

Université de Montréal

Esthétique de la violence vidéoludique

La danse sanglante de DOOM

Par

Christopher Noël

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de M.A.

en études cinématographiques, option études du jeu vidéo

Août 2021

© Christopher Noël, 2021

Université de Montréal

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

Ce mémoire intitulé

Esthétique de la violence vidéoludique
La danse sanglante de DOOM

Présenté par

Christopher Noël

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes

Carl Therrien

Président-rapporteur

Bernard Perron

Directeur de recherche

Jean-Pierre Flayeux

Membre du jury

Résumé

La présente recherche propose d'établir un cadre théorique approprié pour décrire l'expérience du ressenti subjectif de la violence naissant dans un jeu vidéo violent, soit l'esthétique de la violence vidéoludique. Pour ce faire, nous adapterons une définition de la violence et étudierons le concept dans ses implications diverses soutenant la pensée occidentale qui s'immisce dans les mythes, récits, cultures et sociétés, formant la lentille cognitive qui en dicte l'expérience et qui guide sa représentation et son esthétisation dans l'art. Ensuite, nous examinerons la notion d'esthétique vidéoludique, qui n'est pas encore tout à fait bien établie en études du jeu vidéo. Ce qui nous portera, au troisième chapitre, à pouvoir établir l'esthétique de la violence vidéoludique à proprement parler, d'observer comment elle se déploie en l'exemplifiant et l'analysant dans des jeux violents. Cet appareillage théorique sera alors redéployé pour analyser la série *DOOM* (1993-2021) dans son ensemble, en s'attardant spécifiquement sur les deux derniers opus de *DOOM* (id Software, 2016) et *DOOM Eternal* (id Software, 2020), que nous présentons comme incarnant particulièrement bien l'esthétique de la violence vidéoludique.

Mots-clés : *DOOM*, esthétique, violence, études vidéoludiques, jeux vidéo

Abstract

This master's thesis proposes to establish a theoretical framework in order to understand the subjective experience arising in a violent videogame, namely the aesthetic of videoludic violence. To do so, we will adapt a definition of violence and study the implication of the concept as a whole in the Western mindset, its influence on myths, narratives, cultures, and societies, forming the cognitive lens which dictates its experience and guides its representation and its aestheticizing in the arts. After that, we will address the notion of videoludic aesthetic, or video game aesthetic, which has yet to be properly defined and used in video game studies. This will enable us, in the third chapter, to establish the aesthetic of videoludic violence properly speaking and to observe how it comes to be by exemplifying and analyzing it in different violent video games. Our framework will then serve to analyse the *DOOM* (1993-2021) franchise as a whole, with a specific attention to its two latest titles *DOOM* (id Software, 2016) and *DOOM Eternal* (id Software, 2020) as an apt embodiment of the aesthetic of videoludic violence.

Keywords : *DOOM*, aesthetic, violence, game studies, video games.

Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des figures	vi
Remerciements.....	vii
Introduction.....	1
Chapitre 1. Départ brutal : l'esthétique de la violence.....	5
1.1 Définitions de la violence.....	5
1.1.1 Dimensions et modalisations	5
1.1.2 Agression, cruauté, brutalité et haine.....	7
1.2 Une réalité violente	11
1.2.1 Maintien de la subjectivité, préservation de l'égo tout-puissant.....	12
1.2.2 La puissance de la mythification et du récit violent	14
1.2.3 Sotériologie: le salut par la sainte souffrance	17
1.3 Esthétique : beau et ressenti	21
1.3.1 Esthétisation.....	25
1.4 Vers la violence de l'esthétique	29
Chapitre 2. Sensations en jeu : esthétique vidéoludique.....	31
2.1 Ressentir la réalité	31
2.2 Tâter le terrain	33
2.3 Règle et formalité.....	35
2.3.1 Actions et contrôle	37
2.3.2 Espaces et sensations de jouabilité	39
2.3.1 Avatar et représentations.....	42

2.4	Expérience.....	46
2.4.1	Tourner en rond.....	46
2.4.2	Flux PECMA et corporalité	47
2.4.2.1	Perception	47
2.4.2.2	Émotions.....	49
2.4.2.3	Cognition	50
2.4.2.4	Moteur/Actions.....	51
2.5	Signification, agentivité et identité.....	51
2.6	Vers des horizons nouveaux.....	55
Chapitre 3. Jeux dangereux : Esthétique de la violence vidéoludique.....		58
3.1	Définir le jeu vidéo violent.....	59
3.1.1	Quelle violence?.....	60
3.1.1.1	Violence perceptive	63
3.1.1.2	Violence émotive.....	65
3.1.1.3	Violence cognitive.....	66
3.1.1.4	Violence active	68
3.1.2	La violence dont il est question	70
3.1.2.1	Difficulté, aptitude et agression.....	70
3.1.2.1	Mort et souffrance : en corps et encore	74
3.2	Un vernis écarlate.....	79
3.3	À l'aube de la bataille.....	81
Chapitre 4. Entrée en piste : La danse sanglante de DOOM		84
4.1	Un récit en toute complicité	85
4.1.1.1	Le diable est dans les détails.....	87
4.2	Danse sanglante.....	91

4.2.1	La <i>DOOM Dance</i>	92
4.2.2	Des pas enflammés	94
4.2.3	Avec partenaires capricieux.....	97
4.2.4	À un rythme infernal.....	101
4.2.5	D'une beauté sublime	102
4.2.6	Un ballet de la mort.....	107
4.3	Pour élever son âme	111
	Conclusion	115
	Références.....	119
	Bibliographie.....	119
	Ludographie	131
	Médiagraphie	135
	Séries télévisées	135
	Films	135
	Chansons.....	135
	Arts Visuels.....	135
	Ressources Web	135
	Annexes.....	138
4.4	Annexe I Armes dans DOOM (I, II, 2016 et Eternal).....	138
4.5	Annexe II : Ennemis dans DOOM et DOOM Eternal	139

Liste des figures

Fig. 1.	Objets au sol pour le <i>blood punch</i> , esquive, de l'armure et de la vie; un tutoriel.....	85
Fig. 2.	Détail des pochettes de couvertures de <i>DOOM I</i> (1993) et <i>DOOM Eternal</i> (2020).....	87
Fig. 3.	Déroulement d'un meurtre glorieux (<i>glory kill</i>).....	93
Fig. 4.	Comparaison d'ambiance, d'éclairage, de style de rendu et de choix de conception de personnage entre <i>DOOM</i> (2016) et <i>DOOM Eternal</i> (2020).	104
Fig. 5.	Démonstration du système de démons destructibles dans <i>DME</i> (2021)	106

Remerciements

J'adopte la pensée du philosophe Alan Watts, selon laquelle l'être humain n'existe qu'en relation avec son environnement social et naturel. Ainsi, pour moi, il va de soi de concevoir que ce mémoire n'est possible que grâce aux gens de mon entourage et l'incroyable richesse qu'ils m'ont impartie.

Merci à mes parents, de m'avoir questionné sur la signification de mes expériences esthétiques (films de Disney) dès mon plus jeune âge, d'avoir fait confiance en ma maturité pour me permettre de jouer à des jeux vidéo violents pendant de longues heures et surtout pour m'avoir doté d'une curiosité intellectuelle et d'un amour de l'apprentissage.

Merci à mes enseignants de français : Daisy, Martine, Christian, Geneviève, Lynn, Bernard et Fednel, qui m'ont inspiré et encouragé dans l'amour de notre langue. Merci d'avoir cultivé mon champ lexical pour y permettre la floraison de pensées d'autant plus complexes et passionnantes. Une pensée pour tous les enseignants passionnés de mon parcours. Maintenant infecté du plaisir de l'enseignement et du développement de la connaissance, je poursuis ce parcours inspiré par vous : Frank, Denis, Andrée-Anne, Éric, Yves, Michèle, Daniel (1), Sergeï, Daniel (2), Jean-Jacques, Mario, Dominic et plus récemment Carl et Isabelle. Évidemment, merci à mon directeur Bernard pour son support, académique, technique et humain.

Merci à mes amis, collègues et camarades pour les discussions et moments autour du jeu, votre support émotionnel, votre inspiration à poursuivre des études supérieures ou juste votre *awesomeness* générale: Antoine, Carmine, David, Yohann, Étienne, Karelle, Pierrick, Marianne, Julia, Jean-Ismaël, Mélia, Vic, Darcy, Loïc, Kimberly, Guillaume, Keven, Daren, Simon, Danny, Charlotte et j'en passe.

Ce mémoire fait suite à un parcours académique précédemment centré sur l'aspect pratique, technique de la création de média et à quelques années de profession dans le domaine où ma curiosité intellectuelle et mes questionnements m'ont poussé à retourner formaliser ma pensée. J'ai laissé derrière moi des collègues passionnés dont le talent et le dévouement à l'art sont impressionnants et me manquent.

Enfin, merci à tous ceux qui m'ont lus et écoutés à ce sujet, votre rétroaction et simplement votre écoute ont été d'une aide inestimable, et j'espère simplement pouvoir vous divertir le temps de « quelques pages ».

Introduction

Tout jeune, je baignais dans la musique métal, les armes à feu, les couteaux, la nature et les jeux violents. En voyant mon frère jouer à *DOOM* (id Software, 1993), n'étant pas tout à fait mature pour bien saisir l'expérience, je me rappelle avoir eu une soudaine crainte de la mort en voyant le visage du protagoniste s'ensanglanter dans l'interface de jeu, marquant mon imaginaire. Suivirent *Half-Life* (Valve Corporation, 1998), *Diablo 2* (Blizzard Entertainment, 2000), *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar North, 2002), *Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007) et *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007). Éventuellement, c'est avec *Bioshock* (Irrational Games, 2007¹) que mon émerveillement pour le médium vidéoludique se cristallise en un désir d'en faire carrière. Étant un jeune homme tentant de communiquer sa passion pour les jeux vidéo violents, je fus de nombreuses fois confronté aux stéréotypes négatifs s'y rattachant. Des « jeux de pew pew » qui ramollissent le cerveau et qui rendent violent, disait-on. Puisque j'y voyais une expérience raffinée, incroyable et unique que je n'arrivais pas à trouver autre part. Ces idées préconçues m'ont porté à réfléchir sur mon ressenti lors du contact avec ces œuvres pour mieux le décrire. Ainsi, il m'a semblé évident que ces jeux qui occupent la majorité de ma vidéoludothèque devraient être au centre de ma réflexion à la maîtrise. Rapidement, la plus récente itération de *DOOM* (id Software, 2016) à ce moment s'est imposée comme le jeu phare devant guider le questionnement. La sortie de *DOOM Eternal* (id Software, 2020) au cours même de mon parcours académique s'est révélé comme une sérendipité d'écrire sur un jeu tout frais. Plus j'y jouais et plus je lisais sur la violence, plus j'étais émerveillé des implications et liens que j'y trouvais.

Mes premiers pas de recherche sur la violence en jeu vidéo se sont heurtés à la prévalence de la question de l'impact sociétal sur l'agressivité et autres possibles conséquences néfastes. Sachant les cycles de paniques morales à l'avenue de nouveaux médias (cf. D. Bowman 2016) et étant un avide consommateur de jeux vidéo violents, ce questionnement me semblait dérisoire. Tout en reconnaissant l'importance de déterminer l'influence de ces œuvres, surtout étant donné leur popularité, cette interrogation a délibérément été laissée de côté et le lecteur est plutôt invité à aller lire l'énorme littérature sur le sujet (cf. Paradise 2007; Lin 2011; Ferguson 2014; Hawk 2018;

¹ Et oui, 2007 était une année assez incroyable pour le jeu vidéo, avec les sorties d'*Assassin's Creed* (Ubisoft), *Mass Effect* (BioWare), *Rock Band* (Harmonix) et *Portal* (Valve Corporation), pour ne nommer que ceux-là.

Ferguson 2020; Perret 2020). Ma compréhension se colle sur les observations de Coulson et Ferguson et est démontrée tout au long de ce mémoire alors que nous² y décortiquons la manière dont la violence est vécue : oui il y a une augmentation temporaire d'agressivité pendant l'activité de jeu, non il n'y a pas d'effet néfaste à long terme (2016). En contrepartie, cet écrit ne se veut en aucun cas être une apologie ou un éloge à la violence. Il tente plutôt d'en saisir les fondements expérientiels, ontologiques, phénoménologique et mythologiques afin de mieux en décrire le ressenti en jouant à un jeu vidéo: l'esthétique de la violence vidéoludique. Tout en révéralant sa place et son importance fondamentale dans le vécu humain, il est évident que nous ne sommes pas à la défense du déploiement de quelconque violence réelle. Bien que ce travail soit né d'une fascination pour le phénomène concret, il vient d'abord pour un attrait et une curiosité quant à l'expérience de la violence *dans un cadre fictif*, où l'ordinateur (et la console) devient un objet avec lequel penser, pour reprendre les termes de Turkle (2005, 267). Après notre recherche de la littérature, il apparaît d'ailleurs capital de mieux définir les concepts tenus pour acquis du jeu vidéo violent, mal compris de la violence en jeu vidéo et peu exploré de l'esthétique du jeu vidéo afin d'être en mesure de mieux répondre aux questionnements quant à l'influence de ces œuvres. En effet, aucun auteur ne semble s'être penché sur l'angle spécifique de notre problématique. Ainsi, nous avons jugé pertinent de séparer notre réflexion en passant par une recherche décortiquant les concepts les plus proches la constituant.

Ce faisant, le chapitre un est dédié à l'esthétique de la violence. Il s'entame avec une définition phénoménologique, psychologique et ontologique de celle-ci. En abordant l'étude de la violence chez le philosophe Tzitzis (1997) et sa relation avec la formation de l'égo chez Freud ([1923] 1989), Spielrein ([1912] 1994) et sa nécessité pour la survie (Damasio 1999), nous verrons comment le concept en vient à soutenir la pensée de l'individu et sa relation au réel, en s'appuyant sur les observations théologiques de Watts (1971; 1977) et Elliott (1987). Ce qui nous amènera à explorer l'épanchement sociologique, culturel et mythologique qui en découle pour mieux comprendre la relation humaine dans sa globalité envers le concept, par le biais du livre *The Violence Mythos* (1997) de Whitmer, crucial à notre pensée. Ces considérations forment la base, la toile de fond sur laquelle construire une compréhension de vécu subjectif de la violence avec la souffrance comme concept central. Comment la violence est-elle vécue, quels codes et structures l'évoquent efficacement dans un contexte artistique? Quels procédés d'esthétisation la font passer

² Après un récit plus personnel, le nous de modestie reprend le pas pour le reste du mémoire.

d'une détestable expérience choquante à un spectacle incorporé comédique pour toute la famille? Ces questionnements trouvent leur réponse en partie dans les études du phénomène en art et au cinéma, tel que chez Appelbaum (2019), Fraser (1974), Baron (2010), Bacon (2015) et dans le recueil de Prince (2003a). Enfin, nous abordons quelques exemples notoires de violence esthétisée afin d'y appliquer les notions expliquées.

Le second chapitre s'amorce avec une revue de littérature quant à l'esthétique vidéoludique, avec la constatation que le concept reste à être exploré plus en profondeur, mieux défini et plus répandu : Kirkpatrick (2007; 2009; 2011) et Tavinor (2009) s'intéressent vraiment à la question; Best (1974), Myers (2009; 2017) et Niedenthal (2009) s'y trempent; et Egenfeldt-Nielsen, Smith, et Tosca (2015) la survolent. Afin de rendre opérable l'esthétique vidéoludique, nous lui concevons l'expérience du joueur comme centrale. Nous repasserons donc en revue les éléments constitutifs de cette expérience, en passant par l'aspect direct et externe des stimuli, vers l'indirect et l'interne du vécu, tel que teinté par les schémas préalables comme celui de la violence. Ce faisant, nous explorons les actions et contrôles en interaction avec l'interface, qui permet une exploration de l'espace virtuel et celui des possibilités (Salen et Zimmerman 2004, 67), formant ce que Swink nomme la sensation de jouabilité³ (*game feel*) (2008, 32). Nous dénoterons l'importance de la représentation et la centralité de l'avatar avant de résumer comment l'ensemble de ces considérations se cristallisent dans l'esthétique de l'agentivité (Nguyen 2020, 107) et dans la construction de la signification chez le joueur, transformant son identité pendant et après la jouabilité.

Le troisième chapitre s'appuiera sur les assises des deux premiers pour établir concrètement le concept de l'esthétique de la violence vidéoludique. Tout d'abord, nous définirons le jeu vidéo violent en passant par Schott qui, dans son livre *Violent Games* (2016), considère les mécaniques et les actions violentes comme les critères principaux, plutôt que la représentation (audiovisuelle). Ensuite, en reprenant la notion du flux PECMA de Grodal (2009), nous décrirons comment la violence est déployée à chacune des étapes constitutives de l'expérience du jeu. En posant la difficulté comme élément clef, nous nous alignerons avec l'esthétique de se débattre de Nguyen (2020, 8) pour détailler les diverses émotions vécues en jeu, se concentrant sur celles connexes à la violence : agressivité, frustration, colère et haine. Les outils accumulés dans les trois premiers

³ Un terme dont la traduction nous apparaît difficile, l'auteur y insistant sur l'aspect tactile du ressenti, on pourrait parler de « sensation de toucher de jeu » ou même de « texture de jeu ».

chapitres nous permettrons de décortiquer des mécaniques et expériences de jeu pour exposer comment le jeu vidéo permet une esthétique de la violence unique et puissante.

Enfin, le chapitre quatre s'attaquera aux détails spécifiques de notre objet d'étude principal : la série *DOOM* et particulièrement les deux derniers opus de 2016 et 2020. Nous analyserons comment la violence évoquée par la fiction, ses symboles et ses métaphores constituent une toile de fond par excellence sur laquelle se déploient des mécaniques forçant une dynamique qui permet une esthétique de la violence inégalée. Poussé dans une harmonie de capacité (Nguyen 2020, 109) par la complexité, rapidité et précision des tâches de perception, cognition et d'exécution qu'il doit accomplir, le joueur se retrouve dans un état d'hyperexcitation (Whitmer 1997, 218) qui simule un besoin de survie immédiat, renforçant la sensation de subjectivité l'égo dans une esthétique de contrôle (Swink 2008, 21-22) et d'agentivité. Bref, nous expliquerons comment *DOOM Eternal* permet au joueur de se sentir comme une inarrêtable machine à tuer sanguinaire et toute-puissante, c'est-à-dire de fusionner avec le protagoniste possédant ces caractéristiques, dans la simple jouissance de défier le mal incarné en expiant la chair démoniaque.

Chapitre 1.

Départ brutal : l'esthétique de la violence

« These violent delights have violent ends » -Dolores Abernathy (*Westworld*. Saison 1, épisode 2: « Chestnut »). 2016. Reprise d'une citation de Shakespeare)

Avant de nous lancer dans le feu de la bataille, il faut affûter nos définitions conceptuelles. C'est ce qui sera entrepris dans ce chapitre, en commençant par distinguer de multiples dimensions de la violence et en précisant le vocabulaire connexe à ce concept central. Ensuite, une approche ontologique permettra de dénicher la nature plus profonde de la violence, et son découlement dans la mythologie, la culture et l'art. Finalement, sera étudiée l'expérience d'une violence fictive dans une œuvre artistique, que l'on nommera esthétique de la violence, et qui se fait selon un processus d'embellissement et d'amplification de l'importance des sens : l'esthétisation.

1.1 Définitions de la violence

La violence est un phénomène si familier qu'il semble dérisoire d'avoir à la définir, causant un faux sens d'intimité conceptuelle que nous proposons de rectifier. Dans son livre *Violent Games : Rules, Realism and Effect*, Gareth Schott offre un point de départ pertinent avec un survol de la littérature. En rapportant les mots du philosophe américain Coady dans son article « The Idea of Violence » (1986), Schott souligne que « much of the literature on violence proceeds in terms of definitions that “aim to capture a conceptual territory believed to be at least implicit in ordinary discourse”, which [Coady] identifies as a fundamentally complex and unsound enterprise » (2016, 46). Ainsi, la violence est en fait un phénomène large et épineux qui ne se prête pas à une théorie universelle unique (Fraser 1974, 9), dont l'utilisation familière du terme en a dégradé la précision et le pouvoir descriptif (Schott 2016, 47-48). De plus, toute définition d'un concept aussi chargé ne sera utile que dans un contexte spécifique (Coady 1986, 3), le nôtre étant celui des arts.

1.1.1 Dimensions et modalisations

L'une des définitions les plus englobantes de la violence provient de Johan Galtung, une figure principale dans le champ d'études de la paix. Il écrit : « As a point of departure, let us say that *violence is present when human beings are being influenced so that their actual somatic and*

mental realizations are below their potential realizations » (1969, 168). Bien qu'utile à certains égards, cette définition a un nombre considérable de défauts⁴, notamment en ce qu'elle rend la violence « indistinguable de la misère, l'aliénation et la dépression » (Schott 2016, 48; rapportant Coady 1986 et Keane 1996, traduction libre). Elle laisse également de côté la destruction d'objets ou la violence vécue par des êtres sensibles non humains. Contrant l'approche trop générale de Galtung, Coady distingue trois branches majeures de définitions de la violence : les définitions larges qui englobent la violence structurelle; les définitions restreintes qui se concentrent sur des actes interpersonnels de blessures physiques; et les définitions légitimistes qui cadrent l'utilisation illégale ou illégitime de force (1986, 4).

En dépit des défauts soulevés chez Galtung, celui-ci détermine pertinemment six dimensions pour mieux comprendre la violence (1969, 169-72). La première est celle entre la violence physique et psychologique qui peut inclure de l'endoctrinement ou différentes menaces. Ensuite est soulevée la différence entre une approche négative, par punition, et positive par récompense, comme lorsqu'en encourageant un sujet dans un comportement qui lui nuit, violence est commise. La troisième concerne la présence d'un « objet » atteint. Nonobstant un effet sur une entité, la démonstration d'une capacité de destruction constitue une menace qui peut être vécue comme une violence en soi. En quatrième lieu, on conçoit la présence d'un sujet qui acte, distinguant la violence structurelle, d'une violence attribuable à un agent, une personne. Cinquièmement, on différencie une violence intentionnelle (*intended*) d'une violence imprévue (*unintended*)⁵. Finalement sont démêlées une violence manifeste d'une violence latente, cette dernière étant une forme de tension facilitant l'engendrement d'actes violents. En bref, Galtung conçoit la violence comme une limitation d'un potentiel, selon une relation source-récepteur.

D'autres distinctions importantes sont présentées dans l'œuvre de Henry Bacon *The Fascination of Film Violence* (2015). L'auteur y fait la

[...] distinction between instrumental and expressive violence. The former is the use of violence – physical or relational – for the purpose of reaching some goal or other, the latter aggressive reaction to the pressures of social situations. Expressive violence may be targeted on persons or objects who are in no way connected with whatever makes the perpetrator act aggressively (2015, 5).

⁴ Pour une discussion qui va à l'encontre de la définition de Galtung, voir l'article de Coady « The Idea of Violence » (1986).

⁵ Faisant écho au langage légal divisant le meurtre du premier degré « commis avec préméditation et de propos délibéré » (Code criminel (L.R.C. (1985), ch. C-46), art 231) à celui du deuxième degré, incluant tout autre acte mortifère ne faisant pas partie de la première catégorie.

La violence instrumentale est déployée dans une démarche consciente, alors que la violence expressive est une réaction, déployée de manière irrationnelle, explosive, soudaine et en réponse à un stimulus négatif (2015, 16). Bacon dénote également que la violence en société n'est permise qu'à certains individus, pour contrôler instrumentalement d'autres formes de violence, activité que l'on nommera contreviolence (2015, 13). Finalement, l'auteur fait appel aux notions de violence forte et faible de McKinney :

Weak violence does not show the effects of violence and is therefore not likely to cause strong aversive reactions. Strong violence is used to shock either with the purpose of making people become aware of the brutal reality of violence or with the intention of exploiting the emotional reaction. [...] Weak violence might appeal to our fantasies of being invulnerable, while the strong may serve as a reminder of our vulnerability (Bacon 2015, 87).

Quoique la distinction soit plutôt binaire et qu'elle naisse d'une considération de représentation, il reste qu'elle est pertinente pour distinguer des actes de violence faible que l'on pourrait qualifier d'anodins, à d'autres, bien plus graves. Il y a un degré de gravité selon les effets de l'acte violent: toute violence n'est pas égale.

1.1.2 Agression, cruauté, brutalité et haine

Ces différenciations seront fort utiles pour qualifier la violence telle qu'étudiée dans différentes œuvres. Cependant, il faut faire un détour afin de différencier les notions connexes et souvent confondues de l'agression, la colère, la brutalité, la cruauté et la haine. Une discrimination qui s'amorce en abordant l'approche englobante qu'est la mythologie de la violence de Whitmer, définie comme une « collection of beliefs that articulates attitudes in Western culture about violence » (1997, 1). Pour l'autrice, cette mythologie inclut un vaste spectre de phénomènes, dont le mythe du héros de guerre, le dualisme corps/esprit, l'individualisme compétitif, la subordination des femmes et le spécisme. L'importance de la violence dans la société occidentale est également soulevée par Wink dans son étude des systèmes de domination en lien avec la chrétienté :

Violence is the ethos of our times. It is the spirituality of the modern world. [...] Violence is so successful as a myth precisely because it does not seem to be mythic in the least. Violence simply appears to be the nature of things (1992, 13).

On dénote une croyance en la nature innée de la violence. Whitmer d'indiquer une confusion entre « anger the emotion and violence the behavior, [...] such that anger has been perceived both to be violent and to have violence as its “natural” means of expression » (1997, 11). Elle précise que la colère (*anger*) signifie un besoin de changement, d'action, possiblement à la suite d'une différence

perçue dans l'environnement (1997, 21, 37). La violence, quant à elle, « [...] refers to a “behavioral transaction in which one person exerts upon another person [or thing] an action considered [by the recipient or others] to be injurious and unwarranted” » (Whitmer 1997, 33, modifications originales de l'auteurice qui cite Valenstein 1965). Dans son œuvre *The Aesthetics of Violence*, Appelbaum appuie: « [...] violence is an action, right or wrong, which human agents must decide to have recourse to or not » (2019, 42).

Cela nous amène à discuter de l'agression. Whitmer marque trois composantes nécessaires pour qualifier un acte d'agressif: « First, some action which may or may not be coercive is observed. Second, an intent to do harm is inferred. Third, the action is judged to be antinormative » (1997, 26). Si l'on met en parallèle la définition de Stephen Kirsch, rapportée par Bacon, on dénote un trait commun: « “Aggression is defined as any behaviour, be it physical, verbal, psychological, or emotional, intended to cause physical, emotional, or psychological injury to another human being” » (2015, 11). Peut-on dès lors dire qu'une agression est définie par son intention d'heurter, indépendamment de son issue finale, alors qu'un acte violent serait caractérisé par le résultat, sans nécessairement être motivé par un désir d'engendrer tort? Cette finesse saura aider à distinguer une violence structurelle qui cause tort en limitant le potentiel d'individus, sans toutefois être un acte agressif prévu à cet effet néfaste. Nous verrons plus tard comment le jeu vidéo peut inclure ce type de violence. À l'inverse, tout stimulus indésirable, nuisible ou qui assaille les sens, serait alors une agression. La violence comme instrument se voit confirmée dans une telle vision, pouvant être utilisée dans un but rationnel et sans malice.

Évidemment, peu seraient enclins à concevoir un acte de violence physique commis de manière complètement détachée émotionnellement. Un agent usant de violence pourra difficilement se distancier de toute agressivité dans l'acte. Cela demande d'apporter une distinction entre un *acte* d'agression, et l'agressivité en tant qu'ensemble de comportements. Pour ce faire, il faut retracer l'origine de l'attitude agressive, tel que le souligne Appelbaum: « Aggression is a fundamental energy of human life [...] a correlate of the struggle to survive. [...] » (2019, 43). Bacon va plus loin en positionnant l'utilité de celle-ci:

In nature aggression derives almost exclusively from immediate needs: hunting, self-defense or defeating competitors in mating, protecting offspring, and securing territory and material sources. [A]gonistic interaction within the group has the evolutionary function of maximizing the strength of the group (Bacon 2015, 11).

À la lumière de ces clarifications, il semble approprié de décrire l'agressivité comme un *comportement* dictant une propension ou une disposition à la confrontation. Elle se distingue de l'agression en tant qu'*acte*, dont le caractère définitif reste le désir de blesser. De plus, une agression n'est pas nécessairement violence si elle n'a aucun effet sur la victime⁶. À l'échelle de l'individu, l'agressivité semble se manifester presque exclusivement en situation conflictuelle, ou du moins en présence de douleur. En étudiant la modulation des comportements agressifs de rats assujettis à des coups, chocs électriques et autres douleurs, Ulrich en vient à la conclusion que : « Aggressive behavior can be elicited by aversive stimuli as an unconditioned reflex » (1966, 643). Tout comme la réaction typique lorsqu'une douleur imprévue assaille soudainement, tel qu'en s'échappant un objet sur le pied. Ainsi, l'agressivité naît d'une exposition à un stimulus aversif qu'un organisme tentera d'éliminer de son environnement (1966, 643). Elle serait donc une sous-forme de la colère, elle-même définie par Whitmer comme une tendance au changement face à une différence.

Dès lors, agressivité et agression ne sont-elles pas une cruauté ? Si les frontières peuvent rapidement devenir floues, il reste que la cruauté se définit par un *plaisir* d'infliger de la souffrance directement ou indirectement. Séquentiellement, un individu pourrait avoir recours à la violence physique de manière détachée (contre violence), pour ensuite devenir agressif en réponse à de la douleur lors de la confrontation, sans toutefois prendre plaisir à infliger de la douleur induite. Se délecter de la souffrance de l'autre est facilité par un sentiment de haine préalable envers le sujet souffrant. Cependant, nul besoin de haïr pour se réjouir du spectacle de la douleur : « Vicariously experiencing suffering and being in some way amused by it - that is, finding pleasure in pain is a common form of aesthetic experience » (Appelbaum 2019, 93). La cruauté est une disposition d'aimer à voir souffrir en général, alors que la haine est un sentiment porteur de désir d'agression et de désir de souffrance chez une victime plus spécifique.

Une dernière notion à définir est la brutalité, qui fait généralement surface en égard à la violence policière. Même si les structures de régulation telles que le corps policier sont potentiellement nécessaires au maintien d'une intégrité culturelle (Whitmer 1997, 2) et que l'utilisation qu'elles font de la violence soit permise sous la forme de la contre violence (Bacon 2015, 13), on s'attend à ce que cet usage de force soit contrôlé et justifié. À cet égard, nous dirons

⁶ Pensons, par exemple, aux coups d'un jeune enfant sur un adulte : si on parle bien d'une agression, de l'expression d'une agressivité, on pourra difficilement parler de violence puisque l'adulte ne souffrira pas physiquement du coup.

que la violence devient brutale lorsqu'elle *dépasse le seuil nécessaire à l'obtention d'un but rationnel*, lorsqu'elle est excessive. Dans un contexte naturel, la capacité à l'agression est « largement dépendante de la force physique » (Whitmer 1997, 42, notre traduction). Le potentiel violent du corps (coups, morsure, griffures, etc.), étant relativement peu létal, il demande un certain temps d'exécution. Ce délai permet à l'agresseur de s'épuiser, se déchaîner, se défouler : « [...] aggressive drive presumably remains active until discharged by some form of aggression » (1997, 34). De plus, la proximité physique permet d'observer l'expression faciale du souffrant, suscitant l'empathie. Le philosophe Tzitzis note à cet effet que le « visage est phénoménalité, ce qui constitue avant tout la responsabilité irrécusable de l'être-pour-l'autre [...]; c'est une présence qui dérange par sa souffrance suscitant la pitié » (1997, 98). D'autres indices informent l'agresseur de l'état de sa victime : les sons, les mots et la respiration; l'état du corps, les blessures, la posture, la tonicité; et le retour de gestes violents. Une perception de la souffrance de l'autre inhibe la pulsion agressive (Prince 1999, 22). Or, pour continuer à citer Whitmer: « In humans, the imaginative construction and use of weapons decreases dependence upon biological endowment for combat success » (1997, 42). Les armes augmentent les probabilités qu'une confrontation devienne brutale, excessive, voire mortelle. Pire encore, les armes à feu suppriment la proximité requise par la violence physique primale, en plus de conférer un pouvoir létal instantané.

Pour conclure cette section, même si l'approche plus large d'un Galtung continuera à être utile dans le présent mémoire, la violence *fictive*⁷ qui sera analysée ici en sera une majoritairement physique, négative, ayant un sujet et un récepteur concret, intentionnelle, manifeste, à la fois instrumentale et expressive se collant à la définition restreinte de Coady. Elle sera souvent accompagnée de colère (désir de changement), agressivité (énergie, désir de confrontation et d'infliger de la douleur), cruauté (plaisir général à voir souffrir) et haine (envie d'agression, de voir souffrir spécifiquement un groupe, une personne), menant à une brutalité excessive *délibérée*. Or, la relation entre le récepteur (joueur) et l'œuvre (jeu-vidéo) mènera également à d'autres types de violence, qui seront abordées le moment venu.

⁷ C'est-à-dire celle dépeinte à l'intérieur d'un contexte fictif. Nous verrons plus tard que dans le cadre d'une expérience de jeu, toute violence n'est pas fictive.

1.2 Une réalité violente

La précédente étude du déploiement du phénomène de la violence et de ses effets, autrement appelé l'aspect phénoménologique, permet l'avancée du présent texte vers un questionnement quant à la nature constitutive, l'essence même du concept, son ontologie. Ayant exploré comment la violence se présente, on se demande alors qu'est-elle? Malgré qu'une investigation aussi profonde puisse paraître accessoire, sa pertinence et les parallèles à établir dans les œuvres à venir s'éclairciront au fil de la lecture.

Dans son livre *Esthétique de la Violence*, Tzitzis explore les fondements de cette question:

La violence est en effet un facteur primordial de l'être. [...] La violence est l'expression visible de l'idée du potentiel si répandue dans la nature (par exemple la gravitation ou la fission nucléaire). D'après le principe de Carnot, aucune énergie ne saurait être retirée que si une différence de potentiel est présente. Tout ce qui meut est conséquence, sous formes plus ou moins atténuées de la violence. Ainsi le monde des vivants est-il animé par les jeux de la violence. Chaque vivant comprend différentes formes de potentiel, source de chaque action, en vue de sa survie, de sa reproduction d'assurer la pérennité de son espèce. Or un monde sans violence est inconcevable (Tzitzis 1997, 8).

Quoique plus éloignée d'un concret palpable, cette approche s'harmonise à merveille avec celle de Galtung. Pour ce dernier, la violence est une limitation du potentiel, alors que Tzitzis va plus loin en cadrant une *différence de potentiel*. Cela prend toute son importance dans le vivant. En réduisant le potentiel d'une autre, une entité augmentera toujours le sien de manière relative, et bien souvent de manière absolue aussi, que ce soit au niveau civilisationnel, sociétal, groupal, organique, cellulaire, moléculaire ou atomique. Un herbivore s'approprie le matériel organique d'une plante, la dévastant; un carnivore annihile le potentiel de sa proie pour augmenter le sien; des compétiteurs combattent pour l'accès à une ressource limitée, etc. Wink concrétise cette pensée en stipulant que « [s]ociety itself is the outcome of successfully managed violence » (1992, 33). Plus encore, selon lui, « domination is a contaminant, a disease that, once introduced, will inexorably spread throughout the system of societies. It is [...] as if the process of natural selection had come to favor behavior characterized by those who dominated over others » (1992, 40). Étant un axiome de la réalité physique, on ne saurait attribuer une moralité à la violence inhérente à l'existence, ni à l'agressivité des animaux ou par extension celle des humains. Cela dit, puisque l'humain n'est plus à strictement parler dans un contexte naturel ou de survie, les considérations éthiques se complexifient lorsque l'on prend en compte l'utilisation d'outils, le plaisir cruel généré par la souffrance, la notion de conscience et celle du consentement.

1.2.1 Maintien de la subjectivité, préservation de l'égo tout-puissant

Après une approche plus sociale, phénoménologique et autrement concrète, voici venir les aspects ontologiques, qu'on liera à des explications biopsychologiques et évolutives. Fondement de l'existence selon Tzitzis, la primauté existentielle de la violence se cristallise en tant que pilier indispensable dans la construction de l'égo. Avant de poursuivre, rappelons ce qui est entendu par ce terme, tel que Freud le décrit dans *The Ego and the Id* :

We have formed the idea that in each individual there is a coherent organization of mental processes; and we call this his *ego*. It is to this ego that consciousness is attached;[...] it is the **mental agency** which supervises all its own constituent processes, and which goes to sleep at night [...] ([1923] 1989, 8, l'auteur souligne en italique, nous en gras).

Spécifions également que « [t]he ego is first and foremost a bodily ego [...] » (Freud [1923] 1989, 20), fait qui est toutefois nuancé par Watts qui mentionne que « we don't say, "I am a body." We say, "I have a body". Somehow we don't seem to identify ourselves with all of ourselves » (1977, 27). Quoi qu'il en soit, la notion du Moi requiert *ipso facto* une violence conceptuelle séparant l'Être en entités distinguables, positionnant l'autre comme une réalité distincte. Plus tôt, il a été démontré que l'agressivité est corrélée au besoin de survie fondamental (Appelbaum 2019, 43; Bacon 2015, 11). Le neuroscientifique Damasio conceptualise la conscience comme une habilité « which allows an organism [to become minded] in which responses are shaped by a mental *concern* over the organism's own life » (1999, 25). L'auteur qualifie autrement ce phénomène d'expérience du ressenti qui contribue à différencier ce qui est à l'intérieur de l'organisme (et qui doit être maintenu) de ce qui est à l'extérieur : « [s]ingular individuality depends on [that] boundary » qui est avant tout physique, mais aussi psychologique. Le corps de l'*individu* est la structure *indivisible* qui en supporte la conscience. Subjectivement, notre existence dépend de notre corps et de ses sens, association que nous nommerons *existe-sens*. Comme processus veillant à la préservation du corps, l'égo justifie l'agressivité par la dissociation de son identité à celle d'autrui, définie par la frontière (*boundary*) que dénote Damasio. Whitmer aborde ce point en mettant en parallèle les dialectiques de la formation du soi de Taylor et celle de l'esprit de Hegel :

According to Taylor, to regain self-possession, the self rebels against the other, in a negation where identity secures itself by *excluding* difference [...]. For Hegel, "the relation of the two self-conscious individuals is such that they prove themselves and each other through a life-and-death struggle. They must engage in this struggle, for they must raise their certainty of being *for themselves* to truth." For Hegel, the staking of one's life is the process by which freedom is won. [...] Hence the dialectic reveals the dependency in the relation between self and other, not its severance [sic] [...] For Hegel,

the power of the negative is the means whereby the male⁸ individual negates himself as connected with every existential form, including that of the larger community [...] (1997, 77).

Formulé différemment: le Moi émerge du sentiment océanique⁹, de l'existence unifiée, par la négation de l'autre dont il devient dépendant pour former son identité¹⁰, dans un « act of aggression [which] is simultaneously hostile and erotic »¹¹ (Whitmer 1997, 77, citant Taylor 1984). L'érotisme faisant référence à l'interdépendance, il apparaît que toute violence inclut nécessairement une forme de fragmentation, de distinction et qu'inversement, toute démarcation est une forme de violence. À partir de ce précepte, la violence peut se poser pratiquement comme synonyme de liberté absolue¹². Une idée que Tzitzis pousse à l'extrême :

[...] l'action violente de son être, afin de libérer sa force pour dominer son milieu [...] trahit une *volonté de pouvoir absolu*. Le meurtrier vise alors à se poser en *totalité ontologique autonome*. Par là, il aspire à devenir « la mesure de toute chose », car enlever la vie est un acte inestimable, incomparable à d'autres actes de violence (1997, 102-3, nous soulignons).

Faisant écho à la nature, l'homme peut être tenté de poursuivre des actes d'émancipation ontologique par une appropriation dominante de son environnement : tuer pour marquer son existence comme indépendante et autodéterminée; ce qui nous rapproche fortement de l'ontologie du jeu de tir subjectif (*first person shooter*), explorée au chapitre trois. Conséquemment, Appelbaum note la répercussion de cette disposition dans le monde artistique:

Although it is often argued that violence requires a victim [...], from the point of view of representational art [...], it is more helpful to remark that *violence requires a subject*. [...] And it is characteristic of representational art in the West that, when it represents violence, *it represents the subjectivity responsible for it*, and all the degrees of

⁸ Bien que la qualificatif « mâle » soit employé, il est tout à fait possible d'étendre ce procédé au genre féminin.

⁹ Le sentiment océanique est une notion mentionnée par Romain Rolland dans une lettre adressée à Freud en 1927 (Masson 2012, 34), décrivant un sentiment d'unité avec l'univers : « Votre analyse des religions est juste. Mais j'aurais aimé à vous voir faire l'analyse du sentiment religieux spontané, ou plus exactement de la sensation religieuse, qui est toute différente des religions proprement dites... Le fait simple et direct de la sensation de l'Éternel (qui peut très bien n'être pas éternel, mais simplement sans bornes perceptibles, et comme océanique) (Cornubert, 1966, p.25) » (Masson 2012, 34). Ce sentiment précéderait la formation de l'égo, dans la petite enfance et serait celui recherché par plusieurs croyances spirituelles.

¹⁰ Nous croyons qu'ici, les mathématiques peuvent aider à saisir la dépendance à l'autre dans la formation de l'identité. Notons qu'une identité y est formée dans la mise en relation (égalité) entre deux expressions différentes. La même dépendance à l'autre est présente pour noter la distinction, formant l'identité mathématique. Un exemple commun étant: $a^2+b^2=c^2$, se découlant également en $\sin^2\theta + \cos^2\theta = 1$.

¹¹ La proximité entre la création et la destruction étant d'ailleurs notée par Sabrina Spielrein, en ce que l'union demande l'annihilation de deux parties distinctes, et vice-versa ([1912] 1994). La libido en tant qu'énergie suscitant la création (d'un tout) nécessite la destruction (des individus).

¹² Poétiquement, les paroles de l'artiste Klô Pelgag (Chloé Pelletier-Gagnon) dans sa chanson *Mélamine* (2020) résonnent : « Je veux être libre comme la violence ».

engagement, forethought, passion, interest, justifiability and culpability that go along with it (2019, 44, nous soulignons).

Naissant d'identification à l'égo et au corps, la subjectivité va de pair avec la violence pour son fondement et son maintien, il est donc peu étonnant que l'art occidental s'y dédie. Ainsi, on se centrera sur des scénarios avec des personnages aux intentions définies et « in which evildoers are defeated [, appealing] to a fundamental fantasy that can temporarily override the more cultivated, critical and mature attitudes that most of us possess » (Bacon 2015, 88-89). Ces scénarios deviennent à leur tour des simplifications de l'univers moral afin d'amoindrir la tâche complexe de définir son identité à l'encontre de l'altérité (2015, 75). Clairement, les liens entre le monde naturel de l'expérience physique et le monde fictif tel que présenté dans l'art demandent investigation.

La corporéité de l'égo personnifié transcende la sphère psychologique et s'immisce dans les croyances et cosmogonies occidentales. Le docteur en théologie Willis E. Elliot souligne que les mythes de création des religions abrahamiques¹³ sont « *personalistic* : the universe is seen as being, & manifesting, the activities of a *Personal Source*, the Cosmic Model for all human activities/manifestations » (1987, 1, nous soulignons). Le philosophe Alan Watts rend ce lien avec l'égo plutôt explicite :

Though the human being is an organism which exists only in terms of a marvelously intricate and intimate relationship with its social and natural environment, the *Western consciousness feels itself to exist primarily as the ego* – a dissociated island of awareness, detached from the very body which it inhabits, let alone the environment¹⁴. It follows, then, that the *Western God is likewise a discarnate ego*¹⁵ – a detached soul – existing in total separation from the physical universe [...] (1971, 77, nous soulignons).

Cela nous conduit à discuter des liens intimes qui se tissent entre expérience vécue, mythe, religion, culture et art.

1.2.2 La puissance de la mythification et du récit violent

L'étape subséquente pour la préservation de l'intégrité identitaire individuelle se retrouve dans une justification, une explication trouvant racine dans un récit en supportant les assises. Dans

¹³ Les religions abrahamiques (juive, chrétienne et musulmane) découlent de la figure biblique d'Abraham dont ils tirent un tronc commun qui se retrouve notamment dans leur structure d'un patriarche personnifié tout-puissant.

¹⁴ En complément, Watts mentionne que: « Because *I* is associated with the organism and not with the environment. It is opposing the environment » (Watts 1977, 30).

¹⁵ Cette déclaration évoque l'émoi entourant la violence aux images dans la confrontation entre iconoclastes et iconodoules, où l'enjeu d'une personnification du divin par le biais de représentation visuelle est en question.

son œuvre *Narrative Comprehension and Film*, Edward Branigan souligne l'importance de la narrativisation: « Making narratives is a strategy for making our world of experiences and desires intelligible. It is a fundamental way of organizing data » (1992, 1). Bacon précise cette idée :

Even fictional stories are at least implicitly statements about both our moral sense and the limiting conditions within which we make moral choices. In this way, stories participate in defining our moral universe. They are ways of dealing symbolically with this central aspect [of] our existential condition (2015, 72).

Selon une abstraction des personnages historiques vers une mythification impersonnelle d'archétypes (Whitmer 1997, 75), ces histoires influencent à leur tour la culture de laquelle elles émanent (Whitmer 1997, 32, 43; Bacon 2015, 14) en perpétuant les schèmes d'action portés par le récit. Puisque culture et religion font souvent paire, ces récits sont aussi le fondement de plusieurs mythes fondateurs et en viennent à façonner la manière dont l'individu forme son identité, sa compréhension du monde qui l'entoure (Elliott 1987, 1; Bacon 2015, 24). Comme le mentionne Elliot: « [...] cosmogony [la création du monde] is egogony [la création de soi]: you are being birthed through how you see "all things" as being birthed » (1987, 1). On peut comprendre qu'avec sa prévalence dans l'expérience des vivants, sa polarisation morale et sa nature ontologique comme fondement de l'identité, la violence se retrouve au cœur d'une panoplie de récits et mythes, « provi[ding] a form of *reasons* to guarantee certain associative interpretations of symbols as continuing to be authoritative for moral justification in society » (Whitmer 1997, 74). Relatant, justifiant et gratifiant la violence, ces structures narratives deviennent elles-mêmes l'outil d'une violence structurelle :

This often entails depicting others in a less than favourable light and presenting oneself as a hero or a victim. In much more structured ways, in all sorts of communities storytelling has been used to maintain hierarchies by showing the proper place which different subgroups are supposed to occupy, as well as to create either positive or negative images of clearly defined outsiders. Patriarchal order has been presented as the natural order of things, proscribed by God or some other transcendental authority such as inevitable historical development. [...] Stories do not merely depict relational violence; they themselves may be forms thereof as they strengthen biased and negative social stereotypes or idealize exploitative social patterns (Bacon 2015, 154-55).

