs de peste tourmente la cité. Les rongeurs se nourrissent de chair humaine et se multiplient s'ils peuvent mettre la dent sur des cadavres. Les morts que je provoque propagent par conséquent l'épidémie qui, à son tour, fait de plus en plus de malades — qui se transforment ultimement en *weepers*, des êtres semblables à des morts-vivants. Amplifiant le nombre de rats et de *weepers* errant dans les rues, un degré élevé de chaos laisse présager l'effondrement total de la société.

Le récit de *Dishonored* correspond beaucoup plus au scénario paradigmatique de vengeance que celui de *Neo Cab* et *Tacoma*. Il s'entame premièrement avec une offense sévère et valable de représailles commise par les haut placés Campbell et Regent, qui désirent acquérir le pouvoir par des moyens illégitimes, c'est-à-dire par l'assassinat de l'impératrice, le kidnapping de la princesse et la fabrication d'un bouc émissaire, en l'occurrence Corvo. Deuxièmement, la méchanceté des antagonistes les caractérise pleinement. Leur cruauté est manifeste quand ils torturent le personnage jouable alors emprisonné afin qu'il signe une confession l'incriminant, puis démontré de plus belle dans les niveaux où d'autres de leurs crimes sont dévoilés. En aucun cas, ils ne montrent un semblant de bonté ou la volonté de se repentir. Finalement, l'essentiel du jeu consiste à exécuter un plan de vengeance. Sauf que la joueuse a son mot à dire dans cette dernière étape du scénario paradigmatique, car la vengeance entreprise n'est pas nécessairement sanglante et le mal infligé n'est pas nécessairement satisfaisant.

D'abord, *Dishonored* n'impose pas une vengeance sanglante. En plus du fait qu'une approche non létale soit en partie valorisée par le système de chaos, toutes les cibles que les loyalistes veulent éliminer peuvent être punies autrement que par une mise à mort. Chaque niveau présente une alternative qui lui est propre. Par exemple, au lieu de tuer Regent, il est possible de diffuser à grande échelle un enregistrement vocal dans lequel celui-ci explique la

manière dont il a planifié le meurtre de l'impératrice, conduisant à son arrestation. C'est à moi, le joueur, de décider de la punition de Regent et d'utiliser ou non la violence. Ensuite, la vengeance mise en jeu par *Dishonored* n'entraîne pas toujours la satisfaction que la justice a été rendue. Bien qu'une vengeance sanglante soit absolument injuste, exacerbant l'épidémie et causant de désastreuses conséquences pour la ville de Dunwall, une approche non létale représente parfois une solution aussi mauvaise. C'est particulièrement vrai pour ce qui est du cas des frères Pendleton et celui de Lady Boyle. Je peux laisser la responsabilité à d'autres personnages rencontrés durant les niveaux de s'occuper du sort de ces ennemis des loyalistes. La nature exacte de la punition n'est divulguée qu'une fois que les coupables ont été remis à leur nouveau bourreau. Impuissant, j'apprends que les frères Pendleton se feront couper leur langue et seront réduits à l'esclavage, travaillant le reste de leur vie dans les mines grâce auxquelles ils ont fait fortune. En ce qui concerne Lady Boyle, l'homme follement amoureux d'elle, qui m'a promis de la faire disparaître en s'assurant de sa sécurité, prononce des paroles inquiétantes lorsque je la reconduis à lui : « Someday she'll learn to appreciate me. After all, she'll have her whole life ». Je réalise trop tard qu'un sort potentiellement sinistre attend la noble. Au lieu d'obtenir la satisfaction de son accomplissement, la « justice » me laisse un goût amer dans la bouche.

Comparativement aux offenses de Savy dans *Neo Cab* et de Venturis dans *Tacoma*, il faut dire que celles commises par Campbell et Regent ne m'ont pas vraiment provoqué de colère. En survenant en début de jeu, elles manquent chez moi un investissement de temps et d'effort pour progresser à travers les niveaux et apprendre à connaître les personnages. Tel que mentionné auparavant, il ne suffit pas qu'une valeur soit préfocalisée afin qu'elle suscite des émotions. Elle doit s'appuyer sur les préoccupations développées par le jeu lui-même. Ainsi, ce sont plutôt mes dispositions émotionnelles que les agissements des deux haut placés façonnent, m'inspirant surtout de l'antipathie.¹⁶⁴ J'ai vécu néanmoins un fort élan de colère en deuxième moitié de jeu. Après avoir puni les sept principaux responsables du coup d'État, Corvo rejoint une fois de plus les loyalistes, cette fois pour célébrer avec eux. En revenant à sa chambre, il titube et perd connaissance. Dans les quelques instants où il regagne conscience, les loyalistes conversent à propos du poison injecté dans le verre de Corvo qui, selon leur prévision, devrait suffire à le tuer. L'un d'eux mentionne qu'ils seront accueillis en héros en

¹⁶⁴ L'antipathie est plus précisément une disposition à avoir des émotions antagoniques à la situation d'une personne, au contraire de la sympathie, une disposition à avoir des émotions en guise de solidarité. Pour résumer grossièrement, la personne antipathique est contre les objectifs et désirs d'autrui, alors que la personne sympathique en est pour. Pour ce qui est de l'empathie, elle est une disposition à capter de manière indiscriminée les émotions des autres, si l'on se fie aux propos rapportés à la section 1.2.1.

présentant le corps de l'assassin de l'impératrice au reste de la cité. Je me fâche contre cet acte de trahison. À vrai dire, je reste d'abord sous le choc, puis une série de jurons défile à mon esprit. Je prêtais allégeance aux loyalistes étant donné qu'ils ont aidé Corvo à s'évader de prison et qu'ils montraient jusque-là un engagement à rétablir la justice. À ce stade-ci du jeu, je me suis efforcé de préserver la stabilité de la ville, faisant preuve d'astuce pour progresser sans avoir à tuer mes ennemis. J'ai pris soin de consulter les « audiographes », les journaux intimes, les lettres et autres fragments de narration environnementale pour me faire une idée du caractère des personnages rencontrés et m'assurer qu'ils ne soient pas en fait innocents. Mon projet de rectifier la justice était en vérité partagé hypocritement par ceux que je considérais comme des alliés.

Heureusement, Samuel, qui doit s'occuper de transporter la dépouille de Corvo en barque, lui a prévenu la mort en diminuant la quantité de poison transmis dans son verre. J'anticipe en toute hâte la prochaine rencontre entre Corvo et les loyalistes. Le jeu reprend dès lors avec une inversion des rôles, les loyalistes agissant maintenant à titre de conspirateurs, et avec un second scénario paradigmatique de vengeance qui se dessine. J'apprends que les loyalistes, menés par Havelock, se sont débarrassés de nombreux personnages non jouables que je côtoyais, leur « fonction » ayant été remplie. À leur tour, ils révèlent toute la cruauté dont ils sont capables. Les offenses des loyalistes me sont plus grandes et personnelles que celles survenues en entrée de jeu justement parce qu'elles sont précédées par mes efforts à bien progresser et par la relation d'attachement ou du moins de camaraderie que j'entretenais avec les partis impliqués. Mon émotion tient compte du lien de confiance que les loyalistes ont établi avec Corvo, mais aussi avec moi, car ils m'ont convaincu qu'ils étaient les défenseurs de la justice, et ce pour mieux nous utiliser à leur fin. Ainsi, la vengeance n'est plus seulement un élément scénaristique qui propulse le récit du jeu, mais un puissant désir qui m'envahit, car je suis motivé plus que jamais à jouer dans le but de punir les malfaiteurs. J'ai hâte de les retrouver et de les voir regretter leurs gestes, à un point tel que je perds de vue la justice. Pendant un moment, le jeu met mon caractère à l'épreuve, me convainc de me préoccuper de riposter d'une manière sanglante, de satisfaire mon envie mal placée, de m'accrocher au plaisir de faire du mal ; en bref, d'adopter une nouvelle approche, létale et chaotique. Son discours prend effectivement une allure sinistre en suggérant qu'il faut se méfier de ses alliés, qui pourraient à tout moment nous poignarder dans le dos. Puisque les loyalistes veulent la mort, ils l'auront ! Mais j'hésite. Leurs offenses justifient-elles vraiment la peine capitale ?

Dans son texte « Dark Play in *Dishonored* », Kristine Jørgensen note qu'une telle tension est exercée par le jeu : « [the game] appears to favour a low-chaos approach but at the

same time, it stresses vengeance is a valid approach and even tempts the player into giving into that emotion » (2015, p. 210). D'une part, une approche non létale et une vengeance relativement juste sont valorisées par des personnages non jouables importants, qui agissent en tant que « boussole morale » (p. 213-4). Par exemple, si la joueuse emprunte une voie hautement chaotique, elle finit par perdre l'estime de Samuel, son dernier allié, qui partage sa déception envers le personnage jouable (« I don't like what you've become. No better than these traitors ») et avise les autorités de son retour à la vie. Prenant Corvo pour modèle, la princesse Emily réalise de son côté des dessins morbides dans lesquels il tient une lame sanguinolente, en plus de promettre de créer comme lui un règne de peur le jour où elle sera consacrée impératrice. Avant même l'intervention de ces personnages, il faut préciser qu'une vengeance destructive est tout simplement irrationnelle considérant l'objectif initial du jeu, celui de rétablir le pouvoir à la princesse. Si telle est la quête de Corvo, pourquoi vider Dunwall de tous ses habitants en multipliant les assassinats et en propageant ainsi l'épidémie, au risque d'anéantir l'empire ?

D'autre part, une approche létale et une vengeance totalement disproportionnée sont encouragées avant tout par l'esthétique de la violence du jeu, ce que Jørgensen manque de souligner. Une telle esthétique exerce chez la personne qui joue de la fascination pour la violence plutôt que de l'horreur, ainsi qu'un plaisir d'asseoir sa domination et de voir les corps s'entrechoquer, se disloquer et se pulvériser. Comme discuté au troisième chapitre (3.3), les *fatalities* du jeu de combat *Mortal Kombat* en sont un bon exemple. Pour ce qui est de *Dishonored*, les assassinats furtifs sont notamment cadrés d'une manière à mettre en évidence le net tranchant de la lame et le giclement du sang. Des attaques de toute sorte peuvent de plus couper les membres des gardes et les décapiter. Certaines habiletés de Corvo sont attrayantes seulement du point de vue d'une approche létale et aussi parce qu'elles promettent des effets esthétiques *cool*. Entre autres, « Coup de vent » propulse les ennemis au loin, comme s'ils étaient emportés par une rafale, les tuant parfois à l'impact ; « Nuée dévorante » invoque une masse de rats engloutissant toute présence humaine sur son chemin ; « Tueur de l'ombre » transforme une dépouille récemment abattue en fumée noire, s'évaporant dans les airs ; enfin, « Sanguinaire » permet d'ôter la vie d'un opposant sans qu'il puisse se défendre et déclenche une « kill cam », à savoir une animation spéciale durant laquelle les corps se font percer et trancher au ralenti (figure 15). En ce sens, la tension à laquelle Jørgensen fait référence est créée par la contradiction entre l'objectif de conduire une mission de justice et le désir de violence

promu par le jeu via sa monstration de combats armés et son expérience de la colère.¹⁶⁵



Figure 15. Un ennemi est transpercé à la tête par la lame de Corvo lors de l'animation spéciale déclenchée par l'habileté « Sanguinaire » dans *Dishonored*.