L'étude hégémonique est fort intéressante, mais retournons à un point que souligne Bacon et qui sera abordé maintes fois dans le présent texte : le mythe monothéiste patriarcal¹⁶. Est-ce une

¹⁶ Nous reconnaissons que certains puissent être offensés en ce que nous désignons les croyances chrétiennes en tant que récit. Loin de nous cette idée. Il reste qu'indépendamment de leur véracité, qualité d'histoire fictive, métaphore ou historicité, ce sont bien des *récits* qui font l'objet d'une *narration*, traduisant une certaine idéologie.

tentative de l'égo-identité du mâle agressif dominant¹⁷ qui cherche à se préserver, glorifier et justifier pour maintenir sa position (2015, 128)? Selon Wink, cette tendance se trouve au cœur du mythe babylonien, lui-même influençant nombre d'autres récits mythologiques dont la chrétienté (1992, 13; 17) :

Typically, a male war god residing in the sky – Wotan, Zeus, or Indra, for example – fights a decisive battle with a female divine being, usually depicted as a monster or dragon, residing in the sea or abyss. Having vanquished the original Enemy by war and murder, the victor fashions a cosmos from the monster's corpse. Cosmic order equals the violent suppression of the feminine [...]. [Otherwise called] the Babylonian creation story, the combat myth, the ideology of zealous nationalism, and the *myth of redemptive violence* [has as a] distinctive feature [...] the victory of order over chaos by means of violence (Wink 1992, 15).

Indépendamment des détails de sa formation, l'impact de cette structure narrative se fait encore sentir dans la culture occidentale contemporaine. À cet effet, Watts déclare que le mythe chrétien est la « [most] important story in the whole history of Western civilization » (1971, 57). Quoi qu'il en soit, on en tire le modèle d'un père tout-puissant (omnipotent), le mythe du héros (et la culture qui le perpétue) qui suit les mêmes lignes, répétant des « images of powerful, aggressive, invulnerable, triumphant men usually us[ing] violence [to] get what they want » (Whitmer 1997, 220). Puisque l'histoire est écrite par les vainqueurs, et selon la tendance voulant que l'on aime à se penser fondamentalement bon et à extérioriser le mal dans des figures diaboliques (Bacon 2015, 6; Wink 1992, 19), il s'en suit une édification de la violence : « Indeed, it was the medieval valuation of the intrinsic goodness of physical strength that gave violence cultural legitimacy, a legitimacy that the violence mythos has been wont to rescind when challenged » (Whitmer 1997, 232). Se dégage alors une équation entre l'égo, la puissance, la liberté d'action (agentivité) et un auto-déterminisme moral et identitaire: qui pourrait remettre en question le tout-puissant¹⁸? Schott de déclarer carrément: « To be violent is to exert power » (2016, 24).

¹⁷ L'aspect hégémonique, hiérarchique et monarchique de la chrétienté n'est pas un fait occulte : nombre de référence à la royauté, royaume, roi (Apocalypse 19:13; Ésaïe 9:6-7; Actes 2:30...) rend la relation claire. De plus, la disposition d'une église reflète celle d'une salle de trône d'un monarque, le prêtre faisant dos au mur du fond, les fidèles se prosternant, dans une démonstration de soumission où l'attaque physique est rendue difficile par de telles dispositions (Watts 2019). C'est sans compter les nombreuses démonstrations de puissance mortelle de Yahweh (Genèse 6:7 & 19:4-5). Le péché originel est, après tout, l'expression du libre arbitre, la désobéissance féminine des consignes du paternel (Genèse 3:6), soucieux que l'homme ne devienne pas son égal (Genèse 3:22).

¹⁸ Une curieuse considération à cet égard est mise en évidence par Watts : « Men are taught that the very essence of evil lies in egotism and selfishness, but the Lord is entitled to bluster, "I am the Lord, and there is none else! Me only shalt thou serve!" and is, furthermore, said to have been occupied from all eternity with nothing but the love and contemplation of his own excellence » (Watts 1971, 75).

1.2.3 Sotériologie: le salut par la sainte souffrance

Les liens entre la violence et la mythologie chrétienne ne s'arrêtent pas là. Tzitzis propose un concept particulièrement pertinent afin de prouver cette relation : « Par sotériologie¹⁹ nous entendons la matière qui concerne le salut de l'homme en général, et en particulier, l'étude de la *rédemption par la souffrance* et la substitution à l'autre » (1997, 11, nous soulignons). Cette doctrine implique que « tout savoir historique [...] qui vise le progrès de l'humanité a comme prix [...] la souffrance [...] d'une figure noble, [un élu] qui sacrifie le mode d'exister à la vérité de l'être » (1997, 12-14). Dans son article au titre évocateur *Destruction as the Cause of Coming Into Being*, la psychologue Sabina Spielrein aborde maintes fois les significations mobilisées dans la chrétienté. Elle conçoit qu'en tant que « symbole de l'humanité » ([1912] 1994, 175, notre traduction), Jésus Christ incorpore et concrétise le renoncement de soi au profit de l'actualisation, le corps au profit de l'esprit et de l'âme :

Self-destruction can be replaced by sacrificial destruction. From the Christian point of view, Christ suffered a sacrificial death and died in the place of mankind, which, figuratively, suffers with him. Through this figurative self-destruction, believers attain the same goal that Christ achieved by self-destruction, namely resurrection (Spielrein [1912] 1994, 182).

La profession de foi dans le martyre, ou même simplement la souffrance anodine du quotidien²⁰, est un écho à la crucifixion qui rapproche le croyant du Christ. Wink note que « [t]he motif of the “suffering of the hero” » (1992, 16) est omniprésent dans nos représentations modernes et que la « [s]alvation is guaranteed through identification with the hero » (1992, 19). De manière plus concrète, Bacon souligne que le sacrifice de l'individu pour la survie de l'espèce, de la communauté, fait sens dans l'évolution (2015, 14). Or, ce procédé sacrificiel est rarement présent sans confrontation, ainsi un « saint without worthy opponents does not merit canonization » (Whitmer 1997, 83). Ce faisant, d'amplifier la menace externe bonifie l'image du héros, du saint. Fruit du procédé de différenciation identitaire, le bien et le mal se polarisent l'un l'autre, après tout « [w]ithout evil good cannot be recognized²¹ » (Watts 1971, 72). Watts nous informe également

¹⁹ « Emprunt au grec ancien *sōtērios*, ‘délivrance’, et *logie* » (*Antidote 10* [version 4.2], 2020).

²⁰ Dans sa thèse sur l'esthétique des images violentes en mouvement, Baron prend un angle légèrement différent. Il note qu'il y a « [...] currently, a socially prevalent phenomenon of self-torture and internalized cruelty » (2010, 155) qui découle de ce qu'il nomme l'*idéal ascétique* : « that is, the torture of oneself becom[ing] beautiful to oneself » (2010, 158). Suivant une pensée Nietzscheenne, ce principe permet à celui qui l'adopte de retrouver un contrôle sur la souffrance, de la supporter en lui donnant un sens et en l'édifiant, souvent par forme d'automutilation corporelle ou psychologique. Bref, s'en crée une complaisance dans la souffrance.

²¹ En continuité avec cette idée, il spécifie que « the conception of Hell had to be invented by men who bent the full force of their conscious energies towards “being good” » (1971, 223).

que cette tendance à définir le mal devient une obsession qui guide certaines pratiques artistiques : « Not in Heaven, but here on earth, the inhumanly “good” already regard the torments of the damned with secret delight – a fact which comes out so clearly in Mediaeval art where the depiction of Hell shows far more creative imagination and life than that of Heaven. » (1971, 223). Cela coïncide avec l’observation de Whitmer selon laquelle la valeur de la force physique et de la violence qu’elle rend possible se concrétisa au Moyen Âge, un contexte historique dont plusieurs symboles sont repris dans des œuvres particulièrement violentes.

Soubresaut d’intellectualisation, ou alors jeu trompeur de l’ego, il s’en suit qu’en projetant le maléfique dans une figure externe, le sacrifice de soi se transpose dans le péril de la poursuite de la destruction souffrante de l’autre et la justification subséquente de cette entreprise. Même si Bacon rappelle que « evil is nonetheless located in the moral weakness of the human individual, [in the] tendency to put [one’s] ego before everything else » (2015, 6), la métaphore du mal incarné est plus attrayante, tangible et basée dans la biopsychologie telle qu’évoquée plus haut par Damasio et Freud, que le péril psychologique de reconnaître le mal en soi (Bacon 2015, 75). D’où la propagande de guerre présentant l’ennemi comme maléfique, démoniaque, animal, déshumanisé ou sans individualité (2015, 6, 54), c’est-à-dire sans subjectivité identifiable et autrement dénué de conscience²². Une telle conception était encore plus concrète à une certaine époque :

In chivalry, the idea of suffering for sanctity leads to the dominant idea of vengeance. A knight who suffered a wrong had to inflict an equal wrong to retain his social position. Evil was believed to be a “force existentially independent of human beings.” [...] Violence seemed “transferred from the cosmic to the human plane as having an independent existence of its own” (Whitmer 1997, 83).

La vengeance exercée par un individu s’immisce d’ailleurs dans la mythologie du héros américain (Bacon 2015, 107), suivant un fondement biologique : « Cognitive research has discovered that altruistic punishment is accompanied by increased activity in the pleasure centres [sic] of the brain [...] » (2015, 24). Alors, même si l’on reconnaît que « [o]nly a creature with a consciousness and hence also moral sense can be good or evil [...] » (Bacon 2015, 52), la tentation de se détacher de quelconque intention maléfique de soi est si forte qu’elle passe d’une incarnation chez l’autre à une force intangible : « le Mal ». Reflet de la nature violente de l’existence subjective, à savoir le rejet de la différence qu’inclut la construction de l’identité, le seul moyen d’expier ce mal est par

²² À noter que cette tactique d’éliminer la subjectivité chez l’autre en est une d’objectification, la même qui se retrouve dans les relations érotico-sexuelles, souvent à l’égard de la femme. C’est également ce processus qui se déploie dans un spécisme reniant conscience ou âme aux animaux non-humains.

le martyr du sacrifice de soi, la mort de l'égo au profit de la réunification conceptuelle totale avec le dieu paternel bienveillant, soit l'unité cosmique absolue. Pour ce faire, on doit accepter l'inéluctable volonté du Saint-Père souverain, soit le destin. S'opposent ainsi d'un côté la primauté du Moi tel qu'incarné par le démon unitaire égoïste (Lucifer), source du mal par la distinction identitaire, et de l'autre l'absolution sacrificielle (crucifixion) de la subjectivité de cette même entité, sur l'autel de la sainte souffrance afin de la réunir au grand tout universel. Watts formule un complément à cette idée en notant que « Christ and Lucifer alike became images of the ego » (1971, 84) et donc que « the Fall²³ stand for man's forgetting of his divine nature, for involvement in the illusion of individuality. Salvation would be the recollection (*anamnesis*) of his divinity [...] » (Watts 1971, 81). Les écrits de Spielrein ne peuvent être plus clairs à cet effet : « [e]ssentially, [ego] death is necessary for the advent of [eternal] life and, corresponding to Christian belief, through death, the dead shall live »²⁴ ([1912] 1994, 166). La souffrance physique devient un chemin nécessaire pour expier l'égo, lui-même la cause de cette même souffrance. En absence de quoi il n'y aura nulle douleur : qui la ressentirait ?

Cependant, l'annihilation de l'égo en tant que conscience incorporée va à l'encontre de la biopsychologie du corps qui le supporte. Or, une conscience humaine s'abaissant à ne poursuivre que ses appétits primaires sera dévaluée en tant que non-personne, qu'absence totale d'agentivité. Ne répondant qu'aux stimuli directs de son organisme, cette entité sans capacité d'action, sans choix, ne saurait être considérée comme une décente gens, on ne lui attribuera donc point de conscience subjective propre permanente (âme). Ainsi, il vaut mieux abattre, ou autrement sauver par quelconque moyen cet être, préférablement par une sublimation des péchés dans la souffrance de la chair, cérémonie que l'on nomme *expiation*. Dans son livre portant sur les mythes et rituels chrétiens, Watts souligne que la mentalité chrétienne « has been so peculiarly *hostile to the Flesh*²⁵ [...] because the Western mind has been so unconscious of its own depth » (1971, 204, nous soulignons). Ce faisant, l'agression physique devient salvifique comme moyen de s'élever au-

²³ Ici Watts tire des équivalences entre la chute de Lucifer et celle de l'humain en posant que « Adam represents Lucifer in every man » (Watts 1971, 81) tout comme « Jesus [(the Second Adam)] is representative of God in every man » (*ibid.*).

²⁴ Ce qui fait d'autant plus de sens en prenant compte que « [i]n the unconscious, [...] opposites have the same significance » (Spielrein [1912] 1994, 158).

²⁵ Wink souligne également cette hostilité envers la chair dans certaines conceptions du monde : « [In a spiritualistic worldview] one understands oneself as the *same* as one's "soul" and *other* than one's "body". In this account, the created order is evil, false, corrupted. [...] Matter is either indifferent or downright evil. [...] The body is a place of exile and punishment, but also of temptation and contamination » (1992, 4).

dessus de son humanité (Whitmer 1997, 83) et « pour démentir l'absurdité du néant, [on conçoit] la violence comme une nécessité ontologique qui mène à la rédemption » (Tzitzis 1997, 14). Les tourments corporels forment d'ailleurs l'une des représentations prépondérantes dans les descriptions imagées de l'enfer mentionnées plus haut par Watts (1971, 72, 223). Comme la *Divine Comédie* ([1307-1321], 1985) de Dante ou *La Passion du Christ* (Gibson, 2004), dont Prince en analyse la cinématographie pour en tirer que : « The greater the suffering and violation of the flesh, the more decisively is a vision of transcendence achieved » (2006, 13).

Dans son livre *Overcoming the Terror of Death*, le psychologue Irvin D. Yalom avance qu'afin d'échapper à ces supplices et à l'anxiété de la mort reliée, l'égo visera à s'attacher à une entité idéale le transcendant (Yalom 2008, 5; Freud [1923] 1989, 33), tel que la religion en fournit le modèle (Freud [1923] 1989, 33). Cet effet est amplifié par les « [s]ocial feelings [that] rest on identifications with other people, on the basis of having the same ego ideal » (Freud [1923] 1989, 33) tel qu'incarné par le dieu/héros/chef, agrandissant le sens individualisé de l'égo (Watts 1971, 70). Cette entité étant elle-même créée sur la base conceptuelle de l'égo, en reprendra les schémas de distinction identitaire à la fois avec sa création, mais aussi sur la projection du mal, concrétisé dans l'altérité dénudée d'agentivité (l'autre, l'animal, le démon, l'alien, le Ça). En se différenciant et se distanciant, on coupe *ipso facto* les ponts d'une éventuelle empathie, en plus de se délester de toute responsabilité et culpabilité. Tout cela permet de supporter l'exécution de la volonté du dieu/héros/chef/égo par accumulation de puissance, pour s'élever et maintenir sa position en tant qu'entité possédant une liberté absolue acquise par une capacité d'action illimitée, soit l'omnipotence. Ainsi invincible, l'égo devient conceptuellement immortel. Wink est sans équivoque à cet égard:

Salvation through identification: whether it be in cartoon shows or westerns or confrontation with a foreign power, one's personal well-being is tied inextricably with the fortunes of the hero-leader. For the alternative – ownership of one's own evil and acknowledgment of God in the enemy – is for many simply too high a price to pay (1992, 29, nous soulignons).

Cela dit, comme on le verra dans quelques paragraphes, la distance ainsi créée n'empêche guère l'agresseur de faire l'expérience vicariante de la souffrance de l'autre, canalisant son propre salut au travers d'elle. Il devient alors prescrit à l'entité rédemptrice (un quelconque pouvoir en place : dieu, système de gouvernance, individu, etc.) de se préserver par un ensemble de récits affirmant sa supériorité et glorifiant la violence qui la lui procure.

1.3 Esthétique : beau et ressenti

Maintenant qu'une définition opérationnelle de la violence a été établie, il nous reste à concrétiser en quoi cela se rapporte à l'esthétique²⁶. Il n'est point l'ambition du présent écrit de faire une inquisition profonde envers cette notion complexe et débattue. C'est pour cela que dans un effort de concision, l'approche de Robert Appelbaum sera utilisée. Son livre *The Aesthetics of Violence : Art, Fiction, Drama and Film* (2019) s'intéresse plus au phénomène dans les œuvres qu'à une définition de l'un ou l'autre des termes formant le concept clef. L'auteur déclare ainsi :

[...] though 'aesthetics' is commonly used to designate the philosophy of art, it is more useful to discuss *aesthetics as the interaction of artworks and their audiences, readers and viewers*. That is how Alexander Gottlieb Baumgarten and Immanuel Kant initially used the term, with regard to the ideas of pleasure and sensual knowledge, the apprehension of beauty and the exercise of taste. By contrast, I call the theory of the production of art, following Aristotle, *poetics*. Poetics studies how and why artworks are made. [...] *But I call the immediate reception of art [...] aesthetics*. The division between aesthetics, art theory and poetics are porous. Neither field can properly be discussed without reference to the other (2019, xvi, nous soulignons).

Appelbaum ajoute une précision qui mérite une considération : « In any case, the subject of this book is *aesthetic violence*, violence that isn't real²⁷, but that is experienced in the encounter with an artwork » (2019, xvii). De même, notre mémoire se concentrera sur l'*expérience* d'une violence fictive, telle que vécue par le contact des sens avec une œuvre vidéoludique. En accord avec Freud, c'est l'ensemble des perceptions, sensations, émotions et sentiments, causés directement par un stimulus externe ou indirectement par ses répercussions internes dans le corps et la psyché du récepteur que nous appellerons expérience ([1923] 1989, 11-12) et qui sera à l'étude ici. Toutefois, comme Appelbaum l'a noté, il reste difficile de ne parler que du vécu, sans jamais s'interroger sur le processus de création artistique ou sur sa raison d'être. Il faudra donc s'attendre à ce qu'une certaine portion de poétique soit abordée, parce qu'elle appuie la réflexion esthétique.

Dans un même ordre d'idées, l'auteur Herbert Zetl adopte dans son livre *Sight, Sound, Motions* une approche s'éloignant du concept philosophique de l'esthétique, en se concentrant sur l'aspect de la perception des sens (2010, 4). Il écrit : « Applied media aesthetics is not an abstract concept but a process in which we examine a number of media elements, such as lighting and

²⁶ Puisqu'il n'est évidemment pas question ici de ces notions, le lecteur québécois devrait se détacher rapidement du sens qu'a pris ce mot localement, c'est-à-dire de soins de beautés ou carrément comme synonyme de cosmétologie. Une brève définition fonctionnelle est abordée ici, alors que le concept est abordé plus en détail en début du deuxième chapitre.

²⁷ Cela est contraste avec Stamatios Tzitzis (1997) qui lui aborde l'esthétique de la violence réelle.

sound, how they interact, and our perceptual reactions to them (2010, 4) ». En considérant qu'il y a une dépendance mutuelle entre l'art et la vie (2010, 4), cette approche tente de décrire l'apport de différents stimuli, tant pour l'analyse à postériori que pour le design. Le fait de savoir comment les qualités des différentes modalités sensorielles affectent le lecteur²⁸ permet à la fois de décrire des œuvres existantes et d'en créer avec un effet en tête.

Lorsque l'on conçoit le ressenti comme omniprésent, on peut plus facilement déconstruire l'idée qu'une expérience ayant un intérêt et une nature majoritairement esthétiques serait inférieure à une activité plus idéale, conceptuelle, intellectuelle ou verbale. Notons que les perceptions précèdent le verbal dans l'individu et l'espèce (Freud [1923] 1989, 14), que le langage n'est pas nécessaire pour ressentir l'intensité qui vient avant la signification (Grodal 2009, 11-12) et que les expériences les plus intenses sont difficiles, voire impossibles à verbaliser (Cook 2014, 24). Dans leur étude cognitive sur l'inférence attributionnelle²⁹, Lieberman *et al.* font une observation critique en ce sens: « Thoughts are about things, but perceptions *are* things [...]. Our perceptions feel immediate and unmediated, our thoughts do not [...] » (Lieberman *et al.* 2002, 13). Bien que l'on associe davantage nos pensées à notre identité, nos perceptions sont plus réelles et tangibles (2002, 13). Une telle conception cache une supposition intenable selon laquelle toute connaissance peut se faire par la raison. Cela laisse de côté l'origine corporelle et biologique de nos sensations, qui forment la base sur laquelle s'appuie notre capacité d'abstraction. Torben Grodal aborde ce sujet sous l'angle de l'évolution biopsychologique. Dans son livre *Embodied Visions*, il explore comment l'humain s'approprie le sens des images en mouvement et explique:

[K]ey elements of human thought are based on the basic level of sensory-motor experience associated with such activities as seeing, walking along a path, manipulating objects, and so on. The more concrete the phenomena we deal with [...] the easier the thought processes involved, because they are both conceptually and emotionally backed up by our basic embodiedness. Our capacity for abstract thought is a higher extension of these basic-level schemas that involves the use of metaphor (2009, 210).

La cognition ne s'établit pas *ex nihilo*, mais plutôt à partir de stimuli qui proviennent d'abord du corps, de ses sens et émotions. Changer ces modalités entraînera nécessairement un changement

²⁸ Dans le but d'alléger le texte, lorsque le mot « lecteur » est employé dans le cadre de la réception d'une œuvre médiatique nous référons à son sens large englobant lecteur/spectateur/joueur/auditeur et autres termes désignant la personne qui reçoit l'expérience artistique.

²⁹ Le processus mental selon lequel nous inférons des attributs par des observations de surface, formant une première impression, un jugement superficiel à la rencontre de l'autre.

cognitif important. C'est ce que concrétise Anastasia Yumeko Hill dans sa thèse à propos des médias psychonautiques³⁰ :

Perception, then, is interdependent not only with the *motor capacities of the body, but with memory and affection*. If any aspect of this perceptual system were to shift, I would perceive myself and the world according to this shift; that is, according to a new 'system of images' (2016, 32, nous soulignons).

Elle explique que les drogues psychédéliques et les œuvres relatant leur esthétique produisent un changement de perception, étant au cœur même de leur message en tant que média. Dans la même lignée, Lana Cook s'intéresse à l'esthétique psychédélique, concept qu'elle décrit ainsi :

By psychedelic aesthetics, I mean the varied creative practices used to represent altered states of consciousness and perception achieved via psychedelic³¹ drug use. Aesthetics, as Jacques Rancière outlines in *Aisthesis* (2013), are perceptual modes of experience and "regimes of emotion" that make visible "the sensible fabric of experience within which they are produced" (x) (Cook 2014, 12).

Sans s'y étaler trop longuement, ces considérations mettent à jour l'incomplétude d'une approche purement empirique de la connaissance, soulignant la nécessité de l'esthétique en tant qu'élément sensoriel irremplaçable et fondamental à la construction du savoir. Tzitzis va jusqu'à dire que « [...] l'esthétique a une dimension gnoséologique. [Elle] se révèle alors comme la discipline qui détermine les limites et les fonctions des sens, et de ce fait, elle constitue une philosophie des pouvoirs du sensible » (1997, 4).

Nos ressentis nous affectent plus que l'on ne le pense. Par exemple, l'impact d'une expérience induite par une violence forte peut « open moral trapdoors under us, engendering an immediate and very subjective confrontation with the material » (McKinney 1993, 106), forçant des reconsidérations souvent inconfortables. Cet effet peut dès lors être qualifié comme un « act of violence against the spectator as he or she is made to witness something much worse than he or

³⁰ « From the Greek roots *psyche* (mind, soul) and *nautēs* (sailor, navigator), "psychonautic(s)" refers to both the subjective experience of altered states of consciousness, and the fields of research founded on such states. Psychonautic media therefore includes any object, substance, environment, etc. used to alter consciousness and perception. Unlike other forms of media, psychonautic media are thus defined not by their physical format or technological function, but by the unique nature of their "content"—the production of altered states as "inner media" experiences—"images" constituted by a shift in perception itself (in how the subject perceives) » (Hill 2016, vi). Ainsi, un média (drogue ou film, par exemple) sera considéré psychonautique lorsqu'il altère l'état de conscience, chimiquement ou esthétiquement, permettant pour ainsi dire de naviguer l'esprit.

³¹ « Psychedelics refers to the class of natural and chemical substances that, when ingested, affect the brain's serotonin and dopamine levels, producing perceptual changes in thought, mood, and vision otherwise rarely experienced. These altered states are sometimes similar to those of dreams, meditative and trance states, religious exaltation, flashback memories, or acute mental disorder » (Cook 2014, 12). Les substances psychédéliques ont un potentiel psychonautique, dépendamment de l'utilisation qu'on en fera. Une œuvre à l'esthétique psychédélique pourra également avoir une portée psychonautique, ou simplement divertir selon le cas.

she could possibly expect » (Bacon 2015, 91). Typiquement, ce sera la représentation d'un acte dont la nature est particulièrement violente qui apportera cette incidence, constituant alors une violence émotionnelle. Toutefois, ce choc peut être combiné avec une agression des sens, comme dans l'introduction du film de Gaspar Noé *Enter the Void* (2009), avec ses images et sons stroboscopiques. Parce qu'elle transmet un ressenti unique, l'esthétique de la violence permet de vivre une expérience sensible inédite et inaccessible autrement : « The mere sight of fictional violence can stimulate involuntary bodily reactions similar to those which arise in situations in which the body prepares itself to react in an aggressive way » (Bacon 2015, 20). Whitmer mentionne cette quête «[w]here individuals cannot enjoy the full range of experience, they live vicariously through others » (1997, 190). En dehors d'un contexte de guerre, la rencontre avec la violence extrême réelle est plutôt rare³², ce qui expliquerait sa popularité dans la fiction (Bacon 2015, 102). Intérêt possiblement justifié par « the hope that they will provide models for action in case of being attacked » (2015, 21). Il devient encore plus aisé de saisir ce propos lorsqu'on suit la définition de « fascination » que donne Grodal : « [...] the mental-affective propensity to seek out information that is, or is felt to be, highly relevant to our lives, irrespective of whether we experience pain or pleasure in the process » (2009, 141). L'intérêt serait d'autant plus marqué que, selon une recherche que rapporte Grodal, « [c]onfronting and coping with pain releases pleasure-creating dopamine (Koepp et al. 1998) » (2009, 141), la fiction permettant de traiter de « real life issues in a way which stands apart from immediate reality » (Bacon 2015, 10) de manière sécuritaire. Se rappelant qu'il est normal de fantasmer à propos de scénarios dont on ne voudrait en aucun cas la concrétisation (2015, 17), on pourrait tirer un bénéfice d'autant plus grand et fascinant en étant exposé à la violence. Selon Fraser: « [...] one is in some degree simultaneously the victim of the violences [sic], one's own consciously-judging, civilized self being shocked by them *and* the violator » (1974, 86). Cette pluralité de points de vue sous-tend des métaémotions³³, nous permettant d'apprécier le spectacle, tout en y réfléchissant de manière critique tel que dans ce mémoire ou alors comme le dit Bacon : « [...] eat our cake and then moralize about it » (2015, 89).

³² Schott concrétise ce point ainsi: « That is, the way violence is executed and represented on canvas, in prose, or as a moving image has arguably surpassed knowledge or witnessing of existent, factual, or material violence in terms of its predominance for individuals embedded within a media-saturated world » (2016, 48).

³³ Simplement : des émotions à propos de nos émotions. Comme avoir honte d'être heureux en apprenant le malheur d'autrui, par exemple.

Cela dit, il y a une juste balance à maintenir et les œuvres peuvent rapidement devenir insupportables ou choquantes, selon la sensibilité du public. À cet effet, un bref mot sur l'esthétique du sublime est de mise :

[le sublime] désigne le point extrême de l'émotion, la véhémence ou l'atrocité, bref l'approche de la violence qui se révèle ainsi comme le fruit du ravissement et du bouleversement. [...] Pour [Kant], le sublime porte l'âme au dépassement du monde vers l'étreinte de l'éternité (Tzitzis 1997, 7-8).

Le sublime est une qualité extrême des émotions, découlant de stimuli et contextes tout aussi intenses, provenant souvent d'une expérience de souffrance, de violence ou de peur. Appelbaum la définit de manière plus accessible : « a quality of art that doesn't simply *please*, but that will also *shock, offend, assail, awe-strike, confuse, even terrorize* as well as *exalt*, and in that way give us the impression that the incommunicable has been communicated to us » (2019, xvi-xvii). Selon lui, c'est d'ailleurs avec une certaine dose d'excès, de sublime, que doivent s'aborder certains sujets pour en permettre une juste exploration :

Feeling not just indignity but also shock, frustration, disgust, pity and terror, or for that matter a triumphant if uncomfortable joy in the suffering of others or the defeat of an enemy – that excess of feeling may be in some sense necessary to us, who have to cope with the idea that whether suppressed or expressed, aggression is part of our genetic and cultural make-up (2019, 21).

Un tel effet ne se concrétise que dans certains cas, impliquant fréquemment de la violence forte. À cet égard, les mots de McKinney complètent bien ce point d'Appelbaum : « [...] one has to accept that some nightmares are worth having » (1993, 100), parce qu'ils sont d'un intérêt unique.

1.3.1 Esthétisation

Face à des stimuli si intenses, l'esthétisation se présente comme procédé pour rendre esthétique, beau et appréciable ce qui est fondamentalement sublime, laid et choquant. Bacon rapporte qu'un point important dans le processus pour rendre « acceptable forms of depicting violence within a culture *is the way it is aestheticized and made play-like* in various forms of fiction and games. In these contexts, violence might appear acceptable, enjoyable, and even desirable » (2015, 2, nous soulignons). D'ailleurs, à un certain degré, « all art has taken the violence out of itself » (Appelbaum 2019, 135) et est sans danger ni conséquence³⁴. L'esthétisation et le détachement qu'elle engendre facilitent l'appréciation de la violence en tant objet artistique, source de fascination (Bacon 2015, 86). L'acte étant fictif, il est d'autant plus aisé de se délecter du

³⁴ Nous verrons au Chapitre 3 que dans le cas du jeu vidéo, ce point est plus subtil qu'il n'est présenté ici.

spectacle sachant qu'il n'implique aucune réelle souffrance dans sa création, ce qui n'est pas le cas pour tout type de divertissement comme les sports de contacts et de combats ou certains documentaires. Puisque des exemples plus concrets seront explorés dans les chapitres à venir, nous nous concentrerons ici sur un bref exposé de quelques aspects fondamentaux du phénomène.

L'esthétisation se déploie selon deux branches. D'une part, l'embellissement ou l'harmonisation et de l'autre, l'amplification des aspects sensoriels et la primauté du ressenti. Dans son recueil collaboratif *Screening Violence*, Stephen Prince note: « [s]creen violence is made attractive, whether by dressing it up in special effects or by embedding it in scenarios of righteous (i.e., morally justified) aggression. Without these *aesthetic pleasures*, viewers are unlikely to consent to viewing grossly disturbing violence » (1999, 32, nous soulignons). Embellir et effacer le laid vont de pair, ainsi une méthode d'esthétisation courante vise à éliminer les expressions de souffrances : « viewers may perceive scenes that lack expressions of suffering by victims as being less violent than those in which the victim's pain is apparent.[...] "This suggests that suffering of victims is a major constituent of perceptions of violence [...]" » (1999, 23). En tant que phénoménalité de l'autre, le visage devient la clef dans cette expression de la souffrance, qui peut être désirable ou non suivant le ressenti sublime ou l'embellissement spectaculaire, selon le contexte de sa présentation et suivant notre haine et désir de cruauté envers la victime. Ce faisant, un dessin animé pour enfants ne présente que de la violence faible (*weak violence*) caricaturée, alors qu'un film d'action montrera brièvement les éléments glorieux d'une violence plus sanglante, et qu'un film sublime en fait la figure de proue ou la sanctifie. Comme le souligne Prince (2006, 13), *La Passion du Christ* utilise à souhait de la violence forte (*strong violence*). Autrement, les procédés esthétisants amplifieront les éléments principaux de la violence décrite plus haute : une subjectivité puissante, capable, forte, moralement supérieure, brave, causant une souffrance juste et utile dans un déploiement physique, cinétique et élégant (Prince 1999, 15); tout en laissant de côté l'aspect putride, nauséabond (Thomson 1993, 93) et autrement horrifiant, déplaisant ou déshonorable de la mort et la violence (Fraser 1974, 65-66). Prince résume ainsi: « Screen violence is the stylistic encoding of a referential act » (2003b, 34).

Une pléthore de procédés esthétisants s'utilise et se raffine depuis des décennies : les profuses effluves de sang aux formes élégantes (effets visuels), la stylisation d'explosions, la chorégraphie de batailles, les récits à la morale trivialisée (Prince 1999, 21; Bacon 2015, 70-80), une attention aux détails des dégâts physiques (corporels ou matériels) ou encore une préférence envers le

traumatisme de certaines parties du corps³⁵ (Prince 1999, 14; 2006, 20) (surtout la tête et ses organes, perçus en occident comme le siège de la conscience), etc. Ces procédés permettent de décentrer la primauté de la violence dans l'art, pour se recentrer sur l'art de la violence et seront abordés dynamiquement dans le contexte des chapitres à venir. Cependant, il faut prendre quelques lignes pour mentionner la place particulière qu'a le ralenti (*slow motion*). L'un des exemples le plus connu est sans doute celui de *The Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999), qui pousse à l'extrême dans le *bullet time*, où le temps s'arrête alors que la caméra poursuit son cours. Prince souligne l'importance du ralenti :

[...] slow motion is especially powerful when it correlates with a character's loss of physical volition. [...] Slow motion intensifies this paradox of the body's continued animate reactions during a moment of diminished or extinguished consciousness. [It] intensifies this paradox by prolonging it. It is not just the moment of violent death which is extended but the mysteries inherent in that twilight zone between consciousness and autonomic impulse, that awful moment when a personality ceases to inhabit a body that is still in motion (1998, 185).

Ces moments de ralenti sont rarement seuls et leur impact vient de leur insertion successive dans un temps autrement normal (Prince 1998, 188). Dans son article « The Violent Dance: A Personal Memoir of Death in the Movies », Sobchak remarque que l'utilisation de ce procédé est particulièrement adaptée à la violence et met en spectacle « The movement of the human body toward nonbeing [,which] is underlined, emphasized, dramatized » (1974, 118). Que ce soit par son fort potentiel ou par une forme de tradition, le ralenti continue à souligner des moments violents dans une panoplie de médias, dont en jeux vidéo les séries *Max Payne* (Remedy Entertainment, Rockstar, 2001-2012), *Sniper Elite* (Rebellion Developments, 2005-2017), *God of War* (Santa Monica Studio, 2005-2018), *Fallout* (Bethesda Game Studios, 2008 & 2015; Obsidian Entertainment, 2010), *Middle-earth : Shadow of* (Monolith Productions, 2014 & 2017), et les jeux *Bulletstorm* (People Can Fly, 2011), *Superhot* (SUPERHOT Team, 2016), *Ghostrunner* (One More Level, 2020) pour faire une liste abrégée.

Dans un autre ordre d'idées complémentaires, la violence devient à certains égards un genre. Dans sa thèse sur les genres vidéoludique, Arsenaault dénote la polysémie de ce terme, dont une approche semble particulièrement appropriée ici : « [...] le genre délimite un éventail d'expérience [*sic*] [...] pour les lecteurs et spectateurs, et un éventail d'expression [*sic*] [...] pour les auteurs »

³⁵ Comme le plan dans le film *John Wick* (Stahelski, 2019), où vers la 19^{ième} minute, le héros titulaire prend soin d'aller poser la lame de son couteau dans l'œil de son adversaire, lentement et en gros plan.

(2011, 128). Pour reprendre le concept de diégème, « les constituants de la diégèse »³⁶ (2019, 337), tel que reformulé récemment par Sionnière, la violence pourrait être considérée comme un genre sémantique puisqu'elle mobilise les diégèmes, « les situations narratives, l'iconographie, les archétypes de personnages » (Arsenault 2011, 71) qui ont été mentionnés tout au long de ce premier chapitre et qui lui sont caractéristiques, en plus d'être un genre syntaxique selon une « mise en relation et [...] structuration de ces éléments » (2011, 71). Ainsi, il n'est pas rare de rencontrer dans le genre de la violence des éléments médiévaux : un mode de hiérarchie monarchique, des forteresses, des armes blanches, un ordre (chevaleresque); ou alors un rappel à la chrétienté : des anges, des démons, de la souffrance expiatoire, un sacrifice, une quête de rédemption. Certaines œuvres reprennent ces codes de manière créative, les transposant à leur contexte fictif. C'est le cas des structures de domination de l'ordre des Sith dans la saga de *Star Wars* (Lucas, 1997-2020) et des Tal'darim, une faction Protoss dans la série *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998-2017) qui toutes deux consacrent l'ascension (spirituelle) par la puissance (physique, mortifère). Notons également les inspirations dantesques ou tirées de la mythologie chrétienne qui prévalent dans des jeux vidéo particulièrement violents : les séries *Bayonetta* (2009; 2014, PlatinumGames), *Bioshock* (2007-2014, Irrational Games), *Castlevania* (Konami, 1986-2019), *Darksiders* (Vigil Games, 2010-2012; Gunfire Games, 2015-présent), *Diablo* (Blizzard North, 1997-2000; Blizzard Entertainment 2012-présent), *Devil May Cry* (Capcom, 2001-2020), *Final Fantasy* (Square Enix, 1987-2020), *Path of Exile* (Grinding Gear Games, 2013-présent), *Warhammer* (Games Workshop, 1983-présent), *Warhammer 40 000* (Games Workshop, 1987-présent), la suite des *Souls* (FromSoftware, 2009-2020) dont *Bloodborne* (FromSoftware, 2015), ainsi que les jeux *A Plague Tale : Innocence* (Asobo Studio, 2019), *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019), *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2015), *Far Cry 5* (Ubisoft, 2018), *Painkiller* (People Can Fly, 2004), *Othercide* (Lightbulb Crew, 2020), *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, 2011) et évidemment le jeu *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010) pour ne nommer que ceux-là.

D'autres récits plus contemporains et urbains auront des (anti)héros en souffrance, cherchant à rétablir une paix intérieure par un fleuve d'hémoglobine comme le film *John Wick* (Stahelski et Leitch, 2014) et le jeu *Max Payne* (Neo Software, 2001). Finalement, on retrouvera un protagoniste

³⁶ Voici la citation complète : « Diégèmes : les constituants de la diégèse, appelés diégèmes, sont les personnages, les temps, les espaces, les objets, les événements et les règles qui régissent l'univers diégétique » (Sionnière, 2019, 337).

messianique devant sauver l'humanité dans un contexte de science-fiction comme dans la série *Mass Effect* (BioWare, 2007-2017) et celle de *Half-Life* (Valve, 1998-2007). Bien sûr, le genre du Western est l'un des pionniers dans la culture américaine. Wink en décrit les tenants: « *we need a messiah, an armed redeemer, someone who has the strength of character and conviction to transcend the legal restraints of democratic institutions and save us from [...] evil* » (1992, 20, nous soulignons). La reprise de ces codes constitue un rappel constant des idées et des implications de la violence. Suivant les typologies sémantiques, on pourra parler de structures de sens comme des « grosses unités constitutives ou mythèmes » (Lévi-Strauss 1958, 233), de fonction dans le récit comme narrathème (Propp 1971), de « constituant de la diégèse [comme] diégème » (Sionnière 2019, 337). À ces descriptifs de la morphologie du récit, ne pourrait-on pas rajouter l'« esthème » comme élément constitutif d'une esthétique, soit une unité de ressenti spécifique, qualifiant ce faisant la violence d'un genre esthétique ? On pourrait par exemple concevoir la rapidité, la douleur et l'agressivité comme des esthèmes intrinsèques à l'esthétique de la violence. Autrement dit, cette expérience est composée d'une série de stimuli organisés en structures discernables qui ont un impact sur le lecteur et qui maintiennent une certaine consistance dans différentes œuvres violentes.

1.4 Vers la violence de l'esthétique

L'esthétique de la violence se pose ainsi comme l'expérience découlant de la rencontre avec une œuvre qui (re)présente des paramètres reliés à la nature fondamentale de la violence, dans son aspect formel, par les émotions qu'elle véhicule, les considérations qu'elle implique et son récit. Qu'elle soit esthétisée et accessible ou crue et penchée vers le sublime, un reflet de la mythologie ontologique et sotériologique de la violence y sera inextricablement associé.

Ce faisant, une œuvre se verrait couronnée reine de l'esthétique de la violence en baignant dans le sang de la sainte souffrance d'une préservation *égoïste* (lire : *égoïste*), à l'arrière-goût médiéval, dont toutes les modalités sensibles contiendront violence ou agression (de manière directe, littérale ou évoquée), limitant la capacité d'action et s'attaquant à l'intégrité émotionnelle de son récepteur, dans une forme de confrontation envers celui-ci. Surtout si, de surcroît, son récit évoque une forme de dégoût envers l'antagoniste suscitant une justification de la violence déployée et un blocage de l'empathie, entraînant une cruauté jubilatoire du héros et du lecteur qui s'y associera. De plus, suite à l'investigation des dernières pages, il apparaît qu'en vertu d'une

définition de la violence restrictive et suivant l'usage commun du concept, une violence ultime serait : déployée dans un rapport corporel, dans une proximité rétroactive, soulevant l'agressivité, l'animosité et la cruauté, motivée par de la haine, manifestée intentionnellement dans une expression excessive de puissance physique brutale sur un sujet sensible, dont la souffrance est vécue comme jubilatoire et rédemptrice. En prolongation avec le mythe chrétien où le salut est obtenu par l'expiation de la chair.

Dans la fantaisie ultime de contrôle sur la mort, c'est bien une quête d'omnipotence que recherche l'individu, afin de préserver son ultime suprématie. Dans une démarche de recherche de pouvoir et d'affirmation de sa volonté au détriment de son corps, le meurtrier tente de s'élever au rang du père suprême, céleste, l'ultime homme en charge. La séparation entre le monde et l'égo est « a very dangerous hallucination because it gives you the idea that you are a center of consciousness, energy, and responsibility *that stands over, against, and in opposition to everything else* » (Watts 1977, 27-28, nous soulignons) d'où le mythe de la violence fleurit. Ayant noté l'impact des récits sur la conception du monde, de soi et des schémas d'interaction, nous questionnons l'apport du mythe de la violence (rédemptrice) dans le tissu social des civilisations où il prévaut. Comment la violence conceptuelle qu'est la séparation en entités irrémédiablement distinctes et en situation de constante confrontation module-t-elle les rapports interpersonnels, intersexe, interraciaux, bref entre tout groupe? Quel rôle joue l'appareil médiatique dans la perpétuation et la pérennité du mythe de la violence? Bien sûr, certaines œuvres font violence aux sens et aux émotions d'un lecteur consentant, mais comment les médias contribuent-ils à établir ou maintenir des violences structurelles, conceptuelles et intergroupales? Pour revenir à Galtung, comment le potentiel de réalisation est-il affecté à l'encontre d'un empire médiatique dont le profit dépend du temps et de l'attention qui y sont portés?

Les jeux vidéo offrent un potentiel inédit en tant que médium pouvant transmettre une expérience de la violence de manière unique, dépassant la simple représentation, selon ses caractéristiques esthétiques propres. Maintenant que la lame du sujet de la violence est affûtée, il reste à mieux définir la proie dans laquelle elle se plongera en définissant les possibilités uniques offertes par le support vidéoludique, objet du chapitre suivant.

Chapitre 2.

Sensations en jeu : esthétique vidéoludique

« The right man in the wrong place can make all the difference in the world. So, wake up, Mister Freeman. Wake up and smell the ashes » - GMan (*Half-Life 2*, Valve, 2004)

L'esthétique telle qu'appliquée à la violence désormais bien affûtée, il faut toutefois en circonscrire la signification dans le jeu vidéo avant de trancher quelque conclusion. Nous partageons l'observation faite par Niedenthal dans son article « What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics » quant aux approches esthétiques dans les études vidéoludiques: « [It is] relegated to a marginal role, by conflating game aesthetics with graphics and “eye candy,” or by limiting aesthetic discussion to graphic style analysis or debates on the question “are games art?” (2009, 1). Dans son livre *Aesthetic Theory and the Video Game*, Kirkpatrick appuie: « The scholarly literature on video games has tended to understand their aesthetics primarily in terms of how the games look » (2011, 19). Utilisée comme adjectif synonyme de beau, appréciable ou de distingué, l'esthétique en tant que manière de comprendre le monde n'est pas utilisée à son plein potentiel en études vidéoludiques. En vue de lui redonner ses lettres de noblesse et d'en faire un angle d'analyse principal, nous tenterons de définir ce concept et d'explorer ces différentes facettes en abordant la forme des jeux vidéo et comment en émane l'expérience et la signification chez le joueur lors de son contact sensoriel avec le médium.

2.1 Ressentir la réalité

L'esthétique fut abordée à la fin du dernier chapitre, majoritairement en lien avec la violence. Sans se répéter, précisons la manière dont elle sera déployée dans le cadre vidéoludique. L'esthétique est un concept qui relève de la philosophie de l'art et dont l'utilisation moderne est tracée au XVI^e siècle, suivant les travaux entre autres³⁷ de Baumgarten, Kant, Hegel, et plus récemment de Wittgenstein et Adorno. L'article « Aesthetics » de l'*Encyclopedia Britannica* note

³⁷ Dans leur article encyclopédique sur le sujet, Scruton et Munro (2020) mentionnent également : Saint Thomas Aquinas, Peter Abelard, Leon Battista Alberti, Jean-Jacques Rousseau, Charles Batteux, Johann Winckelmann, Francis Hutcheson, Henry Homes et Archibald Alison. Rappelons que notre étude porte sur l'esthétique de la violence, et non sur une définition de l'esthétique en elle-même. Conséquemment, cette liste est donnée purement à titre indicatif puisque ces auteurs ne font pas partie de notre revue de la littérature.

la difficulté de définir le terme succinctement³⁸ et souligne la pluralité de son utilisation : d'apporter une précision conceptuelle objective aux notions de beauté, de laideur, de goût, du plaisir et du sublime et de comprendre l'« expérience esthétique » qui naît au contacts d'« objets esthétiques » avec lesquels nous avons une relation particulière (Scruton et Munro 2020). Nous aborderons accessoirement plusieurs de ces considérations, mais notre intérêt réside principalement dans l'utilité que dénote Appelbaum au concept, lui-même rappelant que c'en est le sens d'origine chez Baumgarten et Kant : « aesthetics as the interaction of artworks and their [recipients] » (2019, xvi). Précisons que pour nous cette approche implique spécifiquement la notion baumgartienne selon laquelle l'esthétique permet une connaissance concrète qui découle de la perception sensorielle (Scruton et Munro 2020) et qui, suivant un développement biopsychologique tel qu'évoqué chez Damasio (1999) et Grodal (2009), constitue la base de toute compréhension. C'est donc que pour décrire l'expérience esthétique, il nous faut décortiquer comment la formation de la conscience dans le corps et en interaction avec la culture, ses mythes et cosmogonie affectent la manière de percevoir et donc concevoir la réalité, puisque ce filtre déterminera la manière dont l'œuvre sera reçue. De plus, une considération est portée quant à la fabrication des objets artistiques à l'étude, pour décrire comment ce même filtre teinte la création dès le départ.

Notons également que dès ses débuts, l'esthétique est reliée au jeu. Kirkpatrick note ce rapprochement en rapportant la pensée de Kant : « [p]lay [...] is based on a kind of formlessness that precedes both ego development and a secure sense of reality » (2011, 26). De l'activité libre du jeu (*play*) naît une compréhension organisant divers stimuli dans la forme qu'est l'objet esthétique (2011, 27), qui permet d'établir les relations entre soi et le monde et donc, selon l'auteur, le jeu est « perhaps inherently related to ontology, to human attempts to understand the fundamental character of being » (Kirkpatrick 2011, 24). Ainsi, à la suite d'une contextualisation de la formation d'une expérience de la violence réelle, ce chapitre vise à introduire les concepts à partir desquels se crée l'expérience vidéoludique d'où une esthétique de la violence peut naître. Bien que ce tour d'horizon des éléments constitutifs du vécu en jeu puisse sembler rébarbatif aux initiés des études en jeu vidéo, elle reste un récapitulatif nécessaire à la concrétisation d'une compréhension de l'esthétique vidéoludique. En plus d'être une exposition détaillée des concepts et mécanismes

³⁸ « To provide more than a general definition of the subject matter of aesthetics is immensely difficult » (Scruton et Munro 2020).

ciblés comme prégnants à la violence, dont les liens seront ici évoqués, mais explicités spécifiquement au chapitre suivant.

2.2 Tâter le terrain

Niedenthal, dans l'article que nous avons ci-haut mentionné, constate que l'esthétique vidéoludique ne fait pas consensus à ce jour et n'est liée à aucune approche particulière (2009, 3). L'auteur fait tout de même un aperçu récapitulatif des différentes approches et définitions explorées dans les études du jeu vidéo, qu'il regroupe en trois catégories principales : le phénomène sensoriel, les aspects que le jeu partage avec d'autres formes d'art et l'expérience du jeu (2009, 2). L'article défend plutôt la première approche, celle centrée sur les phénomènes sensoriels, et critique les deux autres comme étant trop détachées du sens originel et de l'apport unique de l'esthétique. Niedenthal fait une distinction qui nous sera utile en stipulant que « [i]f game mechanics can provide the verbs of the player experience [...], game aesthetics can provide the nouns and adjectives » (2009, 5). Cette distinction devient claire lorsque l'on reprend la définition d'un objet de jeu d'Aarseth: « Mechanics and semiotics together make up the game object, which is a type of information object, and when a player engages this object the third component, gameplay, is realized » ([2014] 2016, 488). Ce faisant, l'esthétique vidéoludique se construit dans l'expérience indirecte des mécaniques (verbes) d'un objet de jeu (nom), telles que directement perceptible par ses aspects sémantiques (visuels, audios, textuels, haptiques) qui eux auront des qualités (adjectifs) venant teinter l'expérience de jeu. Dans leur chapitre « Video Game Aesthetics », Egenfeldt-Nielsen, Smith et Tosca ont une définition similaire : « By aesthetics we are referring to *all* aspects of video games which are *experienced by the player*, whether directly—such as audio and graphics—or indirectly—*such as rules* » (2015, 121, nous soulignons). Déjà se pose une distanciation des aspects purement sensoriels, alors qu'on stipule que les règles font partie de l'expérience esthétique du joueur.

Cette expérience se constitue selon les étapes correspondant au modèle du flux PECMA tel que décrit par Grodal (2009): la Perception des formes extérieures du jeu s'internalise en Émotions et processus Cognitifs, suscitant un Mouvement vers l'Action où le joueur déploie sa capacité d'action, que l'on nommera agentivité, par des aptitudes motrices. Suivant la définition d'esthétique telle que réitérée en début de chapitre, par esthétique vidéoludique nous entendons l'expérience découlant de l'interaction entre le joueur et le jeu (*game*) dans le cadre de l'activité de

jeu (*play*) en manipulant les objets de jeu. Plus simplement : c'est le ressenti du joueur dans le cadre de la jouabilité. Or, cette déclaration demande précision au sujet de la manière dont ce ressenti se forme.

Le modèle MDA de Hunickie, LeBlanc et Zubek apporte une certaine clarté quant à la relation entre designer et joueur dans l'expérience esthétique. L'acronyme se divise ainsi :

Mechanics describes the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms. *Dynamics* describes the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others' outputs over time. *Aesthetics* describes the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system (2004, 2).

Ce raisonnement considère le jeu comme un artefact plutôt qu'un média (2004, 2) et conceptualise à la fois sa création et son expérience : « From the designer's perspective, the mechanics give rise to dynamic system behavior, which in turn leads to particular aesthetic experiences. From the player's perspective, aesthetics set the tone, which is born out in observable dynamics and eventually, operable mechanics. » (2004, 2). Le cadre théorique décrit une panoplie de plaisirs constitutifs de l'esthétique³⁹, limitant toutefois la discussion autour de ceux-ci et des émotions chez le joueur. Ce modèle et l'approche d'Appelbaum semblent informer Nguyen qui, dans *Games: Agency As Art*, décrit trois perspectives à partir desquelles l'esthétique se définit en jeu : celle du joueur (*play stance*), du spectateur (*spectator stance*) et du concepteur (*design stance*) (2020, 117). Ainsi, l'expérience du jeu se décline chez le concepteur suivant le chemin MDA, chez le joueur qui le ressent dans le chemin inverse (ADM) et chez le spectateur qui en observe le déroulement, créant d'ailleurs son propre média du jeu-joué tel qu'analysé par Taylor (2018)⁴⁰. Ces différents états ne sont pas mutuellement exclusifs et se superposent, selon une accumulation de la littérature vidéoludique : on peut être à la fois joueur et spectateur de sa propre session de jeu, en se posant également des questions de design. Ce qui fait écho à la pensée de Fraser où au cinéma on peut apprécier la violence en tant que spectateur, victime et violeur. C'est donc qu'on peut jouer particulièrement bien, apprécier sa propre performance et être appréciatif des règles et circonstances qui ont permis ladite performance, postures toutes constitutives du ressenti en jeu.

³⁹ «1. *Sensation Game* as sense-pleasure 2. *Fantasy Game* as make-believe 3. *Narrative Game* as drama 4. *Challenge Game* as obstacle course 5. *Fellowship Game* as social framework 6. *Discovery Game* as uncharted territory 7. *Expression Game* as self-discovery 8. *Submission Game* as pastime » (Hunickie, LeBlanc, et Zubek 2004, 2).

⁴⁰ L'autrice décortique les pratiques de jeu qui sont remaniées pour être des médias à part entière, notamment sur la plateforme *Twitch*. Plus qu'un paratexte au jeu d'origine, le jeu-joué est un objet médiatique avec ses caractéristiques et attraits uniques.

Dans une démarche de clarté, il vaut la peine de présenter d'autres utilisations notables du concept d'esthétique vidéoludique. Quaranta (2006) souligne l'impact des jeux vidéo sur les autres formes d'expressions artistiques. Pour l'auteur, le contenu des œuvres vidéoludiques, leurs codes visuels, leur univers narratif et l'ensemble de leur culture deviennent un ensemble de matériaux utilisables dans quelconque autre médium et qui constitue selon lui une esthétique vidéoludique en ce qu'elle évoque le jeu vidéo⁴¹. Autrement, dans son chapitre « The Aesthetic Vocabulary of Video Games », van Dreunen rapporte que le jeu vidéo emploie « its particular visual syntax, grammar and vocabulary » (2008, 4). Pour lui « [t]he epistemological consistency between visual separation and the frivolity of play, the communicative style of spectacle, and the elasticity of speed all contribute to a unique sensory experience » (2008, 9), formant l'esthétique du jeu vidéo. Étant en accord avec ses observations, nous considérons qu'il reste cependant trop centré sur les aspects visuels pour être d'intérêt à l'approche abordée ici.

Au final, Kirkpatrick simplifie la manière d'aborder le sujet en stipulant que l'expérience du joueur est belle et bien esthétique et que « it is what games feel like to players that matters » (2011, 33). Précisons que par « esthétique vidéoludique » nous entendons le ressenti du joueur en jeu. En concordance avec la définition d'égo de Freud, tout ce qu'il expérimente à l'extérieur de lui-même directement (stimuli, représentations) et indirectement (règles); ainsi que ce qui est évoqué intérieurement, par le filtre du corps et des schémas cosmogoniques et culturels. Ce dernier point sera abordé plus en détail en y joignant le concept de violence au chapitre trois, pour l'instant il nous faut décrire plus spécifiquement sous quelles formes le jeu se présente au joueur.

2.3 Règle et formalité

Les jeux (*games*) sont une formalisation de l'acte libre de jouer (*play*) dont les règles cristallisent la forme concrète et qui en constituent l'essence reconnaissable. À ce jour, nombres d'œuvres et théoriciens se sont penchés sur la définition du jeu (cf. Caillois 1958; Huizinga [1944] 1980; Henriot 1989; Duflo 1997; Salen et Zimmerman 2004, 70-83; Juul 2011) et du jeu vidéo (cf. Salen et Zimmerman 2004, 84-91; Wolf 2007b; Tavinor 2009), alors que d'autres en ont catalogué l'évolution (cf. Wolf 2007a; Hansen 2019; Kent 2001) et les variations (cf. Arsenault 2011; Wolf

⁴¹ À l'image de l'installation de JODI, [Max Payne Cheats Only](#) (2004) où le jeu vidéo de Remedy Entertainment (2001) est modifié pour en présenter les éléments graphiques découplés de leur utilité ludique. Ou alors l'installation [Super Mario Clouds](#) (2002) de Cory Arcangel, qui a retravaillé une cartouche du jeu pour qu'elle n'affiche que les nuages, défilant lentement à l'écran.

2005; Gregersen 2011). La définition du jeu vidéo la plus appropriée à notre démarche est celle de Salen et Zimmerman, que les auteurs établissent après une revue de littérature considérable et qui va comme suit : « A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome » (2004, 80). La mention du *conflit*⁴² corrobore une certaine primauté de la violence, tout en étant synthétique d'un objectif à atteindre, d'un problème à résoudre. Au sens large, toute translation par rapport à un état idéal (objectif) engendrera un désir de le retrouver, qui ne sera possible que selon des contraintes spécifiques (règles). Le concepteur de jeu Chris Crawford formule que sans conflit, l'interaction du joueur n'est pas nécessaire et donc il n'y aurait pas de jeu : « Conflict is an intrinsic element of all games. It can be direct or indirect, violent or nonviolent, *but it is always present in every game* » (1984, 14, nous soulignons). Il nous semble qu'une telle conception du jeu se rapproche étonnement d'une formule narrative⁴³, où un manque vise à être comblé et où le récit résout les problèmes des obstacles à l'atteinte du désir.

Quoi qu'il en soit, le jeu tel que nous l'entendons est constitué de règles qui en établissent l'identité reconnaissable (Egenfeldt-Nielsen, Smith, et Tosca 2015, 124) indépendamment que celles-ci soient appliquées sur un support numérique ou papier (Tavinor 2009, 31). Puisque la présente étude se concentre sur le jeu vidéo, nous nous devons de le distinguer d'autres formes de jeux réglés. Tavinor s'y avance ainsi :

X is a videogame if and only if it is an artifact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of either rule and objective gameplay or interactive fiction (2009, 32-33).

L'auteur défend l'utilisation du divertissement dans sa définition en ce que les jeux vidéo informatifs, rhétoriques ou formatifs doivent d'abord divertir avant de pouvoir atteindre leur second but (2009, 31), sans quoi ils deviendraient des programmes informatiques ayant seulement ce deuxième but. Mentionnons également que cette définition s'applique uniquement aux jeux vidéo et délaisse les jeux audios, qui sont plus nombreux que l'on pourrait croire⁴⁴. En ce qu'il est

⁴² Walz souligne le problème d'utiliser ce concept comme étant central: « Being less etymologically minded, we consider it highly questionable that all digital games contain contests, especially considering that there are play pleasures that are not built on agonal competition » (2009, 234). En recadrant le conflit comme un problème à résoudre, tout jeu ayant un but à accomplir en aurait une forme ou une autre. Évidemment, la discussion pourrait s'étendre longuement sur ce sujet et gagner en subtilité et nuances, ce qui ne sera pas abordé ici. Mentionnons tout de même la définition de Avedon et Sutton-Smith, prise en compte par Salen et Zimmerman : « "Games are an exercise of voluntary *control* systems, in which there is a *contest* between *powers*, *confined* by rules in order to produce a disequilibrium outcome" [1971, p.405] » (2004, 78, nous soulignons).

⁴³ En jouant avec la formulation de Salen et Zimmerman, ne pourrait-on pas déclarer : « A story is a system in which characters engage in an artificial conflict, defined by the circumstances, that results in a specific ending » ?

⁴⁴ Voir la liste des jeux répertoriés sur AudioGames.net : <https://www.audiogames.net/list-games/>

un programme informatique, les règles du jeu vidéo deviennent implicites en tant que procédures encodées dans le langage de programmation⁴⁵ (algorithmes) et ne sont distinguables qu'indirectement, par les formes perceptibles (audiovisuelles et haptiques), la couche sémiotique du jeu. Pour le reste de ce mémoire de maîtrise, à moins d'une spécification autre, les termes « jeux » et « jeux vidéo » seront utilisés de manière interchangeable afin d'alléger le texte.

2.3.1 Actions et contrôle

Le jeu vidéo prend forme uniquement lorsqu'il est pris en main par le joueur et devient instancié dans l'acte interactif de la jouabilité. Pour ce faire, une forme d'interface doit permettre la transmission d'une saisie (input), telle qu'une souris, un clavier, un contrôleur (ou « manette »), un microphone ou toute autre périphérique d'entrée⁴⁶, au contact duquel se perfont deux types d'actions. Les chercheurs Gregersen et Grodal distinguent « between primitive actions [(P-action)] meaning actual body movements and on the other hand actions in the wider sense: moving the index finger [...] is a primitive action, whereas discharging a firearm [in the game] is an action » (2009, 69). L'entrée de données résultant de l'action-P du joueur lui sera intelligible par une rétroaction d'un autre appareil de l'interface, soit l'écran, le haut-parleur, ou encore une vibration du contrôleur transcrivant le tout en action (ludo)diégétique⁴⁷ ou virtuelle (action-V). On pourrait dire que l'interface matérielle permet d'interagir avec les formes audiovisuelles et haptiques qui elles-mêmes deviennent une interface pour interagir avec les règles. En discutant du rapport avec l'avatar, Klevjer note qu'un rapprochement entre action-P et action-V formera un lien mimétique, alors que leur éloignement et association arbitraire sera métonymique (2006b, 126).

Selon le type de jeu, différentes balances de quantité, de qualité, d'emphase entre l'activation moteur des actions-P et la spectacularité des actions-V seront à l'œuvre (Gregersen et Grodal 2009, 70). Nous verrons comment le jeu violent demande une quantité, diversité, complexité et précision au niveaux des actions-P, souvent en maximisant leur impact dans des actions-V aux représentations sanguinolentes. À cet effet, Gregersen et Grodal notent qu'étant donné la nature des interfaces existantes, les interactions subtiles et tendres sont difficiles à recréer, alors que les

⁴⁵ Les jeux de tables virtuels, tels que ceux disponibles dans *Tabletop Simulator* (Berserk Games, 2015), forment un cas limite où le programme réplique la physicalité des pièces, mais laisse aux joueurs le soin d'appliquer les règles du jeu eux-mêmes.

⁴⁶ À titre de curiosité, le site-web <http://shakethatbutton.com/> répertorie une panoplie de contrôleurs alternatifs.

⁴⁷ Klevjer formule : « The act of pressing a blue button on the game controller has no relation to the simulated act of swinging a heavy bronze sword, *but the two merge together perceptually nonetheless* » (2006b, 125-26, nous soulignons).

mouvements rapides et à impact sont aisés et permettent une correspondance satisfaisante entre action-P et V (2009, 81). Ce type d'actions se rapprochent de la violence et sont qualifiées de :

kinaesthetically involving and/or agonistic; the most common game action in the action-oriented game is to attack something either with a projectile or a melee weapon. By their very nature, such actions usually involve an agonistic intention and a muscular tone best characterized as tense (2009, 80).

Les œuvres qui préconisent ce genre d'interaction sont appelées à juste titre jeux d'action, dont Arsenault spécifie qu'ils « favor the Execution actional modality⁴⁸, which means they typically rely on short-term actions sequences carried out in-game [...] implemented by the gamer through an interaction mode that prioritizes hand-eye coordination and sensori-motor skills for fine-tuned P-actions » (Arsenault [2014] 2016, 229). Egenfeldt-Nielsen, Smith et Tosca spécifient que les jeux d'action « prize the intensity of conflict above all else » (2015, 139), et présentent des réflexes rapides (2015, 58). À titre comparatif, les jeux d'aventure se centrent sur la résolution de mystère par habileté logique, ceux de stratégie sur la construction d'une nation en analysant des variables interdépendantes et finalement certains jeux sont plutôt orientés sur des processus et forment un monde sans but avoué spécifique (2015, 58), devenant une forme de jouet numérique semi-structuré. Il va sans dire qu'il y a une subtilité plus fine à explorer dans les genres vidéoludiques (cf. Wolf 2005; Arsenault 2011), mais pour reprendre Appelbaum : « Violence is action » (2019, 140), ce qui corrobore avec la nature même du jeu vidéo qui semble préconiser l'une comme l'autre. Ce faisant, les jeux d'action seront majoritairement constitutifs de notre corpus. De plus, en référence aux catégorisations ludiques de Caillois, l'*âgon* est un caractère définitif de ce type d'œuvres en ce qu'il réfère à la compétition, le combat, l'égalité des chances, la rivalité et la supériorité du vainqueur (1958, 50). Notons également le rapprochement de cette racine dans la formation des mots « agoniste », « agonie » et « agonistique », tous près de la violence.

Kirkpatrick décrit la continuité du sens établi entre les doigts du joueur (action-P) et la séquence d'actions-V à l'écran, en reprenant une idée en théorie de la danse, « namely, the *kineme*, which grasps the role of expressive hand positions in relation to other parts of a dance (Adshead *et al.* 1988, 47) » (2011, 103). Le kinème devient une forme à part entière en tant que foyer de signification physique. On qualifiera ainsi de kinème une séquence spécifique d'action-P visant à

⁴⁸ Arsenault parle de modalité actionnelle, concept plutôt décrit comme de modalité de performance dans le Système Historico-Analytique Comparatif (SHAC) de Therrien (2018) et qui vise à mieux qualifier les défis qu'offre un jeu. Ainsi l'auteur établit un spectre du court-terme au long-terme : actualisation, exécution, coordination tactique, résolution et stratégie. Un jeu d'action aura tendance à se situer du penchant court-terme de ce spectre.

accomplir une certaine action-V en jeu; à l'image de la suite des positions de doigts requises afin d'appuyer sur les boutons correspondant à une combinaison (*combo*) exécutant un mouvement dans un jeu de combat. Le joueur aura tendance à abstraire la série de boutons et plutôt exécuter le kinème de manière automatique, en ayant en tête l'action en jeu et décrivant son agir en termes de cette dernière⁴⁹ (2011, 111). Cette citation de Kirkpatrick récapitule son propos :

The sensations we derive from gameplay – how the game feels [, its aesthetic] – all involve the discrepancies we experience between what we do with our thumbs and fingers and what we see and hear when we play. [...]. This is the function of the video game image: it condenses the tensions of the player's body with the other parts of the gaming situation in a synthetic unity that hold the experience together and allows it to make a sense short of meaning (2011, 111-12).

Le jeu stimule donc le corps du joueur à l'action, par le foyer d'une série de kinèmes sensés, en lien avec les propositions audiovisuelles dans une relation allant de métonymique à mimétique, donnant place à des sensations, l'objet de la prochaine section.

2.3.2 Espaces et sensations de jouabilité

Au-delà de l'activation primaire de sens (toucher la manette, vision de l'écran, écoute du haut-parleur, etc.), le joueur ressent le jeu en établissant la cohérence de l'univers physique de celui-ci et en projetant sa corporéité au travers de ses interactions. Myers, dans son chapitre « The Video Game Aesthetic : Play as Form », rend explicite l'importance des sens, et notamment du toucher, dans le cadre de la jouabilité :

Knowledge of the video game is acquired only through the immediate and the direct, grounded only through the senses. [...] Play would therein be instrumental in forging a relationship among our senses, our environment, and the neurological systems that mediate the two (Myers 2009, 59).

Les stimuli corporisent une relation entre les sens et l'univers fictif du jeu de sorte à créer une expérience de présence incarnée. Dans une approche biopsychologique, Gregersen et Grodal affirment la possibilité « to feel our own body extending into the virtual environment through a kind of virtual tool-use » (2009, 69). Ainsi, indépendamment d'une quelconque correspondance entre action-P et action-V, le joueur sentira son corps projeté dans l'environnement virtuel. Étant le point central de la conscience, de l'agentivité et de la souffrance, la primauté d'une présence corporelle est fondamentale à l'expérience de la violence en jeu vidéo.

⁴⁹ En effet, s'identifiant à l'avatar, on dira « j'ai lancé une boule de feu » et non pas « j'ai appuyé sur bas, droite et B ».

La somme des sensations évoquées contribue à former la compréhension de l'espace et constitue les bases du concept de sensation de jouabilité (*game feel*) de Swink, qu'il définit comme suit : « Real-time control of virtual objects in a simulated space, with interactions emphasized by polish. » (2008, 32). L'auteur précise :

You have a sense of where your body is in space, even if your primary feedback is coming from virtual objects in virtual space. [...]. Part of the experience of game feel, then, is amplified impression of proprioception generated from visual, aural and tactile feedback. It's an impression created through illusory means, but is experienced as real by the senses. The sensation of game feel is more than the sum of its parts: visuals, sound, motion and effects combine to form another sensation altogether, one we might term "virtual proprioception" (2008, 28, nous soulignons).

Selon Swink, ce phénomène est si important qu'il dénote que « [w]hen perception extends into the game world, so does identity » (2008, 28), reflétant la construction de la conscience par les sens, évoquée au premier chapitre par Damasio et Freud.

Avant de poursuivre la piste de l'identité et de l'avatar, concluons sur l'espace. Pour le théoricien Espen Aarseth, « [t]he defining element in computer games is spatiality[, they] are essentially concerned with spatial representation and negotiation [...] » (2007, 44). Cela dit, en ce que les jeux vidéo sont confrontés à l'« impossibility of representing real space[, c]omputer games are allegories of space: they pretend to portray space in ever more realistic ways but rely on their deviation from reality in order to make the illusion playable » (2007, 47). Afin de raffiner le concept d'espace, il est nécessaire de passer par Tavinor qui, dans son livre *The Art of Videogames*, marque un point fondamental lorsqu'il en vient à distinguer la virtualité de la fiction :

Virtual in its original sense means "being such practically or in effect". [A] virtual representation is one that, *because of its structural features, is apt to be treated as its target for some given purpose [...].* Videogames are thus often virtual fictions [...]. In videogames, this virtuality allows the player to fictionally move through, explore, and interact with an environment [...] nevertheless, the circumstances they depict are no less imaginary in the sense of having no real existence (2009, 49-51, nous soulignons).

L'espace est contextualisé dans une fiction, mais n'a pas un statut purement imaginaire parce qu'il a une physicalité simulée⁵⁰, que l'on ressent lors de son interaction avec lui : en tant qu'avatar s'y incarnant, on peut s'y déplacer, se frotter à ses parois et se heurter à ses dangers. En ce sens, l'espace vidéoludique est plus réel que l'espace fictif évoqué en littérature ou en cinéma, puisqu'il n'est plus seulement évoqué ou présenté, mais explorable. Ces attributs le rendent apte à être traité

⁵⁰ Aarseth nuance tout de même que : « "Cyberspace" and other such phenomena (e.g. computer games) are constituted of signs and are therefore already too dependent on our bodily experience in and of real space to be "hallucinated" as space » (Aarseth 2007, 44).

à la manière d'un espace réel dans le cadre du jeu, d'où l'appellation « virtuel » que souligne Tavinor.

Or, l'espace de jeu est à concevoir au-delà de sa dimension (virtuellement) physique. Il y a évidemment celui où le joueur s'adonne au jeu (le lieu, la pièce, mais aussi la rencontre avec l'interface), les espaces narratifs évoqués, celui dans lequel le jeu circule (dans les boutiques et marchés physiques et numériques), l'espace qu'il occupe dans la culture (cf. Rufat et Ter Minassian 2011), ainsi que le cercle magique et l'espace de possibilité, deux concepts à préciser pour la suite⁵¹. Le cercle magique est un concept défini par Huizinga dans son œuvre *Homo Ludens* ([1944] 1980), que Salen et Zimmerman résument ainsi :

Every game exists within a *frame*: a specially demarcated time and space. The frame communicates to players, consciously or unconsciously, that a game is being played. The *magic circle* of a game is the space within which a game takes place [...]. Within the magic circle, the game's rules create a special set of meanings for the players of a game (2004, 99).

Pour un jeu vidéo, le cercle magique inclut nécessairement la présence d'une interface et se concrétise sur l'écran par le biais du poste d'ordinateur, de la console, de la borne d'arcade, etc. Or cet espace ne devient plus seulement physique en ce qu'il rend accessible un espace de possibilité, que les auteurs définissent dans ce passage:

We call the space of future action implied by a game design the *space of possibility*. It is the space of all possible actions that might take place in a game, the space of all possible meanings which can emerge from a game design (2004, 67, les auteurs soulignent).

L'espace de possibilité se rapproche d'une définition de l'agentivité, concept couvert plus tard dans le présent chapitre. Dans son analyse de la narrativité et l'identité ludique, de Mul fait part de ce rapprochement en stipulant que « [...] the player identifies with the space of possibilities disclosed by the game. The field of possible action is reflectively applied to the self [...] and as a result change the identity of the player » (2005, 260). L'espace devient analogiquement compris en tant que liberté, ce qu'Henriot met en relief dans *Sous couleur de jouer* en stipulant « qu'il n'y a de jeu que s'il y a *du* jeu » (1989, 90, l'auteur souligne). Chez Duflo, ce concept est central : « [l]e jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité » (1997, 57). Pour lui, la légalité (les règles) permet

⁵¹ La polysémie du terme « espace » pourrait porter la réflexion sur nombre de pistes (cf. Borries, Walz, et Böttger 2007), que dénote Aarseth en reprenant Lefebvre: « This conception of space is, of course, a strict one in light of the word's several common meanings. Other philosophers, in particular Henri Lefebvre, distinguish between natural (physical) space, abstract space, social space etc., and also between representations of space and representational spaces (Lefebvre 1991, p.33). To Lefebvre, all space is produced, socially constructed by what he calls the "spatial practice" of a society (*ibid.*, p.38) » (Aarseth 2007, 45).

les possibilités en jeu alors même qu'elles restreignent la liberté hors-jeu dans l'espace-temps de la partie, formant ce qu'il nomme la « légaliberté » (1997, 80). Presque paradoxalement, des restrictions que le jeu impose naît la liberté qu'il propose: sans règles, les actions ludiques n'auraient aucun sens, aucune existence⁵². Dans leur chapitre « Espace et jeu vidéo », Rufat et Minassian l'indiquent ainsi : « Les liens entre l'espace du joueur et l'espace dans le jeu vidéo diminuent les potentialités du joueur tout en lui donnant la plaisante illusion de toute puissance sur l'espace simulé » (2011, 83-84). Étrangement, on pourrait dire qu'en réduisant sa potentialité réelle, le fait même de jouer serait à priori une forme de violence. Déclaration à mitiger avec le fait que le jeu est une activité libre et volontaire, dont on tire introspection et apprentissages.

Ainsi le joueur navigue principalement dans deux espaces⁵³ bien réels, à l'intérieur du cercle magique : l'espace virtuel, décrit par sa représentation visuelle et ses simulations physiques puis l'espace des actions possibles, dont les contours sont tracés par les règles. Pourtant, le joueur ne s'adonne pas à cette exploration directement, mais plutôt par le biais de son avatar.

2.3.1 Avatar et représentations

L'article encyclopédique de Boudreau sur l'avatar rapporte l'étymologie et le sens premier de celui-ci comme étant « the bodily incarnation of a heavenly soul [...] on Earth »⁵⁴ (2012, 60) et son rapprochement souvent interchangeable avec le protagoniste-joueur. Les jeux explorés ici sont en majorité expérimentés par l'entremise d'un avatar-personnage singulier, laissant de côté les avatars non-personnages (comme des véhicules) et les groupes (comme dans plusieurs jeux de rôles). Notons que cet angle d'analyse a ses limites (cf. Dor 2013)⁵⁵ et est loin d'englober l'ensemble des possibles vidéoludiques. Cela dit, en quoi consiste ce concept? Pour Swink « an

⁵² Tavinor le dit ainsi : « [...] videogaming is like most other games: without the restrictive rules and defined objectives of chess and solitaire, moves in these games would be not only unmotivated, but also impossible » (2009, 98).

⁵³ Encore une fois, nos objectifs de rédaction limitent la complexité de la réflexion qui pourrait s'étendre (cf. Borries, Walz, et Böttger 2007; Bryce et Rutter 2007). Par exemple, Walz stipule dans *Approches to Space in Game Design Research*: « Note that the cited authors discuss digital display-based, i.e. visual spaces only. Adams [(2003, 4)] mentions that even in digital games, we cannot think of visual space without auditory, tangible, olfactory, or other sensually evoked spaces » (2009, 239). Toutefois, en pensant à l'espace, nous nous alignons avec Tavinor : « [...] our spatial representation of the world is biased toward a visual format, in that of all the senses it is vision that gives us the greatest spatial information about our environment » (2009, 61), ce qui se prête particulièrement bien au jeu vidéo.

⁵⁴ Jessica Aldred précise plus spécifiquement, dans son chapitre sur les personnages : « Avatar has its origins in the Sanskrit word “*avatara*,” meaning “descent,” and used to describe the visible forms Hindu gods took in our lesser, mortal world » ([2014] 2016, 356).

⁵⁵ Dor souligne par exemple les cas où l'on s'identifie à une civilisation, un groupe de personne ou alors quand plusieurs avatars d'un même personnage sont présents dans une partie, mais contrôlés chacun par un joueur différent. Il évoque également que par moments, « le personnage choisi est un personnage partagé par la communauté que le joueur ne fait que choisir le temps d'une partie » (2013, 18).

avatar is a tool both for acting on the world and for perceiving it » (2008, 13), phénomènes qui sont pour lui reliés:

As in the real world, perception requires action. The difference is that the action in the game world can only be explored through the virtual bodily space of the avatar. Players extend their perceptual field into the game, encompassing the available actions of the avatar. [...] [Their] entire perceptual apparatus has been extended into the game world (2008, 58).

Voorhees se colle à Swink en établissant que puisque l'avatar devient le centre perceptif de l'espace virtuel, il s'établit « a degree of proprioception, or embodied awareness of the virtual space » ([2014] 2016, 252). Parallèlement à notre expérience de la réalité, il faut un corps, une présence incarnée⁵⁶, ou quelconque forme de corporéité dont les sens médiatisent au joueur les stimuli de l'espace (virtuel), permettant son appréhension. En termes de vécu, pas d'espace ni expérience sans avatar (corps) pour les percevoir⁵⁷, pour en être le centre d'existence. Le corps se retrouve au centre de la définition de l'avatar de Klevjer, qu'il développe dans sa thèse sur le sujet : « An avatar is an instrument or mechanism that defines for the participant a fictional body and mediates fictional agency; it is an embodied incarnation of the acting subject » (2006, 87). Pour lui, l'interaction en temps-réel dans l'espace simulé forme une tangibilité qui permet de projeter le sens du moi (*self*) du joueur dans le jeu⁵⁸ (2006b, 124-25). Le degré d'identification à cet instrument perceptif qu'est l'avatar varie selon le jeu et dans la littérature à ce sujet. Pour Kirkpatrick, « The player experiences the character they control as a set of causal propensities [...] and limitations, not as a separate third party for interpretation or an extension of themselves in any meaningful, or emotionally significant sense » (2011, 179-80). Déclaration qui détonne avec celle de Swink, selon laquelle le joueur est projeté dans le jeu par l'avatar, voyant son identité changée dans le processus de proprioception virtuelle. Klevjer critique également cette position instrumentaliste:

The avatar is not a cursor or a mere instrument, but gives the player a meaningful embodied presence and agency within the screen-projected environment of the game. [...] Through the avatar, instrumental agency is replaced with fictional agency and fictional destiny; the player is incarnated as a fictional body-subject who belongs to and is exposed to the environment that it inhabits (2006b, 130).

⁵⁶ Rappelons l'étymologie du mot, dont le choix n'est pas laissé au hasard : *in carne*, « devenir chair » (*Antidote 10* [version 4.2] 2020).

⁵⁷ « In avatar-based games, the world revolves around the avatar, without which there would be no world » (Klevjer 2006b, 131).

⁵⁸ « Having a body serves as our primary mechanic and metaphor for understanding and interacting with gamespaces. [...] This participation serves as a reflection of player action, *indexing their active sense of self in gamespace* » (Call 2012, 137, nous soulignons).

La manière dont l'avatar change le joueur est exemplifié dans la conduite d'une auto téléguidée, qui demande une attention particulière aux menus détails de la surface de course, changement de perception qui persiste même après avoir déposé la manette (Klevjer 2006b, 93). Pour de Mul, cela a d'importantes implications puisque « [t]his distinction between the *point of action* and the *point of view* enables the player to reflect upon the self as another, that is, as an avatar » (2005, 257). Au final, Tavinor récapitule notre position : « The relationship between the player and their character does seem to be one of identity [...]. The character is the player's fictional proxy⁵⁹ in the game world » (2009, 70). Cette jonction du joueur avec son avatar lui permet de ressentir et d'empathiser avec lui et est ainsi un élément clef dans la constitution de l'esthétique vidéoludique, dont les modalités, actions, émotions, et implications narratives teinteront considérablement l'expérience de jeu. Nous reviendrons sur l'identification et la construction de l'identité, pour l'instant concentrons-nous sur la manière dont sont (re)présentés à la fois l'espace et l'avatar.

Dans son chapitre « Understanding Video Games as Emotional Experiences », Järvinen stipule que l'« [e]mbodiment [...] refers to visual, aural, or tangible materializations of game elements, such as rules » (2009, 86), impliquant plus que l'avatar. Or, la manière dont les règles se manifestent n'est pas fortuite ni superficielle. L'auteur donne un exemple où un joueur doit transporter un élément et souligne que pour la même action, il y a une différence fondamentale entre un vaisseau qui déplace un cargo par un câble dans le jeu *Thrust* (Firebird Software, 1986) et un personnage qui en amène un autre par la main dans le jeu *ICO* (SCEA, 2001): « These embodiments of feeling in the game designs differ considerably from each other, and highlight the function of the theme of the game as an aesthetic metaphor for underlying logical and mathematical rule structures » (2009, 98). Le contenu évoqué et la spécificité des modalités formelles sous laquelle il est représenté ont un impact émotif mesuré: « [...] in terms of emotion theory, flashy graphics are not just eye candy but an important antecedent of the play experience as an emotional experience » (2009, 96). Au-delà des émotions qu'elle évoque et du thème qu'elle souligne, la représentation de l'univers fictif du jeu permet d'informer le joueur sur ses affordances, c'est-à-dire les actions qu'il pourra entretenir avec le monde et ses objets. Tavinor, clarifie :

Thus, the fiction is not a mere *gloss* on the game, as it may have been in earlier games such as *Pong*, where the fiction is rather basic and even indeterminate [...]. Rather, the

⁵⁹Le joueur partage le corps de l'avatar en termes de perception et d'agentivité (Klevjer 2006b, 94) mais aussi narrativement et émotionnellement: « Just being player-controlled does not turn a subject into an avatar : the controllable subject and the player have to share the same narrative point-of-view, that is, experience the events in the same way. [They] have to endure the same events together [...] » (Navarro 2012, 67-68).

fiction is essential to the functioning of the game: one simply could not play *Grand Theft Auto* without acknowledging its representational content, because it is this content that makes sense of what is being rendered on the screen (Juul, 2005: 13-15) (2009, 95).

La matière précédemment éludée se cristallise dans les concepts de fonctions de l'image que Vallière reprend de Arsenault et Larochelle, dans sa thèse sur l'écriture narrative en jeu vidéo :

la fonction *ludique*, où l'image doit informer le joueur sur l'état du jeu [...]; la fonction *artistique*, où l'image doit susciter un plaisir esthétique par le travail sur la forme visuelle, en plus de participer à personnaliser l'œuvre vidéoludique [...]; la fonction *narrative*, où l'image doit offrir de l'information sur la diégèse [...] (2018, 87, l'autrice souligne).

À noter que la représentation visuelle n'est pas à confondre avec le concept de régime graphique, que Vallière rapporte de Arsenault, Côté et Larochelle (2015) comme étant « la représentation visuelle de la jouabilité et comme la jouabilité de l'image » (2018, 97). De son côté, Rusch aborde ce sujet en parlant des niveaux opérationnels des jeux dans un contexte de design émotionnel, où il souligne l'intersection souvent inextricable présente entre eux :

The level of rule system is inseparable from the other two levels [of narrative and of interface]. It defines what system information has to be displayed on the level of interface, and the way it is intertwined with the level of narrative has a major influence on the emotional experience for players [...]. Not only does the narrative give extra meaning to the rules (Zimmerman and Salen, 2004, p. 387), *but the rules help to perceive the narrative* (2008, 25, nous soulignons).

À la lumière de ses déclarations, il devient clair que la représentation⁶⁰ ne peut pas être relayée au rang de pensée secondaire, mais qu'elle a plutôt une importance capitale dans l'esthétique vidéoludique en ce qu'elle corrobore la relation entre la forme et la fonction: l'aspect sensible des objets de jeu fait état de leur affordance, tel que dicté par les règles (cf. Dor 2011, 62-71). Dans sa thèse *Story as a function of gameplay in First Person Shooters*, Pinchbeck concrétise ce lien dans le concept de la ludodiégèse, union de la diégèse et de la jouabilité (2009, 7-8). Pour lui, la « ludodiegesis is the optimum management tool for player experience [...] bridging the schism between rule and fiction » (2009, 80). En harmonisant le chevauchement entre la fonction ludique et narrative des objets, ceux-ci deviennent unifiés ludodiégétiquement, informant le joueur sur leur affordance en jeu par leur apparence, le guidant dans ses activités et le poussant vers certaines

⁶⁰ Rappelons qu'ici il est question de jeux représentatifs, plutôt qu'abstraites. Walz établit la distinction entre les deux en citant Adams: « Adams (2003:2) suggests that “[g]ames, whether computerized or not, may be thought of as lying along a continuum between abstract and representational. The more abstract the game, the more it relies on arbitrary rules to define the game world and the gameplay. The more representational it is, the more it relies on similarities between real-world situations familiar to the player, and game-world situations” » (2009, 233).

actions et émotions face à eux. Après ce bref survol sur les formalités⁶¹ constitutives de l'esthétique vidéoludique dans son extériorité, tout en ayant mentionné certaines implications internes chez le joueur, il nous faut explorer plus en détail comment l'expérience se construit subjectivement chez lui.

2.4 Expérience

Ayant discuté de comment le jeu se présente au joueur, Swink rappelle, pour se recentrer sur l'esthétique, que l'expérience ludique est interne : « a game system is designed to output to an experience in the mind of the player » (2008, 64-65). Par l'intermédiaire des interactions avec les objets en jeu, ceux-ci sont perçus comme constitutifs d'un modèle physique stable dans l'esprit du joueur (2008, 13). Ce ressenti se construit suivant le flux PECMA de Grodal, qui s'itère circulairement.

2.4.1 Tourner en rond

À partir des écrits Neisser (1976) sur la construction cognitive de la réalité, s'est construit au travers de Perron (2002; 2006) et Arsenault (Arsenault et Perron 2009), puis Dor (2011) une conception circulaire de l'expérience audiovisuelle, d'abord au cinéma, puis interactive en jeu vidéo. Pour faire un parallèle avec le flux PECMA : au fil de son interaction avec le jeu, le joueur perçoit des stimuli activant des émotions, les deux informant sa cognition de l'état de jeu (*game state*) et selon sa familiarité avec le jeu (schémas) et son évaluation de ses capacités⁶² (*coping potential*), il infèrera les possibilités d'actions (affordances) qui s'offrent à lui, pour les déployer dans le périphérique d'entrée, bouclant le processus. Progressant dans le temps, ce cycle s'étend et s'élargit par une complexité croissante, formant une spirale, qu'Arsenault et Perron déclinent en trois attributs : les spirales heuristiques de la jouabilité et du récit ainsi que et la spirale herméneutique (2009, 115-17). Autrement dit, les interactions possibles s'accumulent et se combinent selon des suppositions que le joueur teste et dont il tire des apprentissages; l'histoire et

⁶¹ Encore une fois, la discussion doit être écourtée. Voir plutôt la partie du mémoire de maîtrise de Vallière dédiée à décortiquer les concepts qui sont mobilisés lorsqu'il est question de visuel en jeu, de l'interface à l'image (2018, 75-121).

⁶² Une précision par Perron qui explique, en citant Grodal : « Then, in secondary appraisal, it is what might be done or can be done that is assessed. The process takes into account the available coping options, their range and their effectiveness. In video game, Torben Grodal has noticed, ever so pertinently, that “[i]t is the player’s evaluation of his own coping potential that determines whether [a] confrontation with a monster will be experienced as [fear, despair, or triumphant aggression]”» (Perron 2005, 4).

sa compréhension se déploient à travers de cette jouabilité, suivant des révélations en précisant le propos; puis, à leur jonction se développe chez le joueur une interprétation de l'œuvre.

Les jeux « avatarocentrés »⁶³ voient ce cercle se concrétiser dans la mort à répétition du personnage-joueur, dans un processus d'apprentissage des mécaniques. Dans son chapitre sur la mort en jeu, Wenz renforce que ce processus demande au joueur de « *submit to the rules of the game, internalize them and follow them[,which] is rewarded with staying alive [...]* » ([2014] 2016, 313, nous soulignons). On voit déjà une double expérience de violence où l'implacabilité des règles⁶⁴ punit le joueur par la mort fictive, punition qui force l'apprentissage et, peut-être paradoxalement, permet la progression et le plaisir. L'auteur souligne que la mort prend place sur le plan ludique et non narratif ([2014] 2016, 313). Ce qui est généralement vrai, mais de plus en plus de titres particulièrement violents dérogent de ce schéma, précision que nous détaillerons plus tard. On pourrait être porté à croire que les échecs successifs heurteraient le désir de complétion, mais Loftus et Loftus décrivaient dès 1983 l'un des phénomènes qui ramènent le joueur vers le jeu :

[Kahneman and Tversky] propose that, when some unfortunate event occurs, the victim constructs an alternate reality in which the unfortunate events didn't occur. The less this alternative world differs from reality, the worse the victim then feels [...]. Naturally, given the opportunity to make that alternate world a reality and eliminate all your regret, you'll avail yourself of the opportunity. You play again (1983, 31).

En réalité, il faut une certaine compréhension de ce qui a mené à l'échec et une évaluation de nos capacités qui permettent d'établir un plan d'action, sans quoi la frustration prendra le dessus. Ayant évoqué l'expérience de la circularité, revenons plus en détail sur les différentes étapes du flux PECMA, pour en spécifier leur intérêt face à l'esthétique vidéoludique et leur lien avec le corps et la conscience eux-mêmes essentiels à notre conception de la violence.

2.4.2 Flux PECMA et corporalité

2.4.2.1 Perception

Souvent pensée comme un état passif, en récapitulant Merleau Ponty's *Phenomenology of Perception* ([1945] 1962), Svanæs rend explicite le fait que « [p]erception requires action [, it is] governed by a “pre-objective” intentionality » (2000, 89). Fait également soulevé dans le cercle heuristique de la jouabilité : la perception est activement guidée par les schémas structurant la

⁶³ À partir du néologisme retrouvé chez Dor « avatarocentrisme » (2013).

⁶⁴ Nonobstant des codes de triche ou des modifications au logiciel.

compréhension de ce qu'il y a à regarder. Or, elle est aussi un phénomène corporel, incarné (*embodied*), faisant d'elle une aptitude: « Perception is to a large extent an acquired bodily skill that is shaped by all our interactions with the world » (Svanæs 2000, 89). Le joueur développe l'habileté de percevoir le schéma unifié d'un objet selon toutes ses modalités sensorielles, fonctions (ludique et narrative) et possibilité d'actions (*affordance*), construite par l'accumulation de ses interactions avec lui, formant une expérience singulière spécifique (Swink 2008, 51-52; 57). Au-delà de la perception d'un seul objet, Dor (en reprenant Charness 1977) stipule que l'on finira par identifier certaines combinaisons et situations de jeu en tant qu'un « item (*chunk*) [qui] est une unité dans la mémoire à long terme [...] une manière de comprendre différents éléments singuliers comme un même continuum » (2011, 70). Cet apprentissage permettra d'abstraire la perception vers une plus grande efficacité, facilitant une stratégie subséquente. Au-delà des schémas en jeu déjà connus, formant ce qu'on pourrait appeler la littératie vidéoludique, la perception du joueur est évidemment teintée de son bagage personnel préalable et de celui qu'il hérite de son entourage, son *habitus*⁶⁵ et donc potentiellement son exposition au mythe de la violence.