Inspirée par *The Ethics of Computer Games*, précédemment étudié (3.1), Jørgensen soutient que l'ambivalence de *Dishonored* à propos de l'approche préconisée, c'est-à-dire entre un style de jeu faiblement ou fortement chaotique, encourage une « réflexion éthique » (e.g. 2015, p. 218). C'est à la joueuse d'arriver à départager les choix qui lui sont offerts à l'aide de raisonnements. La difficulté posée par le jeu réside dans la profonde colère et la dangereuse vengeance transmises à la joueuse, supportées par une fascination envers la violence. Autrement dit, et toujours en concordance avec l'analyse de Jørgensen, ce sont les émotions véhiculées qui entravent à la réflexion et brouillent le jugement de la joueuse. De toute évidence, sans cette dimension émotionnelle, cette dernière n'aurait aucun problème à s'orienter dans la logique du jeu, qui demeure en grande partie manichéenne. Entre tuer et ne pas tuer un garde, le choix reste dans l'absolu relativement simple. Il se corse seulement dès que la joueuse est séduite par l'anticipation du plaisir d'une vengeance destructive.

¹⁶⁵ Cette tension est également soutenue par l'utilisation du Cœur, un instrument aux fonctions multiples en possession de Corvo. En pointant un personnage avec le Cœur en main, une narration de l'impératrice révèle des informations sur lui, l'humanisant ou le diabolisant. Par exemple, le Cœur souligne que les uns s'ennuient de la mer ou détestent leur travail et que les autres sont des brutes, prêtes à tuer à la moindre occasion. Ces bribes narratives peuvent orienter l'approche de la joueuse, qui décide ultimement de les éliminer ou bien de les épargner.

Suivant Jørgensen, *Dishonored* fait appel tout comme *Outlast* à une joueuse continente, devant résoudre ses conflits internes, réprimer ses désirs et émotions pour mieux entendre la voix de la raison. Sa colère et sa vengeance étant trop capricieuses, susceptibles de donner lieu à des dérapages en poursuivant une approche létale et chaotique, la joueuse doit réussir à se contenir et à regagner contrôle sur soi. Sauf qu'en se distanciant de ses émotions, elle n'apprend pas à se familiariser avec elles et à en faire l'expérience d'une meilleure façon. La joueuse ne peut ainsi améliorer pleinement ses vertus. Jørgensen omet ce problème lorsqu'elle présente brièvement l'éthique de la vertu avant d'examiner le jeu en détail (p. 213-4). Elle vante par conséquent les mérites de *Dishonored* pour la continence qu'il cultive, s'inscrivant dans le paradigme du rationalisme moral radical suivi par les travaux de Sicart et plusieurs d'entre ceux portant sur l'engagement moral à travers les structures de choix et les dilemmes moraux (voir la section 3.2). L'éthique de la vertu défendue ici encourage évidemment les jeux vidéo à susciter des réflexions éthiques. Reste que celles-ci ne doivent pas s'effectuer aux dépens des émotions de la personne qui joue. Dans la recherche d'une vie bien vécue, le rôle de la réflexion éthique est de trouver un moyen d'unifier ses propres objectifs, d'harmoniser ses raisons d'agir avec ses émotions et ses désirs. *Dishonored* ne favorise pas une telle réflexion, car la colère prescrite à la joueuse, justifiée en partie par les réelles offenses des conspirateurs, est détournée par les tentations de l'approche létale, induites par l'esthétique de la violence, par les faux dilemmes à propos du sort de personnages comme Lady Boyle et les frères Pendleton ainsi que par la prolifération d'antagonistes, qui complotent tous sournoisement le meurtre de Corvo. Sous ces conditions, les émotions antipathiques sont au service de possibilités d'actions violentes et deviennent sources de confusion par rapport à la justice rectificante. Tout comme la peur continente vaut moins que la confiance, la colère continente doit céder le pas à l'indignation ou la compassion.

Tandis que *Dishonored* justifie plus ou moins bien la manière dont la vengeance doit s'accomplir, *Neo Cab* guide sa réalisation de sorte qu'elle soit vertueuse. Malgré que Lina soit opprimée par l'ubérisation de sa profession, instrumentalisée par son amie, espionnée par une mégacorporation, la joueuse est amenée à la défendre sans commettre à son tour des injustices et entraîner une escalade d'offenses. Pour prévenir les débordements, l'expérience de la colère de *Neo Cab* est même dosée par l'indignation et la compassion, formant ensemble un mélange d'émotions indispensable à la justice sociale, d'un côté sensible aux victimes et de l'autre attentif aux méfaits. Au lieu de devoir être surmontée, la colère s'ajuste et se substitue ici et là par des épisodes émotionnels plus appropriés. Le jeu représente d'ailleurs un terrain d'entraînement idéal pour la vertu (souvenons-nous de cette métaphore explorée à la

section 4.2.3). Il encadre l'élève qui a intériorisé le scénario paradigmatique de vengeance de sorte qu'elle est redirigée dans une voie meilleure, non pas poussée à lancer des représailles, mais à protester et à dénoncer. Elle élabore une vengeance juste, qui ne fait pas couler inutilement de sang. En ce sens, *Neo Cab* incarne à merveille son rôle d'entraîneur (ou de mentor). Cela ne fait pas de *Dishonored* un jeu vicieux par opposition. La continence peut représenter une étape intéressante pour la joueuse vicieuse ou élève devant abandonner de mauvaises habitudes émotionnelles. Cela dit, étant donné qu'elle ne favorise pas l'exercice des émotions, la continence échoue à développer optimalement le caractère.

D'autres œuvres méritent quelques considérations étant donné qu'elles mettent en jeu le scénario paradigmatique de vengeance d'une façon à la fois semblable et différente de *Dishonored*. Contentons-nous de glisser quelques mots sur *The Witcher 2 : Assassins of Kings* (CD Projekt RED, 2011) et *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012), deux jeux se déroulant dans un monde ouvert et combinant des éléments du genre de l'action et du jeu de rôle. D'abord, le récit de *The Witcher 2* débute comme *Dishonored* avec une offense pour laquelle le personnage jouable, dans ce cas-ci, Geralt, est faussement accusé. Le roi de Temeria est assassiné en la présence de Geralt et le coupable, Letho, réussit à s'enfuir avant que ce dernier puisse faire quoi que ce soit. Des témoins arrivent sur les lieux pour découvrir Geralt seul avec la dépouille. Le personnage jouable est emprisonné et torturé, puis enfin libéré sous condition qu'il joigne l'effort des forces de l'armée de Temeria à retrouver le réel meurtrier. À son retour en liberté, Geralt est ostracisé par la population, au courant de la rumeur selon laquelle il aurait tué le roi. Il tombe une première fois sur Letho et leur rencontre culmine en combat à l'avantage de l'assassin, qui décide de l'épargner, jugeant que lui et son rival sont désormais quittes. Letho kidnappe toutefois Triss, l'amoureuse de Geralt, usant de ses pouvoirs magiques pour s'échapper de ses poursuivants. Ayant terni l'honneur du personnage jouable et malmené l'entourage de ce dernier, les nombreuses offenses de l'assassin encouragent des émotions antipathiques chez la joueuse et alimentent une quête de vengeance. L'originalité du jeu réside néanmoins dans la confrontation finale entre Geralt et Letho.

Avant d'entamer ce second combat, il est possible grâce au menu de dialogues de boire un coup avec l'antagoniste et de lui demander d'expliquer ses motivations. La discussion peut durer une dizaine de minutes si toutes les options disponibles sont épuisées. Pendant ce temps, la joueuse apprend que les deux sorciers, de rares êtres humains à avoir subi des mutations génétiques et un entraînement rigoureux pour devenir des chasseurs de monstres, ont un passé en commun. Letho aurait autrefois sauvé la vie de Geralt et se serait occupé de l'un de ses proches. Depuis, les assassinats qu'il a entrepris découlent d'ordres reçus d'un roi, qui lui

promet en échange de reconstruire une école pour réunir les quelques sorciers éparpillés un peu partout dans le monde. Il n'avait pas l'intention d'incriminer Geralt, qui n'est qu'une victime collatérale de l'assassinat. Il lui rappelle d'ailleurs qu'il l'a épargné durant leur première altercation, témoignant ainsi de respect à son endroit. En écoutant la version des faits de Letho et s'imaginant à sa place, la joueuse est susceptible de réaliser qu'il n'est pas un être purement méchant et de changer d'opinion sur lui. Sa perception conceptuelle de l'offense initiale est encline à se modifier : à quel point Letho est-il responsable du sort de Geralt ? N'est-ce pas qu'un malheureux concours de circonstances ? D'autant plus que les forces de l'ordre n'ont-elles pas été négligentes durant leur enquête, se contentant de capturer et torturer le premier venu ?

Cette séquence de dialogue invite finalement la joueuse à renoncer au combat à mort et à pardonner l'assassin, qui promet de disparaître à jamais de la vue de Geralt. Le désir de vengeance de la joueuse s'apaise en ayant une certaine sympathie ou solidarité pour Letho et sa cause. Après tout, Geralt et lui sont deux sorciers au service de rois tout aussi mauvais, sans compter qu'ils sont impliqués malgré eux dans les complots politiques de ces dirigeants. Ainsi, la colère de la joueuse n'est pas surmontée avec contenance, mais est remplacée par des émotions bienveillantes. *The Witcher 2* montre en ce sens que la vengeance est parfois comblée à travers le pardon, non pas nécessairement dans le règlement de compte. Pardonner signifie qu'il n'y a plus rien à venger, que toute riposte serait considérée à son tour comme injuste. Laisser partir Letho peut représenter une fin satisfaisante pour la joueuse qui aspire à rectifier la justice. D'un autre côté, si elle tient compte du fait que le sorcier a infligé des blessures et ôté la vie à plusieurs personnes au cours de sa mission, son indignation peut la convaincre du contraire — reste que cette émotion est très peu préférencée par le jeu. Dans tous les cas, il faut souligner qu'une expérience émotionnelle harmonisée, privée de contenance, ne dénote pas forcément de vertu. Un jeu peut tout à fait transmettre et entretenir des émotions médiocres sans générer une tension interne supplémentaire, sans fournir de raisons de ne pas les éprouver.

En ce qui concerne *Far Cry 3*, son scénario de vengeance met en vedette un antagoniste absolument cruel, causant une offense à chacune de ses apparitions — et c'est un personnage tellement important dans le récit qu'il est le seul présent sur la couverture du jeu. *Far Cry 3* commence avec un montage dans lequel le personnage jouable, un jeune adulte américain du nom de Jason, et des amis fêtent et participent à toutes sortes d'activités à sensations fortes sur ce qui semble être une île tropicale de l'Océan Pacifique. La musique s'assombrit et les images se révèlent sur un téléphone dans les mains de Vaas, un pirate natif du lieu où les Américains passent leurs vacances. Il s'adresse au personnage jouable et au frère de celui-ci, tous deux

attachés dans une cage en bambou, pour les intimider, puis fait savoir qu'ils valent une petite fortune en rançon. Plus tard dans la soirée, les deux jeunes hommes réussissent à s'échapper de leur prison, mais le frère de Jason est tué à la sortie du camp par Vaas, qui laisse aller le personnage jouable sous prétexte que la jungle s'occupera de lui. Jason est ensuite récupéré par un membre de la tribu des Rakyats, des autochtones en conflit avec les pirates de Vaas, avec qui il s'entend pour retrouver les autres détenus et livrer une guerre aux bandits.

Jason croise le chemin de Vaas à plusieurs reprises avant de pouvoir venger la mort de son frère. Lors de ces rencontres mises en scène par des cinématiques, il est l'objet de tentatives de meurtre de la part de l'antagoniste, étant poignardé, tiré par balles ou encore noyé. Ses amis et lui sont également humiliés et torturés. Ils se retrouvent ligotés dans une pièce, alors que l'antagoniste vide un bidon d'essence sur le sol en tournoyant sur lui-même comme s'il dansait, pour ensuite le projeter à la tête de Jason et déclencher un incendie. Vaas s'amuse à tourmenter la petite amie de Jason en particulier. Il lui caresse la joue avant d'enflammer les lieux. Dans le tournage d'une vidéo de demande de rançon, il ridiculise son « actrice », lui ordonnant de jouer avec un plus peu d'émotions. Les crimes de Vaas sont particulièrement offensants parce qu'il tire du plaisir à les faire et, pour cette raison, ils suscitent de la colère. En survenant à répétition, ils nourrissent continuellement le désir de vengeance de la joueuse, ultimement satisfait en donnant la mort au pirate.