Dans leur étude du jeu, les psychologues Loftus et Loftus notent que « [v]ia the practice of selective attention, only certain information from sensory memory actually gets noticed » (1983, 50). Processus guidé par les schémas et la recherche d'*items* ci-haut mentionnés. La perception devient donc le passage d'un stimulus de la mémoire sensorielle à la mémoire à court terme, dont les auteurs dénotent deux caractéristiques : « First, it is generally identified with consciousness. That is, whatever we're currently aware of, or conscious of, is exactly that information currently in our short-term memory. Second, short-term memory has a relatively small capacity » (1983, 50). Étant donné la capacité limitée de cette dernière, on comprend mieux le besoin d'abstraire les stimuli en structures englobantes. De plus, on peut extrapoler qu'un jeu accaparant la mémoire à court terme favorisera l'immersion, en concentrant la perception sur les stimuli du jeu (sur l'écran et dans les écouteurs), positionnant l'ensemble de la conscience dans l'espace du jeu. Ainsi, un jeu demandant une multitude de tâches perceptives sera en mesure de remplir la mémoire à court-terme du joueur. Ce faisant, celui-ci sera contraint d'abstraire ou d'élargir sa capacité, expérience qui sera potentiellement éreintante et limite déplaisante que d'être submergé de stimuli de cette manière. De plus, le fait que la conscience du joueur soit remplie de stimuli en provenance du jeu apporte

⁶⁵ L'*habitus* est un terme sociologique qui réfère aux habitudes, habiletés, dispositions d'un individu et est dicté par la classe sociale, religion, nationalité, ethnicité, éducation, culture, profession, environnement géographique et climatique.

de l'eau au moulin à la compréhension que celui-ci puisse opérer des changements sur l'identité du joueur, puisqu'il sera forcé de considérer des informations hors de son quotidien. Ce qui porte à réfléchir aux émotions.

2.4.2.2 Émotions

Tavinor rapporte les mots de Damasio qui dit que toutes les émotions

[...] “ have some kind of regulatory role to play, leading in one way or another to the creation of circumstances advantageous to the organism exhibiting the phenomena; emotions are about the life of an organism, its body to be precise, and their role is to assist the organism in maintaining life” (1999, 51) (2009, 144).

De cette manière, des scénarios fictifs « can elicit real emotions » (2009, 144), dont l'intensité est modulée selon le degré d'importance par rapport au corps et sa préservation. C'est donc que les scénarios évoquant la survie directe (confrontation mortelle) ou indirecte (blessures, procréation) susciteront les émotions les plus fortes. À cet effet, Grodal affirme que lorsqu'exposé à un film, il faut faire preuve d'une suspension de la crédulité (*suspension of belief*)⁶⁶ face à la réalité des images vues, surtout quand elles sont chargées en émotion (2009, 154). Parce que « it is only further along in the PECMA flow that a special brain mechanism will evaluate the reality status of these images [...], but salient and emotion-charged moving images strain the control mechanisms used in these assessments » (2009, 154). Ainsi, une œuvre au visuel évocateur causera une réaction émotionnelle, l'expérience étant comprise comme fictive seulement après coup, lors du passage à la cognition.

Or, à l'image des métaémotions mentionnées plus tôt, la situation est plus complexe. Se basant sur les écrits de Tan, Perron différencie entre plusieurs types d'émotions :

Rooted in the fictional world and the concerns addressed by that world, the first type of emotions are referred to as *fiction emotions* or *F emotions* (27 : p. 65). [...] Arising from the concerns related to the artefact [...], Tan's second type of emotion is called *artefact emotions* or *A emotions* (27 : p. 65). [...] Without doubt fiction and artefact emotions play a role in story-driven games. But [...] we are playing for *gameplay emotions* or *G emotions*, the emotions arising from our actions in the game – mostly in the game-world in the case of narrative games – and the consequent reactions of the game(-world) (2005, 2, l'auteur souligne).

Pour concrétiser en contexte de jeu : on pourra être furieux contre un personnage-ennemi détestable (émotion-F, de fiction), admirer l'écriture et la représentation artistique travaillée qui nous évoque

⁶⁶ Allant à l'encontre de la pensée peut-être plus répandue du phénomène de la suspension consentie de l'incrédulité (*willing suspension of disbelief*) face à la fictivité des images vues. Sans ouvrir le débat plus en profondeur, nous pensons que la réalité se tient dans un équilibre liminal entre les deux.

cette furie (émotion-A, d'artefact) et jubiler de notre virtuosité dans la jouabilité qui nous confronte à cet ennemi (émotion-J, de jouabilité). À mettre en parallèle avec les positions (*stance*) de participant, designer et de spectateur, respectivement, de Nguyen (2020, 117). Or, tel que le souligne Tavinor, indépendamment de leur source fictive ou imaginaire, ces émotions restent bien réelles puisque vécues comme telles selon le processus souligné par Grodal. Ces distinctions se collent également au modèle MDA, où les émotions-F concernent plutôt l'esthétique, les émotions-J la dynamique et les émotions-A les mécaniques. La manière dont les émotions émergent de l'interaction avec l'œuvre les teintes d'adjectifs qui en dépassent la seule énonciation, d'où la description exhaustive du contexte de leur apparition : il ne suffit pas de dire qu'un jeu nous évoque la colère ou la frustration pour saisir le fondement de ce qui est vécu.

2.4.2.3 Cognition

Regroupant des idées précédemment énoncées sur la mémoire à court terme, Grodal déclare que « [b]ecause it has very limited capacity, consciousness deals only with the broad picture and with phenomena that may require a choice » (2009, 155). En jeu, ce choix est parfois clair, distinct et déterminant (choisir quel personnage sauver), et parfois subtil, instinctif et trivial (sur quel ennemi tirer en premier). Arsenault nous informe que dans le paradigme du jeu d'action, la distinction entre un choix, qui demande une aptitude cognitive, et une action, qui demande une aptitude sensorimotrice, n'est pas toujours claire ([2014] 2016, 230). Grodal, en reprenant Murray, réitère que l'accumulation d'une multitude de petits choix rapides (tourner ici, tirer là, changer d'arme, etc.) « intensifies the problem of mental capacity, and the increased demand on working memory space also increases the player's degree of immersion (Murray 1997) » (2009, 171). Initialement, la demande sur les capacités du joueur est énorme, devant à la fois comprendre les mécaniques, leurs implications et leur planification (stratégie⁶⁷), mais aussi développer une manière de les déployer efficacement (tactique⁶⁸) an action. Concrètement, la cognition en jeu rapporte plutôt à la stratégie.

⁶⁷ Suivant la définition de Dor : « Une stratégie comme élément quantifiable est un plan, une trajectoire possible, c'est la cartographie d'une série d'actions » (2011, 57, l'auteur souligne).

⁶⁸ « Le style de jeu, la manière d'effectuer une stratégie dans le contexte d'une partie donnée, est ce qu'on peut appeler une tactique. Cette dernière impliquerait de tenir en compte les compétences sensori-motrices du joueur [...] » (Dor 2011, 57) ainsi que ses capacités préalables et le contexte de la partie.

2.4.2.4 Moteur/Actions

Il existe bien une différence entre cognition et action-motrice, que Loftus et Loftus soulignent ainsi : « Operating somewhat independently of the cognitive system is the motor system, the part of the mind responsible for initiating muscle movements » (1983, 63). La distinction devient d'autant plus claire lorsqu'il est question d'apprentissage et d'automatisation d'une performance motrice. Les auteurs suggèrent qu'à un certain moment il faut arrêter d'essayer de penser activement aux mouvements, et plutôt laisser le contrôle au système moteur (1983, 67). Évidemment, à une certaine portion du processus, il faudra être conscient des mouvements à effectuer et de leur lien avec les mécaniques, mais éventuellement la conscience/mémoire à court terme pourra se libérer de considérations précises à cet égard. Même, pour le cas de performances motrices complexes dans une jouabilité demandant une bonne quantité de choix (un jeu d'action difficile), il faudra absolument délester la mémoire à court terme pour être en mesure de progresser. Par conséquent, en dépit de la charge mentale demandée aux niveaux perceptifs et cognitifs, on pourra faire l'expérience d'une résurgence de la primauté du corps dans l'exécution des demandes en jeu, qui donc se relie encore particulièrement bien avec la violence et la prouesse corporelle attachée à sa démonstration.

2.5 Signification, agentivité et identité

Tout en reconnaissant l'unicité du format vidéoludique dans sa structuration d'une activité par des règles, Kirkpatrick recadre l'importance de l'esthétique dans la construction herméneutique : « In aesthetic analysis the question of what a work means or signifies is inseparable from the question of how it feels [...] » (2011, 32). Le jeu est perçu par des modalités qui *forment* une expérience émotive chez le joueur, qui interprète le tout dans une *signe*-ification (signification), une construction sémiotique. Or, au-delà de l'audiovisuel et du récit, les signes propres aux jeux vidéo sont les règles, à partir desquelles se forme ce que Bogost appelle la représentation procédurale (2007), la base d'une formulation de l'agentivité.

Dans son livre *Persuasive Games*, Bogost définit son concept principal: « *procedural rhetoric* [as] the art of persuasion through rule-based representations and interactions [...] » (2007, ix). Les règles en soi forment une représentation procédurale qui « explains processes with other processes. [It] is a form of symbolic expression that uses process rather than language [or images] » (2007, 9). Lorsque cette représentation vise à persuader, elle est conçue comme une rhétorique

procédurale, mais les règles peuvent également servir à exprimer un ressenti propre à un mode d'agir, formant une esthétique. Dès lors, le jeu ne vise pas à recréer le monde, mais plutôt à créer du sens (et un ressenti) en posant une abstraction qui met en évidence seulement certaines procédures et interactions qui en sont le propos (2007, 46). Pour ce faire, il faut parvenir à l'« inscription in a medium that actually enacts processes rather than merely describe them » (2007, 9), soit le jeu réglé. Le sens propre au jeu émerge de la représentation procédurale, dont l'accumulation en expérience subjective constitue un mode d'agentivité (*agential mode*), que Nguyen définit comme « a focused way of being an agent[,] to focus on a particular set of goals and on a particular set of abilities as the method of achieving those goals » (2020, 79). Telle que définie par le psychologue Bandura, l'« [a]gency refers to acts done intentionally [or] the power to originate actions for given purposes » (1997, 3). Notons tout de suite le rapprochement avec le potentiel de réalisation de Galtung ainsi que la capacité d'action et du pouvoir, liens avec la violence qui seront explorés au prochain chapitre.

Nguyen définit alors l'esthétique de l'agentivité comme celle « of [analyzing, seeing,] deciding and acting, as experienced by the players themselves » (2020, 107), n'étant accessible que dans la position de jeu (*play stance*). Pour l'auteur, en inscrivant (programmant) des procédures par le médium du jeu, on détermine l'ensemble des possibilités d'actions du joueur et ce faisant « we can use games to communicate forms of agency » (2020, 1). L'agentivité se qualifie par les mécaniques de jeu qui sont offertes au joueur et se quantifie par la somme de celles-ci. Tout en prenant en compte la faculté du joueur à utiliser ces possibilités dans un but précis, en plus de sa perception de sa capacité à le faire. C'est ce que Bandura nomme l'auto-efficacité perçue et qui « refers to beliefs in one's capabilities to organize and execute the courses of action required to produce given attainments » (1997, 3). Toutefois, pour réaliser son pouvoir de contrôle, on devra mesurer l'impact de nos actions. Dans cette perspective, Mateas et Stern soulignent l'importance des moments où le joueur « has actual, perceptible effects on the virtual world » (2005, 3). L'agentivité se définit donc par les affordances telles que dictées par les règles, mais aussi par la capacité du joueur à les reconnaître dans la ludodiégèse, d'avoir les habiletés sensorimotrices pour performer les actions requises, et une rétroaction lui permettant d'identifier son impact. Tout en croyant d'abord être capable de le faire, sans quoi rien ne sera tenté (Bandura 1997, 3).

Afin de mieux établir la distinction entre la mécanique procédurale et l'agentivité, citons le psychologue cognitiviste Oatley, qui fait la différence entre être un joueur et un participant :

To be a player simply means generating moves that are legal according to the rules. To be a participant is to take on the goals of the game as one's own. Only as a participant will one experience emotions. [...] One may be engaged in a role, experiencing what happens in it as happening to oneself, and indeed shaping one's selfhood (1992, 355).

De cette manière, la représentation procédurale est comprise comme un signe émanant de la forme du jeu par un joueur (ou même inférée par un spectateur), mais n'aura de réel impact émotionnel que pour un participant engagé, immergé dans le jeu, où les règles se transmutent en expérience, dans un ressenti, soit l'esthétique de l'agentivité qui en vient à transformer l'individu⁶⁹. Suivant les élucidations cosmogoniques occidentales évoquées précédemment, de Mul fait l'observation que

[i]n the modern era, man understands himself predominantly as an autonomous, free acting subject. [...] The computer game can be regarded as a popular derivate of this modern ideology. [...] That modern subjects, following Descartes, regard themselves as autonomous entities does not mean that they really *are* autonomous (2005, 261).

Indépendamment de la question philosophique du libre arbitre, il reste que selon Kirkpatrick : « In its freedom, the play at heart of the aesthetic experience amplifies *our sense of ourselves as free, moral agents* » (2011, 23, nous soulignons). Puisque l'esthétique vidéoludique permet d'être un agent libre (du moins, virtuellement), elle remplit par là la condition d'égoïsme subjectif nécessaire à l'émergence d'une interaction ontologiquement violente. En contraste, un spectateur sans capacité d'action dans le cadre du visionnement d'un film, ne peut avoir une relation violente à l'égard de la fiction dépeinte. Bien sûr, il pourrait violenter le support ou même le(s) créateur(s), mais la violence face à médium non-participatif tel que le cinéma sera toujours unidirectionnelle et limitée à comparer des possibilités en jeu vidéo.

Pour Swink, la projection de l'identité « gives a player the sensation of direct physical contact. [...]. When I'm bumped, jostled, flung or impaled, it feels bad because it's as though it's happening to me physically » (2008, 29). Ainsi selon lui, lorsque poussé « to an extreme in a [fast-paced FPS] game such as Quake [*sic*]; there's no barrier between identity and avatar. [M]ore sensitive controls will more readily accept a transfer of identity » (2008, 29). Klevjer, qui étudie l'avatar, souligne que cette relation est double. Pour l'auteur, notre connaissance du monde réel nous permet de comprendre les systèmes présentés en jeu qui, à leur tour, nous permettent de mieux

⁶⁹ Sur quoi s'étend de Mul : « It is only in the stories we tell others and ourselves that we articulate our own selves, and only by identifying ourselves with these stories our identity comes into being. Thus, for Ricoeur narrative is not only a suitable *metaphor* for human identity, but is also preeminently the *medium* with whose help we give our identity form » (2005, 254). Ainsi en ce que les jeux placent le joueur comme un participant dans une représentation procédurale narrative, ils ne sont pas « "just games" but play a constitutive role in our cognitive development and in the construction of our identity » (2005, 262).

nous comprendre dans notre relation avec monde dans une relation de syntonie⁷⁰. Pour faire écho aux considérations soulevées par Hill et Cook en ce que le changement de perceptions produit par le média psychédélique induit un changement de cognition, nous suggérons que le repositionnement du champ perceptif et de capacités d'action du joueur dans l'avatar entraîne une restructuration interne du vécu, suivant des mécanismes semblables.

Les mondes vidéoludiques n'abritent rarement que l'agentivité du joueur : plus souvent qu'autrement, d'autres agents⁷¹ habitent la ludodiégèse. Face au problème de savoir si ces agents sont dotés de conscience un phénomène intéressant se déploie, en relation avec notre expérience du réel. Sans vouloir être solipsiste⁷², il reste que la preuve irréfutable de la conscience de l'autre est une énigme. Brault souligne ce problème par le biais du zombie philosophique⁷³ et mentionne que: « [c]'est parce qu'ils agissent comme moi que je crois les autres pourvus de conscience. Il est important de noter que j'*imagine* apercevoir des entités conscientes. Qu'elles le soient *réellement* ou pas, je ne pourrai jamais le *vérifier* » (2015, 26, l'auteur souligne). Similairement, le joueur se frotte à des personnages (non-joueurs) qui ont un corps (virtuel), partageant le même espace simulé que le sien (avatar) et qui ont des modalités d'actions similaires aux siennes. En ce que ces entités s'opposent à sa volonté par des moyens spécifiques, elles ont un « pouvoir de déployer des actions pour un but donné »⁷⁴, ce qui les qualifie en tant que forme d'agentivité, qu'agent. C'est ce que formule Järvinen en disant que les « rules [...] effectively represent the game as an agent. If a single-player game is too difficult, the player potentially gets frustrated and regards the game as an agent that acts in a reproachable manner [...] » (2009, 91). Évidemment, cela ne reste qu'une perception, une expérience : l'intelligence artificielle, analysée pour sa structure, ne saurait se qualifier de strictement consciente et est plutôt le reflet de la volition du concepteur de jeu, concrétisé en algorithmes d'arbres de décisions et représenté par un corps modélisé dans l'espace. Pourtant cette supercherie est la clef et c'est ce que Pinchbeck met en évidence dans sa thèse, au chapitre sur les agents : « The fundamentally important issue is not necessarily AI but rather the attribution of

⁷⁰ Par métaphore électrique où deux oscillations ont la même fréquence, la syntonie dans ce contexte dénote une relation normale et adaptée à l'environnement qui se synchronise et s'ajuste dans un rapport symétrique.

⁷¹ En se référant à la définition de Pinchbeck : « [...] when the term agent is used, it denotes an object towards which one can adopt the intentional stance (Dennett 1991, 76-77). This means that the object in question is assumed or believed to be capable of acting intentionally - i.e., with desires » (2009, 138).

⁷² Adepte de la doctrine du solipsisme « affirmant que seuls existent pour le sujet pensant le moi et ses manifestations » (*Antidote 10* (version 4.2) 2020).

⁷³ Notion voulant que certains humains seraient des formes de biorobot sans réelle conscience.

⁷⁴ Nous reprenons et traduisons la formulation de l'agentivité de Bandura, plus haut : « Agency refers to acts done intentionally [or] the power to originate actions for given purposes » (1997, 3).

agency to action : the interpretation of agents as intelligent by the player » (2009, 138). Phénomène facilité par la propension de l'humain à attribuer une intention à un motif perçu, tel que dénoté par Grodal:

Our mental equipment is therefore preset for constant agency detection, whether of predators or prey, and this results in a tendency to overdetect. Justin Barrett (2004) has given a name to this mental disposition: HADD, which stands for hyperactive agency detection devices (2009, 107, nous soulignons).

Aidé d'une représentation corporifiée reflétant son caractère narratif et ludique, l'agent virtuel est perçu presque comme conscient, effet décuplé selon la complexité de son développement narratif et de la difficulté qu'il posera au joueur, menant à un certain « degree of anthropomorphism [...] » (Pinchbeck 2009, 138) à l'égard de l'objet auquel on prête une intention. Cela donne une nouvelle dimension à la violence qu'exerce le joueur en jeu, où plus un agent virtuel est complexe (narrativement et ludiquement, suivant la ludodiégèse), plus on sera tenté de lui attribuer une intentionnalité forte et d'en considérer la potentielle conscience. S'il est antagoniste, le plaisir qu'aura le joueur à lui commettre violence sera décuplé par la haine et le potentiel de brutalité qu'offriront les mécaniques et la représentation. Puisqu'il est pensé conscient, la souffrance du personnage victimisé pourra se transformer en expérience de cruauté sublime.

2.6 Vers des horizons nouveaux

L'esthétique vidéoludique se construit par des représentations qui lui sont propres, où les stimuli audiovisuels et haptiques permettent de saisir le contour formé par les règles, signes déployés pour exprimer une esthétique procédurale au joueur et dont l'expérience subjective le transforme en participant dans un mode d'agentivité donnée. Pour Nguyen, les jeux « [...] are the crystallization of practicality » (2020, 13), « [...] the art of agency » (2020, 17). Reconnaisant le matériel propre au jeu, plusieurs œuvres ont une réflexion post-moderne remettant en question l'agentivité du joueur, par son chevauchement avec celle du protagoniste. Pensons à *Bioshock* (2K, 2007), *Inside* (Playdead, 2016) ou *Spec Ops : The line* (2K, 2012), où l'agentivité du personnage-joueur est modulée par le jeu et remise en perspective par des révélations narratives. Idéalement, le système de jeu, la représentation et la narration forment une ludodiégèse cohérente où chaque aspect renforce le tout, permettant une perception unifiée d'un objet qui transcende sa division dans ces parties le constituant. Les phénomènes sensoriels teintent la couche sémiotique que perçoit le joueur, suscitant des émotions guidant ses interactions. Cognitivement, il formulera des choix et stratégies qu'il exécutera en actions-P, kinèmes qu'il comprendra par leur impact mesuré en jeu,

créant un sens de corporéité spatialisée par le corps de l'avatar, transposant et modulant son identité. La liberté imposée par les règles auxquelles on doit se plier forme l'espace de possibilité, dans lequel se déploie une interaction circulaire développant le récit et l'interprétation de celui-ci. C'est un ensemble de facteurs qui permet l'esthétique de l'agentivité, influençant la manière dont le joueur se perçoit et qui est une condition nécessaire pour l'exécution de la violence par le joueur. En permettant une nouvelle manière d'interagir au joueur, le jeu devient un objet avec lequel penser (Turkle 2005, 267), qui peut changer notre identité et nous apporte à réfléchir sur notre place dans le monde. L'unicité de l'esthétique vidéoludique devient une manière de connaître, une sorte d'épistémè qui permet d'accéder à des expériences inédites, passant par le ressenti, suscitant des réflexions quant à notre relation à notre propre agentivité, perception de conscience et corps. Pour Nguyen, de repenser nos modes d'agir peut « support the long-term growth of autonomy » (2020, 76). Le lecteur notera que les questions narratives ont été plutôt délaissées dans notre analyse esthétique. C'est parce que nous fonctionnons sur l'axiome selon laquelle les jeux vidéo sont en mesure de raconter une histoire émotionnelle engageante (cf. Calleja 2011, 113-33; Egenfeldt-Nielsen, Smith, et Tosca 2015, 199-237; Neitzel 2005; Jenkins 2004; Atkins 2003), où le récit peut émerger de la jouabilité (Jenkins 2007, 59-60). De plus, Pinchbeck observe que pour certains jeux narratifs « it is clear that story is used to manipulate player behaviour – that it serves a distinct gameplay function » (2009, v).

Notons également que le jeu vidéo déploie des procédés d'esthétisation qui lui sont propres ou tels qu'empruntés à d'autres médias. De manière générale, chaque jeu modulera sa présentation selon son esthétique choisie. Ainsi la direction artistique tentera d'être cohérente avec celle du design de jeu, pour former un ressenti spécifique dans une démarche d'embellissement et d'harmonisation: action, horreur, familiale etc. Plus encore, le jeu amplifiera les aspects sensoriels par le biais d'effets tels que la vibration de la manette lors de chocs ludodiégétiques, les secousses d'écran (*screen-shake*), les effets sonores, en faisant jouer de la musique, etc., majoritairement en rétroaction d'une intervention du joueur, renforçant son sens d'impact dans l'univers du jeu et donc son sens d'agentivité. La narration et l'esthétisation semblaient accessoires au développement de ce chapitre et seront abordées lors d'exemplifications dans un contexte analytique à suivre.

Le présent chapitre voulait expliquer l'interaction entre le jeu et le joueur, de manière physique (externe) et mentale (interne). Ce faisant nous avons souligné les formes des jeux vidéo qui favorisent l'expérience de la violence : les jeux d'actions avatarocentrés. Lorsqu'il tire partie de

ses particularités en tant que médium, le jeu vidéo aura tendance à s'éloigner de la réflexion et de la stratégie complexe inhérente au jeu de table, au profit d'interactions incorporées rapides, dans un espace virtuel et s'appuyant sur les capacités sensorimotrices. Nous avons noté qu'une bonne quantité d'éléments constitutifs de l'esthétique vidéoludique donnent préséance à plusieurs caractéristiques notables de l'esthétique violence : conflit, antagonisme, présence du corps (avatar) et emphase sur ses capacités, rapidité, agentivité et contrôle. Alors que notre arme conceptuelle de l'esthétique de la violence est prête depuis le chapitre un, ayant déterminé la nature de notre proie dans cette section, traquons des exemples concrets d'esthétique de la violence vidéoludique afin d'en exposer les entrailles.

Chapitre 3.

Jeux dangereux : Esthétique de la violence vidéoludique

« Blood for the Blood God, Skulls for the Skull Throne » (Cri de guerre des servants d'un dieu du chaos, Khorne, dans l'univers de Warhammer: 40 000, Games Workshop, 1987-Présent)

En stimulant les sens par des images (mentales) de douleurs extrêmes, le jeu vidéo amplifie la réponse charnelle du joueur face au contexte fictif où des enjeux menacent son intégrité, autant corporelle (fictive) que consciente et où la souffrance est positionnée comme ludonarrativement désirable. Dans ce chapitre, nous démontrerons comment la violence vidéoludique consiste en bonne partie à moduler les relations d'agentivité entre le joueur-personnage et les système-agents, en explorant comment s'applique la mythologie de la violence rédemptrice dans l'activité de jeu.

Selon une perspective évolutionnaire, tout comportement ou action bénéfique à l'organisme en viendra à être renforcé biopsychologiquement. Il en est ainsi autant pour *eros* que pour *thanatos* et donc tous deux susciteront du plaisir afin d'en motiver la répétition. En étudiant l'agression en jeu vidéo, Coulson et Ferguson soulignent la fonction de survie qu'apporte le jeu⁷⁵ : « [...] young organisms[, both animal and human,] engage in safe but violent facsimiles of real world fight or flight, life or death situations » (2016, 57). En simulant un contexte violent et le défi inhérent qui en émane, l'individu en tire un avantage évolutif, motivé par une sensation interne plaisante. Pour Appelbaum, c'est cet affrontement qu'on recherche en jeu et ainsi « [p]eople praise a game because the killing is inventive, challenging, well timed, well depicted, well scripted, “realistic” and ultimately “fun”... *the killing is usually beside the point* » (2019, 17, nous soulignons). Le jeu vidéo est une occasion de faire l'expérience de situations de conflit et de violence dans un environnement sécuritaire (Crawford 1984, 14; Tavinor 2009, 104), où l'interaction générée par les règles a préséance sur la représentation violente (Aarseth [2014] 2016, 490) et où la

⁷⁵ Ce qui est également abordé chez Grodal: « The fear of predators enhances not only our vigilance, but our capacity for play. Francis Steen and Stephanie Owens (2001) have argued that one of the main evolutionary reasons behind our disposition to play and pretend lies in the survival value of practicing strategies of predator avoidance (and, I would add, practicing good hunting strategies as well). Even very young children enjoy games of chase, and these gradually evolve into more sophisticated games based on fictional scenarios » (2009, 108).

confrontation est une excuse pour stimuler la physicalité⁷⁶. Or, si les conséquences physiques sont évidemment peu désirables, la douleur est parfois recherchée⁷⁷. Ce que Smuts décrit en parlant du paradoxe de l'art douloureux: « [...] one is seldom as fully engaged intellectually, perceptually, and affectively as when experiencing painful emotional responses to art. Few, if any, pleasurable experiences match the intensity of our reactions to painful art » (2007, 72). Si la violence n'est pas inextricable du jeu, elle s'y retrouve comme « the most obvious and natural expression for conflict » (Crawford 1984, 14). En étudiant la relation du mythe de la violence en société, Wink fait une observation parallèle : « The myth of redemptive violence is the simplest, laziest, most exciting, uncomplicated, irrational, and primitive depiction of evil the world has ever known » (1992, 22). Selon lui, puisque les achats du public mènent le marché, il est normal de voir les médias « gravitate to the lowest common denominator of mythic simplicity » (1992, 22). Notons également que les interactions plus subtiles, comme la discussion et la séduction par exemple, sont non seulement plus difficiles à transcrire sous forme vidéoludique, mais aussi tout à fait accessibles au quotidien et ainsi potentiellement moins propices à tirer parti des forces du médium.

Avant de poursuivre, nous nous devons de mieux circonscrire ce qui est entendu par un jeu vidéo violent. Cela permettra d'aller identifier les types de violences qui s'y retrouvent, selon les étapes du PECMA. À la suite de quoi nous nous tournerons vers des exemples de mécaniques et d'aspects fictifs faisant écho à notre description du mythe de la violence au premier chapitre, jusqu'à parler plus directement des procédés d'esthétisations.

3.1 Définir le jeu vidéo violent

Dans son livre *Violent Games*, Schott stipule que le problème lorsque la violence en jeu vidéo est abordée est qu'on doit s'éloigner de ce qu'évoque la représentation visuelle pour se concentrer sur « the underlying logic upon which games function » (2016, 37), ainsi que sur l'expérience du joueur (2016, 33). Afin d'élucider la situation, il introduit une clarification qui forme ce qu'il y a de plus près d'une définition du jeu vidéo violent de son ouvrage : « If it is not possible to proceed

⁷⁶ Un point déjà abordé chez Whitmer en chapitre un, mais aussi souligné par Fraser dans *Violence in the Arts*: « In a culture as starved of physicality as ours, the enduring appeal of a good many violent works is not just that they are violent but that they re-immense us vicariously in physical action » (1974, 63).

⁷⁷ Dans sa thèse « The aesthetics of violent moving images », Baron décrit le phénomène ainsi: « An allure of realist strong violent moving images is also the allure of ascetic pleasure from self-inflicted violence. Self-inflicted violence from emotive mirroring and shared consciousness with the victim, agent, and witness of violence in realist strong violent moving images » (2010, 171).

in the game without resorting to (simulated) violence, then it can be claimed that the game is focused on violent game play by design » (2016, 51). Un jeu sera violent d'abord si ses verbes (mécaniques) transcrivent des actes ludonarrativement violents. Cette approche reste vague et permet étonnement d'inclure des séries comme *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985-2021). Or, peu seront enclins à qualifier ce genre de titre comme foncièrement violent, alors même que de sauter sur la tête de diverses créatures jusqu'à les incapaciter est demandé par le système de jeu⁷⁸. Intuitivement, la violence ne doit pas se limiter à une application des mécaniques, mais doit aussi s'étendre dans le lexique adjectival et nominal du jeu, sa couche sémiotique : « In this way, agôn in games of competition are often habitually framed as scenarios of mortal combat » (Schott 2016, 129). L'union d'une représentation sanglante et de la participation (directe et active) du joueur dans un acte meurtrier⁷⁹ commence à dicter la forme d'un jeu qu'on pourra proprement qualifier de violent. Notons tout de même que des critères plus stricts sont parfois utilisés pour dénoter la présence de violence. Ainsi, en classant les jeux violents présentés à la conférence *Electronic Entertainment Expo* (E3) de 2021, l'équipe de journalistes de GamesIndustry inclut des titres ayant de la « cartoon violence, e.g. Mario Party mini-games that involve knocking out the other players » (Batchelor 2021) en plus des jeux de sports de contact. Selon leurs critères, seulement 33% des jeux présentés à l'évènement en ligne sont non-violents (*ibid.*). Saluant leur effort pour célébrer la diversité en jeu, nous cherchons à définir les jeux à l'esthétique de la violence forte, telle qu'abordée au chapitre un chez Bacon et McKinney. Ces pistes de réflexion nous emmènent à devoir préciser ce qu'on peut à juste titre concevoir comme violence dans le jeu.

3.1.1 Quelle violence?

D'emblée, la présence d'une représentation de la violence mérite considération quant à l'appellation « jeu vidéo violent », mais trop de jeux en comportent pour que la dénomination soit utile. Communément, l'expression constitue un raccourci langagier qui implique plutôt « jeu vidéo avec représentations de violence ». Suivant la suggestion de Schott de se pencher sur ce que vit le

⁷⁸ Soulignons qu'ironiquement, cette même pensée sert à justifier la condamnation de jeux de tir subjectif. Pourtant, malgré la popularité de la franchise de Nintendo, il reste à voir les études centrées sur la corrélation entre cette série et les cas de meurtres de tortures par piétinement.

⁷⁹ Jenson et de Castell rappellent ce qui peut sembler une évidence, mais qu'il ne faut pas oublier et qui reste un des points polémiques centraux entourant le jeu vidéo violent : « Unlike other screen-based media, however, video games uniquely position their players in active roles in relation to violent behaviors in a game; players have control over considerable violent action within the game and typically must choose violent means for conflict resolution as well as seek to be successful at it » (2012, 676-77)

joueur, nous abordons le problème avec la pensée d'Arsenault qui, dans son étude des genres vidéoludiques, stipule que l'on doit considérer à la fois les mécaniques et les aspects narratifs afin d'étudier l'expérience esthétique qui émane de l'ensemble de l'œuvre (2011, 128-29). Cette focale permet de rapporter notre étude à des esthèmes, regroupant les kinèmes (métonymiques et mimétiques), narrathèmes (incluant les mythes, pouvant être qualifiés de mythèmes), aspects visuels (symboles, formes, couleurs, etc.), sonores (musique, effets, intonations, etc.) et mécaniques qui favorisent l'esthétique de la violence pour ensuite déceler les jeux qui en font l'amalgame par excellence.

Commençons par distinguer les différentes violences retrouvées en jeu, ce sur quoi Jenson et de Castell dans leur chapitre sur la violence instiguent :

[...] *not all ways of playing with "violence" are the same*: the ways player agency is implicated and involved in (virtual) violent behaviors in games within the "horror" genre, which has more than its share of "video game violence," may be positioned in opposition to (game) violence, *playing not for the sake of engaging in violence* but rather playing defensively, protectively, or self-protectively (Perron, 2010, cité dans 2012, 678, nous soulignons).

En concordance avec l'observation d'Appelbaum selon laquelle l'art violent occidental se concentre sur représenter la subjectivité derrière la violence (2019, 44), il s'ensuit que le jeu violent positionnera le joueur plutôt comme participant, en opposition au jeu d'horreur où il y sera principalement une victime. C'est d'ailleurs ce qui fait que les jeux d'horreur seront plus rarement pointés comme problématiques, en dépit de leurs images plus souvent explicites. Certains jeux regroupent les deux modes d'agentivité en leur sein, comme le jeu multijoueur asymétrique en ligne *Dead by Daylight* (Behaviour Interactive, 2016): on peut y incarner l'un des quatre survivants (proie qui doit fuir, se cacher, et qui bénéficie d'un large champ de vision) ou le tueur (prédateur qui doit traquer, tuer, au champ de vision réduit). L'approche de Schott présente un angle mort, puisqu'au sein du même jeu, un joueur dans le rôle du tueur aura à recourir à des actions violentes, alors que ceux dans les rôles de survivants non. Cet exemple et celui de *Mario* soulevé plus haut soulignent le besoin d'une précision conceptuelle.

Si l'on retourne à l'approche de Galtung, selon laquelle violence est commise lorsque l'on réduit le potentiel de réalisation d'un individu (1969, 168), on pourrait traduire qu'en jeu, violence est commise lorsque la capacité d'action (agentivité) d'un agent (réel ou virtuel) est réduite. La mort en jeu d'un personnage (joueur ou fictif) est typiquement la réduction la plus totale qui soit. Ce constat sera la base de notre réflexion et servira de pivot pour étudier comment la violence se

décline en jeu. Déjà, la métaphore de la mort ludique établit un parallèle avec son phénomène réel dont elle incorpore des notions fondamentales. L'appellation est typiquement réservée aux jeux avatarocentrés⁸⁰ et dénote une forme d'échec vidéoludique qui correspondra avec la cessation de la vie fictive de l'avatar lors d'une partie, généralement après avoir subi un surplus de dégât. Sauf quelques exceptions dont nous traiterons plus tard, la mort du personnage-joueur n'est pas un fait reconnu diégétiquement, même si elle peut avoir des conséquences ludiques (perte de points, de progrès, etc.) et être comptabilisée mécaniquement par un système de « vies » dont l'épuisement total de la réserve mène à un échec plus pénalisant. Ce faisant, on peut concevoir la mort en jeu comme une forme de violence, indépendamment de sa représentation audiovisuelle⁸¹, puisqu'elle constitue une modulation négative du potentiel de réalisation, de l'agentivité; et ce, qu'elle émane du joueur vers un agent virtuel, ou inversement.

Pour se rapprocher d'une violence ontologique, le jeu vidéo violent peut difficilement faire sans avatar et un souci de la préservation de son intégrité. Si, tel que vu plus haut, la violence peut s'appliquer selon plusieurs modalités subtiles, il reste que son fondement dans le mythe de la violence rédemptrice est relié au corps, à l'égo en tant que sentiment de l'agentivité. Dans sa thèse étudiant l'esthétique d'images en mouvement dépeignant de la violence forte, Baron rappelle certaines des caractéristiques que nous avons notées au chapitre premier, en plaçant comme centrale la violence corporelle interpersonnelle qui est « essentially violence about tangible and extreme pain and suffering, agent based intentionality, naturalized appetites, speed and rapidity, degrees of uncertainty, utter destruction and ruin, eschewing technology⁸² [in favor of] the body » (2010, 39-40). Ainsi, même si des jeux de stratégies permettent des massacres à grande échelle d'armées sur un champ de bataille, leur distanciation quant à la violence dépeinte en amoindrit la qualité esthétique viscérale. Ayant mis de côté les jeux d'horreur et de stratégie, recentrons-nous sur comment atteindre une expérience optimale de la violence dans des titres d'action, en repassant par les étapes du flux PECMA.

⁸⁰ Les jeux non avatarocentrés parleront d'échec d'objectifs, de gagnant selon des points et règles spécifiques, sans mention de mort même en cas d'échec critique (*game over*). La métaphore de la mort ludique s'applique uniquement à un corps fictif, sans quoi elle ne ferait plus sens.

⁸¹ Rappelons qu'à l'image de l'œuvre de Magritte la *Trahison des images* (1929), où la représentation d'une pipe est accompagnée du texte « Ceci n'est pas une pipe », on ne saurait déclarer que la représentation de la violence en est ontologiquement une. À moins que, comme le dénote Bacon (2015, 91), l'image soit si choquante qu'elle incapacite la personne qui l'observe.

⁸² Comme nous l'avons noté au premier chapitre, la proximité physique est une caractéristique amplifiant une esthétique de la violence. Baron déclare à cet effet: « Technology allows a distancing between the agent of violence, the victim of violence, and the witness to violence » (2010, 38), ce qui réduit l'impact viscéral de l'expérience.

3.1.1.1 Violence perceptive

Le point de vue subjectif est non seulement celui qui se rapproche le plus de notre expérience de la réalité, mais il opère également une limitation des informations spatiales à l'égard de l'avatar. Même en vue à la troisième personne, on devra nécessairement mouvoir la caméra constamment afin d'être au fait de la situation. Bien sûr, des titres au point de vue isométrique en vol d'oiseau peuvent imposer des demandes de rapidité de perception afin d'acquérir les informations requises à la survie immédiate. Tel que c'est le cas dans des jeux de type *hack and slash* comme la série *Diablo*, ou des jeux de *shoot them up* tels que *RUINER* (Reikon Games, 2017), *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) ou encore *Hatred* (Destructive Creations, 2015). Cependant, ces titres n'auront pas la difficulté supplémentaire imposée par le champ de vue restreint d'une caméra subjective. Ce qui nous mène à la seconde considération : la rapidité du traitement de l'information par le joueur. Pour certains titres comme *Dark Souls 3* (FromSoftware, Inc., 2016; jeu d'action à la troisième personne), *Mortal Kombat X* (NetherRealm Studios, 2015; jeu de combat à vue de côté) ou *Mordhau* (Triternion, 2019; jeu de combat à vue subjective), la réussite en jeu passe en bonne partie par la capacité à identifier les mouvements de l'adversaire et à déployer la réponse appropriée le plus rapidement possible. Les attaques sont plus ou moins télégraphiées d'avance par une anticipation dans l'animation, comme prendre son élan pour donner un coup. Différentes attaques auront différentes animations, temps d'exécution, effets, dégâts et déploiements spatiaux, demandant tout autant de réactions de la part du joueur. Pour d'autres titres comme *Spiderman* (2018, Insomniac Games) ou la série *Serious Sam* (Croteam, 2001-2020), c'est plutôt la simple quantité d'informations à percevoir qui sera un défi. Plutôt qu'un seul ennemi complexe, ce sera une multitude d'agents aux capacités moins étendues, mais demandant une réponse particulière et une conscience spatiale activement rafraîchie, qui constituera la menace. En plus de s'adapter à l'interaction face à chaque adversaire individuellement, le joueur doit reconnaître les affordances de l'environnement (abris, pièges, point de vue avantageux), gérer l'ordre de priorité des ennemis à tuer et éviter de se faire encercler ou coincer. Dans tous les cas, la tâche de perception sera telle qu'elle devrait éventuellement accaparer l'entièreté de l'attention du joueur. Le joueur devra donc apprendre à intégrer les stimuli présentés en structures de sens (item/*chunk*), en s'aidant de la corroboration ludodiégétique pour faire sens du tumulte. Puisque le jeu pourrait le submerger d'une quantité de stimuli ingérable, la situation peut être considérée comme une forme de violence, potentiellement brutale.

Du côté sonore, l'étude de Swami *et al.* sur les traits de personnalités des fanatiques de musique métal corrobore notre conceptualisation de l'esthétique de la violence. Les fervents de ce genre musical cherchent des morceaux intenses, difficiles d'écoute (*challenging*) et engageants, ont un besoin de se sentir unique, de défier l'autorité et d'affirmer leur masculinité (2013, 381). En ne parlant pas spécifiquement de musique, Schott souligne que certains sons « may [...] effectively possess a violent quality characterized by the force, power, and the energy they convey » (2016, 111). Dans leur chapitre sur le son en jeu vidéo d'horreur, Perron et Roux-Girard en marquent l'importance quant à la violence. D'abord, sa synchronicité avec l'action permet de renforcer le sentiment d'agentivité traduisant une « volonté en acte » (2012, 85), ensuite sa combinaison au visuel permet de concrétiser la signification de la représentation de la violence. Ainsi, le « son prédispose de manière considérable le joueur à créer et à répondre à la violence simulée par le jeu » (2012, 89). Pour clôturer cette parenthèse auditive qui se veut brève pas soucieuse de concision, mentionnons le rôle de la musique que soulignent Egenfeldt-Nielsen, Smith, et Tosca en parlant de l'esthétique vidéoludique : « Certain kinds of music seem to have nearly universal emotional associations: high tempo music, for example, cuing activity and outward-directed feelings » (2015, 148). L'ensemble de ces considérations explique les bandes-sons effrénées, aux sonorités agressives et brutes, souvent du style techno ou métal qui stimulent l'action et l'agressivité et dont des exemples notoires sont celle de *Hotline Miami*⁸³, de *Ghostrunner*⁸⁴ et évidemment de *DOOM*⁸⁵.

Un autre aspect à considérer quant à la violence engrangée dans la perception provient du seuil de tolérance et de l'excitation provoquée par certains stimuli simples. En effet, de bombarder les yeux et les oreilles de stimuli rapides crée un état d'excitation dont l'exacerbation peut mener à l'épilepsie. En mentionnant le syndrome de stress post-traumatique, Whitmer stipule que cet état « serves to recreate the survivor mode of adaptation » (1997, 140). En contexte naturel, on peut imaginer qu'une rapide stimulation des sens corrèle avec une situation qui demande l'attention, la technologie venant recréer le phénomène et la sensation reliée. En parallèle, notons que les organes perceptifs que sont les yeux et les oreilles ont des seuils de réception confortables limités et qu'un son trop fort ou une image trop lumineuse peuvent causer une forme d'agression ou même de dégât (cf. Grondin 2013). Certains titres regroupent ces modalités de contraste, rapidité, intensité et complexité : *Project Downfall* (MGP Studios, 2019), *Hotline Miami*, *Bayonetta* en sont quelques-

⁸³ Bande-son de *Hotline Miami* : <https://youtu.be/M6Mz2McwTqc>

⁸⁴ Bande-son de *Ghostrunner*: <https://youtu.be/0FV02Hs41aI>

⁸⁵ Bande-son de *DOOM* : <https://youtu.be/Jm932Sqwf5E>

uns, mais aussi *Zeronorthzerowest* (Colorfiction, 2018), *Audiosurf* (Dylan Fitterer, 2008) et *Beat Saber* (Beat Games, 2019). Ayant discuté des stimuli de manière détachée à leur contenu, passons en revue l'aspect émotif.

3.1.1.2 Violence émotive

Déjà, d'être submergé d'autant de stimuli induit une excitation inéluctable qui peut susciter un sentiment de dépassement face à une incapacité à en tirer du sens. Or, il est évident que le contenu des images évoque chez le joueur une émotion de fiction, qui pourrait être vécue comme une violence en soi (Bacon 2015, 91), comme lorsque l'on doit torturer un homme attaché à une chaise dans le niveau « By The Book »⁸⁶ de *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), ou la fameuse mission « No Russian » dans *Call of Duty Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) dans laquelle on ouvre le feu sur des civils⁸⁷. Ce sont deux cas où, de surcroît, le joueur est invité à participer à des actes violents à la moralité questionnable. Notons également le choc, la surprise et la douleur que peut susciter la mort d'un personnage auquel on est attaché, comme Joël dans les premières heures de *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). En ce que l'agentivité du personnage-joueur est nulle à ce moment du jeu, cet événement est pensé comme forme de torture émotionnelle, narrativement envers Ellie et par émotion-F envers le joueur, motivant leurs actions pour la suite. Nous reviendrons sur la frustration quand il sera question de difficulté en jeu et nous notons qu'autrement, peu de violence de nature émotive sera évoquée dans le contexte des jeux que nous décrivons. C'est qu'au final peu d'œuvres tendent vers le sublime d'un Sade, l'expérience vidéoludique s'apparentant plus à un échange de ballon-chasseur avec confettis écarlates.

De manière plus globale, ce serait plutôt hors du contexte strict de jouabilité qu'une véritable violence émotionnelle serait en opération. Soulignons d'abord les interactions sociales. Il est évident que les joueurs peuvent se causer toutes sortes de violences entre eux, par le biais de certaines mécaniques, de logiciels de triche, et d'insultes par les moyens de communiquer du jeu (*emotes*) ou plus directement par clavardage et échanges vocaux. Cette considération conduit toutefois rapidement à une étude de la violence dans un contexte social qui n'est pas notre propos, notre étude étant plutôt centrée sur la relation entre le joueur et le jeu. La violence émotive la plus concrète que nous pouvons identifier est plutôt celle de la dépendance. Les jeux vidéo offrent une panoplie de plaisirs qui peuvent devenir une échappatoire, comme tout autre média. Or, une

⁸⁶ Voir la mission de *Grand Theft Auto V* ici : <https://youtu.be/SFU8dTyswE0?t=775>

⁸⁷ Voir la mission de *Call of Duty Modern Warfare 2* ici: <https://youtu.be/YoQVCxVgKxo?t=97>

violence plus intentionnelle est commise lorsque le système de jeu est conçu spécifiquement pour créer une dépendance et des achats répétés. Nguyen souligne l'évidence : « an addiction is, by itself, a direct reduction in autonomy » (2020, 93) qui forme une violence déployée par récompense positive selon les critères de Galtung et devient moralement questionnable lorsque déployée dans un cadre vidéoludique, comme dans *Candy Crush Saga* (King, 2012) (2020, 93).