Les critiques de Plantinga à propos du scénario paradigmatique de vengeance s'appliquent bien à *Far Cry 3*, qui établit une dichotomie franche entre « nous », les gentils, et « eux », les méchants, et qui présente la violente vengeance comme l'unique réponse aux offenses sévères. Le jeu fait effectivement part d'un manque de finesse en ignorant une injustice centrale à son monde, celle qui concerne la situation de la population autochtone, opprimée par les agissements des pirates. La souffrance des Rakyats n'est pas du tout explorée dans le jeu. La compassion et l'indignation ne sont aucunement prescrites. La joueuse est seulement avisée qu'elle combat en leur nom et que ses missions viennent à leur aide (e.g. en rétablissant les télécommunications et reprenant le contrôle d'avant-postes). *Far Cry 3* porte sur des touristes coincés sur une île exotique et dangereuse plutôt que sur des autochtones aux prises avec la domination de pirates. Parce qu'il insiste à suivre un scénario paradigmatique de vengeance, il adopte le point de vue personnel d'un Américain et se limite à préfocaliser les offenses dont Jason et ses proches sont victimes. Les actions du personnage jouable viennent seulement par coïncidence délivrer le peuple Rakyat et l'élever en héros.

Le jeu propose une expérience médiocre de la colère en raison de son utilisation du scénario paradigmatique de vengeance. Au-delà de ses défauts intrinsèques, à savoir son

manichéisme et sa violence, l'emploi de ce scénario prédomine totalement sur le point de vue des habitants de l'île et leurs injustices. Il va sans dire que cette lacune est étroitement liée à des problèmes de représentation. Les universitaires ont pris soin de critiquer *Far Cry 3* pour la manière dont il réduit le peuple Rakyat à un tissu de clichés orientaux (Aji, 2020) et pour sa présentation d'un tourisme militaire et sexuel duquel tirer du plaisir (Patterson, 2016). Même si la colère de la joueuse est « exacte », au sens où elle correspond à l'exemplification de son objet formel, elle n'a rien de vertueuse, puisqu'elle accuse d'une forme d'ethnocentrisme.

La plus importante faille de *Dishonored*, *The Witcher 2* et surtout *Far Cry 3* est probablement de manquer de réalisme social. Ces jeux s'inspirent davantage de l'imaginaire de l'Ouest sauvage américain que de la situation de la personne qui joue. Ils communiquent la colère de « justiciers » au lieu de celle de victimes. Pour ce qui est de *Far Cry 3*, la production d'Ubisoft a le malheur de concevoir la justice à partir d'un lot de simplifications que nous avons déjà énumérées par l'intermédiaire de Plantinga. La colère qu'elle suscite développe donc un caractère irascible, enclin à fabriquer des ennemis, à accepter le vigilantisme et l'altercation physique avant même de considérer des solutions alternatives. À l'opposé, les injustices commises par les mégacorporations dans *Neo Cab* et *Tacoma* sont réalistes en s'inspirant clairement du GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft).¹⁶⁶ Il est de même pour les offenses de Luke et de Savy dans *Neo Cab*, qui demandent de négocier, de s'expliquer, de se défendre de vive voix, comme n'importe qui est amené à le faire dans un contexte de travail ou dans une relation d'amitié. Au-delà d'ouvrir les consciences, ces deux jeux disposent la personne derrière l'écran à répondre aux injustices endurées quotidiennement. Ils cultivent chez elle une force de caractère vitale à son épanouissement, sans laquelle elle se laisse marcher sur les pieds.

6.3 Conclusion de section

Au tournant des années 2000, quand le journaliste Steven Poole reprochait aux jeux vidéo d'occasionner surtout des émotions « reptiliennes », il pensait certainement à la peur et à la colère, les considérant comme de vieux et primitifs réflexes de survie (p. 383). Notre propos est incompatible avec l'idée que ces deux émotions se réduisent à des réactions précâblées, automatiques et inflexibles, qu'elles soient vécues en jouant à des jeux vidéo ou non. La colère

¹⁶⁶ Ce n'est pas dire que les géants du Web sont prêts à donner la mort pour arriver à leurs fins, comme c'est le cas de Venturis. Reste qu'ils sont coupables d'un lot d'injustices très bien documentées dans les médias grand public, soutirant les données personnelles de la population, produisant des chambres d'écho nuisible à la démocratie, embrouillant ce qui advient de ces données et le fonctionnement de leurs algorithmes, imposant des conditions de travail exécrables à leurs employés (ce qui est particulièrement vrai chez Amazon) et ainsi de suite.

et la peur s'avèrent aussi sophistiquées que la compassion, la culpabilité et autres états d'âme que l'on pourrait être tenté d'élever à un rang supérieur, surtout lorsque la valeur d'une œuvre d'art est disputée. Comme les émotions les plus « empathiques », elles peuvent tout à fait exprimer la vertu. L'expérience de *Vampyr* nous apprend que la peur (et la confiance) représente un enrichissement épistémique essentiel au courage et celle de *Neo Cab* démontre que la colère est une réponse sans égale à l'offense. Absolument toutes les émotions éprouvées en jouant à des jeux vidéo sont susceptibles de mettre en pratique notre caractère et transformer notre personne. Ainsi, il faut valoriser les jeux édifiants non pas pour les types d'émotion qu'ils suscitent, mais pour la façon dont ils nous les font vivre.

Conclusion

Résumé

Chacune des trois parties de cette thèse de doctorat apporte une contribution importante aux études vidéoludiques. Partant des écrits de Bernard Perron, nous avons défendu l'idée selon laquelle la préoccupation est une condition nécessaire à l'occurrence d'émotions durant l'activité vidéoludique. Nous avons ensuite approfondi la manière dont les jeux vidéo orchestrent notre expérience émotionnelle en puisant dans les travaux de la philosophie de l'émotion et des études cinématographiques, avec lesquels nous avons décrit le fonctionnement interne de l'émotion, la nature de son contenu, l'organisation narrative de son expérience et ses types (comme énumérés dans le tableau annexé). Nous avons soutenu que l'occurrence d'une émotion n'est pas entièrement sous notre contrôle et indépendante de notre point de vue, mais qu'elle reste apte à cerner des valeurs « relativement objectives », l'inscrivant au sein d'une sphère de normativité compatible avec les postulats de l'éthique de la vertu. En ancrant nos affirmations en lien à l'expérience émotionnelle du jeu vidéo narratif dans un système théorique où chaque type d'émotion possède une motivation, une raison d'être, une intelligibilité, nous avons souhaité que nos analyses de jeu profitent de fondements solides. Sans conception préalable de l'activité mentale du joueur, nous aurions risqué de spéculer inutilement sur les effets expérimentiels des jeux étudiés, comme c'est souvent le cas de travaux peu sensibles à la psychologie et autres approches centrées sur l'être humain.

Notre adaptation de l'éthique de la vertu dans le but d'évaluer les jeux vidéo représente un second grand apport de cette thèse. Un bon jeu véhicule des émotions vertueuses, qui expriment, exercent, renforcent et raffinent le caractère. Les œuvres vidéoludiques peuvent nous entraîner à réagir en conformité avec la vertu, faisant de nous de bonnes personnes et non seulement des personnes habiles avec les jeux. Avec l'éthique de la vertu, nous disposons d'un concept central, à savoir le caractère, duquel dérivent des enjeux développementaux que nous ignorerions autrement. Nous sommes ainsi en mesure de justifier nos jugements normatifs en fonction de l'effet des jeux vidéo sur le caractère. Nous avons besoin d'une telle éthique pour accompagner nos réflexions sur la manière de mener une vie et donc, à plus petite échelle, sur les jeux valant la peine d'être joués et sur la manière de les expérimenter. Il ne s'agit pas de

défendre le jeu vidéo en général, une erreur que font les universitaires en réponse aux suspicions et critiques provenant des médias grands publics, mais de défendre ses meilleurs exemples, à savoir les jeux édifiants.

La conceptualisation de ce dernier corpus d'œuvres représente la troisième contribution majeure à cette thèse de doctorat. Essentiellement, les jeux édifiants développent optimalement le caractère en harmonisant nos raisons d'agir avec nos raisons de réagir émotionnellement. Ils ont une portée éthique que les spécialistes du jeu vidéo n'ont pas encore considérée, nous invitant à repenser le débat sur l'engagement moral au-delà des actions que nous faisons en jouant et des réflexions impersonnelles qui en découlent. Les jeux vidéo édifiants représentent un ensemble d'œuvres que nous devrions valoriser dans l'espace public, les institutions éducationnelles et culturelles. Ce sont les jeux que nous devrions présenter à des élèves dans un contexte scolaire, sans les réduire à de simples outils didactiques, car nous les jouons pour ce qu'ils sont, des jeux. Ce sont ceux que nous devrions recommander aux autres pour leur inspirer le goût de la vertu. Ils sont édifiants parce que leur expérience nous transforme pour le mieux. N'est-ce pas la meilleure raison de jouer à des jeux vidéo ?

Ouverture

Notre parcours théorique comporte néanmoins quelques limites que nous voulons soulever pour la raison qu'elles nous encouragent à formuler de potentielles pistes de recherche à explorer dans nos travaux futurs. Dans cette thèse, nous avons certes développé une version ambitieuse de l'éthique de la vertu : nos émotions, peu importe lesquelles, indiquent et constituent notre caractère. Nous pouvons évidemment douter de cette relation entre l'émotion et le caractère, de l'idée que l'expérience vidéoludique nous transforme aussi profondément, et même se dire sceptique quant à la possibilité que nous puissions connaître le réel effet du jeu vidéo sur nous. Une position moins ambitieuse sur laquelle nous aurions pu nous rabattre se trouve dans l'éthicisme du philosophe Berys Gaut, qui concerne la connexion intrinsèque entre le domaine de l'esthétique et celui de l'éthique : « [Ethicism] holds that an artwork is aesthetically flawed in so far as it possesses an ethical flaw that is aesthetically relevant, and conversely that an artwork has an aesthetic merit in so far as it possesses an ethical merit that is aesthetically relevant » (2007, p. 10). D'après Gaut, les réactions émotionnelles prescrites par une œuvre d'art sont esthétiquement pertinentes à l'évaluation de ses défauts et excellences éthiques, qui à son tour permet de renseigner globalement la critique esthétique de l'œuvre (p. 50). Le philosophe soutient que la valeur d'une œuvre dépend non pas des vertus que véhiculent les émotions prescrites, mais simplement de « l'attitude » que ces émotions

trahissent sur ce qui est représenté. Parler de l'attitude de l'œuvre revient en d'autres mots à parler de son adhésion ou de son point de vue sur le monde (voir la section 3.3.1.).

Bien que l'éthicisme de Gaut soit une source d'influence pour cette thèse, nous ne l'avons pas abordé en raison du concept chargé d'histoire qu'est l'esthétique — nous avons déjà suffisamment de pain sur la planche. Néanmoins, il est possible d'arrimer l'éthicisme à notre éthique de la vertu, car les qualités esthétiques d'un jeu vidéo peuvent sans doute dépendre à la fois de l'attitude exprimée et des traits de caractère cultivés par son expérience émotionnelle. Allier ces deux positions ou se limiter simplement à l'éthicisme pourrait donner une autre application à notre travail, celle d'argumenter en faveur d'une certaine forme de critique vidéoludique. Les membres de la presse spécialisée emploient évidemment des termes esthétiques dans leurs critiques — un jeu est bon pour la « fluidité » de ses interactions, « l'équilibre » de sa difficulté, le « rythme » du cours de son action et la « variabilité » de ses états — mais n'arrivent pas toujours, de prime abord, à les combiner à des commentaires éthiques. Il est primordial de se pencher sur une forme de critique vidéoludique qui s'échappe nettement de l'amoralisme en ancrant son vocabulaire esthétique dans des préoccupations éthiques. Pour ce faire, nous devrions premièrement vérifier s'il existe déjà une telle tradition dans la presse spécialisée, entre autres en examinant les termes évaluatifs que cette dernière utilise pour traiter de jeux, dont les plus controversés comme *Hatred* (Destructive Creations, 2015) et *Postal* (RWS, 1997). Nous pourrions deuxièmement démontrer la manière dont l'évaluation esthétique et l'évaluation éthique du jeu vidéo s'alimentent mutuellement, soit empiriquement (supposant que cette pratique soit déjà en vigueur chez la critique), soit conceptuellement (supposant qu'elle ne le soit pas du tout ou se montre problématique). Un tel projet de recherche nous permettrait de mieux réfléchir la façon dont s'articulent les discours normatifs à propos des jeux vidéo.