3.1.1.3 Violence cognitive

Sachant que la compréhension du jeu chez le joueur se construit dans une progression cyclique, dans les spirales herméneutique et heuristique, toute déviation significative du cours de ces formes pourrait être considérée comme une violence. Dans son chapitre aux considérations philosophiques « A Violent Ethics: Mediation and the Death Drive », McGowan en fait la remarque à propos du mensonge de la forme et du récit dans *Fight Club* (Fincher, 1999) : « The violence that the film's protagonist perpetuates on himself finds a formal parallel in the violence that the spectator suffers at the hands of the film itself » (2012, 120). De cette manière, toute forme de manipulation des attentes du joueur, narratives ou ludiques⁸⁸, résultera en une réduction de la compréhension et de l'agentivité que nous qualifions de violence cognitive. *Spec Ops : The Line* (YAGER, 2012), *Bioshock*⁸⁹, *Shadow of The Colossus* (Team Ico, 2005) opèrent similairement à *Fight Club*, où le mensonge n'affecte pas directement la jouabilité, mais propose une réinterprétation quant à la nature de l'agentivité du joueur après les révélations du récit. Dans *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Juul qualifie ces situations d'expérience de complicité : « As it turns out, this use of deception and revelation opens up a whole range of new experiences, where the discomfort of having worked for something unpleasant turns out to be a strong emotional device unique to games » (2013, 109). D'autres titres comme *Control* (Remedy Entertainment, 2019) et *Psychonauts* (Double Fine, 2005) présentent des environnements impossibles et des « logiques de rêve » à la manière de *Twin Peaks* (Frost et Lynch, 1990-1991),

⁸⁸ Comme lorsque des conventions établies se dérobent soudainement, par exemple dans *The Last of Us Part II*, où le jeu présente le banc de travail comme un menu synonyme de sécurité pour finalement attaquer le joueur dans cet endroit que l'on pensait à l'abri de conflits. Voir le vidéo de GamingIsFun (2020) : <https://youtu.be/R15n2om4w4U?t=26>.

⁸⁹ Tavinor élabore spécifiquement sur *Bioshock* : « Sometimes, untrustworthy sources of information are integrated into these narratives of disclosure, further complicating the player's ability to reconstruct a coherent game narrative, and indeed making their contribution to the narrative more robust by allowing them to resist the narrative that is being fed to them. *BioShock* employs an interactive take on the untrustworthy narrator, in that one of the principal sources of information in the game world, and hence the view of the world that is disclosed to the player, is eventually revealed to be a dissemblance » (Tavinor 2009, 125).

déjouant les attentes liées à la réalité et rendant la compréhension de leur univers plus cognitivement demandante. Soulignons également le niveau « The Clockwork Mansion » de *Dishonored 2* (Arkane Studios, 2016), qui présente un manoir à la disposition architecturale changeante ou encore la configuration impossible de l'espace dans *Antichamber* (Alexander Bruce, 2013).

Bien que ces titres présentent des considérations hors de l'ordinaire, d'autres attaqueront spécifiquement la compréhension des mécaniques afin de dérouter le joueur. C'est ce qui se concrétise dans les jeux *Amnesia : A Machine for Pigs* (The Chinese Room, 2013), tel que décrit dans la présentation « Disrupting the Player's Schematised Knowledge of Game Components » de Howell, Brett et Eyles. Les auteurs proposent le principe du design de jeu disruptif qui engage cognitivement le joueur en ce qu'il « actively seeks the disruption of knowledge construction as well as the recall process used in applying that knowledge to new situations » (2014, 1)⁹⁰. En s'appuyant notamment sur la théorie des schémas, on y explique comment les joueurs construisent leur connaissance du jeu de manière incrémentale. Est alors exposé comment le design disruptif vise à demander plus d'investissement mental de haut niveau en perturbant les attentes et la compréhension, en sus des demandes de performance (2014, 3). L'exemple d'une mécanique de *Amnesia* est utilisé pour démontrer le principe : la lanterne utilisée pour éclairer le chemin clignotera pour signaler la présence d'un ennemi. Or, dans certains segments, cette mécanique ne sera plus directement liée à cette variable, déroutant les attentes du joueur. Ainsi privé d'un outil d'information cruciale, son agentivité sera réduite. Par ce manquement à son potentiel de réalisation, une violence lui est commise, dont la nature est d'abord cognitive selon l'approche de design, mais qui suscitera également une forme de panique du point de vue du joueur (en repensant au schéma MDA ci-haut démontré). On retrouve un phénomène similaire dans le design sonore de jeux d'horreur, notamment *Resident Evil : Biohazard* (Capcom, 2017), où une panoplie de sons d'ambiances visent à faire croire au joueur qu'une présence rôde (craquements de plancher, bruits de pas à l'étage, etc.) alors qu'aucun danger ne le guette.

⁹⁰ Dans son chapitre à propos de jeux post-apocalyptiques, Pinchbeck résume bien l'intérêt du design de jeu déstabilisant et du design abusif de Wilson & Sicart (2010) en stipulant que: « Causality and predictability are, of course, fundamentally important to games, particularly to the traditional model of gameplay loops, and challenging them is therefore a high-risk but potentially powerful means of changing a player's engagement with the game in a dramatic way » (Pinchbeck 2012, 183).

3.1.1.4 Violence active

Alors que nous tentons d'établir une véritable esthétique de la violence vidéoludique, penchant vers la violence forte, interactive et se déployant dans le mythe de la violence rédemptrice, force est d'admettre que le critère de Schott selon lequel un jeu demandant des actions violentes du joueur est fondamental pour qualifier un jeu vidéo de violent. La littérature englobant le sujet de la violence vidéoludique souligne l'aspect participatif comme problématique. Sont d'autant plus épineux les instances où les actes violents sont encouragés, récompensés et nécessités par le système de jeu, puisque la rhétorique procédurale qui en découle est claire : violence est carrément désirable et bonne.

Dès les débuts du jeu vidéo, c'est la destruction par le tir qui est la mécanique principale d'une panoplie de jeux comme *Spacewar!* (Russell *et al.*, 1962), *Computer Space* (Syzygy Engineering, 1971), *Gun Fight* (Midway Games, 1975) et *Space Invaders* (Nishikado, 1978). Cela s'explique certainement en partie par la simplicité de l'interaction et de la facilité à la programmer. Viser et décharger une arme se transpose à merveille aux périphériques en ce que les demandes de précision motrice demandent un engagement d'exécution considérable et satisfaisant qui, par l'immédiateté de sa réaction, facilite l'identification avec l'avatar (Swink 2008, 29). Le kinème du tir se décline dans l'action-P simple d'appuyer sur un bouton⁹¹ (ou encore mieux, une *gâchette* sur une manette) qui s'amplifie dans une action-V exacerbée, tel que le souligne Klevjer dans « The Way of the Gun » : « The visual and auditory response from the weapon that occupies the central position of the game-space is hyper-reactive, loud and graphically in-your-face, *forcing an awareness of sheer power and destruction* » (2006a, 2, nous soulignons). En plus d'être renforcé par la confirmation de la réception chez l'adversaire, dans un son d'impact, un cri de douleur et souvent dans une explosion d'hémoglobine, formant une récompense en soi à l'action du joueur tout en réaffirmant constamment sa perception d'auto-efficacité. Or, conformément aux caractéristiques d'une ultime violence, le tir ne représente pas l'interaction la plus violente qui soit puisqu'il reste distant, médiée par la technologie et donc loin de la souffrance et du corps. Ipso

⁹¹ Notons que certains jeux mettent de l'emphase sur la manipulation de l'arme à feu, dont *Half-Life: Alyx* (Valve Corporation, 2020) et *BONEWORKS* (Stress Level Zero, 2019) qui incluent des mécaniques de manipulation en réalité virtuelle pour l'insertion de munitions et le chargement d'une première balle dans la chambre de détonation. Notons aussi *Insurgency: Sandstorm* (New World Interactive, 2018) qui incorpore un système de rechargement des armes par phases interruptibles et prend en compte la quantité de munition par chargeur. Si ces considérations portent l'attention sur les armes, elles sont plutôt un facteur d'immersion et de potentiel réalisme, qu'une mécanique suscitant une esthétique de la violence.

facto, même dans les jeux de tir, il est commun de retrouver un aspect de combat au corps à corps. Scie à chaîne, pied-de-biche, couteaux, clef à molette, épées, augmentations cybernétiques et autres armes blanches jonchent des titres autrement centrés sur l'utilisation d'armes à feu : *DOOM*, *Gears of War* (Epic Games, 2006-2019), *Half-Life*, *Call of Duty 4 : Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), *Bioshock*, *Shadow Warrior* (Flying Wild Hog, 2013), *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020) pour ne nommer que ceux-là.

Il y a bien sûr des jeux vidéo dédiés au combat rapproché, où la tâche de précision spatiale demandée par le tir est remplacée par une complexité de kinèmes : le nombre de touches sur lesquelles appuyer et leurs combinaisons sont usuellement décuplés. Pensons à des séries de jeux de combat comme *Mortal Kombat* (Midway Games, NetherRealm Studios, 1992-2019) ou *Street Fighters* (Capcom, Dimps, 1987-2020) pour les combos plus complexes et des séries comme *Dark Souls* et *Smash Bros* (HAL Laboratory, Sora Ltd., Bandai Namco Studios, 1999-2018) pour la demande de rapidité. En analysant l'avatar dans son chapitre « I Am a Gun », Navarro observe que « [u]nlike navigating or shooting, fighting does require a representation of a physical body, no matter the perspective » (2012, 77). Alors que le sens d'incorporation est renforcé par la démonstration de la corporalité de l'avatar engagé à l'écran (2012, 77) par les généreux kinèmes du joueur, les jeux de combat délaissent l'exploration spatiale. Se concentrant plutôt sur la confrontation envers l'adversaire dans un espace restreint et statique. Tout cela pour faciliter la lecture subtile et réactive des corps afin d'y déceler les animations télégraphiant les attaques. Comme notre notion de spatialité en tant qu'être humain ne repose pas que sur notre vision, mais aussi sur notre proprioception et équilíbrioception, qui sont présentement impossibles à émuler technologiquement, on doit restreindre les mouvements afin de ne pas rendre l'image confuse. Ainsi, les jeux qui intègrent du combat corps à corps en vue subjective comme *Zeno Clash* (ACE Team, 2009), *Mordhau* et *Elderborn* (Hyperstrange, 2018) se concentrent sur le haut du corps. Ceci laisse de côté l'aspect plus spectaculaire et la majorité des techniques qui incluent des prises, l'utilisation martiale des jambes et tout mouvement de revers, de rotation, saut périlleux et autres soubresauts qui se retrouvent dès lors dans des jeux présentant l'avatar d'un point de vue externe.

La nécessité d'exploration de l'espace et du mouvement constant nécessaires à la survie dans les jeux de tir à la première personne crée une expérience plus intensément kinesthésique, spatialisée et incorporée, la rapprochant plus près d'une esthétique de la violence que les jeux de combat. Dans tous les cas, c'est bien la rapidité et la complexité de l'exécution qui priment. La

charge significative peut submerger et donc violenter les capacités du contrôle moteur. Bien qu'en contexte filmique, Appelbaum souligne lui aussi l'intérêt de la complexification de la violence :

Mimesis, competitive sport, the dimensions of the aleatory and the thrilling, revelry, seduction, kinaesthesia - these perhaps are only some of the games that art plays with it plays with violence. But when violence becomes a *puzzle*, something new is added. Violence is intellectualized - and all but intellectualized away (2019, 131).

Sans contredit, une tout autre panoplie d'interactions violentes est possible en jeu : mentir, insulter, voler, écraser d'un véhicule, annihiler des populations par des explosions cataclysmiques, bref une liste trop exhaustive pour s'y épancher. Le tir et le combat au corps à corps sont au centre de notre considération parce que leur transposition dans le vidéoludique permet une esthétique de la violence inégalée, qui prévaut dans les œuvres reconnues et appréciées pour leur violence.

3.1.2 La violence dont il est question

Ayant décrit où et comment la violence peut se manifester, recentrons-nous sur l'expérience du joueur pour la décrire dans un contexte concret. Tel qu'énoncé, l'interaction en jeu ne permet pas seulement de participer à la violence, mais aussi d'en être la victime. Dans le contexte ludique, le joueur prend siens les buts énoncés par le jeu qui deviennent en quelque sorte le foyer de son désir. Cet investissement émotionnel en tant que participant qui prend pour sien les buts du jeu, tel que décrit par Oatley au précédent chapitre, est une condition *sine qua non* à une panoplie de ressentis en jeu, incluant la frustration, l'agressivité et la violence.

3.1.2.1 Difficulté, aptitude et agression

La frustration est une émotion, une tension psychologique qui émane d'un manquement à un but souhaité et qui a une valence négative. En rappelant le psychologue Ulrich qui prouve avec des rats en laboratoire qu'un stimulus aversif suscite l'agressivité (1966, 643), il va de soi que les jeux vidéo violents évoqueront cet état, par leur difficulté généralement élevée, et ce, à toute étape du flux PECMA. Pour Przybylski *et al.*⁹², la frustration de ne pas atteindre un but n'est qu'un exemple générique d'agression. Selon eux, c'est l'empêchement du développement ou de

⁹² Nous notons ici une considération quant au *General Agression Model* (GAM) de Allen, Anderson et Bushman (2018). Przybylski *et al.*, ont tentés de reproduire en laboratoire des conditions qui normalement aurait dû confirmer le GAM. Ils ont conduit une recherche divisée en sept études, en majeure partie en créant des contextes de jeu particulier pour contrôler leur impact sur l'agression des joueurs, mesuré par rapport subjectif et qualitatif. Or, puisque leur recherche infirme le GAM (2014, 454), nous choisissons de le laisser de côté par souci de concision, laissant plutôt au lecteur le soin de s'informer sur celui-ci (cf. Allen, Anderson et Bushman, 2018; DeWall, Anderson et Bushman, 2011).

l'exécution de la compétence en tant que besoin psychologique qui serait à la source de l'agressivité en jeu (2014, 441). Les cas de figure étudiés incluent une interface difficile à naviguer (2014, 446) ou des contrôles non intuitifs (2014, 447), et se détachent potentiellement de cas où les mécaniques sont pensées pour évoquer une dynamique suscitant une esthétique de la violence. Ainsi, pour poursuivre, il nous suffit d'abstraire de ces recherches que la notion d'un stimulus aversif, vécu comme une forme de douleur (frustration) pour le joueur, évoquera chez lui une agressivité. Alors que les expériences de Przybylski *et al.* évoquent aucune corrélation entre l'agressivité naissant chez le joueur et la présence de contenu violent (2014, 453), il reste que le contenu violent permet une fiction invitant le déversement de l'agressivité, une fois celle-ci suscitée. C'est ce qu'évoque Whitmer dans *The Violent Mythos* :

[...] aversive events are the root of angry aggression [...]. Whether or not the aversively stimulated person is consciously aware of these reactions and responses at the time, their internal reactions produce *a tendency to attack the perceived source of unpleasantness*⁹³ (1997, 44, nous soulignons).

La mort de l'avatar-joueur est un phénomène créé par le contexte du jeu, vécue comme une douleur qui naît de l'incapacité du joueur et qui pourra facilement être mise sur le compte de l'ennemi l'ayant causée. En rappelant le désir de réessayer en concevant une réalité alternative de réussite que soulèvent Loftus et Loftus, cela invitera le joueur à vouloir faire mieux pour se venger⁹⁴ en attaquant la source perçue de son désagrément : un agent qu'il conçoit comme conscient. Comme le souligne Perron en étudiant les émotions en jeu, la répétition de ce schéma suscitera de la colère, comme indicateur d'un besoin de changement, pouvant emmener au développement d'une haine, d'un désir de cruauté poussant le joueur à des tendances antagoniques, se traduisant par un déploiement des moyens mortifères brutaux à l'égard du corps (avatar) de l'adversaire (2005, 8), ou même par une désacralisation de celui-ci par des pratiques comme le *teabagging*⁹⁵. Au sens du protagoniste-joueur, tuer l'agent lui ayant causé tort devient une punition altruiste lui procurant du plaisir (Bacon 2015, 24), puisque désormais justifiée par son expérience avec le système de jeu (en sus de la narration). De surcroît, selon la psychologue

⁹³ Cette attaque aura lieu que la source du désagrément soit un agent ou un objet. Ne vous est-il pas déjà arriver d'injurier le meuble sur lequel vous avez cognés votre petit-orteil?

⁹⁴ Tavinor utilise un exemple similaire, dans un contexte autre que violent : « In the car racing game *Gran Turismo*, the frustration the player feels from *losing a close race is not only an annoyance, it is a motivation* for him to concentrate that bit harder on winning the next race » (2009, 143, nous soulignons).

⁹⁵ Le *teabagging* est une pratique dans les jeux en ligne qui consiste à s'accroupir à répétition au-dessus de la tête (bouche) du cadavre d'un adversaire récemment vécu. Les avatars étant souvent mâles, l'acte est pensé comme reflétant le trempage du sac de thé dans la tasse, à connotation sexuelle et pour se moquer ouvertement d'un autre joueur.

Spielrein « [p]ain evokes the differentiation of an activated ego-image » ([1912] 1994, 161), dont la subjectivité est nécessaire pour une esthétique de la violence (Appelbaum 2019, 44). La frustration engrangée par la difficulté permettra donc d'accroître la joie de la victoire une fois le défi vaincu, renforçant la perception d'auto-efficacité (Bandura 1997) et le sentiment d'individualité, de primauté de l'égo désormais tout-puissant vainqueur.

Le conflit, fictif dans la narration, mais aussi bien réel du joueur envers le système de jeu devient alors « a means to construct rather than destruct » (Schott 2016, 176). C'est ce que souligne l'auteur de *Violent Games*, mentionnant que d'éliminer les adversaires permet de révéler le reste du jeu (2016, 176). Selon nous, la confrontation spécifiquement difficile permet également de construire l'expérience unique de l'esthétique de la violence. Schott formule à cet effet que: « Games are used voluntarily by individuals seeking a particular kind of experience that extends beyond the ease and feel demanded from computer-human interactions, to also include a well-balanced application of *difficulty* » (2016, 134-35). La poursuite de la difficulté donne naissance à ce que Nguyen nomme l'esthétique de jouer pour se débattre (*aesthetic of striving play*). Dans son livre *Games: Agency As Art*, il rappelle que « [w]e take up a goal for the sake of the activity of struggling for it » (2020, 8-9) et ce dans l'intention de ressentir

[the] aesthetic experiences of striving – of our own gracefulness, of the delicious perfection of an intellectual epiphany, of the intensity of the struggle, or of the dramatic arc of the whole thing. [P]lenty of players adore playing games when the win itself is unlikely or impossible, because *the process of struggling to win is interesting, engaging, or satisfying* (2020, 27-39, nous soulignons).

L'auteur rappelle tout de même que l'on peut jouer pour d'autres raisons, mais qu'il estime qu'une « significant amount of game play is, in fact, aesthetic striving play » (Nguyen 2020, 27). Cette manière de jouer formule la base de l'esthétique de la violence vidéoludique, entre autre parce que « [t]he notion of striving for the goal, not the goal itself, in the struggle with the opponent, gives rise to the “heroic life” » (Whitmer 1997, 83). Appelbaum note que: « In storytelling, the agonistic is also aleatory and needs to be dramatized in the aleatory dimension⁹⁶. Without that dimension, though there may be conflict, there is no competition, only domination, submission or deadlock » (2019, 68). Ce qui se traduit en jeu par une difficulté qui doit être adaptée au joueur, assez pour qu'il y ait une incertitude qui plane quant à ses capacités à vaincre les défis qu'on lui présente.

⁹⁶ Dans *Games are Not*, Myers renchérit : « The most enjoyable sort of competition – the most suspenseful, dramatic, and likely to be aesthetically pleasing – is that competition in which competitors are equally matched and the outcome of their competition is in doubt » (2017, 189).

En poussant la difficulté, on obtient ce que Nguyen nomme l'harmonie de capacité⁹⁷ qui « arises from a fit between one's maximum skill level and the demands of the task. It is only available when you are pushed to your limit » (Nguyen 2020, 109). Afin de forcer un engagement maximum continu au fil de l'amélioration des capacités du joueur, on doit constamment augmenter les demandes. Une difficulté minimale est d'ailleurs décrite par le psychologue Csikszentmihalyi comme nécessaire au maintien d'une expérience optimale (*flow*), pour soutenir l'intérêt alors que les aptitudes augmentent, favorisant un développement de la complexité de la conscience ([1990] 2008, p.74). Juul aborde cette notion dans son chapitre « Variation Over Time » où il spécifie que la « [d]ifficulty forces players to reconsider their strategies [...] » (2007, 100), et que pour ce faire, on peut moduler les buts à atteindre quantitativement (plus de cibles, moins de temps) ou qualitativement (nouvelles manières d'agir, contraintes, etc.). Un exemple typique du jeu de tir subjectif sera de simplement ajouter plus d'ennemis, mais également de forcer le joueur à utiliser différentes armes selon la situation et le type d'adversaire afin de maximiser ses dégâts et assurer sa survie. Comme décrit par Loftus et Loftus (1983, 66) et souligné par Swink, au fur et à la mesure que le joueur intègre les mécaniques du cognitif conscient à l'action motrice automatique, il sera en mesure de gérer des situations qui seront progressivement plus difficiles selon les deux paramètres, formant ce qu'il nomme l'esthétique du contrôle (Swink 2008, 21-22), en parallèle avec la détermination d'auto-efficacité de Banduras. C'est également dans ce développement que le joueur s'élève dans la spirale heuristique de la jouabilité. Whitmer corrobore cette notion en stipulant que les créateurs de jeu vidéo violents tentent spécifiquement de recréer le phénomène psychologique de l'hyperexcitation (*hyperarousal*) (1997, 218) qui « requires accelerated information processing, which has as its consequence a sense of ego mastery over the challenge, which enhances a sense of self as competent and alive » (1997, 140, nous soulignons).

La difficulté permet donc un défi surexcitant, qui recrée des conditions de survie dans la ludodiégèse, activant une sensation de subjectivité pour concevoir le détachement face à l'adversaire. Dans une confrontation où la mort plane, poussé à ses limites, le joueur fait l'expérience de l'harmonie de capacités envers le défi, dans un contexte où son agressivité est redirigée vers la fiction qui suscite sa haine par des représentations d'ennemis immoraux, dont le

⁹⁷ Cette autre citation rend mieux compte de l'intensité à l'œuvre, que l'auteur tente de décrire : « When your abilities are pushed to their maximum, when your mind or body is just barely able to do what's required, when your abilities are just barely enough to cope with the situation at hand – that is an experience of harmony available primarily to the players themselves » (Nguyen 2020, 12-13).

meurtre est fictivement et mécaniquement nécessaire. Ce qui nous conduit à considérer comment la mort du joueur s'intègre dans la mythologie de la violence.

3.1.2.1 Mort et souffrance : en corps et encore

L'absolution de l'adversaire passe par la désintégration de son corps aux mains du protagoniste-joueur. Or, une difficulté exaltante entraînera une certaine quantité d'échecs (cf. Juul 2013), de morts de l'avatar. En ce qu'elle est une invitation à la répétition et une occasion d'apprentissage, elle n'est plus finalité, mais devient plutôt un porte-étendard de l'idéal sotériologique du salut par la sainte souffrance. Puisque la frustration motive le joueur à se défouler, il est forcé d'intégrer les capacités qui lui permettront de vaincre. Dans son analyse de l'esthétique du jeu vidéo, Kirpatrick souligne que c'est la forme du jeu qui entraîne la fiction :

Death is the point of contact between form/rhythm and meaning in video games. It can be rationalized in terms of the fictional content of games, which often concern violent struggle, but the suggestion here is that the movement is actually the other way around: *the salience of the death metaphor drives the development of the kinds of fiction that we associate with neo baroque excess* (2011, 182, nous soulignons).

La primauté du corps dans l'expérience de l'agentivité⁹⁸ retrouve son extension dans la métaphore de la mort ludique. En étudiant l'affect dans les jeux de tir en ligne, Moore en vient à dire que la « [g]ame death is undersirable, but also pleasurable » (2012, 356) en ce qu'elle permet un temps de relâchement propice à la réflexion et un désir renouvelé de jouer; une expérience et une représentation alors bien différentes de la mort réelle ou dans d'autres médias (2012, 356). Typiquement, le héros invincible n'aura pas à faire face à la mort physique, ainsi la diégèse accommode rarement sa mortalité face à l'échec du joueur. Le jeu se contentera de ressusciter (*respawn*) le joueur au point de sauvegarde précédent, comme si de rien n'était. Cependant, tel qu'évoqué plus haut, certaines œuvres utilisent à bon escient la métaphore de la mort.

Dans des titres du genre *roguelite*⁹⁹, dont la série *Dark Souls* découle, l'échec en jeu est prescrit. Les ennemis sont rapides, diversifiés, nombreux et réapparaissent régulièrement. Les pièges sont imprévisibles, les ressources rares et les compétences à développer sont précises. On y incarne une âme tourmentée qui cherche à rétablir l'ordre dans un monde en émoi. Le métroidvania

⁹⁸ C'est un concept sur lequel nous avons déjà élaboré, mais ici rappelé par une citation de Damasio : « Ownership and agency are, likewise, entirely related to a body at a particular instant and in a particular space. [...] Agency, of course, requires a body acting in time and space is meaningless without it » (Damasio 1999, 145).

⁹⁹ À différencier de *roguelike*, le *roguelite* reprend une formule de mort répétée développée dans *Rogue* (Wichman, 1980), mais donne une progression à long terme et des buts à atteindre plutôt qu'une simple et totale remise à zéro, d'où sa connotation « lite » comme « légère » (Grieve 2021).

Blasphemous reprend plusieurs de ces codes. Le protagoniste est désigné comme « Le Pénitent » (*The Penitent One*) devant aider le monde de Custodia à se repentir suite à l'avenue du « Miracle », un évènement qui a littéralement concrétisé les péchés et la bonté dans le monde, souvent sous formes de monstres abjects. Concrètement, le personnage-joueur doit naviguer les niveaux pour aller tuer des boss avec son épée-crucifix « Mea Culpa »¹⁰⁰, lui permettant d'attaquer le patriarche de l'Église et de prendre sa place en son sommet, qui n'est réellement possible que si le joueur meurt au moins trois fois et complète une série de donjons cachés. Le jeu reprend librement des codes mythologiques chrétiens et espagnols : lorsque le joueur meurt, il est réincarné des cieux par des angelots au dernier « prie-dieu » (point de sauvegarde), laissant une trace de sa mort qu'il doit récupérer sans quoi il accumule de la « culpabilité », le privant d'utiliser la totalité de ses ressources. À chacune de ses morts, l'ensemble des ennemis (boss à part) sont ressuscités, tourmentant le joueur continuellement. La monnaie accumulée pour éliminer les adversaires et compléter des quêtes se nomme les « larmes d'expiation » (*tears of atonement*) et est conservée au-delà de l'échec mortel. Comme dans plusieurs autres titres, la mort du joueur est donc attendue puisque supportée par des mécaniques et la diégèse. Notons également que intraludodiégétiquement, on réfère à la ressource magique comme étant de la ferveur, qui permet d'utiliser les pouvoirs, nommés « prières ». Le jeu se veut un modèle de l'esthétique de la violence vidéoludique par son intégration des mythes de la violence rédemptrice christianisée dans sa représentation procédurale, sa fiction, ses représentations et symboles.

En réfléchissant à la formation de l'identité dans un contexte de jeu, de Mul souligne que contrairement au protagoniste, le joueur est immortel¹⁰¹ (2005, 259). Réflexion que certains titres tentent d'intégrer à leur ludodiégèse : dans *Dead Cells* (Motion Twin, 2017), le protagoniste est en fait un tas de cellules qui incarne successivement une série de corps; *Rogue : Legacy* (Cellar Door Games, 2013) l'explique par une hérédité, où chaque mort porte le joueur à incarner le prochain descendant d'une famille, ayant ses propres forces et faiblesses; dans *Returnal* (Housemarque, 2021) et *Deathloop* (Arkane Studios, 2021), c'est plutôt une manipulation spatio-temporelle. Un

¹⁰⁰ Du latin pour « ma faute », dont l'expression forme un aveu de culpabilité.

¹⁰¹ Déclaration à prendre en termes relatifs, cadrés dans l'expérience de jeu. Cependant, il reste que la transcendance de la conscience du joueur (l'esprit) à la mort de l'instrument l'incarnant (l'avatar, le corps du protagoniste) reprend les idéaux chrétiens décrits plus haut. Cette représentation procédurale, naissant de la forme du jeu peut-être par accident, serait-elle en mesure d'alléger l'anxiété de la mort en en exposant le fonctionnement (cf. Souvik, 2009), permettant d'en intégrer par syntonie (Klevjer, 2006b) le schéma, selon le processus mis de l'avant par Whitmer au premier chapitre? Le psychologue Yalom, dans son livre sur vaincre l'anxiété de la mort, déclare: « Although the physicality of death destroys us, the idea of death saves us » (2008, 33).

autre exemple saillant s'incarne dans *Prey* (Human Head Studios, 2006) où le protagoniste est un Cherokee ayant la capacité d'assaillir des esprits dans le monde des morts quand son état de santé est compromis, laissant le joueur dans un flux ininterrompu de jouabilité indépendamment des échecs en jeu. Complètement à l'opposé de cette mort à répétition se trouvent des titres ou des modes de jeux qu'on qualifie de *hardcore* et où l'échec n'est permis qu'une seule fois. Comme le note Wenz dans son chapitre à propos de la mort vidéoludique, cette fonction de mort permanente (*permadeath*) rend plus difficile l'apprentissage et n'invite pas à la rejouabilité ([2014] 2016, 315). Elle permet cependant de coller la métaphore mortelle plus près de l'expérience du joueur, où l'importance de la survie est capitale et d'autant plus exaltante. Que ce soit avec *Diablo II*, où des centaines d'heures investies dans un personnage peuvent s'évaporer en un instant, ou bien avec des jeux comme *Russian Roulette: One Life* (Mechanics As Metaphor, 2018) et *One Chance* (AwkwardSilenceGames, 2010) où l'on ne peut jouer qu'une seule fois, l'effet est à peu près le même : l'importance de la survie apporte une anxiété et une excitation inégalée.

En tant que moment clef de l'extinction de la vie et de l'adversité, signifiant la victoire de l'égo et la jubilation biopsychologique du prolongement de la survie de l'organisme, le trépas de l'ennemi est une jouissance en soi. Afin d'alléger la culpabilité du joueur alors qu'il s'exerce à la violence (Hartmann 2017, 9), Hartmann, Krakowiak, et Tsay-Vogel notent sans surprise que la « justification of violence and dehumanization are prevalent moral disengagement factors in the narratives and general scenarios of FPS games » (2014, 327). Les auteurs rapportent que dans la majorité des cas, les ennemis sont carrément non-humains¹⁰² et que dans le reste, ils auront le visage couvert ou alors leurs expressions humanisantes seront non-identifiables (2014, 325). La représentation des opposants n'est pas laissée au hasard et mise sur des formes et couleurs synonymes de danger et suscitant l'agression par association évolutive : formes pointues qui rappellent des dents; couleurs chaudes qui évoquent feu et sang; visages cachés, sans expressions, sans iris, mais aux yeux prédateurs marqués, etc. Bref, c'est un langage visuel typique, tel qu'enseigné dans divers ouvrages de conception visuelle (cf. 21 Draw 2019) et qui aligne les fonctions ludiques, narratives et esthétiques (cf. Vallière 2018, 88) de l'image en un tout cohérent. Spécifiquement, la mort d'un opposant sera claire et marquée, pour indiquer au joueur l'atteinte de

¹⁰² Ou alors déshumanisés, comme le stipule Bacon: « Revenge entertainment is made more palatable when those punished are nonentities (anonymous evildoers, ordinary enemy soldiers), repulsive (psychopaths, un-human or none-human), or extremely, even absolutely, evil » (2015, 109).

l'objectif et le récompenser par un spectacle. Ainsi, un son (cri, craquement, statique radio, grésillement, etc.), un effet visuel (éclat de sang, fluctuation d'arcs électriques, morceaux de chairs, etc.) et une animation (simulation d'un corps tombant, mains à la gorge, tomber à genoux dramatiquement, etc.) accompagneront l'élimination d'un agent ennemi.

Afin d'encore mieux spectaculariser le moment mortifère, plusieurs jeux vont reprendre le procédé esthétisant dont l'utilisation en cinéma a été souligné pour son importance quant à la violence au premier chapitre : le ralenti. Celui-ci sera déployé lors de certaines éliminations qui utilisent une mécanique spécifique, ou simplement envers le dernier opposant de la section afin de marquer le retour vers une certaine tranquillité, signifiant un moment de relâchement pour le joueur. Plusieurs de ces titres ont déjà été nommés, soulignons tout de même l'utilisation du système V.A.T.S dans *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008). En appuyant sur un bouton, le fil de l'action est complètement interrompu et il est possible de choisir quelle partie du corps d'un ou plusieurs adversaires l'on veut endommager. Une fois ce choix fait, l'engagement reprend son cours avec une présentation cinématographique, dépeignant les dégâts subis de près, en détail et au ralenti, avec des animations particulièrement graphiques. D'autres œuvres iront plutôt vers le déclenchement d'une animation spéciale pour achever un adversaire. La série des *Mortal Kombat* est reconnue pour ses fameux « achèvements » (*fatalities* ou *finisher*), où l'on doit faire un combo spécifique pour déclencher une séquence extrêmement sanglante, à la violence forte, après avoir vaincu son rival. Similairement, la série *God Of War*, en sus d'actions contextuelles rapides (*quick time events*) pour les scènes de meurtre contre les boss, permet au joueur d'achever les opposants plus typiques à l'appui de quelques boutons¹⁰³, le récompensant d'un surplus de vie et de points en plus de la satisfaisante animation brutale. Une mécanique similaire est présente dans *DOOM*, que nous examinerons plus tard.

La souffrance du corps du personnage-joueur est naturellement présente dans une panoplie de circonstances, souvent miroitant le désagrément d'un échec ludique. Dans son étude centrée sur le corps virtuel, Call souligne que « [g]iven the reliance of the FPS genre on the embodiment of the player in the avatar, the mechanic of registering and reporting damage and pain is integral to successful “being-in-the-game” [...] » (2012, 141-42), donnant lieu à des mécaniques et représentations de plus en plus complexes en jeu. L'auteur mentionne le portrait des protagonistes dans *DOOM* (Id Software, 1993) et *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992) dont l'ensanglantement

¹⁰³ Voir <https://youtu.be/OeGyQ78-Ykg> pour des exemples dans *God Of War III* (Santa Monica Studio, 2010).

progressif informe le joueur du niveau de santé restant en jeu (2012, 141-42). Cette représentation évolue vers l'écran qui indique par des éclats rouge sang la présence et la direction d'un dégât subi, ayant une fonction affective et ludique : « we are invited into the particulars of the body experience by knowing where the injury is resulting from, and the severity of the wounding (more intense red flashes and radial markers indicate more extensive injury) » (2012, 143). Au final, ces appareillages exacerbent le corps de l'avatar à un point tel qu'il prend préséance sur celui du joueur (2012, 144). La considération de la souffrance du personnage-joueur est également au front dans la représentation des mains et avant-bras en vue subjective. En analysant *Bioshock*, Peaty rappelle que «[a]s the only visible portion of virtual anatomy, the FPS hands are a focal point for expressing ideas about the body » (2012, 161-62). Celles-ci deviennent cruciales pour communiquer au joueur quelle arme il a d'équipé et à quel moment il peut tirer après l'avoir rechargée, entres autres fonctions ludiques. Les mains peuvent devenir très expressives: « the hands do not simply move, but gesture¹⁰⁴ » (2012, 163), rappelant le concept de kinème, cette fois chez l'avatar plutôt que le joueur. Dans la série *Far Cry*¹⁰⁵ (Crytek puis Ubisoft, 2004-2019), les mains traduisent la douleur, dans des animations de soin dépeignant le personnage qui se replace des os, retire des projectiles de sa chair, se panse et éteint ses membres en feu.

Puisque la ludodiégèse de jeux d'action n'intègre pas la mort du héros, peu la représenteront. Dans son chapitre « Understanding Video Games as Emotional Experiences », Järvinen explique que les joueurs ont des motivations paradoxales, s'ouvrant à des émotions négatives comme le désespoir et la résignation (2009, 106), rappelant l'art douloureux de Smuts (2007, 72). Ces émotions sont pour nous constitutives d'une esthétique de la violence, cadrant plutôt le joueur comme la victime dont l'expérience et le spectacle de la mort de l'avatar renforcent. Ainsi, ce seront des titres tendant vers l'horreur qui dépeigneront le héros agonisant. La considération poignante de sa souffrance aura comme effet de terrifier le joueur (émotion-F), tout en lui permettant de se délecter du spectacle (émotion-A) dans une triple posture de victime, bourreau et spectateur telle qu'évoquée précédemment chez Fraser (1974, 86). Contrairement aux instances où le joueur inflige de la douleur à ses adversaires, la souffrance du protagoniste sera souvent

¹⁰⁴ Pour d'autres exemples d'hyper expressivité dans les animations de mains, voir la caractérisation qui y est apportée pour chaque personnage dans *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), ou encore les mouvements surréalistes de rechargement d'arme dans *Battlefield Hardline* (Visceral Games, 2015) dont plusieurs sont listées ici : <https://youtu.be/ee17UX-it7c>.

¹⁰⁵ Animations de soin dans la série *Far Cry* : <https://youtu.be/CYn0dkmnzps>

exacerbée : elle doit avoir une valence émotionnelle négative plus chargée pour se détacher d'un sentiment de récompense. Dans plusieurs jeux, il se déclenche une séquence plus cinématographique cadrant de près l'action et les expressions d'agonie du personnage-joueur, alors qu'un crescendo musical inquiétant marque la fin de son agentivité dans un bain de sang et dans des mouvements rapides et saccadés : Lara se fait écrabouiller et empaler dans *Tomb Raider* (2013, Crystal Dynamics)¹⁰⁶; Isaac se fait démembrer et dévorer par les nécromorphes dans *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008)¹⁰⁷; Amicia se fait engloutir par des rats et transpercer par des croisés dans *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019)¹⁰⁸; Ellie se fait déchiqueter par des infectés et fracasser par des bandits dans *Last of Us Part II*¹⁰⁹, etc.

3.2 Un vernis écarlate

Plusieurs procédés esthétisants ont été mentionnés au cours des derniers paragraphes, de la déshumanisation au ralenti, en passant par les plans rapprochés et la primauté de certains sons. Rappelons que l'esthétisation passe par deux canaux principaux, soit celui du ressenti et celui de la beauté. En termes de sensations directes autres qu'audiovisuelles, encore peu de périphériques permettent d'intégrer la rétroaction haptique. La vibration est rendue standard dans plusieurs manettes, avec la *DualSense* du *PlayStation 5* de Sony intégrant également une détente adaptable (*adaptive trigger*) dont la dépression peut être modulée pour, par exemple, ressentir le moment de percussion de la munition dans la chambre d'une arme à feu. Autrement, le ressenti passe plutôt par des techniques rappelant la corporalité de l'avatar : les éclats de sangs recouvrant la lentille virtuelle, les secousses de l'écran (*screen-shake*) en réaction à des coups ou plus subtilement pour suggérer les mouvements du corps.

À mi-chemin entre le beau et le ressenti, plusieurs œuvres optent pour une mise en image qui permet d'exposer l'intériorité du corps, à la manière d'un rayon X. *Mortal Kombat X* et *Sniper Elite 3* (Rebellion Developments, 2014) sont les premiers titres de leur série respective à introduire des modèles polygonaux détaillés d'organes et d'ossature permettant au joueur de se délecter de leur désintégration. Dans une autre considération, certains jeux permettent au joueur d'asséner des coups au corps à corps à leur adversaire sans aucun intervalle d'animation pour faire le pont,

¹⁰⁶ Pour les morts de la protagoniste de *Tomb Raider* : <https://youtu.be/ddj8zZXmF14>

¹⁰⁷ Pour les morts du protagoniste de *Dead Space* : <https://youtu.be/D5zURGCqzJo>

¹⁰⁸ Pour les morts de la protagoniste de *A Plague's Tale* : <https://youtu.be/6913w3bhS5E>

¹⁰⁹ Pour les morts de la protagoniste de *The Last of Us Part II* : https://youtu.be/uk_T_geK-4c

comme c'est le cas de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013)¹¹⁰ et de *DOOM Eternal*. L'effet de réponse instantanée et de rapidité permet d'accentuer la sensation d'auto-efficacité perçue en plus de dépeindre un mouvement surnaturellement brutal à cause de l'ellipse spatiale encourue qui est analogue à l'effet d'une coupe sautée (*jump-cut*). D'un point de vue des mécaniques, certains jeux encouragent activement le joueur à être créatif, diversifié et sans scrupule dans la violence qu'il commet. *Bulletstorm* et *Shadow Warrior* octroient des points bonis pour l'enchaînement de plusieurs types de meurtres : environnementaux, explosifs, utilisation de différentes armes, etc., forçant du même coup un engagement cognitif plus intense. *Manhunt* (Rockstar North, 2003) demande que le joueur prenne des risques pour exécuter ses ennemis de la manière la plus brutale possible, ce qui est récompensé par un surplus de points et des animations d'autant plus macabres. Du côté plus visuel, notons la stylisation des éclats de sangs, notamment dans *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) qui giclent selon la direction et l'endroit de la frappe, toujours dans une silhouette distincte, claire et travaillée. Dans *Killing Floor 2* (Tripwire Interactive, 2016), le sang versé par les ennemis persiste dans le niveau indéfiniment, recouvrant rapidement l'entièreté des surfaces et faisant écho au titre de l'œuvre. Anecdotiquement, soulignons que la confrontation peut s'étendre jusque dans l'interface. C'est le cas de *Wolfenstein : The New Order* (Machine Games, 2014) où le premier niveau de difficulté est nommé « Can I play, daddy? » et est accompagné un portrait du protagoniste avec un air niais et une sucette à la bouche. Alors que la difficulté la plus élevée se nomme « I am death incarnate! » avec une image du héros au regard meurtrier et couvert de sang. Le sous-texte est évident : les « vrais hommes » jouent à des difficultés plus hautes, alors que seuls les « bébés » vont vers la facilité. Clairement, à prendre à la légère, cette insulte contribue néanmoins à renforcer l'idée que le joueur devrait chercher une difficulté élevée pour l'esthétique de se débattre (Nguyen 2020, 8).

Bien que ce cela puisse paraître une évidence, nous voulons spécifier avant de conclure que l'esthétique de la violence se déploie avec plus d'impact dans une diégèse où la violence, le sang, les conflits armés règnent. Ce qui se reflète dans les univers fictifs et thèmes des titres que nous avons nommés jusqu'à présent : glauques, gangsters, gothiques, guerres, conflits omniprésents, post-apocalypse, enfer, démons et autres cadres de désespoir, dissension et souffrance éternelle. En plus du contexte de survie immédiate à l'égard du personnage-joueur, on retrouve souvent un souci

¹¹⁰ En terme plus techniques, la pose courante de l'opposant est immédiatement remplacée par la pose adaptée au coup que lui assène le protagoniste et couverte par un son, format un impact instantané. Voir l'explication en vidéo : https://youtu.be/R017LzC_h8I?t=4005

de la pérennité de l'organisme dans le péril (ou la mort préalable, suscitant la vengeance) d'une partenaire sexuelle¹¹¹ (*Max Payne*, *Mario Bros.*, etc.) ou d'un équivalent symbolique comme pour Cortana dans la série *Halo* (Bungie, 2001-2020) ou Daisy, la lapine du protagoniste de *DOOM*. Évidemment, il est possible de retrouver de la violence dans tout contexte. Comme dans le jeu *Naughty Bear* (Behaviour Interactive, 2010) où un ours en peluche désillusionné en vient à massacrer ses amis innocents, dans un univers bisounours mignard. Au-delà de la curiosité et de l'humour du titre qui lui sont louables, nous le tenons en contre-exemple à la cohérence de la ludodiégèse nécessaire à l'émergence de l'esthétique de la violence, où le contexte narratif et les mécaniques doivent former un tout cohésif pour maximiser leur impact sur l'expérience du joueur.

3.3 À l'aube de la bataille

L'esthétique de la violence se concrétise sur la toile de fond du mythe de la violence rédemptrice dont la chrétienté en formule une concrétisation particulièrement poignante. Les esthèmes de la violence étant action, rapidité, brutalité, pouvoir, contrôle, subjectivité, intentionnalité, agentivité, confrontation incertaine, corporelle et souffrante, son expérience se cristallise dans le jeu vidéo d'action, spécialement de tir à la première personne, dans une diégèse reflétant également ces caractéristiques. Plongé dans une confrontation fictivement et ludiquement violente, le joueur est submergé de stimuli et de défis commandant son attention, le poussant à la limite de ses capacités dans un état d'hyperexcitation de son organisme qui est alors convaincu que sa survie est en jeu. Dans la souffrance, la frustration, la colère et la haine évoquée, l'égo du joueur est activé et renforcé, la fiction et la forme du jeu l'invitant à réinvestir son agressivité par des actions-P demandant une proprioception virtuelle active et une grande coordination sensori-motrice, activant un sens de corporalité, renforcé par l'exacerbation de leur effet dans des actions-V brutales envers des agents virtuels dépeints comme détestables et qui doivent être éliminés pour révéler le reste de l'œuvre. Le jeu vidéo violent devient dès lors rapidement kinesthésique, où la grâce et la perfection du mouvement évoquent la métaphore de la danse, que nous couvrirons au prochain chapitre. Au final, la violence apparaît comme tout simplement médiagénique¹¹² au jeu

¹¹¹ De toute évidence, ce genre de scénario suscite une pléthore de questions et problèmes quant à la représentation de la femme, formant le stéréotype de la demoiselle en détresse, de la femme comme récompense, de sévices contre la femme (viol, séquestration, mort, etc., aussi appelé *fridging* en anglais) pour motiver le protagoniste, ou alors un mix de plusieurs de ces procédés.

¹¹² « [...] un terme inspiré de la photogénie, comme étant un attribut d'un sujet donné (thème, récit, etc.) qui incite à le traiter à travers un média donné en une sorte d'adéquation naturelle » (Arsenault 2011, 73).

vidéo (cf. Arsenault 2011, 73). En décrivant le langage qu'emprunte la violence dans les médias, Herbst en vient à déclarer : « [...] the violence in computer games is uncannily pure » (2008, 76).

En présentant l'attrait du jeu vidéo violent, nous tenons un propos qui est souvent diffamé, à l'instar du point de vue chrétien de Wink qui conçoit une répétition culturelle inconsciente par un attrait simple envers la violence : « There is a cultic dimension to our television violence, involving the public in a reaffirmation of group values through the ritualization of collective ideas » (Wink 1992, 23). Hayse le concède en étudiant la transcendance en jeu, stipulant que les médias « mediate ideology, whether by default or design »¹¹³ ([2014a] 2016, 442). Nuançons toutefois que, comme l'affirme Coady dans son article « The Idea of Violence », tous ont une sensibilité différente à la violence¹¹⁴ et que pour certains groupes, dont les guerriers et soldats, elle est désirable et partie intégrante de leur vie (1986, 18). Puisqu'elle est le substrat de la mythologie prévalente en Occident et qu'elle s'intègre particulièrement bien aux périphériques et formes du jeu vidéo, il est normal que la violence prime dans le médium. Pour Wink, elle est la religion de notre temps (1992, 13) et se répète inconsciemment dans des histoires présentées comme séculaires (1992, 21). Force est d'admettre que le rapprochement du jeu, de l'art au sacré et du rituel est inévitable (de Mul 2005, 257; Grodal 2009, 206; Hayse [2014b] 2016, 495; Clément 2013). Walz d'admettre, dans une analyse de l'espace en jeu :

Oerter (1999, 17f) argues that games and rituals are related phenomena and that we can observe overlaps between the function of rituals in games and the function of rituals in religious practice. Rituals are signified by both repetitive behavior and self-aggrandizement; they appear to have clear phylogenetical roots - that is to say, they are biologically founded (Walz 2009, 231).

Raisonnement que l'on retrouve également chez Huizinga¹¹⁵. Le jeu vidéo violent serait-il une forme de rituel, avec ses kinèmes répétitifs comme mantra, sa difficulté comme un rite de passage, son contenu audiovisuel analogue à une prière, sa souffrance salvatrice évoquant le pouvoir de la violence rédemptrice? Quel est l'impact sociologique de la propagation du mythe de la violence?

¹¹³ Hayse va même plus loin, en stipulant que : « Rules reflect the perspective and convictions of their designer, at once enabling and foreclosing player action and reflection » ([2014a] 2016, 443).

¹¹⁴ Pinchbeck initie son livre à propos de DOOM d'une manière cynique à cet égard : « There are a lot of people totally opposed to violence. They're all dead » (2013, 1).

¹¹⁵ « Formally speaking, there is no distinction whatever between marking out a space for a sacred purpose and marking it out for purposes of sheer play. The turf, the tennis-court, the chessboard and pavement-hopsotch cannot formally be distinguished from the temple or the magic circle. The striking similarity between sacrificial rites all over the earth shows that such customs must be rooted in a very fundamental, an aboriginal layer of the human mind » (Huizinga [1944] 1980, 20).

Tout questionnement éthique à l'égard de la distribution de médias de masse revient souvent à une circularité ambivalente entre la propagande (cf. Bernays [1928] 2004), le spectacle (cf. Debord [1967] 1992), la liberté d'expression et de consommation qui peut se résumer ainsi : devrait-on laisser au spectateur le choix de ce qu'il veut consommer, ou le guider vers un contenu spécifique? Il nous semble que l'avenue des algorithmes de suggestions floute d'ailleurs la question. Alors que nous nous sommes pratiqués en dépouillant brièvement quelques carcasses dans ce chapitre pour tester nos armes conceptuelles, il est désormais venu le temps de s'attaquer à un adversaire de taille et d'aller à la rencontre de *DOOM*.

Chapitre 4.

Entrée en piste : La danse sanglante de DOOM

« Against all the evil that Hell can conjure, all the wickedness that mankind can produce, we will send unto them... only you. Rip and tear, until it is done » - King Novik (*DOOM Eternal*, id Software, 2020)

En introduction de son livre *DOOM: SCARYDARKFAST*, Pinchbeck qualifie le jeu de « most important first-person game ever made [...]. [*DOOM*] is a controversial, hyperviolent, scary, funny, exciting game that manages to be both profoundly, self-congratulatory dumb and exceptionally clever at the same time » (2013, 1). Le brio du titre de id Software définira en 1993 le jeu de tir à la première personne tel qu'on le connaît (2013, 1), bien qu'il soit précédé d'autres jeux qui en formalisent l'invention dont *Maze* et *Maze War* (Colley, Palmer et Thompson, 1973), *Spasim* (Bowery, 1974) et *BattleZone* (Atari, 1980). Au sein même de id Software, se développent *Hovertank 3D* (1991), *Catacombs 3-D* (1991) qui intègre un avatar et *Wolfenstein 3D* (1992), apportant un contexte militaire se rapprochant de *DOOM*. La série (ci-après *DOOM*) est essentiellement composée de *DOOM* (1993) (ci-après *DOOM I*), *DOOM II : Hell on Earth* (1994) (ci-après *DOOM II*), *DOOM 64* (Midway Games, 1997), *DOOM 3* (2004), *DOOM* (2016) (ci-après *DM16*) ainsi que *DOOM Eternal* (2020) (ci-après *DME*) et son contenu téléchargeable *The Ancient Gods* (ci-après *TAG*), partie un (2020) et deux (2021). Afin de limiter la complexité, cette liste omet volontairement certains jeux et niveaux supplémentaires ainsi que les mods populaires, films, livres, bandes dessinées ou tout autre média connexe. Ce faisant, notre analyse porte majoritairement sur le renouveau de la série à partir de 2016 et particulièrement *DME*.

Nous défendons qu'à ce jour, *DOOM* reste le modèle par excellence du jeu vidéo violent. D'abord, nous nous attaquons à un résumé de la fiction de la série en élaborant sur les deux derniers opus. Ensuite, nous dissèquerons les mécaniques de déplacement, de tir et de gestion de ressources et comment elles permettent une esthétique de la violence vidéoludique. Enfin nous établirons les liens de ces deux sphères envers la mythologie et la violence.

4.1 Un récit en toute complicité

Embrassant depuis toujours son aspect exagéré et légèrement puéril¹¹⁶, *DOOM* ne fait pas l'effort de cacher son ludisme. Une majorité d'objets (munitions, charges d'habileté, vie, armure, etc.) ont des représentations à la forte fonction ludique, aux couleurs vives, formes simples et sans texture (figure 1, partie de gauche), tirant d'une rétroaction signalétique plutôt que diégétique (cf. Therrien 2018, 14). DME contient des moments de tutoriel où le personnage-joueur est soudainement téléporté dans une salle vide en béton¹¹⁷ (figure 1, partie de droite), afin de pouvoir tester une nouvelle mécanique, en total bris de l'immersion diégétique. En sus de fenêtres d'informations (*pop-up*) qui expliquent les nouvelles mécaniques au moment de leur première rencontre par le joueur.



Fig. 1. En haut à gauche, en sens horaire, les objets au sol pour le *blood punch*, esquive, de l'armure et de la vie. À droite un niveau tutorial en exergue du jeu.

S'il est tout à fait possible d'intégrer à la fiction ces moments tutoriels en marge de la jouabilité principale (comme dans *Control*, *Ghostrunner*, *Cyberpunk 2077*, etc.), *DME* embrasse totalement sa complicité avec le joueur dans la connaissance mutuelle que l'on joue bel et bien à un jeu vidéo. Le jeu présente explicitement tous les outils nécessaires à un succès tonitruant, le joueur n'a donc pas à tester ou essayer de comprendre par lui-même les interactions. La difficulté étant plutôt d'intégrer leur utilité selon le contexte et de jongler avec la complexité des nombreuses combinaisons. Ces moments exemplifient l'esthétique vidéoludique de Quaranta (2006), mettant de l'avant leur nature comme artefact de jouabilité. Ces clins d'œil se déclinent aussi dans la

¹¹⁶ En entrevue avec Polygon, le directeur de jeu de *DOOM Eternal* Hugo Martin déclare : « “There’s an aspect of Doom that it looks like it was conceived with a ballpoint pen in 1985 on the back of someone’s notebook in math class,” Martin said. “I mean, there is this juvenile quality to everything in Doom [...]” » (Kuchera 2021).

¹¹⁷ Voir l'exemple dans la vidéo de Video Games Source (2020) : <https://youtu.be/6oJoOzSlcS4>

jouabilité, alors que *DM16* et *DME* voient le personnage-joueur collectionner des items secrets. Par exemple, on peut retrouver des figurines en plastique avec lesquelles les mains de l'avatar interagissent expressivement en faisant notamment un poing contre poing (*fist bump*) avec celle à son effigie¹¹⁸. *DME* intègre également un système vies supplémentaires (*extra life*): lorsque le joueur souffre des dégâts normalement mortels, une charge préalablement collectée dans le niveau sera consommée, prolongeant son instance courante d'agentivité, à savoir sa vie. Les niveaux ont souvent une borne qui révèle la carte (*mini-map*) à son entièreté au joueur, et ce même en enfer. De plus, dans *DM16* se cachent des accès secrets menant aux niveaux originaux de *DOOM I*¹¹⁹, les deux premiers opus étant jouables en leur entièreté dans *DME*, sur l'ordinateur dans la salle privée du protagoniste. Ce sont tous des procédés vidéoludiques reconnus comme tels, à l'encontre d'une immersion diégétique, mais en support au plaisir de l'esthétique désirée, s'insérant dans un courant post-moderne reconnaissant avec la complicité du joueur la nature artificielle du média. Le ludisme apparent qu'arbore le jeu permet un relâchement du sérieux et de la gravité que peut évoquer la violence offerte, ce qui correspond à l'un des critères d'esthétisation de la violence de Bacon « to make play-like » (2015, 2). En rappelant les concepts de McKinney, ces procédés aident à passer d'une représentation d'apparente violence *forte* et choquante, au spectacle de violence *faible* et amusante qu'elle est réellement, se rapprochant du *slapstick*¹²⁰ et du « *pop-corn horror* » de titres comme *Evil Dead II* (Raimi, 1987)¹²¹. À contraster avec un jeu où la violence est plutôt esthétisée de manière sublime vers la rage, le choc et le désespoir comme *The Last of Us Part II*.

La série présente un protagoniste virtuellement silencieux¹²², en concordance avec un désir d'immersion accru (Tavinor 2009, 121) et l'archétype du dur à cuir (*badass*) tel que développé dans le mythe de la violence moderne, entre autres dans le Western et les films d'action, où peu de mots et d'émotions sont synonymes de force de caractère (Bacon 2015, 46). La conception visuelle du personnage laisse paraître ses biceps et expose directement ses abdominaux dans *DOOM I*, avec *DME* qui fait un rappel visuel à ce second élément (figure 2). Assurément, cette tenue est inadaptée pour les besoins diégétiques de protection optimale et de résistance aux conditions spatiales

¹¹⁸ Le *Slayer* fait un poing contre poing (*fist-bump*) à la figurine le représentant : <https://youtu.be/tyA1gMaHX8w>

¹¹⁹ Voir le vidéo de HarryNinetyFour (2016), qui révèle les emplacements de ces niveaux rétro : <youtu.be/lxwArGdIBLY>

¹²⁰ Pour une élaboration de ce point, consulter le vidéo de Polygon (2020) : <youtu.be/0h88UcP36xU>

¹²¹ Déclaration des développeurs en conférence au GDC (Loudy et Campbell 2018, 2:37).

¹²² *DME* inclut bien quelques rares phrases simples dans certaines cinématiques, dépeignant le protagoniste comme un animal enragé. Voir la vidéo compilation de Punish (2021) à cet effet : youtu.be/2eye5x1_yoc

martiennes, servant plutôt à flatter l'anatomie du héros, à souligner sa puissance physique. L'aspect médiéval est mis de l'avant dans *DME*, avec les brassards épineux des avant-bras, l'ajout d'une lame au poignet et sous l'arme à feu représentée, en plus des superpositions de plaques d'armures rappelant les armures de plates d'antan, ainsi qu'un fini métallique sur l'ensemble de la tenue. Autrement, le choix du vert et la présence de protection et accessoire d'armements traduisent la fonction militaire de l'habit. Ces codes, en plus de l'ajout d'une épée et d'un marteau dans la jouabilité, ont été soulevés au chapitre un comme les critères d'une esthétique de la violence exemplaire, notamment chez Whitmer qui dénote l'importance de la violence, la vengeance et de la bonté de la puissance physique au Moyen Âge et dans les ordres chevaleresques (1997, 83 et 232), dont le personnage-joueur fait d'ailleurs diégétiquement part.



Fig. 2. Détail des pochettes de couvertures de *DOOM I* (1993, à gauche) et *DOOM Eternal* (2020, à droite). Notez les biceps exposés et la zone abdominale, en sus des poses héroïques triomphantes dans un contexte violent. Si le contexte, le ressenti et la représentation restent similaires, la pose de droite reflète le niveau d'agilité et d'acrobatie accrue qui se retrouve dans le dernier opus.

4.1.1.1 Le diable est dans les détails

Alors que le jeu commence directement sur une séquence de jouabilité (après avoir sélectionné la difficulté), l'histoire de *DOOM I* est volontairement simple¹²³ et son arc narratif reste essentiellement le même au travers de la série. Le protagoniste (initialement *Doom Guy* ou *Doom*

¹²³ Pinchbeck note : « *DOOM* [1993] may not be literature, but as a functional tool for supporting gameplay, it's absolutely spot on. [...] Everything that moves wants to kill us and is brainless, hate-filled, bloodthirsty aberration and an insult to God and man: shoot anything that moves (unless you chainsaw it instead) » (2013, 66-67).

Marine, puis *Doom Slayer*¹²⁴ dans les deux derniers opus) est le seul à pouvoir s'opposer aux démons de l'enfer, qui menacent l'humanité. Leur assaut est rendu possible à cause de l'hubris humain, par l'entremise de la *Union Aerospace Corporation* (UAC), dont les expériences motivées par un capitalisme sauvage mènent à l'ouverture de portails vers le royaume infernal. En ce sens, le *Slayer* reprend les narrathèmes du mythe de la violence et du héros classique : il descend littéralement en enfer afin d'éliminer l'adversaire et représente le seul espoir de résoudre le conflit. Par plusieurs reprises dans la série, il décide même d'y rester afin d'empêcher une résurgence démoniaque. Grodal dédie un chapitre à décrire l'attrait de l'humain envers les récits fantastiques où

mental categories such as *good and evil have become physical forces* on par with magnetism and gravity, projecting their influence through time and space and purifying or contaminating the souls of those affected. Popular religions such as Christianity or Islam involve the same sort of ambiguity (2009, 104, nous soulignons).

C'est dans cette même catégorie de fiction que s'insère le récit de *DOOM*, en se calquant d'ailleurs sur la mythologie chrétienne. Le personnage-joueur prend la position du sauveur¹²⁵ (*saviour*) de l'humanité en étant la figure christique s'opposant aux forces infernales, dans une représentation symbolique d'un univers moral trivialisé, en écho aux considérations précédemment soulevées de Bacon (2015, 70-80) et de Prince (1999, 21). Qui plus est, la souffrance du héros est notée intradiégétiquement¹²⁶ comme nécessaire et noble, tout en étant volontaire :

In the first age / In the first battle / When the shadows first lengthened / One stood / *He chose the path of perpetual torment*¹²⁷ / In his ravenous hatred he found no peace / And with boiling blood he scoured the umbral plains / Seeking vengeance against the dark lords who had wronged him / And those that tasted the bite of his sword named him / *The Doom Slayer* (Gordon, 2016, 0:05, nous soulignons).

Les deux derniers opus mythifient le personnage en force vengeresse, incarnation de la colère, de la volonté humaine de survivre, de l'égo qui s'oppose à la mort par sa volonté, sa conscience et le déploiement mortel de son agentivité, rappelant les considérations du chapitre un du complexe

¹²⁴ Le nom du protagoniste change de *Doom Guy/Marine* à *Doom Slayer* suite à un rituel à la fois spirituel et technologique lui conférant une puissance surhumaine, qui se déroule entre *DOOM II* et *DM16* et marque symboliquement la transition de la franchise vers son renouveau moderne (*soft reboot*).

¹²⁵ Une parcelle d'information supplémentaire en jeu expose ce propos: « The people of Earth have come to view the Doom Slayer as a savior, a hero who fought to free their world from the clutches of Hell itself. [They] offer their prayers for his victory as they spread his sigil[symbol] and raise his banner, inspired to fight back by his deeds. (The savior of mankind. ARC Data entry 112) » (*DOOM Eternal*, 2021, id Software, information du *Codex*)

¹²⁶ Ici, nous citons le morceau musical de Mick Gordon pour faciliter son écoute, mais l'extrait se retrouve dans *DM16* à la collection du premier « Slayer Testament », voir le vidéo de NamelessDreadx37x (2016): youtu.be/s5uq2VnEJRc

¹²⁷ On retrouve aussi cette mention à la fin de *DOOM 64* : « A grim vision takes hold of your mind as the demon carcasses steam in your wake. Stretched before you is a path of perpetual torment... A path through DOOM... »

dieu/héros/chef/égo, ici incarné dans le *Slayer/Player/Saviour*. Il n'est plus seulement un soldat, mais une puissance cosmique, qui sort d'un sarcophage dans *DM16*, vainc toute menace, et s'y voit confiné à nouveau à la fin de *DME*. Ainsi, le *Slayer* n'a pas d'existe-sens en dehors de son incarnation par le joueur, les deux partagent la même conscience par leur jonction de point de perception (proprioception virtuelle) et d'agentivité (Damasio 1999, 145) dans le corps de l'avatar. Ces processus permettent au joueur de s'identifier au personnage, comme soulignés par Tavinor (2009, 70) et Swink (2008, 28). Ils se retrouvent ainsi unis dans l'idéal sotériologique, par la nécessité, la cyclicité, la perpétuité et le choix de leur tourment pour vaincre l'incarnation concrète du mal que sont les démons. Le joueur, s'identifiant au *Slayer* et en partageant les mêmes buts, devient un participant dont l'expérience en jeu transforme la personne (*selfhood*), comme décrit ci-devant par Oatley (1992, 355). Complémentairement, la mythification du *Slayer* et sa représentation idéalisée facilitent l'édification de l'égo et du sentiment de puissance du joueur.

La toile de fond de la série prend une tournure encore plus macabre lorsqu'il est révélé que les démons ont pour but de capturer les humains. Ils séparent ensuite leur âme (pour la torturer et récolter l'énergie résultante) de leur corps qu'ils transforment en d'autres démons. Autrement dit, la souffrance de l'âme est une source d'énergie¹²⁸ et un corps qui s'en voit privé devient démoniaque puisque désormais pure chair dépourvue de raison, de la pureté de l'esprit, répondant à la haine du corps dans la chrétienté dénotée par Watts (1971, 204). Cela rappelle également la pensée de Tzitzis qui souligne que dans un contexte naturel, toute énergie est transfert de potentiel, que tout mouvement est conséquence de la violence (1997, 8). Ici, puisque le transfert est total dans l'annihilation absolue du potentiel de la victime, l'énergie récoltée est d'autant plus puissante et la violence est poussée jusque dans un viol de l'essence même de la personne, l'asservissement de son corps et de son âme à des fins infâmes. Alors que l'on considérait la mort comme l'ultime violence au chapitre un, ce dessein nous apparaît pire. Même, dans une perspective de survie de l'espèce démoniaque, puisqu'apparemment dépourvus de reproduction sexuée, la consommation humaine se présente comme une métaphore de nutrition nécessaire à leur multiplication. L'odieuse récolte d'énergie sert à vilipender l'ennemi au-delà d'un simple désir de belligérance afin d'engendrer une justification haineuse, processus d'esthétisation de la violence à leur égard. Souvenons-nous que de dépendre leur ignominie sanctifie également le héros, dont la sainteté se

¹²⁸ Il nous vient à l'esprit une critique du capitalisme, alors que le jeu nomme la résultante de la souffrance de l'âme humaine « *argent energy* ».

définit en contraste de l'abjection de ses adversaires (Whitmer 1997, 83), dans un processus où le bien a besoin du mal pour affirmer son identité (Watts 1971, 72). D'autre part, l'agressivité des démons est mise en surbrillance par le fait qu'ils se battent souvent entre eux (*monster infighting*) avant que le joueur ne les interrompe¹²⁹.

Il ne suffit pas que le récit dépeigne une myriade d'interactions violentes, il en vient à violenter le joueur lui-même. À l'image des effets que produisent *Fight Club* et *Bioshock*, tels qu'évoqués plus tôt, *DME* révèle avoir trompé le joueur à deux reprises. Effectivement, les informations accumulées en jeu, par les dialogues et les bribes de textes disséminées dans les niveaux ne racontent qu'une version du récit intradiégétique. Les êtres que l'on pensait angéliques, les *Maykrs*, sont en fait ceux qui sponsorisent les démons à extraire les âmes humaines, pour leur bénéfice. Puis on révèle à la toute fin que l'antagoniste ultime qui représente symboliquement le diable, le *Dark Lord*, est en fait le créateur (*Father*) qui s'est lui-même fait trahir par sa création, par les *Maykrs*. On comprend à ce moment que le protagoniste a été manipulé diégétiquement et le joueur narrativement puisque le récit décale significativement de la compréhension découlant de la spirale heuristique, concrétisant une violence cognitive sur leurs agentivités conjointes, dans une expérience de complicité involontaire (Juul 2013, 109). De surcroît, le *Dark Lord* est représenté visuellement comme un jumeau maléfique du héros, rappelant les associations d'opposés de l'inconscient soulevées chez Spielrein ([1912] 1994, 158), et exemplifié par le rapprochement entre Lucifer, le Christ et l'égo qu'opère Watts (1971, 84). En ce qu'il recherche le pouvoir de l'immortalité, le *Dark Lord* incarne le désir de survie ultime que sous-tend l'égo tel que décrit par Freud et Damasio, schéma qui se retrouve dans la démarche d'individualité des religions abrahamiques (Watts 1971, 70). S'ajoute au récit le contexte infernal du jeu qui augmente le potentiel d'agressivité par son implication de la chaleur. En effet, les psychologues DeWall et Bushman ont déterminé que les mots associés avec des températures chaudes suscitent des pensées d'agression et une perception d'hostilité (2009, 1046), laissant présager un effet similaire ou même accru dans une représentation d'un espace virtuel en flammes. Il va sans dire que notre description de l'étonnamment riche diégèse de *DOOM* est volontairement maigre. Souvenons-nous de l'importance du récit en jeu soulignée par Tavinor et Juul au chapitre deux : la fiction de la série sert à faire du sens du contenu, à amplifier et justifier les émotions et dans le cas de *DOOM* à faire

¹²⁹ Pour plus d'information sur cette mécanique parfois oubliée, consulter le vidéo de decino (2019) : youtu.be/mH1AB1pOI28

ressurgir une esthétique de la violence, en reprenant les diégèmes, narrathèmes que nous lui avons distingués au premier chapitre.

4.2 Danse sanglante

Telle qu'appliquée à la violence, la métaphore de la danse est communément utilisée pour caractériser des scènes violentes dans lesquelles le ralenti, les mouvements du corps, le montage et les éclats de sangs donnent lieu à un spectacle cinétique (mais aussi kinesthésique et corporalisé) de la mort (Prince 1999, 11-15; Thomson 1993, 88; O'Sullivan 2019). Dans son chapitre « The Violent Dance: A Personal Memoir of Death in the Movies », Sobchak déclare que : « [t]he once abrupt drop into nonbeing has become a balletic free fall » (1974, 114), alors que le « movement of the human body toward nonbeing is underlined, emphasized, dramatized » (1974, 118). Ainsi, la notion de chorégraphie souligne l'aspect planifié, codifié du mouvement alors que la mention du ballet met l'emphase sur la perfection esthétique, le brio d'exécution et l'aspect agréable de l'expérience qui en ressort.

En jeu, nous avons déjà mentionné les kinèmes chez Kirkpatrick, pour qui les joueurs « dance, mainly with their hands, in response to *games as choreographic scripts* [...] » (2011, 7). Or, dans une interactivité spatialisée et incorporée qu'est le jeu vidéo, il est évident que la comparaison avec la danse s'étend dans l'espace virtuel. Ce qui n'échappe pas à Kirkpatrick : « Difficulty in video games is very often about the *mastery of a rhythm* that is established between elements in the game object and become more complex as the player progresses » (2011, 77, nous soulignons). En apprenant la séquence de mouvements (actions-P et V) qu'il doit déployer dans le contexte approprié (rythme), le joueur devient chorégraphié par le jeu (2011, 133). Avant de passer à *DOOM*, Mentionnons que s'il est bien question de mouvement et de déplacement divers, à ce jour il y a peu d'inclusion des jambes et mouvements de pieds, que ce soit en action-P ou V, mis à part les jeux de danse aux interfaces dédiées. En jeu de tir à la première personne, plusieurs jeux omettent volontairement de représenter le bas de corps de l'avatar. Les contrôles et mécaniques de déplacement ne prennent pas en considération les jambes : le personnage se déplace simplement dans la direction désirée par le joueur, le système d'animation prenant en charge la représentation visuelle s'il y en a une. Autrement, notons que si l'on peut concevoir les règles du jeu comme restrictives, puisqu'on en saisi rapidement les limites, cette pensée est plus rarement appliquée en danse. La codification des pas de danses, à l'image de la légaliberté, permet un espace

de possibilité, de combinaisons inédites. Ainsi, plutôt qu'étant perçu comme une restriction de la liberté de mouvement infinie du danseur, la restriction à un répertoire défini permet un échange plus rapide et efficace entre les participants, jusqu'à être entraîné dans une chorégraphie poignante et viscérale qui serait impossible sans ces « limitations ». Parallèlement, il serait étrange de concevoir la codification du langage comme une restriction limitant les possibilités infinies de signes (oraux, écrits) que l'on pourrait échanger, sans lesquels la communication est, à ce jour, impossible.

4.2.1 La *DOOM Dance*

Dès *DOOM I*, la communauté parle de la *DOOM Dance* pour qualifier les mouvements codifiés et optimaux du joueur, se déclinant spécifiquement en deux stratégies distinctes à l'égard des boss : tourner continuellement en rond (*circle- Strafing*) ou alors faire quelques pas de chaque côté, toujours en déversant son arme sur la cible de manière continue. En effet, la série n'inclut pas de mécanique de rechargement, encourageant plutôt la frénésie d'une agression incessante. *DOOM* ne propose pas non plus de système de couverture (*cover*) formelle, demandant un mouvement perpétuel pour échapper aux dégâts des ennemis, formant le caractère définitif de la série¹³⁰. Les contrôles et la liberté de mouvement ont bien évolués : *DOOM I* contraint le joueur à un déplacement sur un plan horizontal et se contrôle uniquement avec le clavier. Les flèches directionnelles servent pour avancer/reculer et tourner gauche/droite, avec une combinaison de la touche « alt » (ou alors les touches « , » et « . ») qui permet un mouvement latéral (*strafe*). Sans la souris pour guider la vue ni de réelle verticalité, la sensation de jouabilité se traduit dans le terme « *tank control* » en comparaison avec les chars d'assauts qui doivent s'arrêter pour tourner. Cela détonne avec la fluidité et la liberté de mouvement des opus modernes, dont la combinaison avec l'instantanéité promulguée par sensibilité de la souris facilite d'autant l'identification à l'avatar, comme souligné précédemment par Swink (2008, 29).

Par rapport à ces prédécesseurs, *DM16* ralentit considérablement la vitesse de déplacement du joueur, mais lui permet de faire un double saut ainsi que de s'accrocher sur les corniches (*ledge*

¹³⁰ Lorsque demandé en interview « What makes *DOOM DOOM* », Hugo Martin (à ce moment directeur créatif de id Software) répond : « Movement, definitely » (Noclip - Video Game Documentaries 2016).

grab) pour les grimper en plus d'intégrer des portails¹³¹ et des plateformes de propulsion¹³² (*jump pads*) dans les niveaux. La danse s'y développant demande au joueur l'utilisation de ces mécaniques de déplacement pour naviguer le niveau en circuits continus afin d'éviter les tirs des ennemis, tout en ayant l'adresse de leur rendre la pareille. Souvenons-nous que les contextes de violences sont souvent une excuse pour susciter une expérience de physicalité (Fraser 1974, 63; Whitmer 1997, 190), ce qui se traduit chez *DOOM* dans une analyse constante des affordances de l'environnement. À titre comparatif, un jeu de tir avec moins de mécaniques de navigation comme *Call of Duty 4 : Modern Warfare* est à *DME* ce qu'une marche sur un trottoir droit à regarder les passants est à une course dans un boisé accidenté, simultanément en poursuite d'une proie et en fuite à un prédateur. Expérience plus près d'une hyperexcitation (Whitmer 1997, 218) dans un contexte de survie, propice à générer des émotions fortes, une esthétique de contrôle (Swink 2008, 21-22) et de renforcement de l'égo (Damasio 1999, 25), éléments constitutifs de l'expérience subjective de la violence.

Afin de motiver l'agression, les ennemis sont la source principale de vie et de munition. Lorsqu'un démon est assez affaibli, il devient « étourdi » (immobile et inoffensif), indiquant sa faiblesse par un clignotement en surbrillance (figure 3). Il doit alors être approché avec le bouton servant au coup de corps à corps, déclenchant une animation brutale de mise à mort de l'ennemi, relâchant par le même coup des points de vies récupérable par le joueur.



Fig. 3. De gauche à droite : déroulement d'un meurtre glorieux (*glory kill*). Du clignotement indiquant son statut étourdi, à un exemple d'animation brutale sur ce zombie. Notez la distance parcourue qui se fait instantanément ainsi que l'air ridiculement niais de l'adversaire, bien visible dans les deux poses principales de l'animation.

¹³¹ Ce sont des disques colorés en spirale distribués dans quelques niveaux qui téléportent le joueur d'un endroit à un autre, à quelques dizaines de mètres, de manière consistante et bidirectionnelle, qui ne peuvent pas être empruntés par les ennemis.

¹³² Il s'agit de plateformes qui donnent une impulsion au joueur dans une direction marquée visuellement sur l'appareil et qui permet d'atteindre des endroits plus élevés afin d'échapper à ses adversaires.

La mécanique dite de meurtre glorieux¹³³ (*glory kill*) récompense la proximité dans la mise à mort par un spectacle violent et une augmentation de l'essence vitale du joueur (figure 3). D'autres jeux ont des mécaniques similaires d'octroi de points de vies à la mort de l'adversaire dont *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012), *Control*, *Outriders* (People Can Fly, 2021), *God of War* et *Shadow Warrior* pour ne nommer que ceux-là. Or, *DOOM* est le seul à dédier à cette mécanique une animation de violence expressive détaillée, en vue subjective, en plein écran et qui sera différente selon l'endroit du corps visé, l'angle d'approche et l'adversaire.

De surcroît, les ennemis ont des animations de meurtre glorieux adapté à leur caractère : le corpeulent *Mancubus* se fait enfoncer son propre cœur au fond de la gorge, le cyclopien *Cacodemon* se fait piquer son oeil sur la lame du *Slayer* comme une olive de martini, etc. (Polygon 2020). Cela renforce le caractère comédique, contribuant à esthétiser des actes autrement choquants. Ce n'est pas la seule manière que le jeu a de faire des pinatas sanguinolentes des démons, puisqu'à partir de *DM16*, la scie à chaîne n'est plus une arme commune et devient plutôt une habileté activée par des charges de carburant, récupérables dans l'environnement. En l'utilisant sur un ennemi, celui-ci se voit instantanément tronçonné dans une explosion de munition, moyennant une charge de carburant selon la taille de l'adversaire. À l'inverse de la considération énoncée au premier chapitre avec *Whitmer*, dans *DM16* et *DME* l'utilisation d'armes à feu n'est pas un obstacle à observer la souffrance de l'autre, mais devient plutôt le préliminaire nécessaire pour l'ultime spectacle d'agonie du meurtre glorieux, qui ne saurait être possible sans d'abord endommager à une distance sécuritaire l'ennemi.

4.2.2 Des pas enflammés

La danse de *DME* reprend les mêmes mécaniques que *DM16*, en les complexifiant sur tous les fronts. Le jeu met de l'avant ce que les développeurs appellent le

"*Push forward combat*" [which] is the result of [emphasizing brutality, aggression and speed] and stares down genre conventions like regenerating health, reload and cover, and instead puts the onus on the player to take what they need from adversaries. (Loudy et Campbell 2018, nous soulignons)

¹³³ Le jeu n'offre pas de traduction dans sa version française pour ce terme, écrivant simplement *Glory Kill*, comme un nom propre. Ainsi, nous dirons que le joueur effectue un meurtre glorieux pour parler de cette mécanique afin d'initier une francisation du terme.

En plus du double saut, des plateformes de propulsion et réseaux de portails, le joueur peut désormais : faire une double esquive¹³⁴ (*dash*); se rapprocher des ennemis ou de points d'attache avec le *Meat Hook* (tir secondaire) du *Super Shotgun*, qui lance une chaîne rétractable propulsant le joueur; et se lancer en s'agrippant à des barres horizontales (*monkey bars*) distribuées dans les niveaux. De surcroît, *DME* présente une vitesse de déplacement de base plus rapide que *DM16* et ne permet plus de marcher ni de s'accroupir¹³⁵. Les niveaux sont également parsemés de dangers environnementaux : tentacules, pièges (rotatifs, rectilignes, mouvants, etc.), sol endommageant (lave, électricité), brouillard endommageant et aveuglant, ainsi qu'un sol recouvert d'un liquide mauve empêchant tout déplacement autre qu'une marche lente. Qui plus est, les *Tyrants*, *Revenants* et *Doom Hunters* peuvent verrouiller leur tir sur le *Slayer*, celui-ci est alors averti par une mention dans son affichage tête haute (*heads up display*) et un son d'alarme distinct. Pour éviter les dégâts, il doit obligatoirement utiliser une esquive. S'il faut, en concordance avec le reste de la série, toujours se mouvoir pour survivre, les possibilités et demandes de déplacement sont décuplées et complexifiées alors que le ballet prend une dimension plus aérienne avec le *Meat-Hook* et la double esquive. En plus de ces nouvelles possibilités spatiales, la collecte de ressources de la mort des ennemis se voit raffinée par rapport à *DM16*. Ce dernier offre la scie à chaîne, le meurtre glorieux ainsi que la grenade siphon qui draine la vie des ennemis pour renflouer celle du *Slayer*. *DME* conserve ces deux premières mécaniques pour abandonner la grenade siphon, et rajoute les habiletés rechargeables suivantes : le lance-flamme (*flame belch*) qui permet de récupérer des points d'armure en endommageant les ennemis enflammés, avec bonus pour leur mort; la grenade cryogénique, gelant ceux dans son rayon d'effet qui recevront alors plus de dégât; ainsi que le *blood punch*, un coup de poing à zone d'effet, particulièrement puissant et qui peut être amélioré pour redonner des ressources. L'« éventail d'expérience » (Arsenautl, 2019, 337) créé par ces choix de design soulignent le désir de la série de mettre de l'avant la frénésie de l'instantanéité et la

¹³⁴ Nous utiliserons le mot « esquive » pour parler de la mécanique de *dash*, où l'appui d'un bouton permet de traverser rapidement une distance définie, moyennant l'une des deux charge de cette habileté.

¹³⁵ Dans un interview avec Polygon, les mots de Hugo Martin, le directeur de jeu de *DOOM Eternal* sont rapportés : « Martin said that the crouch feature in *Doom* (2016), a button press that made you smaller, *wasn't* Doom. If you have a problem in Doom, the answer should almost always be running at it, trying to kill it, and, if possible, getting even bigger, not reducing your own size » (Kuchera 2021).

proximité renouvelée avec l'adversaire¹³⁶, en concordance avec les esthèmes et autres caractéristiques de l'esthétique de la violence soulignée au premier chapitre.

Avant d'étudier plus profondément la chorégraphie, il nous faut donner une idée des pas de danse possibles : nous avons détaillé les mécaniques de déplacement et de recharge de ressources, il manque à spécifier les armes et autres équipements. En tant que symbole de puissance, de liberté et de masculinité, les armes (et spécifiquement les armes à feu) ont une place de choix dans le mythe de la violence, faisant d'ailleurs souvent l'objet de représentation de figures divines et héroïques. Évidemment, le jeu de *tir* accorde une importance mécanique et visuelle significative aux armes à feu, dont la diversité, l'originalité et la sensation de jouabilité est fréquemment un point de vente et de discussion. Une exploration en détail du fonctionnement de toutes les armes disponibles dans *DM16* et *DME* serait volumineuse; le lecteur est plutôt invité à consulter l'annexe I (p.138) et à noter la complexité grandissante au fil des jeux. Seulement les quelques mécaniques spécifiquement nécessaires à notre analyse seront abordées. Ainsi, *DME* conserve la grenade à fragmentation de *DM16*, et rajoute vers la fin de la campagne principale le *Crucible*, une épée qui permet d'exécuter n'importe quel démon instantanément, moyennant une charge épuisable, mais récupérable dans l'environnement. Dans *DME TAG*, le *Crucible* est remplacé par le *Hellbreaker*, un marteau permettant au personnage-joueur de faire un bref saut avant de l'écraser au sol pour assommer les ennemis dans sa zone d'effet, augmentant le potentiel de récolte de ressource des autres équipements. On passe donc de : 7 armes et 1 super arme (*BFG 9000*) dans *DOOM I*; à 8 armes totalisant 21 modes de tir, une super arme, 3 équipements (*Frag*, *Siphon*, *Hologram*) et 3 habiletés (meurtre glorieux, scie à chaîne, coup de crosse), soit 26 manières d'infliger du dégât pour *DM16*; à 7 armes (plus de pistolet), 20 modes de tir, deux super armes (ajout du *Unmaker*), 4 équipements (*Frag*, *Cryo*, *Flame Belch* et *Crucible* ou *Hellbreaker*) et 4 habiletés (meurtre glorieux, scie à chaîne, coup de poing et *blood punch*), soit 28 verbes violents pour *DME*. Ça ne constitue pas une simple augmentation de possibilité, puisque chaque arme doit être utilisée de manière optimale contre les différents adversaires, forçant le joueur à intégrer encore une couche de mécaniques strictes afin d'atteindre un potentiel meurtrier suffisant pour vaincre les difficultés plus hautes. L'efficacité et la satisfaction atteintes lorsque le joueur arrive à déployer son armement efficacement est sans rappeler l'esthétique des sports intentionnels (*purposive sports*) décrite par

¹³⁶ « “You feel liberated when you play Doom, like, I need armor, I will set you on fire right now and saw you in half and take what I need. I will not wait behind that rock for those things to just slowly regenerate,” Martin explained. “I need it. Now I take it” » (Kuchera 2021, nous soulignons).

Best. Pour lui, on y retrouve un plaisir esthétique lorsque l'on regarde ou performe des « actions which we take to be approaching the ideal of totally concise direction towards the required end of the particular activity » (1974, 209). Or, dans notre cas, la beauté ne réside pas seulement dans l'exécution d'actions-P et V, mais aussi dans l'efficacité de la série de choix qui mènent à ce déploiement. C'est ce que Nguyen décrit comme « the aesthetics of deciding and acting, as experienced by the players themselves. [...] There are special aesthetic qualities that are available primarily to the player themselves [, arising] in the act of analyzing, deciding, seeing, responding and doing » (2020, 107). Ces deux plaisirs esthétiques découlent directement de la difficulté, de la violente nécessité imposée au joueur de faire ces choix, rapidement et efficacement. Souvenons-nous du principe de MDA pour considérer qu'un jeu avec une seule arme, un choix d'arsenal sans conséquence ou un temps considérable pour choisir ne saurait susciter la dynamique de se débattre avec cette couche de mécaniques, ce qui renforce d'autant l'esthétique de la violence.

4.2.3 Avec partenaires capricieux

En accordance avec la nécessité de l'autre pour se définir dans un lien érotique et hostile soulignée par Whitmer, la danse de *DOOM* ne se fait jamais seule. Tout comme les armes, nous n'entrerons pas en détail sur chaque type d'ennemis (consulter plutôt l'annexe II, p. 139). Déjà, nous observons que *DOOM I* présente 7 ennemis communs et 2 boss; *DM16* compte 16 ennemis communs et 3 boss; et *DME TAG* va incorporer jusqu'à 41 ennemis communs et totalise 6 boss. En addition de la simple complexité de perception à devoir reconnaître une pléthore de modèles différents (dont certains partiellement translucides, d'autres se téléportant), le joueur doit cognitivement intégrer l'ensemble des vitesses de mouvement, comportements, types d'attaques et parades pour chacun de ces 41 types d'ennemis. Si cela n'était pas assez, *DME* présente deux mécaniques inédites dans la série. D'abord, chaque démon a un point de faiblesse qui permet de lui infliger des dégâts supplémentaires ou alors de détruire une partie de son armure ou armement pour faciliter le combat. Il faut donc savoir quels sont ces points faibles et, comme mentionné plus tôt, quelle arme est la plus adaptée face à certains ennemis¹³⁷. Par exemple, une seule *sticky grenade* du *Shotgun* rendra le *Cacodemon* susceptible à un meurtre glorieux si elle rentre dans sa bouche, celui-ci la gobant d'un grand son gourmand avec qu'elle n'explose comiquement dans son

¹³⁷ Les faiblesses à certaines armes sont notées en mauve dans l'annexe II (p.139).

intérieur. Ensuite, certains ennemis doivent absolument être attaqués avec une arme spécifique¹³⁸ : le spirit devra être neutralisé par le *microwave beam* du *plasma gun* (à la *Ghostbuster* (Reitman, 1984)) et le *stone imp* n'est vulnérable qu'aux tirs rapides comme celui du tir *full-auto* du *shotgun*. Ces mécaniques contraignent le joueur à devoir reconnaître son ennemi, repérer son point faible et utiliser l'arme appropriée pour faciliter son exécution, l'obligeant à considérer comment heurter le corps de l'autre, renforçant son immersion par une demande de proprioception virtuelle exigeante. Notons également qu'en comparaison à *DM16*, *DME* permet une quantité maximale réduite de munitions au joueur¹³⁹, le forçant à utiliser méthodiquement la scie à chaîne qui régénère désormais automatiquement une charge de carburant. En combinaison avec les autres équipements et une génération constante d'ennemis de bas calibre (*fodder*), il y a toujours moyen de renflouer ses ressources.

Au-delà de devoir gérer les masses de démons l'attaquant, un type d'adversaire en particulier demande à avoir une session en duo : les *Marauders*. Diégétiquement ce sont des chevaliers appartenant au même ordre que le *Slayer*. Désormais corrompus par les démons, ils cherchent à se venger de la trahison qu'ils perçoivent chez le héros. Armés d'un bouclier, d'une hache, d'un fusil à pompe et relâchant des chiens fantomatiques, ils incarnent à merveille l'idéal de violence médiéval dénoté par Whitmer. En jeu, ils pourchassent le *Slayer* plus rapidement et spécifiquement que les autres ennemis, en plus d'être intouchables, sauf pour un court laps de temps juste avant d'asséner un coup. À ce moment, leurs yeux tournent au vert et ils émettent un son indiquant leur vulnérabilité. Si un *Marauder* reçoit des dégâts, il sera assommé pendant un très bref instant. En s'éloignant considérablement de la spirale heuristique de la jouabilité établie par le reste des adversaires, le *Marauder* est conçu dans une optique de design disruptif, telle qu'énoncée précédemment chez Howell, Brett et Eyles (2014), qui renouvelle l'engagement cognitif du joueur¹⁴⁰. Ce partenaire de danse force l'apprentissage de la technique de fouettement d'arme (*quick switch*), une mécanique requérant de changer d'arme entre chaque coup. Par exemple : décharger la *ballista*, équiper le *super shotgun*, le décharger, ré-équiper la *ballista*, etc. Cette

¹³⁸ Les nécessités d'utiliser une certaine arme sont notés en rouge dans l'annexe II (p.139).

¹³⁹ Rappelons que comme pour le reste de la série, certaines armes ont des munitions en commun, ainsi sans compter les armes spéciales, il y a 4 types de munitions dans *DME* (annexe I, p.138). Ainsi, de *DM16* à *DME* on passe de 60 cartouches de fusil à 24, de 210 balles de carabine à 180, de 350 cellules de plasma à 250 et de 35 roquettes à seulement 13.

¹⁴⁰ En entrevue, Hugo Martin déclare: « I think [enemies like the *Marauder* are] important to [...] keeping the player engaged. I definitely think that *DOOM* is a thinking person shooter and I think these A.I. go a long way to keep the players thinking [...] » (Allstin 2021,0:52).

technique est nécessaire pour asséner des dégâts rapidement, entre autres dans la courte fenêtre d'opportunité que présente le *Marauder*, et est mentionnée au joueur par le biais de messages informatifs (*combat tips*) qui sont affichés dans les écrans de chargement. En ce sens, elle n'est pas uniquement un truc de *speedrunner*, mais une mécanique fondamentale à l'approche des niveaux de difficulté supérieurs. Seulement quelques types de tir peuvent être enchaînés dans un combo de fouettement : le tir régulier de la *ballista*, le *super shotgun*, le tir régulier du lance-roquette, le tir de *sniper* du *heavy cannon*, la *sticky bomb* du *shotgun* ainsi que les deux grenades, le *blood punch* et le lance-flammes. Le joueur est invité à développer ses propres combos, tout en considérant d'utiliser les armes et modes de tirs les plus adaptés selon les adversaires immédiats. Souvenons-nous qu'au chapitre trois, nous avons déterminé que l'opposition à la volonté du joueur suscite une frustration qui le pousse à considérer les règles du jeu comme un agent (Järvinen 2009, 91). C'est exactement le processus que soulève le *Marauder* par sa difficulté particulière, nous invitant à considérer son agentivité, sa conscience, et à subséquemment prendre un plaisir cruel à la terminer brutalement.

Éventuellement, *DME* demande au joueur de considérer 41 types d'ennemis avec 28 manières d'infliger du dégât soit 1148 manières d'interagir¹⁴¹, tout en gardant en tête l'efficacité accrue de certaines combinaisons et la navigation complexe de l'espace. Sans compter que les ennemis peuvent être renforcés (rendus plus rapides, résistants et faisant plus de dégâts) en étant possédés par un *Spirit* (aura bleue), par le cri d'un *Screecher Zombie* (mauve), par un *Buff Totem* (rouge) ou aléatoirement en étant simplement *empowered* (jaune). De son côté, le *Slayer* peut soit être maudit par un *Cursed Prowler*, réduisant ses capacités locomotrices à la marche, et ce jusqu'à ce qu'il l'exécute avec un *blood punch*, soit bénéficier d'une des trois améliorations (*power-up*) : faire quatre fois plus de dégât (sphère mauve « Onslaught »), bouger plus rapidement avec des munitions infinies (jaune « Overdrive ») ou encore de perdre l'usage de ses armes au profit d'une résistance accrue et de permettre instantanément un meurtre glorieux sur tous les ennemis (rouge « Berserk »). Ces différentes mécaniques forment un espace de possibilité, tel qu'exposé plus tôt chez Salen et Zimmerman (2004, 67), qui est ici assez large et difficile à aborder par le joueur, dans lequel il se projette et s'identifie (de Mul 2005, 260) lui procurant un sentiment de (léga)liberté et

¹⁴¹ En comparaison de 56 pour *DOOM I* (8 armes, 7 ennemis) et 416 (26 manières d'infliger des dégâts, 16 types d'ennemis) pour *DM16*. Notons que nos calculs omettent les *power-ups* et les possibilités de navigation.

de virtuosité accrue impossible dans un contexte plus limité. L'hyperexcitation résultante renforce la sensation de maîtrise, de l'égo, de compétence et d'être en vie (Whitmer 1997, 140).