L'adaptation de notre éthique de la vertu pour le jeu vidéo en général est probablement le défi le plus imposant auquel nous pourrions faire face dans nos prochaines recherches. Délimiter un corpus de jeux édifiants a facilité notre tâche. Reste que notre travail gagnerait en intérêt s'il expliquait notre relation psychologique à un maximum de jeux vidéo, comme les exemples anarratifs ou multijoueurs, et renseignerait nos élaborations normatives dans tous ces cas. Un jeu nous ayant causé du fil à retordre, vers la fin du troisième chapitre, est *Sim City*. Qu'est-ce qu'une émotion de l'ordre de la frustration en réponse aux contraintes du système de jeu et sa vision libérale signifie à propos de notre personne ? Rien du tout, pourrions-nous dire, seulement que nous avons une préoccupation pour le bon fonctionnement de notre ville fictive et que nous acceptons temporairement l'idéologie du jeu pour arriver à nos fins. L'émotion ne

semble pas toujours une indication du caractère lorsque nous jouons à un jeu. Nous pouvons penser à la joie triomphante d'avoir abattu un joueur adverse dans un jeu de tir en ligne (e.g. *Call of Duty: Black Ops*) ou d'avoir éradiqué une nation concurrente à l'aide de bombes atomiques dans un jeu de stratégie (e.g. *Sid Meier's Civilization IV*). Une telle joie nous renseigne-t-elle sur nous, au moins sur notre esprit de compétition, ou simplement sur l'état du jeu, à savoir qu'un succès ludique ait été obtenu ? Peut-être existe-t-il des cas d'émotions impersonnelles, qui répondent aux propriétés d'une situation sans même être préparées par le caractère, prescrites par une rhétorique procédurale plutôt qu'une rhétorique processuelle — rappelons-nous la distinction de Bonenfant et Arsenault (2016). Dès lors, afin de déterminer si une émotion est signe du caractère ou non, nous pourrions développer des outils d'analyse afin d'observer la façon dont les jeux vidéo font séparément usage de ces rhétoriques. Il n'est pas sûr que de se lancer dans cette direction soit productif. Ne risquons-nous pas de catégoriser arbitrairement des jeux qui exercent le caractère et d'autres qui ne l'exercent pas du tout, considérant ces derniers comme étant des exceptions et faisant ainsi resurgir le spectre de l'amoralisme ?

Une autre avenue est d'examiner le caractère non pas à partir d'un épisode émotionnel isolé, mais d'une habitude émotionnelle. Dans un article, Stephanie Patridge nous propose d'imaginer un ami nous confiant tout bonnement avoir du plaisir à jouer à *Custer's Revenge* (2011, p. 305-6). Patridge suppose qu'une telle révélation ébranlerait notre amitié, car nous percevons d'importantes failles dans le caractère de cette personne. Aurions-nous la même réaction à propos d'un ami nous faisant une confidence similaire à propos de son plaisir d'éliminer des êtres humains fictifs dans *Civilization*, *Call of Duty*, *Grand Theft Auto* et *Mortal Kombat*, supposant que nous ne sommes pas des agents de la panique morale ? Probablement que non. À vrai dire, nous aurions besoin d'interroger la relation tout entière de notre ami aux jeux vidéo. Se montre-t-il obsédé par les jeux dans lesquels la destruction est glorifiée en survenant dans un scénario impérialiste ou en représentant une fin en soi ? Ou n'expérimente-t-il pas plutôt ces jeux parmi tant d'autres, avec curiosité et non pas avec fascination ? Notre ami s'avère plus suspect dans le premier cas.

Nous arrivons à cette conclusion parce que nous tenons compte de son rapport avec le jeu vidéo en général et non seulement de son expérience d'un jeu spécifique. À l'occasion, un épisode émotionnel n'est pas suffisamment révélateur de la personne pour porter une évaluation exacte. Sans avoir à accorder de concessions à l'amoralisme, il est nécessaire dans ces circonstances de déplacer notre attention sur les habitudes émotionnelles des joueurs, telles que cultivées par l'industrie et la culture vidéoludiques. Nous l'avons fait à travers notre étude de

Spec Ops: The Line, au chapitre 4, qui transmet une culpabilité en réponse à notre plaisir usuel de jouer à des jeux de guerre. Cela dit, les jeux n'affichent pas tous une telle réflexivité. Le problème de l'analyse particulière est qu'elle nous dit parfois trop peu sur les habitudes et les pratiques encouragées dans la sphère vidéoludique. Afin de jeter un meilleur éclairage sur ces questions, il semble qu'il faille sortir de notre propre cadre en considérant des concepts d'approches théoriques différentes, comme « l'habitus » chez le sociologue Pierre Bourdieu (1980), ou en déployant un appareil empirique pour sonder les joueurs eux-mêmes et découvrir leur pratique personnelle (ce qui est doublement pertinent si nous nous intéressons à leur épanouissement, sur lequel ils ont leur mot à dire).

Un autre enjeu par rapport à l'application de l'éthique de la vertu au-delà du jeu éducatif est la pluralité de cadres normatifs pouvant offrir des pistes de solution tout aussi pertinentes que le nôtre. Bien qu'il convienne d'étendre sa portée pour tester ses limites, nous ne pensons pas qu'une éthique normative doit se vouloir « totalisante », prétendre être en mesure de trancher à coup sûr tout problème éthique ou moral soulevé par les jeux vidéo. Nous pouvons très bien nous satisfaire de la possibilité que l'éthique de la vertu soit plus appropriée pour traiter de questions relatives à l'émotion et moins appropriée pour traiter de questions autres. N'empêche que certains cadres normatifs peuvent être invoqués afin de nous contredire sur le terrain même des émotions, comme c'est le cas de ce que nous pouvons appeler le transgressivisme, selon lequel un jeu vidéo est bon parce qu'il révèle nos propres failles et celles de la société en nous faisant vivre de « mauvaises » émotions.

Nous pouvons considérer le fait d'éclater de rire en heurtant des piétons dans *Grand Theft Auto*. Marcus Schulzke défend partiellement la violence présentée dans cette série de jeux, soulignant qu'elle est clairement insensée et exagérée, apparaissant dans un discours satirique sur une Amérique en déchéance (2010, s.p.). Effectivement, les *Grand Theft Auto* conçoivent des mondes complètement individualistes et corrompus, qui se dévoilent pleinement dans les publicités parodiques à la radio, les personnages extravagants rencontrés durant les missions (dont des membres des forces de l'ordre et des politiciens véreux) et les interactions ridicules avec la population (le simple acte de croiser un piéton entraîne souvent un déferlement d'insultes de sa part). Pour citer David Annandale à propos du caractère parodique de la série : « The parodies [...] work as crooked mirrors. The laughter may be generated by the behavior of the game world, but the actual target of the laughter is in the real world » (2006, p. 98). Sous la perspective du transgressivisme, la valeur de *Grand Theft Auto* se trouve dans son « miroir déformant », qui redirige notre regard vers le « monde réel » également en décrépitude, quoique dans une moindre mesure. L'œuvre est bonne au sens où

son apparente critique de la société passe par de « mauvaises » émotions, notamment un amusement que nous n'éprouverions pas si les événements du jeu se déroulaient hors de l'écran. L'éthique de la vertu ne nous permettrait probablement pas d'arriver à la même conclusion que le transgressivisme, car de mauvaises émotions façonnent de mauvais caractères. Devant l'individualisme et la corruption, nous devrions avoir honte, nous exaspérer ou du moins connaître une émotion qui dénote un caractère juste. Le miroir que tend *Grand Theft Auto* devrait susciter une émotion autre que l'amusement ou provoquer une réaction d'ordre supérieur pour critiquer celui-ci. D'un autre côté, avec son accent sur la pratique et l'habitude, l'éthique de la vertu rate peut-être de prendre les situations vidéoludiques au second degré. Chose certaine, le transgressivisme propose une perspective différente sur l'éthique vidéoludique et s'avère probablement utile pour considérer des exemples ironiques, satiriques et parodiques, quoiqu'il faudrait confronter ces deux cadres normatifs pour s'en assurer.

Il serait d'autant plus intéressant que nos recherches ultérieures se consacrent toujours à l'éthique dans une approche psychologique, nous distançant encore davantage du concept de « morale ». Pensons aux relations entre le jeu vidéo et le bien-être, la croissance personnelle, la pleine conscience, le bonheur, la satisfaction de besoins (psychologiques, sociaux) et même la santé mentale. Il faut souligner que la psychologie positive reçoit de plus en plus d'attention dans les études vidéoludiques, comme en témoigne l'ouvrage collectif *Video Games and Well Being* (Kowert 2020), ce qui est tout à notre avantage. Nous aurions cependant à conserver un regard critique sur une conception du jeu vidéo en tant que machine à procurer des états psychologiques plaisants ou satisfaisants, prenant compte d'enjeux éthiques relatifs à l'égoïsme, l'hédonisme et l'évasion (*escapism*). L'éthique de la vertu propose quelques pistes de réflexion à cet égard, dont certaines effleurées dans cette thèse et que nous pourrions approfondir davantage — souvenons-nous entre autres de notre discussion sur le plaisir comme disposition émotionnelle (1.2.2) et sur le film *Ready Player One* (4.1.4).

Un autre cadre normatif pour explorer ces questions est l'éthique de la sollicitude, qui n'a pas vraiment été adaptée pour le cas du jeu vidéo malgré qu'il y ait en ce moment un réel intérêt dans notre champ d'études pour le concept de *care*, considérant que des conférences se déroulent sous le thème (dont « Care and Video Games » tenu en ligne par l'Université de Tioumen au printemps 2021) et que des articles sont rédigés sur le sujet (e.g. Ruberg et Skully-Blaker 2021), sans compter que le contexte de pandémie de la COVID-19 a motivé des réflexions en ce sens. Avec cette éthique normative, nous pourrions nous concentrer sur le pouvoir des jeux vidéo à « prendre soin » de nous. Le paysage vidéoludique prend un tel tournant depuis quelques années. De plus en plus, les jeux intègrent des paramètres ajustables

de sorte à éviter les expériences profondément désagréables, comme le « assist mode » du jeu de plateforme *Celeste* (Matt Make Games, 2018), qui permet de corriger la très grande difficulté de base du jeu dans le moindre détail (notamment la vitesse de l'action), et le « safe mode » du jeu vidéo d'horreur *SOMA* (Frictional Games, 2015), qui permet d'invisibiliser le personnage jouable et d'expérimenter le jeu sans le stress et l'effroi d'être pourchassé par des monstres. Il s'agit d'accorder au joueur la possibilité de personnaliser et de contrôler son expérience selon ses propres conditions.

Il existe également une catégorie connexe de jeux qui, à première vue, se donnent la mission principale d'agir en tant que « baume » psychologique. Nous pouvons penser à *Playne* (Shrikumar, 2020), un jeu vidéo avec lequel faire de la méditation dans un environnement optimal. De nouveau, il est possible de configurer son expérience selon ses préférences en choisissant l'ambiance avec laquelle méditer (près de la mer ou plutôt d'un feu de camp, sous la pluie ou dans un temps venteux, durant le jour ou la nuit, etc.). Les exercices sont assistés par un personnage de renard, qui explique les rudiments de la méditation, et une interface graphique, qui aide entre autres à rythmer sa respiration. Le bon déroulement des exercices du joueur est ainsi assuré. Avec son système de récompenses, *Playne* invite en outre le joueur à faire de la méditation une habitude quotidienne de sorte d'en retirer un maximum de bienfaits.