La majorité des combats se déroule dans une partie de niveaux aux issues bloquées (une « salle ») jusqu'à la mort de la totalité des ennemis. Ainsi, le joueur doit : identifier et traquer son espace immédiat pour en percevoir les affordances fixes (bonus et ressources à ramasser, dangers environnementaux, dispositifs de navigation) et mobiles que sont les différents démons; maintenir une carte mentale assez précise du niveau pour la naviguer efficacement en mouvement continu; choisir quel monstre attaquer avec la bonne combinaison d'armes dans les secondes à venir; être conscient de ses ressources (munition, armure, vie, charges d'équipement) et prioriser leur remplissage en conséquence ainsi que d'exécuter avec précision les actions-P appropriées pour les séquences de déplacement, de fouettement, d'habiletés, de visée et de tir. Tout cela, sachant qu'un faux pas emmène la mort. L'ensemble constitue une charge perceptive, cognitive et motrice énorme qui peut être vécue comme violente (en concordance avec les types de violences décrites au chapitre trois), selon les habiletés préalables du joueur et le niveau de difficulté choisie. Spécifiquement, en reprenant les critères de la violence décrits en début du premier chapitre, on pourrait parler d'une violence psychologique; par moment négative par les punitions de la mort, mais aussi positive par les récompenses forçant le joueur à continuer de s'exposer volontairement aux punitions; partant d'un sujet (le designer) qui s'exprime par la structure du jeu et s'en sert comme instrument pour dicter le comportement du joueur et l'emmener dans une expérience de violence faible, dans un but de lui procurer du plaisir. Initialement, le joueur moyen sera confronté à un bon nombre de morts alors qu'il apprend, qu'il intègre et automatise sa perception des 1148 combinaisons, qu'il raffine sa manipulation du périphérique et qu'il maîtrise la navigation spatiale. Souffrance nécessaire à son ascension pour être digne du *Slayer*. Entre autres, notons la précision requise dans les kinèmes pour en arriver à sélectionner la bonne arme. Avec le clavier, elles sont accessibles par les touches de « 1 » à « 8 », ou alors par « Q » qui permet de changer à l'arme précédente. Or, d'appuyer sur la touche « 4 » sélectionne le lance-roquette, alors que « 5 » sélectionne le *super-shotgun*. De faire l'erreur entre les deux peut vouloir dire de s'infliger une explosion de roquette au visage, un exemple d'accident fatal causé par une erreur de quelques millimètres d'une action-P. Somme toute, le raffinement graduel de la série au travers de ses différents titres permet de mettre en évidence des tendances que nous établissons comme des tenants de l'esthétique de la violence vidéoludique, tel que dénoté au chapitre trois : l'accélération de la vitesse de la jouabilité, la

complexification des tâches, l'incitation de proximité du combat et la considération du corps (souffrant) de l'autre.

4.2.4 À un rythme infernal

Naturellement, le massacre à une vitesse effrénée de démons sanguinaires évoque le genre musical du métal, que *DOOM* arbore depuis ses débuts, en partie dû à son appréciation par l'équipe originale de développement (Pinchbeck 2013, 52). En s'inspirant des morceaux composés par Bobby Prince pour *DOOM I*, Mick Gordon réinvente la sonorité des instruments, originellement restreints par la technologie de l'époque. Dans sa conférence du GDC de 2017, le compositeur explique en précision ses procédés techniques, mais surtout évoque comment la musique doit motiver le joueur à agressivement foncer dans ses adversaires, en l'énergisant par sa vitesse et puissance (2017). De plus, il concède que la distorsion sur la guitare a été conçue pour sonner comme une scie à chaîne. L'ensemble du processus créatif de Gordon produit un son synthétique, électronique, industriel, riche en détail, passant de la tranquille ambiance inquiétante au déchaînement brutal. Comme plusieurs productions modernes, le jeu varie dynamiquement les morceaux selon l'intensité du combat, invitant à la violence par de rapides saccades rythmées et intenses, pour ensuite signaler un retour à la sécurité relative de la fin d'un engagement avec des compositions plus ambiantes que structurées.

Malgré sa présence tonitruante, la musique laisse tout de même place aux sons à la fonction ludique : cris de démons, tirs en approche, alerte de mire verrouillée sur le joueur, item ramassé, etc. À titre d'exemple, l'ensemble de l'audio se voit filtré en arrière-plan pour faire entendre un battement de cœur, accompagné d'une désaturation de l'image et de traces de sang à l'écran, pour signaler une perte de vie critique du joueur : procédés apportant une conscience du corps telle que précédemment évoquée chez Call. Chaque arme a également sa signature sonore forte, avec des sons exagérément puissants, riches et distinctifs. Combinés à la place qu'ils occupent à l'écran et leurs effets visuels respectifs, les armes imposent le ressenti de leur pouvoir et destruction, rappelant la description de Klevjer à cet effet (2006a, 2). Tous les démons ont des bruits et cris facilitant leur identification en tant que *chunk* cohérent et pistage spatial tout en renforçant leur caractérisation et cohérence ludodiégétique, suivant l'inséparabilité des règles, du récit et de l'interface évoqué chez Rusch (2008, 25): Les *Pinky* rappellent un mix de taureau et de sanglier, en accord avec leur comportement de foncer en ligne droite, alors que les *Whiplash* sifflent comme des serpents, dans une approche furtive et perfide corroborant leur anatomie serpentine. Autrement,

la sonorisation des meurtres glorieux en éclats humides d'organes, craquements d'os, tranchages de chair et autres expressions d'agonie contribuent à en concrétiser le ressenti, la réalité violente et l'agentivité du joueur, comme dénoté chez Perron et Roux-Girard (2012, 85).

4.2.5 D'une beauté sublime

Narrativement, le personnage-joueur est totalement justifié dans sa démarche en ce qu'il massacre des démons menaçant l'humanité et ayant dépecé Daisy. En se rappelant l'esthétisation de la violence par des considérations narratives telles que notées par Prince (1999, 32), le fait d'être doté d'un désir de vengeance pour Daisy et de colère contre de vils démons semble permettre au *Slayer* d'apprécier le processus de punition altruiste (Bacon 2015, 24), au même titre que le joueur qui se réjouira de leur mort sanglante. Une résonance ludodiegétique est établie alors que le conflit violent est littéralement la seule manière d'aborder le problème démoniaque. Or, plus qu'une simple élimination à distance par le biais d'un armement technologique, le joueur est invité et obligé de moissonner¹⁴² ses adversaires de ses mains pour les ressources qu'ils lui procurent. Cela a pour effet d'aligner les émotions de fiction et de jouabilité dans la jouissance de la mort des démons. Pour tous les défis que le jeu impose, certains sont optionnels (*master levels*, *secret* et *escalation encounters*) et des outils à la disponibilité restreinte viennent varier la difficulté : le *crucible* permet d'éliminer instantanément n'importe quel ennemi et la puissance de tir du *BFG9000/Unmaker* vient à bout de vagues de monstres entières. Les rares *power-ups* procurent également un bref moment d'hyper-ludicité, un concept développé par Conway qui décrit une situation où le plaisir sensoriel, le *ilinx* de Caillois ([1958] 2001), prend le dessus sur l'*âgon* (*ibid.*) (Conway 2010, 135). Opposé à la contra-ludicité qui caractérise une difficulté, une réduction du potentiel d'agentivité du joueur, l'hyper-ludicité est rencontrée alors que les capacités à résoudre les problèmes du jeu augmentent, que ce soit progressivement par l'apprentissage face au jeu ou le gain d'habiletés, ou alors soudainement comme avec un *power-up*. Ceux-ci servent à faire varier la ludicité, procurant momentanément au joueur un sentiment de toute-puissance alors qu'il arrive soudainement à relever des défis plus grands¹⁴³. Considérant la fluctuation de la jouabilité qui se

¹⁴² Nous notons la métaphore de la nourriture : le meurtre de l'autre permet d'en consommer les ressources, l'essence, la chair nourricière pour prolonger sa propre vie.

¹⁴³ Si on repense à l'expérience optimale de Csikszentmihalyi, il reste important qu'il ait une partie de défi, même en hyper-ludicité, pour éviter l'ennui. Ainsi nous sommes critiques de moments où le joueur se voit doté d'une mitrailleuse Gatling, par exemple, réduisant par le même coup son agentivité à viser bêtement, souvent à l'encontre des mécaniques et habiletés développées tout au long du jeu. C'est à l'image de la séquence finale de *Horizon Zero Dawn* (Guerilla

déroule à l'intérieur même d'une séquence de combat, mais aussi dans le reste du jeu au travers des accalmies de navigation intégrant quelques défis de parcours (*platforming*), des quelques cinématiques et de l'histoire de fond disséminée dans les niveaux, *DOOM* facilite la production de « emotional sequence of tensions and discharges, of aggressions and sufferings, of surprises and consolations. [...] where violence is expressed as something that it is not: an aesthetic object of experience, with which it is our privilege to entertain ourselves » (Appelbaum 2019, 140). Une autre mécanique facilitant une émotion-J de puissance du joueur se retrouve dans les zones de touchées (*hitbox*) larges des points de faiblesses. De toute évidence, la zone effective pour les toucher est plus large que leur modèle en trois dimensions : un tir qui visuellement n'atteindrait pas la tête d'un zombie, par exemple, sera potentiellement admissible s'il est dans la zone de la *hitbox*.

La brutalité du *Slayer* se traduit jusque dans ses interactions anodines, notamment avec les drones qui lui procurent des améliorations d'armement : il frappe violemment ceux de *DM16* et arrache promptement leur contenu dans *DME*¹⁴⁴. Les leviers de *DME* sont aussi activés par coup de poing et les deux jeux présentent nombre de fois où le personnage ouvre des portes mécaniques de ses mains. Ces actions, ainsi que celles performées dans le cadre du combat, sont esthétisées par une secousse à l'écran (*screen-shake*), traduisant dans le champ de vision le choc encouru dans le corps de l'avatar et soulignant la puissance du *Slayer*. Au niveau des meurtres glorieux, si quelques animations restent essentiellement les mêmes, *DME* redouble sur la violence. Avec l'ajout d'une lame affixée à l'avant-bras du *Slayer* nommée *Doomblade*, les exécutions incluent désormais des lacérations exposant plus facilement et rapidement les entrailles des démons. En comparant et analysant entre les meurtres glorieux *DM16* et *DME*¹⁴⁵, nous observons que le dernier opus dédie un surnombre de *frames* d'animation où la pose de la victime est relativement stable¹⁴⁶ et permet de bien en discerner l'expression de souffrance, mais aussi de désespoir et de surprise, selon. Par exemple, l'exécution frontale du *Revenant* dans *DME* dédie un tiers de seconde (20 images, sur un

Games, 2017) où la complexité de l'arsenal et des mouvements est réduite à l'utilisation d'un canon surpuissant dont l'utilisation est nécessaire pour la complétion du combat autrement exagéré. C'est donc que le défi, l'incertitude de la confrontation demeure une composante indispensable au sentiment de puissance, de violence, comme Appelbaum l'a souligné (2019, 68).

¹⁴⁴ Voir le montage de l'utilisateur Y4M4N4T4 (2020) :

https://www.reddit.com/r/Doom/comments/il5e6k/taking_mod_from_vegas_modbot_vs_taking_mod_from/

¹⁴⁵ Voir par exemple le vidéo comparatif de l'utilisateur Cycu1 (2020) : <youtu.be/kXCBBJpwKpU> .

¹⁴⁶ La technique consistant à maintenir une pose pour sa visibilité, tout incluant un mouvement minimal se nomme le *moving hold*. Voir une explication en détail sur le site de l'école Animation Mentor (Kelly 2018) : <https://www.animationmentor.com/blog/why-all-animators-need-to-master-the-moving-hold/>

débit de 60 par seconde) de plus sur le visage souffrant de la victime. Le reste de la séquence est virtuellement identique, avec le crâne du *Revenant* qui explose dans son entièreté immédiatement au contact du genou du *Slayer*, impossibilité physique esthétisant la brutalité du geste. Afin de mieux transmettre la subjectivité de la souffrance, le design visuel des monstres change entre les deux jeux et inclus désormais des visages plus expressifs : les zombies ont des yeux (figure 4), le *mancubus* passe d'un œil à deux, les yeux de tous les monstres sont désormais illuminés et ont plus souvent un iris.



Fig. 4. Comparaison d'ambiance, d'éclairage, de style de rendu et de choix de conception de personnage entre *DOOM* (2016, à gauche) et *DOOM Eternal* (2020, à droite). Image tiré du [vidéo de l'utilisateur Nick930](#) (2020), listant en détail les différences entre les deux jeux.

Si l'on considère que Tztzizis définit le visage comme phénoménalité de l'autre (1997, 98), dont Prince souligne la souffrance comme augmentant la perception de violence (1999, 23), on infère un désir de renforcer l'esthétique de la violence de ces moments. Ce choix de conception va même à l'encontre de l'observation de Hatmann, Krakowiak et Tsay-Vogel selon laquelle les jeux violents ont tendance à cacher le visage et ses expressions (2014, 325). Loin d'être un frein à l'agressivité comme Whitmer et Tztzizis soulignent que c'est le cas dans le réel, les expressions de souffrance des ennemis lors des meurtres glorieux sont si grotesques et les actions animées si créatives que l'expérience en devient ridicule et plaisante. Des cris d'agonie et une subtile et brève bribe musicale dramatique bonifient également la mécanique. Dans l'ensemble, les moments de massacres au corps à corps (meurtre glorieux, *crucible*, scie à chaîne) sont rapides et brusques; placent instantanément le personnage-joueur et sa victime dans la position et à l'emplacement requis pour l'animation (comme noté pour *The Last of Us* plus haut; voir aussi figure 3) en plus de s'étendre

sur des images de souffrance et de trauma physique exagérément sanglantes, toutes des caractéristiques de l'esthétique de la violence. Ces détails macabres sont rendus plus visibles dans *DME* qui adopte un éclairage plus ambiant, diffus et lumineux que son prédécesseur (figure 4). Un choix concret révélant une considération d'esthétique appliquée, tel que cernée par Zettl (2010), augmentant par le fait même les fonctions ludique et artistique de l'image.

Les deux titres incluent quelques animations de la mort du joueur, similairement aux jeux nommés au chapitre trois. *DMI6* est plus généreux que son successeur et présente un bon nombre de scènes élaborées. Par exemple, si le joueur meurt par une attaque de proximité du *Revenant*, il verra ce dernier lui arracher les deux bras, le frapper avec l'un d'eux et lui asséner un coup de poing final tournant l'écran au noir¹⁴⁷. *DME* se contente plutôt de faire tomber le corps du *Slayer*, avec un point de vue montrant son cadavre inerte et les démons toujours actifs dans le niveau. Parfois, la caméra reste suspendue au point de la mort alors que le l'avatar explose en confettis écarlates, ce qui arrive en majorité lorsque la défaite frappe le joueur dans un moment de suspension aérienne. Ce changement entre les deux opus relève d'une considération des concepteurs voulant que le spectacle de la mort du *Slayer* allait à l'encontre du sentiment de puissance désiré et de la diégèse selon laquelle il est immortel¹⁴⁸. Si on se rappelle la considération de la réalité alternative à l'échec soulignée par Loftus et Loftus (1983, 31), les animations détaillées de la mort du héros concrétisent peut être trop la réalité de l'échec et n'aident pas le joueur à se projeter dans l'alternative de la continuité dans un nouvel essai. Une nouvelle mécanique non annoncée fait son apparition dans *DME* : lorsqu'en basse vie (environ moins de 50 points) et à la réception d'un coup qui devrait être fatal, le jeu descend plutôt le montant à 5 points, laissant au joueur un sursis *in extremis* lui procurant l'excitation d'un espoir renouvelé et une possibilité de survie.

¹⁴⁷ Voir le vidéo de compilation de l'utilisateur Gamer Max Channel (2019), à la marque 1:39 : youtu.be/2pgth4gOoDg?t=99

¹⁴⁸ Hugo Martin de déclarer en entrevue : « Again, our hero is somewhat timeless — I mean, literally, he's immortal » (Kuchera 2021).

Afin d'accroître la perception d'auto-efficacité du joueur tout en spectacularisant la violence, *DME* intègre ce que les développeurs appellent le système de démons destructibles (cf. Livingston 2018). Essentiellement, lorsque les ennemis sont endommagés, ils perdent graduellement des morceaux de chair et d'armure, exposant leurs entrailles (figure 5).



Fig. 5. Démonstration du système de démons destructibles dans *DME* : à gauche un Tyrant sévèrement endommagé, à droite un en pleine santé, image de l'utilisateur LucasPeixeSanto (2021)

Ce marquage visuel permet une rétroaction active des actions du joueur, une indication permanente de l'état de vie des monstres en plus de rajouter une quantité appréciable de détails en lien avec la violence infligée et la souffrance du corps de l'autre. En combinaison avec les autres effets visuels (animation de l'arme, changement dans le mouvement de l'adversaire, etc.) et audio (déchargement et impact des munitions, pop sonore comique lors des coups à la tête, etc.) cela permet de réitérer constamment l'incidence des actions du joueur dans le monde, renforçant son esthétique d'agentivité, sentiment de contrôle et renouvellement de sa perception d'auto-efficacité, concepts vus chez Nguyen, Swink et Banduras. Puisque l'affluence effarante d'information pousse un bon nombre de détails dans l'inconscient (Loftus et Loftus 1983, 50), mettant de l'avant les mécaniques (Appelbaum 2019, 17), les représentations audiovisuelles dans *DOOM* deviennent plus une récompense motivant la violence réelle du défi que présente sa jouabilité, qui est le vrai plaisir recherché par les joueurs (Schott 2016, ix) dans une esthétique de se débattre (Nguyen 2020, 8).

4.2.6 Un ballet de la mort

Dans son livre, Pinchbeck s'adonne à une description en détail, moment pour moment de *DOOM I* (2013, 64-112). Sans décrire d'aussi longs pans du jeu, abordons tout de même une rencontre¹⁴⁹ afin d'illustrer quelques considérations : celle du *Slayer Gate* du niveau *The Holt* dans *DME : TAG* partie 1¹⁵⁰. Les *Slayer Gates* sont des défis supplémentaires optionnels auquel le joueur peut accéder pour améliorer son équipement d'avantage, s'il le souhaite. Nous décrirons en partie notre propre expérience de cette rencontre, telle que vécue à la difficulté la plus haute, la bien nommée « *Nightmare* » (cauchemar), dont la description est : « This [difficulty] level *requires your full attention* and experience. You must carefully explore all the stages and tactically approach any opponents who attack you. This level of difficulty *will not forgive you any mistakes* » (*DOOM Eternal*, 2020, nous soulignons). En demandant toute l'attention et punissant une erreur par la mort, ce niveau de difficulté annonce déjà la violence à laquelle le joueur sera soumise. Notons que, suivant notre description de la jouabilité ci-haute, une erreur peut s'introduire dans la mauvaise perception d'un ennemi, l'oubli ou mauvaise utilisation d'une mécanique ou affordance, une navigation déficiente, une panique de submersion ou encore l'appui accidentel du mauvais bouton. N'étant pas un joueur novice, la difficulté de cette rencontre nous a frappé comme particulièrement violente (bloquant notre potentiel de réalisation), alors que nous avons dû recommencer une cinquantaine de fois sur une période de plusieurs jours. La frustration causée par les multiples échecs fut vécue comme un stimulus aversif nous évoquant une grande agressivité (Ulrich, 1966, 643) se manifestant dans une haine, un désir cruel de voir souffrir les ennemis (émotion-F), ainsi que de respect et d'admiration pour le design et l'équipe de développement (émotion-A). Lorsque nous avons enfin terrassé le dernier ennemi, notre jubilation (émotion-J) était des plus extrêmes, étant en admiration devant l'évolution de nos capacités et de la performance que nous venions d'accomplir, entre autres en termes de rapidité et précision d'exécution des kinèmes appropriés. Les aspects de confrontation avec le jeu et de l'agression qu'il exécute sur le joueur-participant sont des esthèmes de la violence vidéoludique. Évoquons également le rythme cardiaque accéléré, les doigts et la mâchoire crispée et la respiration en saccade¹⁵¹ accompagnants cette section de

¹⁴⁹ Notre analyse reprend certains des points évoqués par la chaîne Game Maker's Toolkit dans leur vidéo décortiquant une autre rencontre de combat en détail (2020): youtu.be/I9ZsFT_eqXY

¹⁵⁰ Pour une démonstration de jouabilité, voir le vidéo de l'utilisateur Esoterickk (2021) : youtu.be/INlxtkH8U

¹⁵¹ Sans parler des nombreux sacres (jurons).

jouabilité, témoins de la tension et l'engagement corporel. Tous d'ailleurs des paramètres que l'on retrouvera en réelle situation de danger ou de confrontation.

Concrètement, la rencontre à l'étude prend place dans une arène avec de multiples plateformes de propulsion, deux portails interconnectés et un portail à aller simple. Comme pour le reste du jeu, le combat se divise en vagues, chacun des ennemis principaux de la vague devant être éliminé avant que ceux de la subséquente n'apparaissent. Notons que tout au long de ce sous-niveau, des *Imps* apparaissent périodiquement pour permettre au joueur de régénérer ses ressources avec les mécaniques appropriées, indépendamment des vagues. Le premier assaut est constitué principalement de trois *Archvilles* qui ont la capacité de faire apparaître de nouveaux démons moyennant un temps d'incantation et qui n'apparaissent normalement pas en groupe. Quelques *Imps* et soldats avec bouclier parsèment également le champ de bataille. La difficulté ici est d'arriver à faire du dégât assez rapidement aux *Archvilles* pour idéalement les tuer avant qu'ils n'arrivent à invoquer quelconque aide supplémentaire. La mécanique du fouettement d'arme étant cruciale pour y arriver. Cette réalisation met en surbrillance l'une des questions fondamentales à se poser dans la boucle de jouabilité : à quel démon s'attaquer en premier (stratégie) et comment déployer les moyens d'y arriver (tactique), faisant ressurgir l'énorme figure de 1148 combinaisons possibles. Comme les *Archvilles* se téléportent lorsqu'attaqués par le joueur et que d'autres ennemis jonchent le niveau, d'arriver à naviguer vers une position avantageuse pour leur causer dégât est un problème en soi. Le joueur est donc confronté au stress d'achever rapidement les trois *Archvilles* en les poursuivant, tout en étant encouragé de périodiquement commettre des meurtres glorieux pour se renflouer et diminuer la pression des démons plus faibles. Les ennemis principaux d'une vague apparaîtront (*spawn*) toujours au même endroit et dans le même ordre. Ainsi, au fil de nos nombreux essais, nous avons intégré cette information pour lancer des projectiles (roquettes et grenades) en prévision de l'apparition du second *Archville*, afin de lui causer assez de dégât pour délayer sa démarche d'incantation et de pouvoir se concentrer sur le premier, non loin. La répétition chorégraphique de cette rencontre nous a également forcé à raffiner notre précision sur le clavier afin d'être en mesure de fouetter avec les bonnes armes. Plusieurs tentatives ont été ratées alors que l'on changeait vers une arme qui n'avait plus de munition, n'était pas efficace pour l'ennemi rencontré ou le lance-roquette en combat rapproché. De surcroît, nous avons dû revoir nos tactiques de déplacement pour être en mesure de nous tenir prêt des *Archvilles*, pour accroître le potentiel du *super-shotgun* et asséner des *blood-punchs*, tout en évitant leurs coups et les tirs des autres ennemis.

Éventuellement, après avoir perfectionné l'approche suite à de nombreuses morts et frustrations, nous avons affronté la deuxième vague, qui est constituée de : trois *Blood Maykr*s, qui sont invincibles sauf quand ils attaquent et qui doivent être tués d'un tir de précision à la tête; deux *Dread Knights* qui pourchassent insatiablement le joueur pour l'attaquer au corps à corps; et deux *Doom Hunter*, démons initialement présentés dans la campagne principale comme un boss, ces ennemis sont protégés d'un bouclier et l'on doit d'abord détruire la plateforme d'armement flottante sur laquelle ils se déplacent rapidement pour désactiver leur protection. En combinaison avec une myriade d'*Imps*, cette vague est moins temporellement critique que la première. On doit toutefois être en mouvement continu pour échapper aux tirs verrouillés des *Doom Hunter* et aux coups des *Dread Knight* en poursuite agressive. Tout en étant attentif à l'indication sonore (et le déploiement visuel subséquent) signalant le déploiement d'une attaque puissante d'un *Blood Maykr*. À ce moment, le joueur doit instantanément mettre en pause toute autre entreprise et repérer visuellement le *Blood Maykr* en attaque, pour le frapper d'un tir précis à la tête. La fenêtre d'opportunité pour ce faire étant courte, il arrive fréquemment que l'on doive effectuer ce tir en plein vol. Par rapport aux *Archvilles*, le défi n'est plus de faire un maximum de dégâts en un très court laps de temps, mais plutôt de maîtriser la précision dans le déplacement et le tir tout en étant à l'affût de fenêtres d'opportunités restreintes. Il se crée alors deux rythmes : celui de la répétition d'une tactique dans la confrontation avec une vague, dicté par la composition d'ennemis; et celui de la rencontre dans sa globalité, modulé par les vagues. En raccord avec ce qui a été établi dans les chapitres précédents, le premier rythme contraint (fait violence par des agressions) le joueur jusqu'à ce qu'il soit maîtrisé (Kirkpatrick 2011, 77) et le second crée une séquence émotive transformant la violence en objet esthétique de divertissement (Appelbaum 2019, 140), par la jonction du corps du joueur à la jouabilité (Kirkpatrick 2011, 111-12). Personnellement, cette deuxième vague nous a appris à devoir garder en tête la location des *Blood Maykr* et à se tenir prêt à les attaquer, tout en s'occupant à éviter et à endommager les autres ennemis.

La troisième vague est sans doute la plus difficile : il apparaît périodiquement et indéfiniment des *Carcass* qui peuvent faire apparaître des murs bloquant complètement l'avancée du joueur, mais surtout il y a un *Marauder* possédé par un *Spirit*. Cet ennemi est déjà présenté comme étant l'un des plus difficiles du jeu, auquel on doit porter une attention particulière. L'occupation par le *spirit* le rend encore plus infernalement rapide, puissant et résistant. Rappelons que le *Marauder* ne peut être attaqué que pendant un court instant où il prend un élan avec sa hache en direction du

joueur, obligeant une utilisation méthodique du fouettement d'arme. Ce duel contraint le joueur à constamment devoir s'échapper du *Marauder* pour aller consommer les *Imps* et *Carcass*, tout en naviguant autour des murs que ces derniers font apparaître. Une tactique courante consiste à se propulser sur un ennemi avec le *meat hook* du *super shotgun*, ce qui transporte efficacement le joueur et fait prendre un feu le démon visé, permettant de récupérer de l'armure en déchargeant l'arme lorsqu'assez proche. Autrement, il faut décharger quelques munitions d'une arme plus faible (*heavy cannon*, *plasma gun*) dans un *Imp* pour l'affaiblir et l'assujettir à un meurtre glorieux. On peut également utiliser la scie à chaîne lorsque les points de vie viennent à manquer, ce qui en régénèrera quelques-uns, en plus des munitions habituelles, tout en offrant un bref moment de sursis pour bien observer l'interface et faire l'état de nos ressources et temps de rechargement pour les différentes habiletés. Le rythme de ce duo crée une danse où l'on est successivement le prédateur et la proie et où chaque récolte de point de vie ou d'armure est une victoire en soi, prolongeant le combat jusqu'à pouvoir asséner l'un des nombreux fouettements nécessairement à venir à bout de l'adversaire. Une fois le *Marauder* tué, l'élation du joueur laisse rapidement place au désarroi alors qu'un second apparaît et que le *Spirit* qui possédait le premier doit être neutralisé avec le *microwave beam* du *plasma gun*, sans quoi il ira enchanter momentanément ce deuxième *Marauder*. Or, la méthode la plus courante de fouettement d'arme consiste à appuyer sur la touche pour équiper la dernière arme et de simplement alterner entre le *super shotgun* et la *ballista*. Le problème avec cette technique est que la *ballista* consomme les mêmes munitions que le *plasma gun* (annexe I, p.138), maintenant nécessaire pour détruire le *Spirit*. Ainsi, le joueur doit prendre garde à renflouer ses munitions avant d'achever le premier *Marauder*, ou simplement fouetter avec une autre arme que la *ballista*. Ce qui pose un autre problème puisque le coup de précision du *heavy cannon* demande un niveau de coordination supplémentaire (viser en appuyant sur un autre bouton avant de tirer) et que le projectile du lance-roquettes a un temps de déplacement en plus de pouvoir endommager le joueur s'il est trop près de son explosion.

Cette brève description d'un niveau ainsi que des mécaniques de jouabilité plus haut suffisent à circonscrire certaines des difficultés et complexités inhérentes que propose *DME*. Mentionnons tout de même la bataille finale contre le *Dark Lord*, que le directeur de jeu décrit comme étant conçue pour créer une esthétique de duel un contre un, de donner l'impression de combattre un joueur plutôt qu'une intelligence artificielle. Entre autres, cet adversaire est le seul à pouvoir voler de la vie au joueur, le positionnant comme son égal (Avard 2021). Cette mécanique,

en sus de rendre le duel plus corsé, renforcent l'identité du *Dark Lord* comme étant un reflet démoniaque du *Slayer*. La pensée des concepteurs quant au design de ce boss fait écho à celle de Järvinen (2009, 91), que nous avons dénotés pour le *Marauder* en début de chapitre : la difficulté facilite l'attribution d'une agentivité à un adversaire qui est réellement l'incarnation des règles du jeu. En rappelant les notions d'émotions de Perron, de plaisir de violence de Fraser et de position (*stance*) de Nguyen, une personne jouant à *DME* vivra une émotion-A d'appréciation en considérant la position du concepteur qui lui permet d'être la victime des échecs qui suscitent sa frustration (émotion-J) et l'amélioration de ses compétences; elle redirigera son énergie d'agressivité dans l'émotion-F de haine des démons qui la suscitent en tant que violeur; et se délectera en tant que spectatrice de l'efficacité et virtuosité qu'elle déploiera dans la satisfaction de voir l'autre souffrir enfin.

4.3 Pour élever son âme

Le *Slayer* extermine la vile chair sans âme des démons pour protéger l'humanité de la torture nécessaire à la collecte de l'énergie argentique contre un faux dieu lui-même corrompu par l'hubris de l'égo original cherchant l'immortalité. Le joueur baigne dans ce contexte alors qu'il évite de se noyer dans le déferlement écarlate du défi que lui propose le jeu, dont la rapidité, complexité, difficulté, subjectivité, souffrance, et physicalité stimulent son organisme dans une expérience d'hyperexcitation, de soucis de survie immédiate. S'alignent ainsi par syntonie d'existence le complexe *Slayer/Player/Saviour*, unis dans une rencontre identitaire érotique et hostile avec le mal tel qu'externalisé, incarné et agentivisé, c'est-à-dire conçu comme un agent, dans l'antagoniste démoniaque, l'altérité. La nécessité de détruire cette force fondamentalement immorale permet de sanctifier la brutale puissance physique mortifère en tant qu'outil du bon, délivrant l'infâme machine biologique inconsciente par la sainte souffrance afin de protéger l'essence spirituelle humaine. Cela conserve le *Slayer/Player* dans un perpétuel tourment, concrétisant l'idée de McKinney que « certains cauchemars¹⁵² valent la peine d'être vécus » (1993, 100, traduction libre).

DOOM se pose comme un rituel pour invoquer le *Slayer*, qui sort de son sarcophage alors que le joueur incarne cet avatar de destruction messianique et seule réelle force du bien dans la diégèse. Alors que tout est corruption, tromperie, qu'anges et démons conspirent, il n'y a que la

¹⁵² Citation d'autant plus pertinente si l'on considère que le niveau de difficulté le plus élevé dans *DME* se nomme « Nightmare ». Ce qui est d'ailleurs une appellation commune dans une myriade d'autres jeux, dont *Diablo 2*.

puissance de la volonté humaine du héros/égo qui vainc. En tant que meurtrier de son créateur le Père (le *Dark Lord*), le *Slayer* se définit comme « totalité ontologique autonome » (Tzitzis 1997, 103). Le schéma du parricide à des fins d'élévation est d'ailleurs un motif mythologique repris à maintes reprises¹⁵³, notamment dans la fiction moderne dans la saga *Star-Wars*¹⁵⁴ et la série *God of War*. Cet acte de défiance symbolise la prise de pouvoir sur l'autorité conçue comme suprême du patriarche/créateur, positionnant le meurtrier comme « la mesure de toute chose » (1997, 103) puisque désormais au sommet de la hiérarchie cosmique. Dans le cas de *DME*, le *Dark Lord* est également présenté comme la force maléfique ayant corrompu dans les ténèbres plusieurs personnages. En ce sens, il représente l'inconscient et ses désirs, sur lequel le *Slayer/Player* vient imposer le juste ordre du contrôle conscient, de l'agentivité subjective.

Les jeux vidéo violents, dont *DOOM* est le modèle par excellence comme nous l'avons déjà noté, sont des expériences kinesthésiques stimulant un sens de corporalité, où les « participants seek to put their bodies in new relations with both themselves and with the outside world » (Appelbaum 2019, 8). À partir des réflexions de Hill et Cook, l'esthétique psychédélique rend visible (*delos*) l'esprit (*psyche*) et peut susciter une nouvelle relation au corps permettant une portée psychonautique : est-ce que l'esthétique de la violence n'est pas « physiodélique », puisqu'elle révèle le corps? L'esthétique de la violence vidéoludique utiliserait ainsi le jeu vidéo comme outil pour révéler l'expérience du corps comme objet de pensée, de ressenti, en s'appuyant sur un contexte de survie pour en amplifier la saillance. L'état d'immersion, de transe induit par le mantra de la boucle de jeu et des kinèmes répétitifs de *DME* n'est-il pas comparable à une prière au rosaire? On induit un état d'esprit altéré où l'on déploie dans un espace mental un effort conscient contre des forces démoniaques, renforçant notre sens de contrôle et d'agentivité dans un contexte de combat cosmique. Dans les deux cas, la sacralité de la souffrance est nécessaire au réel sentiment de bien-être subséquent. Alors que le jeu est un outil pour aider à comprendre l'Être (Kirkpatrick 2011, 24) et sachant que l'on fait du sens de notre réalité par une narrativisation (Branigan 1992, 1) de nos processus internes (Elliott 1987, 1), formulant notre sens de la morale (Bacon 2015, 72), *DOOM* positionne comme participant actif le joueur dans l'éradication du mal. Tous deux étant conscients de la caricature dérisoire de l'entreprise et complices dans son plaisir coupable et égoïste.

¹⁵³ À titre de curiosité, consulter une liste de patricides fameux : <https://en.wikipedia.org/wiki/Patricide>

¹⁵⁴ Hugo Martin déclare d'ailleurs carrément que le duel entre le *Slayer* et le *Dark Lord* « "[...] is our version of Luke Skywalker and Darth Vader going at it" » (Avard 2021).

La gratification de l'égo dans un contexte d'agression et de la survie du plus fort peut toutefois mener à un comportement inapproprié dans notre société contemporaine, tel qu'exemplifié dans la masculinité toxique. Étant donné les caractéristiques de l'esthétique de la violence vidéoludique, la difficulté inhérente à plusieurs jeux suscite une forme d'autopréservation artificielle (*gatekeeping*) de certaines communautés, rejetant potentiellement les joueurs moins habiles ou tout simplement du genre féminin. C'est un exemple concret dans la culture vidéoludique d'une intégration aux schémas de pensées (egogonie) du mythe de la violence (cosmogonie), formant une violence structurelle à l'égard d'un groupe (Bacon 2015, 154-55). Ce qui se concrétise dans la culture du « *git gud* », de l'anglais « *get good* » : deviens meilleur. Réponse simple donnée en réplique aux joueurs demandant plus d'accessibilité, de choix de niveau de difficulté ou simplement de l'aide pour arriver à compléter des jeux particulièrement hermétiques, tels que *Dark Souls*, dont la simple complétion constitue pour certains un badge d'honneur en soi. Pour d'autres, il s'agit d'ouvrir l'expérience à un plus grand public amoindrait l'accomplissement de la complétion à la difficulté la plus haute, perçue comme la « seule vraie » manière de jouer le jeu. Pour son lot de problématiques (cf. Newman et Vanderhoef [2014] 2016; Walker 2021), l'appel à *git gud* représente pour certains la nécessité du processus d'essais et de morts successives fondamental à l'esthétique et au succès. Le groupe Facebook officiel de *DOOM*, que nous avons observé pendant la dernière année, démontre une progression vers l'entre-aide et l'acceptation, tout en célébrant les succès de ses membres. Nous désirons que tous puissent être en mesure de jouer aux titres qui leur plaisent, tout en les invitant à repousser leur limite afin d'embrasser la frustration et l'agressivité qui rend la victoire d'autant plus glorieuse et satisfaisante puisque dans un engagement profond avec une œuvre d'art douloureuse, tel que Smuts le conçoit. Pour relier avec la pensée de Nguyen, l'esthétique de se débattre nous fait atteindre une harmonie de capacité, critères que Whitmer dénote nécessaire pour donner lieu « à la vie héroïque » (1997, 83, traduction libre).

Enfin, notons les considérations quant aux représentations corporelles que proposent certaines franchises de jeu vidéo violent. Nous avons déjà mentionné brièvement les possibles problématiques quant à la représentation de la femme, qui se décline dans des rôles mineurs d'objectification et de justification narrative. La série *Duke Nukem* (3D Realms, 1991-2011) est un exemple notoire d'une fantaisie masculine qui a un peu mal vieilli et qui doit être comprise pour ce qu'elle est : une parodie d'elle-même. Nous désirons cependant souligner les quelques

problèmes de représentation de l'homme que ces jeux présentent : un corps puissant, grand, fort et aux proportions démesurées, les muscles exposés, la mâchoire proéminente carrée, souvent froids, sans trop de compassion, silencieux et centrés sur la résolution de problème par la violence. Ces protagonistes représentent une fantaisie exagérée qui doit être reçue comme telle. Or, il n'est pas donné à tous d'avoir un second regard analytique ou d'être à un stade de développement intellectuel et émotionnel qui permet cette distance dans la réception.

Après avoir affûté nos concepts au chapitre un, déterminé la nature de notre proie au chapitre deux, l'avoir traqué au chapitre trois et s'y être attaqué en ce chapitre, il ne reste plus qu'à dépouiller pour en exposer les gains et d'en examiner les possibilités futures.

Conclusion

Ayant terrassé *DOOM* dans un duel chorégraphié ardu, nous avons accompli notre dessein de formuler un concept opérationnel de l'esthétique de la violence tel qu'appliqué au médium vidéoludique. Revisitons brièvement la trace de sang laissée par notre parcours lors de ces quatre chapitres afin de faire l'état de la bataille et des apprentissages faits en chemin. Enfin, ce compte rendu nous permettra de penser à de nouvelles proies tout en suggérant des améliorations à notre arsenal conceptuel.

Lors du premier chapitre, la définition de Galtung voulant que la violence soit la réduction d'un potentiel de réalisation (1969, 168) a été retenue. Nous avons ensuite vu les fondements de la violence avec Tzitzis, son implication dans la formation de l'égo en contexte de survie avec Damasio et la compréhension de la réalité de l'individu qui en découle (Elliott 1987; Branigan 1992). Ces considérations philosophiques et psychologiques ont permis de décortiquer le mythe de la violence (Whitmer 1997), sa déclinaison dans la chrétienté et déceler les tenants de la pensée occidentale (Watts 1971; 1977), lentille subjective à la base de toute expérience esthétique. À son tour, cette compréhension nous a servi pour discerner comment la violence est esthétisée afin d'offrir des plaisirs sotériologiques (Tzitzis 1997) vicariants dans des œuvres allant d'un divertissement comique de violence faible pour toute la famille à une expérience sublimement choquante et émotionnellement dérangeante de violence forte. Le ralenti, la physicalité, le sang, la souffrance de la chair, le pouvoir hiérarchique paternel, le maintien de la survie dans la subjectivité et le contrôle de l'agentivité furent définis comme catalysant une esthétique de la violence.

Le deuxième chapitre a dû percer une tangente pour aller défricher une piste utilisable de l'esthétique vidéoludique, par un tour d'horizon des notions de bases en études du jeu vidéo. Ainsi nous avons décrit l'expérience du joueur, en passant par une description externe des stimuli médiés par l'interface, pour aller décortiquer les mécaniques et dynamiques qui font naître le ressenti dans l'esprit et le corps de celui-ci. Cela nous a amené à analyser l'importance des représentations, des contrôles et du rôle de l'avatar dans la construction de l'identité du joueur en jeu. Simultanément dans une position de spectateur/joueur/concepteur (Nguyen 2020, 117), mais aussi de participant, il arrive à vivre des émotions d'artefact, de fiction et de jouabilité (Perron 2005, 2) dans son parcours du flux PECMA (Grodal 2009) et alors qu'il se forme une idée du jeu dans son exploration

cyclique progressive (spirale) de la jouabilité, du récit et de la signification qui s'en dégage (Arsenault et Perron 2009, 115-17).

Au troisième chapitre, nous avons d'abord défini le jeu vidéo violent comme étant centré sur la nécessité d'actions violentes, en accord avec Schott. Ensuite, il a été suggéré qu'en suivant la pensée de Galtung, toute réduction de l'agentivité du joueur pouvait être conçue comme une violence à son égard. La réflexion s'est étendue jusqu'à explorer une myriade de possibilités d'échanges violents en jeu, suivant le flux PECMA, dont celle représentée, mais surtout mis en place par le récit et les mécaniques à l'égard du joueur. Suivant l'unicité du médium vidéoludique et notre description de l'esthétique de la violence, nous avons remarqué sa prégnance, sa médiagénie à l'égard de celle-ci. À la suite de quoi il fut déterminé les esthèmes optimaux à une expérience de violence en jeu : action, rapidité, brutalité, pouvoir, contrôle, subjectivité, intentionnalité, agentivité, confrontation incertaine, corporelle et souffrante parce que difficile. La représentation, les narrathèmes et diégèmes du mythe de la violence servant d'appui pour corroborer les mécaniques, dans une cohérence ludodiégétique.

Le quatrième chapitre aura été l'occasion de plonger plus en profondeur dans une série incarnant à merveille l'esthétique vidéoludique avec *DOOM*. Nous avons déterminé que le récit servait à la fois de motivation pour aligner les désirs du joueur et du protagoniste, mais aussi comme toile de fond aux couleurs écarlates pour esthétiser la violence afin de la rendre justifiable et agréable. Tout en mythologisant le héros afin d'accroître le sentiment de puissance du joueur qui s'y identifiera, selon les procédés vus au chapitre deux. Chaque moment demande une pleine attention, rapidité, réactivité et pleine compréhension, bref une présence virtuelle incarnée où le corps de l'avatar prend préséance sur celui du joueur. Unis dans une quête mutuelle, à la fois transcendante et bien concrète d'expier le mal nuisible, le complexe *Slayer/Player/Saviour* incorpore l'idéal sotériologique du salut par la sainte souffrance.

Après cette glorieuse bataille, il est désormais bien clair que les jeux vidéo violents soulèvent un ressenti plus complexe qu'il peut n'y paraître au premier coup d'œil. Coulson et Ferguson déclarent à cet effet que : « Games, even the most violent ones, involve a great deal more than just violence » (2016, 67). Tout de même, la complexité du concept de la violence aurait suffi à remplir l'ensemble de ces pages et il nous a fallu d'abandonner une recherche plus en profondeur le sujet. Cela nous porta à délaissier la lecture d'œuvres qui semblaient pourtant passionnantes et avec un potentiel d'améliorer notre compréhension, comme celles de Bruder (2003), Kaleba (2004)

Magnani (2011), Finley (2018). Il en va de même pour le concept d'esthétique. Ainsi il nous a fallu se replier sur des sources traitant plus directement de combinaisons de concept : d'esthétique de la violence et d'esthétique vidéoludique. Cette démarche laisse un angle mort à notre recherche, mais une alternative plus exhaustive ne semblait pas appropriée pour les délais et la longueur demandés dans le cadre du présent travail. Comme piste de développement futur, notons que notre concentration sur le mythe de la violence occidentale laisse de côté une exploration du penchant oriental. Autrement, nous avons toujours supposés une psyché normale et saine lors de nos considérations psychologiques. Or, il serait intéressant de questionner comment la violence affecte, se manifeste ou se déploie dans d'autres états mentaux, notamment du côté pathologique. Ou alors, pour poursuivre la pensée de Cook, Hill au travers de celle de Watts et Elliot: comment est-ce que les médias psychédéliques pourraient moduler l'égogonie par leur induction d'un état d'esprit différent, suscitant une restructuration de la cosmogonie et de la relation au mythe de la violence?

Nous avons également délibérément laissé de côté une considération quant aux jeux vidéo violents en réalité virtuelle (VR). La raison est fort simple : l'esthétique vidéoludique était déjà assez difficile à cerner et la VR se présentait comme un défi supplémentaire qui ne semblait pas cruciale à notre propos. Autrement, la nouveauté de la technologie laisse de la place aux recherches académiques et au développement et raffinement de jeux en tirant un plein potentiel. À titre d'exemple, notons qu'Id Software a sorti le titre DOOM VFR¹⁵⁵ en 2017, reprenant essentiellement la même jouabilité que l'opus de 2016. Or, puisque le déplacement dans l'espace virtuel est au centre de la franchise, sa version virtuelle devient rapidement nauséuse. L'immobilité du corps du joueur est confrontée à des stimuli audiovisuels qui submergent son champ visuel et auditif en décrivant un mouvement rapide et continu. À titre de contre-exemple, notons que le jeu *Half-Life: Alyx* (Valve Corporation, 2020) intègre mieux les possibilités du médium en demandant des considérations de mouvement réel plutôt que virtuel dans les séquences d'action, avec une emphase sur les choix stratégiques plutôt qu'une rapidité d'exécution dans les déplacements.

Si notre appareillage théorique serait certainement à enrichir par une exploration plus en profondeur de ses concepts constitutifs, il n'en reste pas moins une base sur laquelle réfléchir le futur de la recherche quant aux jeux vidéo violents et autres jeux centrés sur une expérience esthétique, corporelle. Notamment, en apportant une définition plus spécifique de ces jeux et en y

¹⁵⁵ Dont l'acronyme laisse croire une référence au BFG de la série, soit le « Big Fucking Gun ». On parlerait donc de *DOOM Virtual Fucking Reality*.

décrivant le vécu, les questions quant à son impact se voient modifiées. Bien que Coulson et Ferguson, en analysant l'influence des jeux sur l'agression et les crimes violents, ont déjà décrit la frustration et la difficulté, plutôt que la représentation, comme centrales à l'agression (2016, 67), il faudra encore que cette idée soit mieux comprise et répandue avant que la stigmatisation ne s'estompe. Notre parcours personnel se continue au doctorat, alors que nous irons poursuivre notre questionnement quant à l'esthétique de la violence vidéoludique dans un paradigme de recherche-crédation de design de jeu. Nous tenterons de mieux comprendre quels aspects du jeu sont les plus propices à une expérience de la violence, autant intraludodiégétiquement qu'envers le joueur en tant que tel.

Dès lors, si on peut concevoir le jeu vidéo violent comme non-fondamentalement problématique, comment penser son futur? Sachant que le jeu vidéo a un potentiel thérapeutique (cf. Griffiths 2005; Food & Drug Administration 2020; Hull 2021), comment l'unicité du jeu violent peut être mise à profit? La frustration et l'agressivité qu'il soulève apportent souvent des observateurs externes incrédules à inviter les joueurs à arrêter l'activité : « Si le jeu te fâche autant, arrête donc d'y jouer! ». Or, qu'en est-il du potentiel de l'esthétique de se débattre, de prendre volontairement des buts fictifs pour le plaisir de s'y confronter souligné chez Nguyen? Anecdotiquement, notre expérience particulièrement corsée avec le dernier opus d'id Software, surtout au niveau décrit en détail au chapitre quatre, nous a apporté un niveau de contrôle émotif, de dédication à une tâche et de concentration qui était une victoire en soi. Sans compter la jubilation extrême lors de la complétion, inégalée dans notre parcours vidéoludique.

La douleur est temporaire. *DOOM* est Éternel.

Références

Bibliographie :

- 21 Draw. 2019. *The Character Designer: Learn from the Pros*. Sweden: 21D Sweden AB.
- Aarseth, Espen. 2007. « Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games ». Dans *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, dirigé par Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, et Matthias Böttger, 44-47. Bâsel: Springer Science & Business Media.
- Aarseth, Espen J. (2014) 2016. « Ontology ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 484-92. New York et London: Routledge.
- Adams, Ernest. 2003. « The Construction of Ludic Space ». Présenté à 2003 DiGRA International Conference: Level Up. <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-construction-of-ludic-space/>
- Adshead, Janet, Valerie A Briginshaw, Pauline Hodgens, et Michael Huxley. 1988. *Dance Analysis*. Dirigé par Janet Adshead. London: Dance Books.
- Aldred, Jessica. (2014) 2016. « Character ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 355-63. New York et London: Routledge.
- Allen, Johnie J, Craig A Anderson, et Brad J Bushman. 2018. « The General Aggression Model ». *Current Opinion in Psychology*, Aggression and violence, 19 (février): 75-80.
- Appelbaum, Robert. 2019. *The Aesthetics of Violence*. S.l.: Rowman & Littlefield International.
- Arsenault, Dominic. 2011. « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo ». Thèse de doctorat. Montréal: Université de Montréal.
- . (2014) 2016. « Action ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 223-31. New York et London: Routledge.
- Arsenault, Dominic, et Bernard Perron. 2009. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay ». Dans *The Video Game Theory Reader 2*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 109-31. New York: Routledge.
- Atkins, Barry. 2003. *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. UK ed. edition. Manchester, UK ; New York : New York, NY: Manchester University Press.

- Bacon, Henry. 2015. *The Fascination of Film Violence*. Hampshire et New York: Palgrave Macmillan.
- Bandura, Albert. 1997. *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: Worth Pub.
- Baron, Joshua Joseph. 2010. « The aesthetics of violent moving images ». Thèse de doctorat. Philadelphie: Temple University.
- Barrett, Justin. 2004. *Why Would Anyone Believe in God?* Walnut Creek: Altamira.
- Bernays, Edward. (1928) 2004. *Propaganda*. Brooklyn, N.Y: Ig Publishing.
- Best, David. 1974. « The Aesthetic in Sport ». *British Journal of Aesthetics* vol. 14, no. 3: 197-213.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Borries, Friedrich von, Steffen P. Walz, et Matthias Böttger, dir. 2007. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Bâsel: Springer Science & Business Media.
- Boudreau, Kelly. 2012. « Avatars ». Dans *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, dirigé par Mark J. P. Wolf. Santa Barbara, Calif: Greenwood.
- Branigan, Edward. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. London et New York: Routledge.
- Brault, Vincent. 2015. « Zombie : Le Paradoxe Déambulante ». Dans *Z pour Zombies*, dirigé par Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva, et Samuel Archibald, 21-29. Montréal : Presses de l'Université de Montréal.
- Bruder, Margaret Ervin. 2003. « Aestheticizing violence, or how to do things with style ». Thèse de doctorat. Bloomington: Indiana University.
- Bryce, Jo, et Jason Rutter. 2007. « Gendered Gaming in Gendered Space ». Dans *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, dirigé par Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, et Matthias Böttger, 301-10. Bâsel: Springer Science & Business Media.
- Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Call, Josh. 2012. « Bigger, Better, Stronger, Faster : Disposable Bodies and Cyborg Construction ». Dans *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, dirigé par Gerald A. Voorhees, Joshua Call, et Katie Whitlock, 133-51. London: Bloomsbury Academic.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass: The MIT Press.

- Charness, Neil. 1977. « Human Chess Skill ». Dans *Chess Skill in Man and Machine*, dirigé par Peter W. Frey, 34-53. New-York: Springer-Verlag.
- Clément, Frédérick. 2013. « Demon's Souls : L'esthétique de la répétition au cœur de la pratique hardcore du jeu vidéo | Kinephanos ». *Kinephanos*, Médias, fans et sacré, vol. 4, no.1 . <https://www.kinephanos.ca/2013/demon-s-souls/>
- Coady, C. A. J. 1986. « The Idea of Violence ». *Journal of Applied Philosophy* vol. 3, no.1: 3-19.
- Conway, Steven. 2010. « Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game ». *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* vol. 4, no. 2: 135-47.
- Cook, Lana. 2014. « Altered states: the American psychedelic aesthetic ». Ph.D., Boston, Massachusetts: Northeastern University.
- Coulson, Mark, et Christopher J. Ferguson. 2016. « The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime ». Dans *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, dirigé par Rachel Kowert et Thorsten Quandt, 54-73. New York: Routledge.
- Crawford, Chris. 1984. *The art of computer game design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990), 2008. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial Modern Classics. Reprint, New York: Harper Perennial Modern Classics.
- D. Bowman, Nicholas. 2016. « The Rise (and Refinement) of Moral Panic ». Dans *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, dirigé par Rachel Kowert et Thorsten Quandt, 22-38. New York: Routledge.
- Damasio, Antonio. 1999. *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. New York: Houghton Mifflin Harcourt.
- Debord, Guy. (1967) 1992. *Société du spectacle*. Paris: Gallimard.
- De Mul, Jos. 2005. « The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games ». Dans *Handbook of Computer Game Studies*, dirigé par Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, 251-66. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Dennett, D.C. 1991. *Consciousness Explained*. London: Penguin.
- DeWall, C. Nathan, et Brad Bushman. 2009. « Hot under the collar in a lukewarm environment: Words associated with hot temperature increase aggressive thoughts and hostile perceptions ». *Journal of Experimental Social Psychology* vol. 45 (juillet): 1045-47.
- DeWall, C. Nathan, Craig A. Anderson, et Brad J. Bushman. 2011. « The general aggression model: Theoretical extensions to violence. » *Psychology of Violence* vol. 1, no. 3: 245.
- Dor, Simon. 2011. « La Stratégie Comme Processus Cognitif Dans Le Jeu Vidéo StarCraft ». Mémoire de maîtrise. Montréal: Université de Montréal.

- . 2013. « Écueils de l'« avatarocentrisme » Dans L'étude Des Jeux Vidéo. Avatar et Image En Ligne ». Présenté au colloque Être(s) en ligne : (dé)construction de l'identité dans le cyberspace, Montréal, UQAM, mai 14. https://www.academia.edu/3534751/%C3%89cueils_de_l_avatarocentrisme_dans_l_%C3%A9tude_des_jeux_vid%C3%A9o_Avatar_et_image_en_ligne
- Dreunen, Joost van. 2008. « The Aesthetic Vocabulary of Video Games ». Dans *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers - War Without Tears*, dirigé par Andreas Jahn-Sudmann et Ralf Stockmann, 3-11.
- Duflo, Colas. 1997. *Jouer et philosopher*. Paris: Presses Universitaires France.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, et Susana Pajares Tosca. 2015. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 3 edition. New York et London: Routledge.
- Elliott, Willis E. 1987. « Cosmogonies as Control-Stories: World-Origin Stories Have Boomerang Trajectories ». *Elliott Thinksheets* vol. 2196. <https://myottawa.ottawa.edu/ICS/icsfs/2196.pdf?target=b63cc9d3-5818-41d6-8121-d81b3b92e2f7>
- Ferguson, Christopher J. 2014. « Is Video Game Violence Bad ». *The Psychologist* vol. 27, no. 5: 324-27.
- . 2020. « The American Psychological Association Keeps Getting the Science of Video Games Wrong ». Medium. 3 mars 2020. <https://arcdigital.media/the-american-psychological-association-keeps-getting-the-science-of-video-games-wrong-b1539971fbd>.
- Finley, Laura, dir. 2018. *Violence in Popular Culture: American and Global Perspectives*. Santa Barbara, Calif: Greenwood.
- Fraser. 1974. *Violence in the Arts*. London: Cambridge University Press.
- Freud, Sigmund. (1923) 1989. *The Ego and the Id*. Traduit par Joan Riviere. W.W. Norton & Company.
- Galtung, Johan. 1969. « Violence, Peace, and Peace Research ». *Journal of Peace Research* vol. 6 no. 3: 167-91.
- Gregersen, Andreas. 2011. « Genre, Technology and Embodied Interaction: The Evolution of Digital Game Genres and Motion Gaming ». *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research* vol. 27, no. 51: 94-109.
- Gregersen, Andreas, et Torben Grodal. 2009. « Embodiment and Interface ». Dans *The Video Game Theory Reader 2*, par Bernard Perron et Mark J. P. Wolf, 65-83. New York: Routledge.

- Griffiths, Mark. 2005. « The Therapeutic Value of Video Games ». Dans *Handbook of Computer Game Studies*, dirigé par Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, 161-71. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Grodal, Torben. 2009. *Embodied Visions Evolution, Emotion, Culture and Film*. Oxford ; New York: Oxford University Press.
- Grondin, Simon. 2013. *Psychologie de la perception*. Québec, Canada: Presses de l'Université Laval.
- Hansen, Dustin. 2019. *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*. Reprint edition. New York, N.Y.: Square Fish.
- Hartmann, Tilo. 2017. « The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model ». *Game Studies* vol. 17, no. 2. <http://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>
- Hartmann, Tilo, K. Maja Krakowiak, et Mina Tsay-Vogel. 2014. « How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors ». *Communication Monographs* vol. 81, no. 3: 310-32.
- Hawk, Christopher Edward. 2018. « Effects of Competition in Violent and Nonviolent Video Games ». Thèse de doctorat. Provo: Brigham Young University.
- Hayse, Mark. (2014a) 2016. « Ideology ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 442-50. New York London: Routledge.
- . (2014b) 2016. « Transcendence ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 493-501. New York et London: Routledge.
- Henriot, Jacques. 1989. *Sous couleur de jouer: La métaphore ludique*. Paris: Josecorti.
- Herbst, Claudia. 2008. « Programming Violence: Language and the Making of Interactive Media ». Dans *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers - War Without Tears*, dirigé par Andreas Jahn-Sudmann et Ralf Stockmann, 69-77. Basingstoke England : New York: Palgrave Macmillan.
- Hill, Anastasia Yumeko. 2016. « Psychonautic Media ». Thèse de doctorat, Santa Barbara, United States: University of California.
- Howell, Peter, Stevens Brett, et Mark Eyles. 2014. « Disrupting the Player's Schematised Knowledge of Game Components ». Dans *DiGRA 2014: <Verb That Ends in 'ing'> the <noun> of Game <plural Noun>*. Snowbird, USA. <http://www.digra.org/digital-library/publications/disrupting-the-players-schematised-knowledge-of-game-components/>
- Huizinga, Johan H. (1944) 1980. *Homo Ludens: Study of the Play Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.

- Hull, Kevin B. « Electronic Game Play Therapy ». Dans *Play Therapy with Children: Modalities for Change*, dirigé par Heidi Gerard Kaduson et Charles E. Schaefer, 225-40. Washington: American Psychological Association, 2021.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. 2004. « MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research ». Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI vol. 4, no. 1. <https://aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>
- Järvinen, Aki. 2009. « Understanding Video Games as Emotional Experiences ». Dans *The Video Game Theory Reader 2*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 85-108. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture ». Dans *First person: new media as story, performance, and game*, dirigé par Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, 118-31. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Jenkins, Henry. 2007. « Narrative Spaces ». Dans *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, dirigé par Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, et Matthias Böttger, 56-60. Springer Science & Business Media.
- Jenson, Jennifer, et Suzanne de Castell. 2012. « Violence ». Dans *Encyclopedia of Video Games : The Culture, Technology, and Art of Gaming*, dirigé par Mark J. P. Wolf, 676-79. Santa Barbara, Calif: Greenwood.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- . 2007. « Variation Over Time ». Dans *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, dirigé par Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, et Matthias Böttger, 100-103. Bâsel: Springer Science & Business Media.
- . 2013. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge et London: MIT Press.
- Kaleba, Casey Dean. 2004. « Violent Delights: Towards a Cultural History of Media Violence Debates ». Mémoire de maîtrise. College Park: University of Maryland.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond . . . the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Illustrated edition. Roseville, Calif: Crown.
- Kirkpatrick, Graeme. « Between Art and Gameness: Critical Theory and Computer Game Aesthetics ». *Thesis Eleven* vol. 89, no. 1 (mai 2007): 74-93.
- . 2009. « Controller, Hand, Screen Aesthetic Form in the Computer Game ». *Games and Culture - Game Cult* vol. 4 (avril): 127-43.

- . 2011. *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester ; New York : New York: Manchester University Press.
- Klevjer, Rune. 2006a. « The Way of the Gun: The aesthetic of the single-player First Person Shooter ». Dans *Doom. Giocare in prima persona*, dirigé par Matteo Bittanti et Sue Morris. Milano: Costa & Nolan. Traduction disponible en ligne, consultée le 25 juillet 2021, <https://folk.uib.no/smrk/docs/wayofthegun.pdf>.
- . 2006b. « What is the Avatar? : Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games ». Thèse de doctorat. Bergen: University of Bergen.
- Lefebvre, Henri. 1991. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.
- Lévi-Strauss, Claude. 1958. *Anthropologie structurale*. Paris: Plon.
- Lieberman, Matthew D., Ruth Gaunt, Daniel T. Gilbert, et Yaacov Trope. 2002. « Reflexion and Reflection: A Social Cognitive Neuroscience Approach to Attributional Inference ». Dans *Advances in Experimental Social Psychology* 34, dirigé par Mark P. Zanna:199-249. Elsevier. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0065260102800065?via%3Dihub>
- Lin, Jih-Hsuan. 2011. « The moderating role of media interactivity on the relationship between video game violence and aggression and the mediating mechanisms of character identification and self-concept ». Thèse de doctorat. East Lansing: Michigan State University
- Loftus, Geoffrey R., et Elizabeth F. Loftus. 1983. *Mind at Play: The Psychology of Video Games*. New York, NY: Basic Books.
- Magnani, Lorenzo. 2011. *Understanding Violence: The Intertwining of Morality, Religion and Violence: A Philosophical Stance*. 2012 edition. Berlin et Heidelberg: Springer.
- Masson, J. M. 2012. *The Oceanic Feeling: The Origins of Religious Sentiment in Ancient India*. Holland, Boston et London: Springer Science & Business Media.
- Mateas, Michael, et Andrew Stern. 2005. « Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space ». Présenté à DIGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, Vancouver. <http://www.digra.org/digital-library/publications/build-it-to-understand-it-ludology-meets-narratology-in-game-design-space/>
- McGowan, Todd. 2012. « A Violent Ethics: Mediation and the Death Drive ». Dans *Figures de violence*, dirigé par Richard Bégin, Bernard Perron, et Lucie Roy, 111-22. Paris: Harmattan.
- McKinney, Devin. 1993. « Violence: The Strong and the Weak ». Dans *Screening Violence*, dirigé par Stephen Prince, 99-109. New Brunswick et New Jersey: Rutgers University Press.
- Merleau-Ponty, Maurice. (1945) 1962. *Phenomenology of Perception*. Traduit par Colin Smith. New York: The Humanities Press.

- Moore, Christopher. 2012. « Invigorating Play : The Role of Affect in Online Multiplayer FPS Games ». Dans *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, dirigé par Gerald A. Voorhees, Joshua Call, et Katie Whitlock, 341-63. London: Bloomsbury Academic.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Myers, David. 2009. « The Video Game Aesthetic: Play as Form ». Dans *The Video Game Theory Reader 2*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 45-63. New York: Routledge.
- . 2017. *Games Are Not: The Difficult and Definitive Guide to What Video Games Are*. Manchester: Manchester University Press.
- Navarro, Victor. 2012. « I Am a Gun: The Avatar and Avatarness in the FPS ». Dans *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, dirigé par Gerald A. Voorhees, Joshua Call, et Katie Whitlock, 63-87. London: Bloomsbury Academic.
- Neisser, Ulric. 1976. *Cognition and Reality: Principles and Implications of Cognitive Psychology*. San Francisco: Freeman.
- Neitzel, Britta. 2005. « Narrativity in Computer Games ». Dans *Handbook of Computer Game Studies*, dirigé par Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, 228-45. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Newman, Michael Z., et John Vanderhoef. (2014) 2016. « Masculinity ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 380-87. New York London: Routledge.
- Nguyen, C. Thi. 2020. *Games: Agency As Art*. New York, NY: Oxford University Press.
- Niedenthal, Simon. 2009. « What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics ». Dans *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* vol. 9. Brunel: Brunel University. <http://www.digra.org/digital-library/publications/what-we-talk-about-when-we-talk-about-game-aesthetics/>.
- Oatley, Keith. 1992. *Best Laid Schemes: The Psychology of the Emotions*. Cambridge ; New York : Paris: Cambridge University Press.
- Oerter, Rolf. 1999. *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim: Beltz.
- Paradise, Angela. 2007. « The Effects of Violent Video Game Play on Aggressive Thoughts ». Thèse de doctorat. Amherst: Massachusetts.
- Peaty, Gwyneth. 2012. « “Hatched from the Veins in Your Arms” : Movement, Ontology, and First-Person Gameplay in BioShock ». Dans *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, dirigé par Gerald A. Voorhees, Joshua Call, et Katie Whitlock, 153-74. London: Bloomsbury Academic.

- Perret, Michael. 2020. « Expériences d'un problème public : de l'interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus ». Thèse de doctorat. Lausanne: Université de Lausanne.
- Perron, Bernard. 2002. « Faire le tour de la question ». *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies* vol. 12, no. 2: 135-57.
- . 2005. « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions ». Dans *DiGRA '05 Changing Views: Worlds in Play*. Vol. 3. <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-cognitive-psychological-approach-to-gameplay-emotions/>
- . 2006. « The Heuristic Circle of Gameplay: The Case of Survival Horror ». Dans *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*, dirigé par Manthos Santorineos. Athen : Fournos, 62-69.
- Perron, Bernard, et Guillaume Roux-Girard. 2012. « Entre synchronisation et action : son et violence dans les jeux vidéo d'horreur ». Dans *Figures de violence*, dirigé par Richard Bégin, Bernard Perron, et Lucie Roy, 81-91. Paris: Harmattan.
- Pinchbeck, Dan. 2009. « Story as a Function of Gameplay in First Person Shooters and an Analysis of FPS Diegetic Content, 1998-2007 ». Thèse de doctorat, University of Portsmouth.
- . 2012. « Meat Chunks in the Metro : The Apocalyptic Soul of the Ukrainian Shooter ». Dans *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, dirigé par Gerald A. Voorhees, Joshua Call, et Katie Whitlock, 175-98. London: Bloomsbury Academic.
- . 2013. *DOOM: SCARYDARKFAST*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Prince, Stephen. 1998. « The Aesthetic of Slow-Motion Violence in the Films of Sam Peckinpah ». Dans *Screening Violence*, dirigé par Stephen Prince, 175-201. New Brunswick et New Jersey: Rutgers University Press.
- . 1999. « Graphic Violence in the Cinema: Origins, Aesthetic Design, and Social Effects ». Dans *Screening Violence*, dirigé par Stephen Prince, 1-44. New Brunswick et New Jersey: Rutgers University Press.
- . 2003a. *Screening Violence*. New Brunswick et New Jersey: Rutgers University Press.
- . 2003b. *Classical Film Violence: Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968*. New Brunswick et New Jersey: Rutgers University Press.
- . 2006. « Beholding Blood Sacrifice in The Passion of the Christ: How Real Is Movie Violence? » *Film Quarterly* vol. 59 (juin): 11-22.
- Propp, V. 1971. *Morphology of the Folktale: Second Edition*. Dirigé par Louis A. Wagner. Traduit par Laurence Scott. Austin: University of Texas Press.

- Przybylski, Andrew K., Edward L. Deci, C. Scott Rigby, et Richard M. Ryan. 2014. « Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors ». *Journal of Personality and Social Psychology* vol. 106, no. 3: 441-57.
- Quaranta, Domenico. 2006. « Game Aesthetics: How Videogames Are Transforming Contemporary Art ». Dans *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, dirigé par Matteo Bittanti et Domenico Quaranta, 297-308. Milano: Johan & Levi.
- Rufat, Samuel, et Hovig Ter Minassian. 2011. « Espace et jeu vidéo ». Dans *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, dirigé par Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, 66-87. Lecture>Play. Paris: Questions théoriques.
- Rusch, Doris. 2008. « Emotional Design of Computer Games and Fiction Films ». Dans *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers - War Without Tears*, dirigé par Andreas Jahn-Sudmann et Ralf Stockmann, 22-31.
- Salen, Katie, et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Schott, Gareth. 2016. *Violent Games: Rules, Realism and Effect*. New York: Bloomsbury Academic.
- Sionnière, David. 2019. « La diégétisation transmédiatique : processus de construction de représentations fictionnelles à travers les médias ». Thèse de doctorat, Montréal: Université de Montréal.
- Smuts, Aaron. 2007. « The Paradox of Painful Art ». *The Journal of Aesthetic Education* vol. 41, no. 3: 59-76.
- Sobchak, Vivian C. 1974. « The Violent Dance: A Personal Memoir of Death in the Movies ». Dans *Screening Violence*, dirigé par Stephen Prince, 110-24. New Brunswick et New Jersey: Rutgers University Press.
- Souvik, Mukherjee. 2009. « Remembering How You Died: Memory, Death and Temporality in Videogames ». Dans *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* vol. 5. Brunel: Brunel University. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.24412.pdf>.
- Spielrein, Sabina. (1912) 1994. « Destruction as the Cause of Coming Into Being ». *Journal of Analytical Psychology* vol. 39: 155-86.
- Steen, Francis, et Stephanie Owens. 2001. « Evolution's Pedagogy: An Adaptationist Model of Pretense and Entertainment ». *Journal of Cognition and Culture* vol. 1, no. 4: 289-321.
- Svanæs, Dag. 2000. *Understanding Interactivity: Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction*. Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap.

- Swami, V., F. Malpass, D. Havard, K. Benford, A. Costescu, A. Sofitiki, et D. A. Taylor. 2013. « Metalheads: The Influence of Personality and Individual Differences on Preference for Heavy Metal ». *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* vol. 7, no. 4: 377-83.
- Swink, Steve. 2008. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Amsterdam ; Boston: CRC Press.
- Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Taylor, T. L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton ; Oxford: Princeton University Press.
- Taylor, Mark C. 1984. *Erring: A Postmodern A/Theology*. Chicago: The University of Chicago Press
- Therrien, Carl. 2018. « La mise au jeu mise en récit. Présentation du SHAC (Système Historico-Analytique Comparatif) pour la documentation des configurations de l'expérience ludique dans l'histoire du jeu vidéo ». *Sciences du jeu*, no. 9 (mai). <http://journals.openedition.org/sdj/974>.
- Thomson, David. 1993. « Death and Its Details ». Dans *Screening Violence*, dirigé par Stephen Prince, 99-109. New Brunswick et New Jersey: Rutgers University Press.
- Turkle, Sherry. 2005. « Computer Games as Evocative Objects: From Projective Screens to Relational Artifacts ». Dans *Handbook of Computer Game Studies*, dirigé par Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, 267-79. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Tzitzis, Stamatis. 1997. *Esthétique de la violence*. Presses Universitaires de France.
- Ulrich, Roger. 1966. « Pains as a Cause of Aggression ». *Integrative and Comparative Biology* vol. 6, no. 4: 643-62.
- Valenstein, Elliot. 1965. *Great and Desperate Cures*. New York: Basic Books.
- Vallière, Amélie. 2018. « Proposition d'un dispositif didactique portant sur l'écriture hypertextuelle multimodale et méta textuelle d'un récit de jeu vidéo ». Mémoire de maîtrise, Montréal: Université du Québec à Montréal.
- Voorhees, Gerald. (2014) 2016. « Shooting ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 251-58. New York London: Routledge.
- Walz, Steffen. 2009. « Approaches to space in game design research ». Dans *DIGRAREC Lectures 2008/09 - Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage | Quo Vadis 2008 und 2009*, dirigé par Stephan Günzel, Michael Liebe, et Dieter Mersch, Potsdam: University Press, 228-55. <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2009/3325/>.

- Watts, Alan. 1971. *Myth and Ritual in Christianity*. Boston: Beacon Press.
- . 1977. *The Essential Alan Watts*. Berkeley, Calif: Celestial Arts.
- . 2019. « 1.3.8. – Democracy in Heaven – Pt. 1 ». 2019. <https://www.alanwatts.org/1-3-8-democracy-in-heaven-pt-1/>.
- Wenz, Karin. (2014) 2016. « Death ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, dirigé par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 310-16. New York London: Routledge.
- Whitmer, Barbara. 1997. *The Violence Mythos*. Albany: State Univ of New York Pr.
- Wilson, Douglas, et Miguel Sicart. 2010. « Now It's Personal: On Abusive Game Design ». Dans *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology - Futureplay '10*, 40. Vancouver, British Columbia, Canada: ACM Press.
- Wink, Walter. 1992. *Engaging the powers: discernment and resistance in a world of domination*. Minneapolis: Fortress Press.
- Wolf, Mark J. P. 2005. « Genre and the Video Game ». Dans *Handbook of Computer Game Studies*, dirigé par Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, 193-204. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- , dir. 2007a. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Illustrated edition. Westport, Conn: Greenwood.
- . 2007b. « What Is a Video Game? » Dans *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, dirigé par Mark J. P. Wolf, Illustrated edition, 3-7. Westport, Conn: Greenwood.
- Yalom, Irvin D. 2008. *Staring at the Sun: Overcoming the Terror of Death*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Zettl, Herbert. 2010. *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*. 6e édition. Boston, MA: Wadsworth Publishing.

Ludographie :

A Plague Tale: Innocence (Asobo Studio, 2019)
Amnesia: A Machine for Pigs (The Chinese Room, 2013)
Antichamber (Alexander Bruce, 2013)
Assassin's Creed (Ubisoft, 2007)
Audiosurf (Dylan Fitterer, 2008)
BattleZone (Atari, 1980)
Bayonetta (série) (2009; 2014, PlatinumGames)
Beat Saber (Beat Games, 2019)
Bioshock (Irrational Games, 2007)
Bioshock (série) (2007-2014, Irrational Games)
Blasphemous (The Game Kitchen, 2019)
Bloodborne (FromSoftware, 2015)
BONEWORKS (Stress Level Zero, 2019)
Bulletstorm (People Can Fly, 2011)
Call of Duty 4: Modern Warfare (Infinity Ward, 2007)
Castlevania (série) (Konami, 1986-2019)
Catacombs 3-D (id Software, 1991)
Computer Space (Syzygy Engineering, 1971)
Control (Remedy Entertainment, 2019)
Cyberpunk 2077 (CD Projekt, 2020)
Dante's Inferno (Visceral Games, 2010)
Dark Souls 3 (FromSoftware, Inc., 2016)
Darkest Dungeon (Red Hook Studios, 2015)
Darksiders (série) (Vigil Games, 2010-2012; Gunfire Games, 2015-présent)
Dead Cells (Motion Twin, 2017)
Deathloop (Arkane Studios, 2021)
Devil May Cry (série) (Capcom, 2001-2020)
Diablo (série) (Blizzard North, 1997-2000; Blizzard Entertainment 2012-présent)
Diablo 2 (Blizzard Entertainment, 2000)
Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016)

DOOM (id Software, 1993)
DOOM (id Software, 2016)
DOOM 3 (id Software, 2004)
DOOM 64 (Midway Games, 1997)
DOOM Eternal (id Software, 2020)
DOOM Eternal: The Ancient Gods Part One (id Software, 2020)
DOOM Eternal: The Ancient Gods Part Two (id Software, 2021)
DOOM II: Hell on Earth (id Software, 1994)
DOOM VFR (id Software, 2017)
Elderborn (Hyperstrange, 2018)
Fallout (série) (Bethesda Game Studios, 2008 & 2015; Obsidian Entertainment, 2010)
Far Cry 5 (Ubisoft, 2018)
Final Fantasy (série) (Square Enix, 1987-2020)
Gears of War (série) (Epic Games, 2006-2019)
Ghost of Tsushima (Sucker Punch Productions, 2020)
Ghostrunner (One More Level, 2020)
God of War (série) (Santa Monica Studio, 2005-2018)
Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar North, 2002)
Gun Fight (Midway Games, 1975)
Half-Life (série) (Valve, 1998-2020)
Half-Life (Valve Corporation, 1998)
Half-Life: Alyx (Valve Corporation, 2020)
Halo (série) (Bungie, 2001-2020)
Hatred (Destructive Creations, 2015)
Hotline Miami (Dennaton Games, 2012)
Horizon Zero Dawn (Guerilla Games, 2017)
Hovortank 3D (id Software, 1991)
ICO (SCEA, 2001)
Insurgency: Sandstorm (New World Interactive, 2018)
Killing Floor 2 (Tripwire Interactive, 2016)
Manhunt (Rockstar North, 2003)

Mass Effect (série) (BioWare, 2007-2021)
Mass Effect (BioWare, 2007)
Max Payne (Neo Software, 2001)
Max Payne (série) (Remedy Entertainment, Rockstar, 2001-2012)
Maze (Colley, Palmer et Thompson, 1973)
Maze War (Colley, Palmer et Thompson, 1973)
Middle-earth: Shadow of (série) (Monolith Productions, 2014 & 2017)
Mordhau (Triternion, 2019)
Mortal Kombat (série) (Midway Games, NetherRealm Studios, 1992-2019)
Mortal Kombat X (NetherRealm Studios, 2015)
Naughty Bear (Behaviour Interactive, 2010)
One Chance (AwkwardSilenceGames, 2010)
Othercide (Lightbulb Crew, 2020)
Outriders (People Can Fly, 2021)
Painkiller (People Can Fly, 2004)
Path of Exile (série) (Grinding Gear Games, 2013-présent)
Portal (Valve Corporation, 2007)
Prey (Human Head Studios, 2006)
Project Downfall (MGP Studios, 2019)
Psychonauts (Double Fine, 2005)
Resident Evil: Biohazard (Capcom, 2017)
Returnal (Housemarque, 2021)
Rock Band (Harmonix, 2007)
Rogue (Wichman, 1980)
Rogue: Legacy (Cellar Door Games, 2013)
RUINER (Reikon Games, 2017)
Russian Roulette: One Life (Mechanics As Metaphor, 2018)
Serious Sam (série) (Croteam, 2001-2020)
Shadow of The Colossus (Team Ico, 2005)
Shadow Warrior (Flying Wild Hog, 2013)
Smash Bros (série) (HAL Laboratory, Sora Ltd., Bandai Namco Studios, 1999-2018)

Sniper Elite (série) (Rebellion Developments, 2005-2017)
Sniper Elite 3 (Rebellion Developments, 2014)
Souls (série) (FromSoftware, 2009-2020)
Spacewar! (Russell *et al.*, 1962)
Space Invaders (Nishikado, 1978)
Spasim (Bowery, 1974)
Spec Ops: The Line (YAGER, 2012)
Spiderman (2018, Insomniac Games)
Street Fighters (série) (Capcom, Dimps, 1987-2020)
Super Mario Bros. (série) (Nintendo, 1985-2021)
Superhot (SUPERHOT Team, 2016)
Tabletop Simulator (Berserk Games, 2015)
Team Fortress 2 (Valve Corporation, 2007)
Tomb Raider (2013, Crystal Dynamics)
The Binding of Isaac (Edmund McMillen, 2011)
The Last of Us (Naughty Dog, 2013)
The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020)
Thrust (Firebird Software, 1986)
Warhammer (série) (Games Workshop, 1983-présent)
Warhammer 40 000 (série) (Games Workshop, 1987-présent)
Wolfenstein: The New Order (Machine Games, 2014)
Wolfenstein 3D (id Software, 1992)
Zeno Clash (ACE Team, 2009)
Zeronorthzerowest (Colorfiction, 2018)

Médiagraphie :

Séries télévisées :

Twin Peaks (Frost et Lynch, 1990-1991)

Films :

Enter the Void (Noé, Gaspar. 2009)

Evil Dead II (Raimi, Sam. 1987)

John Wick (Stahelski, Chad et David Leitch. 2014)

John Wick: Chapter 3 – Parabellum (Stahelski, Chad. 2019)

The Matrix (Wachowski, Lana [Larry] et Lily [Andy] Wachowski. 1999)

The Passion of the Christ (Gibson, Mel. 2004)

Chansons :

Gordon, Mick, 2016. « I. Dogma ». Sur *Doom (Original Game Soundtrack)*. Bethesda Softworks.

Arts Visuels

Magritte. « La Trahison des images ». 1929. Huile sur canvas, 60.33 cm × 81.12 cm.

Heemskerk, Joan et Dirk Paesman. 2004. « Max Payne Cheats Only ». Modification du jeu *Max Payne* (Neo Software, 2001), Son et couleur, 23 minutes. <https://www.eai.org/titles/max-payne-cheats-only-1>

Arcangel, Cory. « Super Mario Clouds ». 2002. Cartouche de *Super Mario Brothers* modifiée et une console *Nintendo Entertainment System*. Dimensions variables. <https://whitney.org/collection/works/20588>

Ressources Web

Allstin. 2021. *Hugo Answers NEW QUESTIONS About Combat, Master Levels, and More!* <https://www.youtube.com/watch?v=u0SZfBamleQ&list=PLKwASEHP6A15xtaGpm7DY1iKWS3lZbiCw&index=27>.

Avard, Alex. 2021. « Why Doom Eternal: The Ancient Gods Part 2 Is “Not the End of the Doom Universe”, Even as It Brings the Slayer Saga to a Close ». Gamesradar. 17 mars 2021. <https://www.gamesradar.com/doom-eternal-the-ancient-gods-part-2-interview/>.

Batchelor, James. 2021. « 33% of E3 and Summer Game Fest Titles Are Non-Violent (Thanks to Indies) ». GamesIndustry.Biz. 2021. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-06-17-33-percent-of-e3-and-summer-games-fest-titles-are-non-violent-thanks-to-indies>.

- cakechieveables. 2013. *Tomb Raider (2013) Lara Croft Death Scenes*. <https://www.youtube.com/watch?v=ddj8zZXmF14>.
- Cycul. 2020. *Doom Eternal vs Doom 2016 Glory Kills Comparison*. <https://www.youtube.com/watch?v=kXCBJJpwKpU>.
- decino. 2019. *Monster Infighting*. <https://www.youtube.com/watch?v=mH1AB1pOI28>.
- Esoterickk. 2021. *The Holt Slayer Gate - Nightmare Difficulty [DOOM Eternal]*. <https://www.youtube.com/watch?v=INiextkH8U>.
- Food & Drug Administration. 2020. « FDA Permits Marketing of First Game-Based Digital Therapeutic to Improve Attention Function in Children with ADHD ». FDA. FDA. 17 juin 2020. <https://www.fda.gov/news-events/press-announcements/fda-permits-marketing-first-game-based-digital-therapeutic-improve-attention-function-children-adhd>.
- Game Maker's Toolkit. 2020. *The 4 «P»s of DOOM's Amazing Combat*. https://www.youtube.com/watch?v=I9ZsFT_eqXY&list=PLKwASEHP6AI5xtaGpm7DY1iKWS3lZbiCw&index=11.
- Gordon, Mick. 2017. « "DOOM": Behind the Music ». Présenté à Game Developers Conference. <https://www.gdcvault.com/play/1024068/-DOOM-Behind-the>.
- Gamer Max Channel. 2019. *DOOM - All Death Scenes*. <https://www.youtube.com/watch?v=2pgth4gOoDg&t=87s>.
- GamingIsFun. 2020. *THE LAST OF US PART II [Ellie gets attacked on the Workbench] PS4 PRO*. <https://www.youtube.com/watch?v=R15n2om4w4U>.
- Grieve, Caitlin. 2021. « Roguelike vs. Roguelite: What's the Difference? » ScreenRant. 7 mars 2021. <https://screenrant.com/roguelike-roguelite-difference-permadeath-hades-rogue-slay-spire/>.
- HarryNinetyFour. 2016. *DOOM (2016) - All Retro / Classic DOOM Level Locations*. <https://www.youtube.com/watch?v=lxwArGdIBLY>.
- Kelly, Shawn. 2018. « Why All Animators Need to Master the Moving Hold | Animation Mentor Blog ». *AM Blog* (blog). 17 janvier 2018. <https://blog.animationmentor.com/why-all-animators-need-to-master-the-moving-hold/>.
- Kuchera, Ben. 2021. « Where Does Doom Go Next? » *Polygon* (blog). 17 mars 2021. <https://www.polygon.com/22333698/doom-eternal-dlc-ancient-gods-part-2-sequels>.
- Livingston, Christopher. 2018. « Hugo Martin: Doom Eternal's Destructible Demon System Makes Such an Impact 2016's Doom Is Now "Hard to Play" ». *PC Gamer* (blog). 12 août 2018. <https://www.pcgamer.com/hugo-martin-doom-eternals-destructible-demon-system-makes-such-an-impact-2016s-doom-is-now-hard-to-play/>.

- Loudy, Kurt, et Jake Campbell. 2018. « Embracing Push Forward Combat in “DOOM” ». Présenté à Game Developers Conference. <https://www.gdcvault.com/play/1024940/Embracing-Push-Forward-Combat-in>.
- LucasPeixeSanto. 2021. « I really think destructible demons are a very underrated feature in this game ». Reddit Post. *r/Doom*. www.reddit.com/r/Doom/comments/nskywg/i_really_think_destructible_demons_are_a_very/.
- Nick930. 2020. *DOOM Eternal vs DOOM | Direct Comparison*. <https://www.youtube.com/watch?v=zNz-j6ZwmYM>.
- Noclip - Video Game Documentaries. 2016. *Hugo Martin on the Creativity Behind DOOM*. <https://www.youtube.com/watch?v=LVLecokaRv4>.
- NamelessDreadx37x. *Doom - All Seven Slayer's Testaments*, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=s5uq2VnEJRc>.
- O'Sullivan, Michael. 2019. « Review: ‘John Wick: Chapter 3’ Continues the Beautiful Brutality ». *The Mercury News* (blog). 17 mai 2019. <https://www.mercurynews.com/2019/05/17/review-john-wick-chapter-3-continues-the-beautiful-brutality/>.
- Polygon. 2020. *Doom Eternal is the evolution of slapstick comedy*. <https://www.youtube.com/watch?v=0h88UcP36xU&list=PLKwASEHP6AI5xtaGpm7DY1iKWS3lZbiCw&index=12>.
- Punish. 2021. *Doom Eternal – All Scenes of Doomguy Talking/Speaking*. https://www.youtube.com/watch?v=2eye5x1_yoc.
- Scruton, Roger, et Thomas Munro. 2020. « Aesthetics ». Encyclopedia Britannica. 6 novembre 2020. <https://www.britannica.com/topic/aesthetics>.
- Video Games Source. 2020. *DOOM Eternal - Exultia: Blood Punch (Fill Glory Kill Gauge) Gameplay Tutorial Xbox One X (2020)*. <https://www.youtube.com/watch?v=6oJoOzSlcS4>.
- Walker, John. 2021. « Microsoft Calls For An End To “Git Gud” ». Kotaku. 12 juillet 2021. <https://kotaku.com/microsoft-calls-for-an-end-to-git-gud-1847272679>.

Annexes

4.4 Annexe I Armes dans DOOM (I, II, 2016 et Eternal)

	DOOM I	DOOM II	DOOM (2016)		DOOM Eternal	
BFG-9000	x	x	Projectile dévastateur qui affecte tout le niveau		Projectile dévastateur qui affecte tout le niveau	
Unmaker					Dégât rapide contre une cible	
Fist	x	x	Melee: coup de crosse à dégât modéré		Melee: coup de poing virtuellement inutile	
Chainsaw	x	x	Ability: Consomme de la gasoline pour tuer un ennemi et fournir des munitions et de la vie		Ability: Consomme de la gasoline pour tuer un ennemi et fournir des munitions et de la vie	
Pistol	x	x	Munitions illimitées	Charged Energy Shot: maintenir pour plus de dégât	Absence du pistolet, jugé trop ennuyeux et simple.	
Shotgun	x	x	Charged Burst: maintenir pour décharger 3 coups en un	Explosive Shot: Lance une grenade explosive	Sticky Bomb: grenade collante, détruit points de faiblesse et vulnérabilise <i>Cacodemons</i>	Full Auto: Dégât rapide, nécessaire contre <i>Stone Imps</i>
Super Shotgun		x	Penetrating Shell: plombs traversant les ennemis		Meat Hook: Se tirer vers ennemis et points d'attaches. Peut être améliorer pour enflammer les ennemis, pour qu'ils donnent des points d'armure	
Plasma Gun	x	x	Heat Blast: relâche une onde de dégât	Stun Bomb: Assomme les ennemis dans sa zone d'effet	Heat Blast: relâche une onde de dégât	Microwave Beam: immobilise l'ennemi atteint. Nécessaire pour éliminer les <i>Spirits</i>
Chaingun	x	x	Gatling Rotator: tourner le canon pour être prêt à tirer immédiatement	Mobile Turret: plus de dégâts pour plus de munitions	Energy Shield: bouclier protecteur qui heurte les ennemis	Mobile Turret: plus de dégâts pour plus de munitions
Heavy Assault Rifle/Heavy Cannon			Tactical Scope: maintenir pour tirer un projectile précis et plus dommageable	Micro Missiles: Lance une série de projectiles explosifs	Sniper: maintenir pour tirer un projectile précis et plus dommageable qui détruit les points de faiblesse	Micro Missiles: Lance une série de projectiles explosifs guidés
Rocket Launcher	x	x	Lock-on Burst: verouiller sur un ennemi pour relâcher 3 roquettes	Remote Detonation: appuyer une seconde fois pour exploser la roquette	Lock-on Burst: verouiller sur un ennemi pour relâcher 3 roquettes	Remote Detonation: appuyer une seconde fois pour exploser la roquette
Gauss Cannon/Ballista			Precision Bolt: maintenir pour tirer un projectile précis et plus dommageable	Siege Mode: Immobilise le joueur pour faire un tir dévastateur	Arbalest: maintenir pour tirer un projectile précis et plus dommageable, efficace contre les ennemis volants	Destroyer Blade: maintenir pour tirer un projectile au large champ de dégât
Utility			Siphon Grenade: Transfert la vie des ennemis affectés au joueur		Frag Grenade: Grenade explosive typique	
			Frag Grenade: Grenade explosive typique		Ice Bomb: Gèle les ennemis sur place	
			Hologram: Attire les ennemis à sa location		Flame Belch: Enflamme les ennemis pour qu'ils donnent des points d'armure.	
					Blood Punch: Attaque corps-à-corps dévastatrice, mortelle pour les ennemis de premier rang (<i>fodder</i>)	
					Crucible (Pré-DLC) : Tue instantanément n'importe quel ennemi, consommant une charge	
					Hammer : Assomme un groupe d'ennemi, accroissant les ressources récoltées	

Les couleurs représentent le type de munition requise : Bleu pour cellule de plasma, Rouge pour balle, Orange pour roquette, Mauve pour balle et Vert pour spécial

4.5 Annexe II : Ennemis dans DOOM et DOOM Eternal

DOOM I	DOOM16	DOOM: E	Ancient Gods
Ambient			
			Buff Totem
			Tentacle
			Spirit: microwave beam
			Giant Tentacle
			Turret
			Demonic Trooper
Fodder			
Zombieman	Possessed Engineer (explosion)	Cubeball (explosion)	
Shotgun Guy	Possessed Security (bouclier)	Soldier (Bouclier): Plasma Gun	
	Possessed Soldier (plasma gun)	Soldier (Plasma Gun)	
	Possessed Scientist/Worker (zombies)	Zombie	
	Unwilling (hell zombie)	Unwilling (hell zombie)	
		Mecha Zombie	
Imp			
		Gargoyle: Lock-on burst	
Lost Soul			
			Screecher Zombie
			Riot Soldier: dégâts de derrière
			Stone Imp: tirs rapides
Heavy			
			Maykr Drone: tir à la tête (Sniper)
			Blood Maykr: tir à la tête (Sniper)
			Prowler: Lock-on burst
			Cursed Prowler: Blood Punch
Pinky: Meat Hook, Remote Detonation, Blood Punch			
Spectre: Remote Detonation, Blood Punch			
Cacodemon: Sticky Bomb, Arbalest			
			Revenant: Sticky Bomb, Sniper
			Whiplash: Super Shotgun, Lock-on burst
			Whiplash Spectre
			Carcass: Plasma Gun
			Arachnotron: Sniper, Sticky Bomb
			Pain Elemental: Arbalest
Hell Knight			
			Dread Knight
			Mancubus: Sniper, Sticky Bomb
			Cyber-Mancubus: Blood Punch
Super Heavy			
Baron of Hell			
			Armored Baron
	Summoner		Arch-vile
			Doom Hunter
			Marauder: Super Shotgun, Ballista
			Tyrant (Cyberdemon DOOM I)
BOSS			
	Cyberdemon	The Gladiator	Seraphim
	Hell Guard	Khan Maykr	Trial of Maligog
	Spiderdemon (Spider Mastermind)	Icon of Sin	Dark Lord

En rouge : la nécessité d'utiliser cette méthode; **En mauve** : une efficacité accrue contre cet ennemi