Un autre jeu, *#SelfCare* (Tru Luv, 2018), donne l'objectif d'enseigner littéralement la journée d'un personnage sous les couvertures d'un lit en complétant divers mini-jeux apaisants. Ces mini-jeux s'amorcent en cliquant sur des objets répandus dans la chambre et consistent en des actions simples à exécuter avec l'écran tactile de son téléphone mobile, par exemple, gratouiller un chat pour le faire ronronner, assembler des vêtements identiques, ajouter des lettres à des mots incomplets et frotter une sphère pour changer sa couleur. Il est pertinent de noter que la conceptrice Brie Code, membre de l'équipe de *#SelfCare*, défend dans des articles d'opinions l'importance des jeux « soigner-et-traiter-en-ami » (*tend and befriend games*), qui s'éloignent des expériences pleines d'adrénaline auxquelles s'attache l'industrie (2017). Ces jeux se présentent comme une manière de prendre une pause du rythme de vie stressant qu'est le nôtre pour réguler notre humeur et nos émotions. Ils agissent en tant que baume psychologique au sens où ils prennent soin de nous, s'assurent de notre bien-être et nous réconfortent. En accommodant nos humeurs et émotions, il semble néanmoins qu'ils se qualifient difficilement de jeux édifiants, car de bonnes émotions (e.g. la culpabilité consciencieuse, la peur courageuse, la colère juste) ne sont pas nécessairement des émotions positives (i.e. plaisantes). Nous sommes donc devant deux cadres normatifs incompatibles à

certaines égards, qu'il faudrait comparer en détail pour mettre en lumière leurs forces et faiblesses.

Enfin, nos réflexions sur les jeux éducatifs méritent d'être continuées. À quels jeux pouvons-nous octroyer ce statut ? Cette question demande d'isoler des œuvres vidéoludiques pour les examiner et d'accumuler les expériences pour les mettre en parallèle. Si nous devons fournir une définition, nous aurions à la construire « par le bas », avec des exemples concrets. Bien que la présente thèse introduise un cadre de pensée pour nous orienter dans la précédente question et argumente en faveur d'une cohérence entre nos raisons d'agir et de réagir, elle n'impose aucune réponse. Après tout, il reste à faire intervenir d'autres éthiques normatives, à tenir compte de différents points de vue culturels, à mobiliser les personnes qui jouent et les personnes qui créent. L'objectif de cette thèse consiste à ouvrir le débat plutôt qu'à le clore. Nous devons alors poursuivre ces réflexions ensemble, et ce non seulement dans le but de connaître la vertu en son essence, mais dans celui de devenir des personnes vertueuses.

Bibliographie

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : The Johns Hopkins University Press.
- Achtenberg, Deborah. 2002. *Cognition of Value in Aristotle's Ethics: Promise of Enrichment, Threat of Destruction*, Albany : State University of New York Press.
- Adams, Robert Merrihew. 2006. « Introduction », dans *A Theory of Virtue: Excellence in Being for the Good*, Oxford : Clarendon Press, p. 3-13.
- Aji, Angga Prawadika. 2020. « From Scorching Desert to Tropical Paradise: New Form of Video Game Orientalism in Far Cry 3 », *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia*, vol. 2, no. 1, p. 73-87.
- Ali, Rami. 2015. « A New Solution to the Gamer's Dilemma », *Ethics and Information Technology*, vol. 17, no. 4, p. 267-74.
- Anderson, Craig A. et Brad J. Bushman. 2018. « Media Violence and the General Aggression Model », *Journal of Social Issues*, vol. 74, no. 2, p. 386-413.
- Anable, Audrey. 2018. *Playing with Feelings: Video Games and Affect*, Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Annandale, David. 2006. « The Subversive Carnival of Grand Theft Auto: San Andreas », dans Nate Garrelts (dir.) *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*, Jefferson : McFarland, p. 88-103.
- Annas, Julia. 2011. *Intelligent Virtues*, Oxford : Oxford University Press.
- Anscombe, Elizabeth. 1958. « Modern Moral Philosophy », *Philosophy*, vol. 33, no. 124 (janvier), p. 1-19.
- Aristote. 1856. *La Rhétorique*, trad. par N. Bonafous, Paris : Durand.
- . (1959) 2017. *Éthique à Nicomaque*, trad. par J. Tricot, Paris : Vrin.
- 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 (dirs.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York et Londres : Routledge, p. 109–132.
- Arsenault, Dominic. 2011. « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo », thèse de doctorat, Université de Montréal.
- Astay, Cédric. 2016a. « Morale, délibération et responsabilité dans les jeux vidéo (1/2) », *Implications philosophiques*, 12 août. En ligne : <<https://www.implications-philosophiques.org/morale-deliberation-et-responsabilite-dans-les-jeux-video-12/>>.

- Astay, Cédric. 2016b. « Morale, délibération et responsabilité dans les jeux vidéo (2/2) », *Implications philosophiques*, 15 août. En ligne : <<https://www.implications-philosophiques.org/morale-deliberation-et-responsabilite-dans-les-jeux-video-22/>>.
- Bandura, Albert. 2002. « Selective Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency », *Journal of Moral Education*, vol. 31, no. 2, p. 101-19.
- Bartle, Richard. 1996. « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds ». En ligne : <<https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>>.
- Bateson, Gregory. 1972. « A Theory of Play and Fantasy », dans *Steps to an Ecology of Mind*, Northvale : Aronson, p. 177-93.
- Baumeister, Roy F. et Mark R. Leary. 1995. « The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachment as a Fundamental Human Motivation », *Psychological Bulletin*, vol. 117, no. 3, p. 457–529.
- Bégorre-Bret, Cyrille. 2009. « Aristote et les émotions : D'une physique des affects à une politique des caractères », dans Sylvain Roux (dir.) *Les émotions*, Paris : J. Vrin, p. 33-57.
- Belman, Jonathan et Mary Flanagan. 2010. « Designing Games to Foster Empathy », *Cognitive Technology*, vol. 14, no .2.
- Ben-Ze'ev, Aaron. (2000) 2001. *The Subtlety of Emotions*, Cambridge : MIT Press.
- Bernard, Jérémie. 2017. « Jouer le Gouverneur : Analyse du rapport émotionnel au système dans le jeu vidéo de gestion », mémoire de maîtrise, Université de Montréal.
- Björk, Staffan. 2010. « On Making Good Games: Using Player Virtue Ethics and Gameplay Design Patterns to Identify Generally Desirable Gameplay Features », *Proceedings of the Digra Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play, and Players*, vol. 9. En ligne : <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56043.pdf>>.
- Blanchet, Alexis. 2010. *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris : Éditions Pix'n Love.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge : MIT Press.
- Bonenfant, Maude. 2015. *Le libre jeu : Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal : Liber.
- Bonenfant, Maude et Dominic Arsenault. 2016. « Dire, faire et être par les jeux vidéo. L'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle », *Implications philosophiques*, 8 août. En ligne : <<https://www.implications-philosophiques.org/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>>.
- Borchard, Kurt. 2015. « Super Columbine Massacre RPG! and Grand Theft Autoethnography », *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, vol. 15, no. 6, p. 446-54.

- Bourdieu, Pierre. 1980. « Structures, habitus, pratiques », dans *Le sens pratique*, Paris : Édition de Minuit, p. 87-109.
- Brown, Emily et Paul Cairns. 2004. « A Grounded Investigation of Game Immersion », *Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems*, p. 1297-300. En ligne : <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/985921.986048>>.
- Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris : Gallimard.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Games: From Immersion to Incorporation*, Cambridge : MIT Press.
- Carroll, Noël. 1990. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*, New York : Routledge.
- . 1996a. « The Power of Movies », dans *Theorizing the Moving Image*, Cambridge : Cambridge University Press, p. 78–93.
- . 1996b. « Prospects for Film Theory: A Personal Assessment », dans David Bordwell et Noël Carroll (dirs.) *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, Madison : University of Wisconsin Press, p. 37-68.
- . 1998. « Art, Narrative, and Moral Understanding », dans Jerrold Levinson (dir.) *Aesthetics and Ethics: Essays at the Intersection*, Cambridge : Cambridge University Press, p. 126-60.
- . 2010. « Movies, the Moral Emotions, and Sympathy », *Midwest Studies in Philosophy*, vol. 34, no. 1, p. 1–19.
- Christiansen, Peter. 2017. « Designing Ethical Systems for Videogames », *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games*, no. 21. En ligne : <<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3102071.3102088>>.
- Code, Brie. 2017. « Slouching Toward Relevant Video Games », *GamesIndustry.biz*, 8 mars. En ligne : <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-03-08-slouching-toward-relevant-video-games>>.
- Coeckelbergh, Mark. 2011. « Virtue, Empathy, and Vulnerability: Evaluating Violence in Digital Games », dans Karolien Poels et Steven Mailliet (dirs.) *Vice City Virtue : Moral Issues in Digital Game Play*, Louvain : Acco, p. 89-105.
- Cogburn, Jon et Mark Silcox. 2009. *Philosophy Through Video Games*, New York : Routledge.
- Cohen, Jonathan. 2001. « Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters », *Mass Communication and Society*, vol. 4, no. 3, p. 245-64.
- Cohen, Stanley. (1972) 2011. *Folk Devils and Moral Panics*, New York : Routledge.
- Consalvo, Mia. 2012. « Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars », *Ada : A Journal of Gender, New Media, and Technology*, no. 1. En ligne : <<https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>>.
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty in Games*, Cambridge : MIT Press.

- Crawford, Chris. (1982) 1984. *The Art of Computer Game Design*, Berkeley : Osborne/McGraw-Hill.
- Csikszentmihályi, Mihály. 1997. *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*, New York : Basic Books.
- Curzer, Howard J. 2012. *Aristotle and the Virtues*, Oxford : Oxford University Press.
- D'Arms, Justin et Daniel Jacobson. 2000. « The Moralistic Fallacy: On the 'Appropriateness' of Emotions », *Philosophy and Phenomenological Research*, vol. 61, no. 1, p. 65–90.
- Darwall, Stephen. 2010. « Morality and Its Critics », dans John Skorupski (dir.) *The Routledge Companion to Ethics*, Londres et New York : Routledge, p. 539-49.
- Darwin, Charles. (1890) 2009. *The Expression of the Emotions in Man and Animals*, seconde édition dirigée par Francis Darwin, Cambridge : Cambridge University Press.
- Deonna, Julien et Fabrice Teroni. 2008. *Qu'est-ce qu'une émotion ?*, Paris : Vrin.
- . 2015. « In What Sense Are Emotions Evaluations », dans Sabine Roeser et Cain Todd (dirs.) *Emotion and Value*, Oxford : Oxford University Press, p. 15–31.
- De Koven, Bernard. (1978) 2013. *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*, Cambridge : MIT Press.
- de Melo, Celso M., Ana Paiva et Jonathan Gratch. 2014. « Emotion in Games », dans Marios C. Angelides et Harry Agius (dirs.) *Handbook of Digital Games*, New York : Wiley & Sons, p. 575-92.
- de Sousa, Ronald. 1987. *The Rationality of Emotion*, Cambridge : MIT Press.
- . 2001. « Moral Emotions », *Ethical Theory and Moral Practice*, vol. 4, no. 2, p. 109–126.
- . 2011. *Emotional Truth*, Oxford : Oxford University Press.
- Donovan, Tristan. 2010. « Mortal Kombat : The US Senate Cracks Down on Video Game Violence », dans *Replay : The History of Video Games*, Lewes : Yellow Ant, p. 225-36.
- Drotner, Kirsten. 1999. « Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity », *Paedagogica Historica: International Journal of the History of Education*, vol. 35, no. 3, p. 593-519.
- Düringer, Eva-Maria. 2014. « Caring », dans *Evaluating Emotions*, New York : Palgrave Macmillan, p. 89-116.
- Ebert, Roger. 2010. « Video Games Can Never Be Art », *RogerEbert*, 16 avril. En ligne : <<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>>.
- Ellis, Carolyn, Tony E. Adams et Arthur P. Bochner. 2011. « Autoethnography: An Overview », *Forum: Qualitative Social Research*, vol. 12, no. 1. En ligne : <<http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095>>.
- Fahlenbrach, Kathrin. 2014. « Metaphoric Narratives: Paradigm Scenarios and Metaphors of Shame in Narrative Films », *Image & Narrative*, vol. 15, no. 1, p. 56–70.

- . 2016. « Affective Spaces and Audiovisual Metaphors in Video Games », dans Bernard Perron et Felix Schröter (dirs.) *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson : McFarland, p. 141-57.
- Feezell, Randolph. 2004. *Sport, Play, and Ethical Reflection*, Urbana : University of Illinois Press.
- Feldman Barrett, Lisa. 2012. « Emotions Are Real », *Emotion*, vol. 12, no. 3, p. 413-29.
- Fernández-Vara, Clara. 2015. « Preparing for the Analysis », dans *Introduction to Game Analysis*, New York : Routledge, p. 23–54.
- Flanagan, Mary et Helen Nissenbaum. 2014. *Values at Play in Digital Games*, Cambridge : MIT Press.
- Fleury, Cynthia. 2014. « Le courage du commencement », *Études*, vol. 1 (janvier), p. 57-66.
- Frankfurt, Harry G. 1988. « The Importance of What We Care About », dans *The Importance of What We Care About: Philosophical Essays*, Cambridge: Cambridge University Press, p. 80–94.
- Frasca, Gonzalo. 2000. « Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz? », dans Raine Koskimaa et Markku Eskelinen (dirs.) *CyberText Yearbook 2000*, Jyväskylä: Université de Jyväskylä, p. 172-82.
- Freeman, David. 2003. *Creating Emotion in Games. The Craft and Art of Emotioneering*, Berkeley: New Riders Pub.
- Frijda, Nico. 1986. *The Emotions*, Cambridge : Cambridge University Press.
- . 1988. « The Laws of Emotion », *American Psychologist*, vol. 43, no. 5. p. 349-58.
- . 2007. *The Laws of Emotions*, Mahwah : Erlbaum.
- . (2007) 2017. *The Laws of Emotions*, Londres : Taylor and Francis.
- Froehlich, Thomas. 2004. « A Brief History of Information Ethics », *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, no. 3. En ligne : <<http://bid.ub.edu/13froel2.htm>>.
- Frome, Jonathan. 2006. « Reality, Representation, and Emotions Across Media », *Film Studies: An International Review*, no. 8 (été), p. 12–25.
- . 2007. « Eight Ways Videogames Generate Emotion », *Proceedings of the DiGRA International Conference: Situated Play*, vol. 4. En ligne : <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.25139.pdf>>.
- . 2016. « Video Game Sadness from Planetfall to Passage », dans Bernard Perron et Felix Schröter (dirs.) *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson : McFarland, p. 158-73.
- . 2019. « Interactive Works and Gameplay Emotions », *Games and Culture*, vol. 14, no. 7–8, p. 856-74.

- Gallagher, Rob. 2020. « Volatile Memories: Personal Data and Post Human Subjectivity in The Aspern Papers, Analogue: A Hate Story and Tacoma », *Games and Culture*, vol. 15, no. 7, p. 757-71.
- Gaut, Berys. 2007. *Art, Emotion and Ethics*, Oxford University Press : Oxford.
- Gervais, Bertrand. (1993) 2006. *À l'écoute de la lecture*, Montréal : Nota bene.
- Goerger, Michael. 2017. « Value, Violence, and the Ethics of Gaming », *Ethics and Information Technology*, vol. 19, no. 2, p. 95-105.
- Greenspan, Patricia S. 1994. « Guilt and Virtue », *The Journal of Philosophy*, vol. 91, no. 2, p. 57-70.
- Gregersen, Andreas. 2014. « Cognition », dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dirs.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York et Londres : Routledge, p. 417-26.
- Grodal, Torben. (1997) 2002. *Moving Pictures : A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, New York : Oxford University Press.
- . 2003. « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences », dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dirs.), *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge, p. 129-55.
- . 2009. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*, New York : Oxford University Press.
- Haidt, Jonathan. 2003. « The Moral Emotions », dans Richard J. Davidson, Klaus R. Scherer, et H. Hill Goldsmith (dirs.) *Handbook of Affective Sciences*, Oxford : Oxford University Press, p. 852-70.
- Hartmann, Tilo. 2017. « The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model », *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, vol. 17, no. 2. En ligne : <<http://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>>.
- Henriot, Jacques. (1969) 1983. *Le jeu*, Paris : Synonyme.
- Herdt, Jennifer A. 2016. « Guilt and Shame in the Development of Virtue », dans Julia Annas, Darcia Narvaez et Nancy E. Snow (dirs.), *Developing the Virtues: Integrating Perspectives*, New York : Oxford University Press, p. 235-54.
- Heron, Michael James et Pauline Helen Belford. 2014. « Do You Feel Like a Hero Yet? Externalized Morality in Video Games », *Journal of Games Criticism*, vol. 1, no. 2. En ligne : <<http://gamescriticism.org/articles/heronbelford-1-2/>>.
- Hoffman, Martin L. 1983. « Parent Discipline, Moral Internalization, and Development of Prosocial Motivation », dans Ervin Staub, Daniel Bar-Tal, Jerzy Karylowski et Janusz Reykowski (dirs) *Development and Maintenance of Prosocial Behavior : International Perspectives on Positive Morality*, New York et Londres : Plenum Press, p. 117-38.
- Huizinga, Johan. (1938) 1980. *Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Londres : Routledge.

- . (1938) 1988. *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard.
- Hume, David. (1739) 1978. *A Treatise of Human Nature*, seconde édition dirigée par L. A. Selby-Bigge, Oxford : Oxford University Press.
- Hursthouse, Rosalind. (1999) 2000. *On Virtue Ethics*, Oxford : Oxford University Press.
- Iantorno, Michael, Courtney Blamey, Lyne Dwyer et Mia Consalvo. 2021. « All in a Day's Work: Working-class Heroes as Videogame Protagonists », *Nordicom Review*, vol. 42, no. 3 (numéro spécial), p. 88-110.
- Isbister, Katherine. 2016. *How Games Move us: Emotion by Design*, Cambridge : MIT Press.
- James, William. 1884. « What is an Emotion? », *Mind*, vol. 9, no. 34, p. 188–205.
- Jankélévitch, Vladimir. 1970. « Le courage et la fidélité », dans *Traité des vertus 2 : Les vertus et l'amour*, Paris-Montréal : Bordas, p. 359-449.
- Järvinen, Aki. 2009. « Understanding Video Games as Emotional Experiences » dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dirs.) *The Video Game Theory Reader 2*, New York : Routledge, p. 85–108.
- Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture », dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dirs.), *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge : MIT Press, p. 118-30.
- . 2006. « War Between Effects and Meaning: Rethinking the Video Game Violence Debate », dans David Buckingham et Rebekah Willett (dirs.), *Digital Generations : Children, Young People, and the New Media*, Mahwah : Lawrence Erlbaum, p. 19-31.
- Joffe, Hélène. 2011. « Othering of People and Phenomena », dans Daniel J. Christie (dir.), *The Encyclopedia of Peace Psychology*, Oxford : Blackwell, p. 739-43.
- Jørgensen, Kristine. 2015. « Dark Play in Dishonored », dans Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderøth, et Ashley ML Brown (dirs.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York : Routledge, p. 210-25.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge : MIT Press.
- . 2013. *The Art of Failure : An Essay of the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, MIT Press.
- Karlsen, Faltin. 2015. « Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games », dans Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderøth, et Ashley ML Brown (dirs.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York : Routledge, p. 15-32.
- Katsarov, Johannes, Markus Christen, Ralf Mauerhofer, David Schmocker et Carmen Tanner. 2019. « Training Moral Sensitivity Through Video Games: A Review of Suitable Game Mechanisms », *Games and Culture*, vol. 14, no. 4, p. 344-66.

- Kaufman, Ellie. 2019. « Fact Check: Are Violent Video Games Connected to Mass Shootings? », *CNN*, 5 août. En ligne : <<https://www.cnn.com/2019/08/05/politics/violent-video-game-shooting-fact-check/index.html>>.
- Keogh, Brendan. 2013. « Spec Ops: The Line's Conventional Subversion of the Military Shooter », *Proceedings of the DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, vol. 7. En ligne : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_55.pdf>.
- Klein, Pierre Michel. 1992. « De la beauté du geste », dans Pierre Michel Klein (dir.) *Le courage : En connaissance de causes*, Paris : Autrement, p. 54-62.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford et Greig de Peuter. 2003. *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal : McGill-Queen's University Press.
- Koster, Raph. (2005) 2013. *A Theory of Fun for Game Design*, 2e édition, Scottsdale: Paraglyph Press.
- Kowert, Rachel. 2020. *Video Games and Well-Being: Press Start*, Cham : Palgrave Macmillan.
- Kristjánsson, Kristján. 2005. « Justice and Desert-Based Emotion », *Philosophical Explorations*, vol. 8, no. 1, p. 53-68.
- . 2007. « Teaching Justified Anger the Aristotelian Way », dans *Aristotle, Emotions, and Education*, Aldershot : Ashgate, p. 67-81.
- . 2018. *Virtuous Emotions*, Oxford : Oxford University Press.
- Kupfer, Joseph H. 1999. *Visions of Virtue in Popular Film*, Boulder : Westview Press.
- Laffay, Albert. 1964. *Logique du cinéma. Création et spectacle*, Paris : Masson et Cie.
- Lankoski, Petri. 2012. « Computer Games and Emotions », dans John Richard Sageng, Hallvard J. Fossheim et Tarjei Mandt Larsen (dirs.) *The Philosophy of Computer Games*, Dordrecht : Springer Netherlands, p. 39-55.
- Lawrence, Gavin. 2001. « The Function of the Function Argument », *Ancient Philosophy*, vol. 21, no. 2, p. 445-75.
- Lazzaro, Nicole. 2009. « Understand Emotions », dans Chris Batemen (dir.) *Beyond Game Design: Nine Steps Toward Creating Better Games*, Boston: Charles River Media, p. 3-48.
- Leino, Olli Tapio. 2010. « Emotions In Play: On the Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play », thèse de doctorat, Université de Copenhague.
- Lewis, Michael. 2008. « Self-Conscious Emotions: Embarrassment, Pride, Shame, and Guilt », dans Lisa Feldman Barrett, Michael. Lewis et Jeannette M. Haviland-Jones (dirs.), *Handbook of Emotions*, New York : Guilford Press, p. 742-56.
- Luck, Morgan. 2009. « The Gamer's Dilemma: An Analysis of the Arguments for the Moral Distinction Between Virtual Murder and Virtual Paedophilia », *Ethics and Information Technology*, vol. 11, no. 1, p. 31-6.

- Mandel, Oscar. 1961. *A Definition of Tragedy*, New York : New York University Press.
- McCormick, Matt. 2001. « Is it Wrong to Play Violent Video Games? », *Ethics and Information Technology*, vol. 3, no. 4, p. 277-87.
- McDowell, John. 2009. « Deliberation and Moral Development in Aristotle's Ethics », dans *The Engaged Intellect: Philosophical Essays*, Cambridge : Harvard University Press, p. 41-58.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York : The Penguin Press.
- McKee, Robert. 1997. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York : HarperCollins.
- Monforton, Hazel E. 2016. « “There Are No Observers Here” : The Video Game Gaze in Outlast (2013) and Outlast: Whistleblower (2014) », dans Keri Duncan Valentine et Lucas John Jensen (dirs.) *Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives*, Hershey : IGI Global, p. 54-72.
- Montembeault, Hugo et Maxime Deslongchamps-Gagnon. 2019. « The Walking Simulator's Generic Experiences », *Press Start*, vol. 5, no. 2. En ligne : <<https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/134/87>>.
- Montembeault, Hugo. 2019. « Anarchéologie du glitche : De l'erreur ludique aux possibles ludo-politiques », thèse de doctorat, Université de Montréal.
- Moine, Raphaëlle. (2002) 2005. « Comment penser l'histoire d'un genre », dans *Les genres du cinéma*, Paris : Colin, p. 113-41.
- Monnens, David. 2011. « War and Play: Insensitivity and Humanity in the Realm of Pushbutton Warfare », dans Karen Schrier et David Gibson (dirs.), *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*, Hershey : Information Science Reference, p. 83-97.
- Montola, Markus. 2010. « The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing », *Proceedings of the International DiGRA Nordic Conference : Experiencing Games : Games, Play, and Players*, vol. 9. En ligne : <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>>.
- Möring, Sebastian Martin. 2013. « Games and Metaphor – A Critical Analysis of the Metaphor Discourse in Game Studies », thèse de doctorat, Université de Copenhague.
- Mulligan, Kevin. 2010. « Emotions and Values », dans Peter Goldie (dir.), *The Oxford Handbook of Philosophy of Emotions*, Oxford : Oxford University Press, p. 475–500.
- Mulligan, Keven et Klaus R. Scherer. 2012. « Toward a Working Definition of Emotion », *Emotion Review*, vol. 4, no. 4, p. 345-57.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge : MIT Press.
- Naar, Hichem. 2016. « Le caractère personnel des émotions », *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, vol. 141, no. 2, p. 197-213.

- Nay, Jeff L. et José P. Zagal. 2017. « Meaning without Consequences: Virtue Ethics and Inconsequential Choices in Games », *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games*, no. 14. En ligne : <<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3102073>>.
- Newell, Jonathan. 2016. « The Act of Witness: Outlast and Videoludic Body Gothic », *Studies in Gothic Fiction*, vol. 5, no. 1, p. 32-47.
- Newman, James. 2016. « Kaizo Mario Maker: ROM Hacking, Abusive Game Design and Nintendo's Super Mario Maker », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 24, no. 4, p. 339-56.
- Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge : MIT Press.
- Norman, Don. (1990) 2013. *The Design of Everyday Things*, New York : Basic Books.
- Norman, Richard. (1983) 1998. *The Moral Philosophers: An Introduction to Ethics*, Oxford : Oxford University Press.
- Nussbaum, Martha C. 2016. *Anger and Forgiveness: Resentment, Generosity, Justice*, Oxford : Oxford University Press.
- Oakley, Justin. 1992. *Morality and the Emotions*, Londres : Routledge.
- Ortony, Andrew, Gerald L. Clore et Allan Collins. 1988. « The Structure of the Theory », dans *The Cognitive Structure of Emotions*, Cambridge : Cambridge University Press, p. 15–33.
- Ostritsch, Sebastian. 2017. « The Amoralist Challenge to Gaming and the Gamer's Moral Obligation », *Ethics and Information Technology*, vol. 19, no. 2, p. 117-28.
- Owen, David. 2017. *Player and Avatar: The Affective Potential of Videogames*, Jefferson : McFarland.
- Patridge, Stephanie. 2011. « The Incurable Social Meaning of Video Game Imagery », *Ethics and Information Technology*, vol. 13, no. 4, p. 303-12.
- Patterson, Christopher B. 2016. « Heroes of the Open (Third) World: Killing as Pleasure in Ubisoft's Far Cry Series », *The American Studies Association*, vol. 68, no. 3, p. 769-92.
- Payne, Matthew Thomas. 2014. « War Bytes: The Critique of Militainment in Spec Ops: The Line », *Critical Studies in Media Communication*, vol. 31, no. 4, p. 265-82.
- Perron, Bernard. 2004. « Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games », *Proceedings of the 4th International Conference on Computational Semiotics*. En ligne : <http://www.cosignconference.org/downloads/papers/perron_cosign_2004.pdf>.
- . 2005. « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », *Proceedings of the DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, vol. 3. En ligne : <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf>>.

- . 2006a. « Jeu vidéo et émotions », dans Sébastien Genvo (dir.) *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, p. 348-66.
- . 2006b. « The Heuristic Circle of Gameplay: The Case of Survival Horror », dans Manthos Santorineos (dir.), *Gaming Realities : A Challenge for Digital Culture*, Athènes : Fournos, p. 62-9.
- . 2009. « The Survival Horror: The Extended Body Genre », dans Bernard Perron (dir.) *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson : McFarland, p. 121-43.
- . 2016. « Emotions in Video Games: Are You Concerned? », dans Bernard Perron et Felix Schröter (dirs.) *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson : McFarland, p. 189–209.
- . 2018. *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, New York: Bloomsbury.
- Plantinga, Carl. 2009. *Moving Viewers: American Film and The Spectator's Experience*, Berkeley : University of California Press.
- . 2018. *Screen Stories: Emotion and the Ethics of Engagement*, Oxford : Oxford University Press.
- Platon. 2011. *Lachès*, trad. Léon Robin, Trois-Rivières : Les échos du maquis.
- Plutchik, Robert. 2001. « The Nature of Emotions », *American Scientist*, vol. 89, no. 4, p. 344-50.
- Poole, Steven. (2000) 2007. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, New York : Arcade.
- Prinz, Jesse J. (2004) 2006. *Gut Reactions: A Perceptual Theory of Emotion*, Oxford : Oxford University Press.
- . 2007. *The Emotional Construction of Morals*, Oxford : Oxford University Press.
- Rauscher, Andreas. 2015. « Interview with Jörg Friedrich, Design Director, YAGER » dans Eva Lenhardt et Andreas Rauscher (dirs.), *Films and Games : Interactions*, Berlin : Bertz + Fischer, p. 67-71.
- Ray, Jean-Charles. 2021. « Regarder la peur dans les yeux : la série *Outlast* dans le renouveau de l'horreur vidéoludique », *Loading...*, vol. 14, no. 23, p. 100-14. En ligne : <<https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/379>>.
- Renaut, Olivier. 2016. « La colère du juste », *Esprit*, no. 3-4 (mars-avril), p. 135-45.
- Reynolds, Ren. 2002. « Playing a “Good” Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games », *International Game Developers Association*. En ligne : <http://www.igda.org/articles/rreynolds_ethics.php>.
- Roberts, Robert C. 2003. *Emotions: An Essay in Aid of Moral Psychology*, Cambridge; New York : Cambridge University Press.
- . 2013. *Emotions in the Moral Life*, Cambridge : Cambridge University Press.

- Rodrigue, Louise. 2006. « Les sangliers et la laie de Krommyon : rapports du courage aristotélicien avec le Lachès », *Laval théologique et philosophique*, vol. 62, no. 2, p. 285-300.
- Roseman, Ira J., Ann Aliko Antoniou et Paul E. Jose. 1996. « Appraisal Determinants of Emotions: Constructing a More Accurate and Comprehensive Theory », *Cognition and Emotion*, vol. 10, no. 3, p. 241-77.
- Ruberg, Bonnie et Rainforest Skully-Blaker. 2021. « Making Players Care: The Ambivalent Cultural Politics of Care and Video Games », *International Journal of Cultural Studies*, vol. 24, no. 4, p. 655-72.
- Russell, James A. « Core Affect and the Psychological Construction of Emotion », *Psychological Review*, vol. 110, no. 1, p. 145-72.
- Ryan, Malcom, Dan Staines et Paul Formosa. 2016. « Four Lenses for Designing Morally Engaging Games », *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*, vol. 13, no. 1. En ligne : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_184.pdf>.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*, Minneapolis : University of Minnesota Press.
- . 2007. « Jeux narratifs, fictions ludiques », *Intermédialités*, no 9 (printemps), p. 15-34.
- . 2009. « From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative », *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 1, University of Nebraska Press, p. 43–59.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge : MIT Press.
- Sanford, Jonathan J.. 2010. « Are You Man Enough? Aristotle and Courage », *International Philosophical Quarterly*, vol. 50, no. 4, p. 429-45.
- Sarkeesian, Anita. 2013a. « Tropes vs Women in Video Games - Season 1 », *Feminist Frequency*. En ligne : <<https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>>.
- . 2013b. « Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games », *Feminist Frequency*. En ligne : <<https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/>>.
- Scherer, Klaus R. et Phoebe C. Ellsworth. 2009. « Appraisal Theories », dans David Sander et Klaus R. Scherer (dirs.) *The Oxford Companion to Emotion and the Affective Sciences*, Oxford : Oxford University Press.
- Schmoll, Patrick. 2011. « Conflit, violence et socialisation dans les jeux en ligne », dans Charles Perraton, Magda Fusaro et Maude Bonenfant (dirs.) *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal : Presses de l'Université de Montréal, p. 185-204.
- Schreiber, Ian, Bryan Cash et Link Hughes. 2011. « Ethical Dilemmas in Gameplay: Choosing Between Right and Right », dans Karen Schrier et David Gibson (dirs.) *Designing Games*

- for *Ethics : Models, Techniques and Frameworks*, Hershey : Information Science Reference, p. 72-82.
- Schrier, Karen et David Gibson (dirs.). 2010. *Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play*, Hershey : Information Science Reference.
- . 2011. *Designing Games for Ethics : Models, Techniques and Frameworks*, Hershey : Information Science Reference.
- Schulzke, Marcus. 2009. « Moral Decision Making in Fallout », *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, vol. 9, no. 2. En ligne : <<http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>>.
- . 2010. « The Context of Violence in Video Games », *Scan: Journal of Media Arts Culture*, vol. 7, no. 1. En ligne : <http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=147>.
- Shade, Patrick. 2014. « The ends of courage », dans Stan van Hooft (dir.) *The Handbook of Virtue Ethics*, Durham : Acumen, p. 210-19.
- Sharp, John. 2015. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge : MIT Press.
- Sicart, Miguel. 2009. *The Ethics of Computer Games*, Cambridge : MIT Press.
- . 2011. « Against Procedurality », *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, vol. 11, no. 3. En ligne : <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>.
- . 2013. *Beyond Choices : The Design of Ethical Gameplay*, Cambridge : MIT Press.
- . 2014. *Play Matters*, Cambridge : MIT Press.
- Sjöblom, Björn. 2015. « Killing Digital Children : Design, Discourse, and Player Agency », dans Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth, et Ashley ML Brown (dirs.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York : Routledge, p. 67-81.
- Skolnick, Evan. 2014. *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, Berkeley : Watson-Guptill.
- Smethurst, Toby. 2017. « “We Put Our Hands on the Trigger with Him”: Guilt and Perpetration in Spec OPS: The Line », *Criticism*, vol. 59, no. 2, p. 201-21.
- Smith, Murray. 1995. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford : Oxford University Press.
- Smuts, Aaron. 2007. « The Paradox of Painful Art », *Journal of Aesthetic Education*, vol. 41, no. 3, p. 59-76.
- Solomon, Robert C. 1973. « Emotions and Choice », *The Review of Metaphysics*, vol. 27, no. 1, p. 20–41.

- . 1994. « Sympathy and Vengeance: The Role of the Emotions in Justice », dans Tephania H.M. van Goozen, Nanne E. Van de Poll et Joseph A. Sergeant (dirs.) *Emotions: Essays on the Emotion Theory*, New York; Londres : Psychology Press, p. 291-311.
- Staines, Dan, Mia Consalvo, Adam Stangeby et Sâmia Pedraça. 2019. « State of Play: Video Games and Moral Engagement », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 11, no. 3, p. 271-88.
- Stang, Sarah. 2017. « Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games », *Loading...*, vol. 10, no. 16. En ligne : <<https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/180>>.
- Stark, Susan. 2001. « Virtue and Emotion », *Noûs*, vol. 35, no. 3, p. 440-55.
- Stevenson, Jamey. 2011. « A Framework for Classification and Criticism of Ethical Games », dans Karen Schrier et David Gibson (dirs.) *Designing Games for Ethics : Models, Techniques and Frameworks*, Hershey : Information Science Reference, p. 35-56.
- Suits, Bernard. 1978. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto : University of Toronto Press.
- Sutton-Smith, Brian. (1997) 2001. *The Ambiguity of Play*, Cambridge : Harvard University Press.
- Švelch, Jaroslav. 2010. « The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games », dans Karen Schrier et David Gibson (dirs.) *Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play*, Hershey : Information Science Reference, p. 52-68.
- Takahashi, Dean. 2019. « David Cage and Josef Fares on the Future of Game Storytelling », *VentureBeat*, 4 juillet. En ligne : <<https://venturebeat.com/2019/07/04/the-deanbeat-david-cage-and-josef-fares-on-the-future-of-game-storytelling/>>.
- Tappolet, Christine. 2000. *Émotions et valeurs*, Paris : Presses universitaires de France.
- . 2016. *Emotions, Values, and Agency*, Oxford : Oxford University Press.
- Tappolet, Christine et Mauro Rossi. 2015. « What Is Value? Where Does It Come From? A Philosophical Perspective », dans Tobias Brosch et David Sander (dirs.), *Handbook of Value : Perspectives from Economics, Neuroscience, Philosophy, Psychology and Sociology*, Oxford : Oxford University Press, p. 3–22.
- Tan, Ed S. 1996. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Mahwah : Erlbaum.
- Tangney, June Price et Ronda L. Dearing. 2002. *Shame and Guilt*, New York : Guilford Press.
- Tangney, June Price, Jeff Stuewig et Debra J. Mashek. 2007. « Moral Emotions and Moral Behavior », *Annual Review of Psychology*, vol. 58, p. 354-72.
- Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Videogames*, Malden : Wiley-Blackwell.
- Teroni, Fabrice. 2007. « Emotions and Formal Objects », *Dialectica*, vol. 61, no. 3, p. 395-415.

- Therrien, Carl. 2011. « Illusion, idéalisation, gratification. L’immersion dans les univers de fiction à l’ère du jeu vidéo », thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- Totilo, Stephen. 2012. « Another Day, Another Death Threat From Gamers to The People Who Make Video Games », *Kotaku*, 23 avril. En ligne : <<https://kotaku.com/another-day-another-death-threat-from-gamers-to-the-pe-5904367>>.
- Tracy, Jessica L. et Richard W. Robins. 2004. « Putting the Self Into Self-Conscious Emotions : A Theoretical Model », *Psychological Inquiry*, vol. 15, no. 2, p. 103-25.
- Triclot, Mathieu. 2011. *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : Zones.
- van Zyl, Liezl. 2019. *Virtue Ethics: A Contemporary Introduction*, New York et Londres : Routledge.
- Williams, Linda. 1991. « Film Bodies: Gender, Genre, and Excess », *Film Quarterly*, vol. 44, no. 4, p. 2-13.
- Wilson, Douglas et Miguel Sicart. 2010. « Now It’s Personal: On Abusive Game Design », *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 6–7 mai, Vancouver, Canada, p. 40-7. En ligne : <<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/1920778.1920785>>.
- Wringe, Bill. 2015. « The Contents of Perception and the Contents of Emotion », *Noûs*, vol. 49, no. 2, p. 275-97.
- Young, Garry. 2013. *Ethics in the Virtual World : The Morality and Psychology of Gaming*, Durham : Acumen.
- Zagal, Jose P. 2009. « Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay », *Proceedings of DiGRA : Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, vol 5. En ligne : <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.13336.pdf>>.
- . 2011. « Ethical Reasoning and Reflection as Supported by Single-Player Videogames », dans Karen Schrier et David Gibson (dirs.) *Designing Games for Ethics : Models, Techniques and Frameworks*, Hershey : Information Science Reference, p.19-35.
- Zhu, Feng. 2018. « The “Affective” Ethics of Computer Games: “Aesthetic Education”, the “Technologies of the Self”, and the Cultivation of an “Affectivity” », *Proceedings of the 12th Philosophy of the Computer Games Conference*, Copenhagen, Danemark. En ligne : <<http://gamephilosophy.org/conference-manuscripts/>>.

Ludographie

Age of Empires 2: The Age of Kings (Ensemble, 1999)
Alien: Isolation (Creative Assembly, 2014)
Batman: Arkham Asylum (Rocksteady Studios, 2009)
BioShock (2K Games, 2007)
Call of Duty: Black Ops (Treyarch, 2010)
Call of Duty 4: Modern Warfare (Infinity Ward, 2007)
Celeste (Matt Make Games, 2018)
Cities: Skylines (Colossal Order, 2015)
Custer's Revenge (Mystique, 1982)
Dark Souls (FromSoftware, 2011)
Death Race (Exidy, 1976)
Dishonored (Arkane Studios, 2012)
DOOM (id Software, 1993)
Everybody's Gone to the Rapture (The Chinese Room, 2015)
Fable (Lionhead, 2004)
Façade (Procedural Arts, 2005)
Fahrenheit/Indigo Prophecy (Quantic Dream, 2005)
Fallout 3 (Bethesda, 2008)
Far Cry 3 (Ubisoft, 2012),
Frostpunk (11 bit studios, 2018)
Gears of War (Epic Games, 2006)
Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013)
God of War (Studio Santa Monica, 2005)
Half-Life 2 (Valve, 2004)
Hatred (Destructive Creations, 2015)
Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017)
Hush (Antonisse et Johnson, 2008)
Ico (Team Ico, 2002)
Keys of a Gamespace (Expressive Game Studio, 2011)

Left 4 Dead 2 (Valve, 2009)
Life is Strange (DONTNOD, 2015)
Manhunt (Rockstar, 2003)
Mass Effect 2 (Bioware 2010)
Max Payne (Remedy, 2001)
Medal of Honor (DreakWorks Interactive, 1999)
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami, 2004)
Minecraft (Mojang, 2010)
Mortal Kombat (Midway, 1992)
Neo Cab (Chance Agency, 2019)
No Man's Sky (Hello Games, 2016)
Night Trap (Digital Pictures, 1992)
Outlast (Red Barrels, 2013)
Pac-Man (Namco, 1980)
PainStation (////////fur/// art entertainment interfaces, 2003)
Papers, Please (Pope, 2013)
Papo & Yo (Minority Media, 2012)
Playne (Shrikumar, 2020)
Pong (Atari, 1972)
Postal (RWS, 1997)
Red Orchestra: Ostfront 41–45 (Tripwire Interactive, 2006)
Resident Evil (Capcom, 1996)
Rocket League (Psyonix, 2015)
September 12th (Newsgaming, 2003)
Shadow of the Colossus (Team ICO, 2005)
Sid Meier's Civilization IV (Firaxis Games, 2005)
Silent Hill, la série (Konami, 1999–2012)
Sim City (Maxis, 1989)
Soma (Frictional Games, 2015)
Spec Ops: The Line (Yager, 2012)
Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare, 2003)
Super Columbine Massacre RPG! (Ledone, 2005)
Super Mario Bros., la série (Nintendo, 1985-)
Tacoma (Fullbright, 2017)

Tetris (Pajitnov, 1985)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011)
The Last of Us (Naughty Dog, 2013)
The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020)
The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo, 2017)
The McDonald's Videogame (Molleindustria, 2006)
The Sims (Maxis, 2000)
The Walking Dead: Season 1 (Telltale, 2012)
The Witcher 2: Assassins of Kings (CD Projekt RED, 2011)
The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt RED, 2015)
This War of Mine (11 bit studios, 2014)
Thrust (Firebird Software, 1986)
Uncharted 2: Among Thieves (Naughty Dog, 2009)
Ultima IV: Quest of the Avatar (ORIGIN, 1985)
Vampyr (DONTNOD, 2018)
World of Warcraft (Blizzard, 2004)
#SelfCare (Tru Luv, 2018)

Médiagraphie

Alien (Scott, 1979)
Apocalypse Now (Coppola, 1979)
Django Unchained (Tarantino, 2012)
Groundhog Day (Ramis, 1993)
Heart of Darkness (Conrad, 1899)
Inside Out (Doctor, 2015)
Jaws (Spielberg, 1975)
Kill Bill: Volume 1 (Tarantino, 2003)
L'Étranger (Camus, 1942)
Oldboy (Chan-wook, 2003)
Palm Springs (Barbakow, 2020)
Ready Player One (Spielberg, 2018)
Strangers on a Train (Hitchcock, 1951)
Titanic (Cameron, 1997)

Annexe

Le tableau ci-dessous sert d'aide-mémoire. Il récapitule les types d'émotions précédemment discutés et les objets qui les caractérisent respectivement. Dans la même visée, nous avons pris soin d'ajouter des exemples de situations vidéoludiques dans lesquelles ces émotions surviennent typiquement. Ces exemples sont pour la plupart mentionnés durant notre argumentaire ou tirés d'analyses de jeu accomplies au fil des chapitres.

Tableau des types d'émotions

| <i>Type d'émotion</i> | <i>Objet formel</i> | <i>Situation vidéoludique</i> |
|-----------------------|---------------------|--|
| Amusement | Incongruité | La violence <i>cartoonesque</i> . |
| Colère | Offense | Les complots dont sont victimes Lina dans <i>Neo Cab</i> et Corvo dans <i>Dishonored</i> . |
| Compassion | Infortune imméritée | Les persécutions subies par Senua dans <i>Hellblade</i> . |
| Confiance | Sûreté | Un défi à la hauteur de ses compétences. |
| Culpabilité | Faute | Tirer du plaisir à jouer à <i>Spec Ops: The Line</i> au moment d'incendier un campement de réfugiés. |
| Déception | Gain raté | Manquer sa chance d'égaliser le score alors que le ballon touche le sol et met fin à la partie dans <i>Rocket League</i> . |
| Dégoût | Impureté | Le <i>botchling</i> , une créature fœtale avec de grands yeux remplis de sang dans <i>The Witcher 3</i> . |
| Désespoir | Perte inévitable | Appréhender l'arrivée du Grand froid dans <i>Frostpunk</i> , qui mettra fin à l'humanité. |
| Émerveillement | Grandeur | Les plaines brumeuses d'Hyrule dans <i>Breath of the Wild</i> . |
| Énervement | Offense banale | Une mauvaise détection de collision. |

| | | |
|---------------|----------------------|---|
| Espoir | Gain probable | Percevoir sa chance d'égaliser le score avant que le ballon touche le sol et mette fin à la partie dans <i>Rocket League</i> . |
| Fierté | Accomplissement | Les interventions militaires des États-Unis telles que représentées dans plusieurs jeux de guerre (une propagande en fait désolante). |
| Frustration | Entravement | L'exode de la population de sa ville de <i>Sim City</i> suivant une hausse « élevée » du taux de taxation. |
| Honte | Défaillance | Être incapable de battre le premier niveau d'un jeu. |
| Indignation | Fortune imméritée | L'interruption d'un combat par une cinématique, qui permet au boss de se sauver de sa défaite imminente. |
| Joie | Gain | Réussir à progresser dans son jeu. |
| Mépris | Infériorité | Jimmy, le fils de Michael dans <i>Grand Theft Auto V</i> , qui se montre grossier, ingrat, incompetent, etc. |
| Peur | Dangerosité | Se faire poursuivre par un Variant dans <i>Outlast</i> . |
| Regret | Perte évitable | Avoir mis beaucoup trop de son temps à jouer à un jeu vidéo franchement médiocre. |
| Triomphe | Gain éclatant | Terminer un jeu avec une grande facilité. |
| Tristesse | Perte | La mort d'un personnage bien-aimé. |
| Schadenfreude | Gain d'une infortune | La chute d'un rival durant une compétition. |

