Université de Montréal

Un poids sur la conscience :
La culpabilité du joueur pour ses actions vidéoludiques

par Maxime Deslongchamps-Gagnon

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 2016

© Maxime Deslongchamps-Gagnon, 2016

Résumé

Ce mémoire porte sur la culpabilité du joueur pour des actions qu'il pose dans les jeux vidéo. L'objectif est de cibler les situations de jeu et les conditions psychosociologiques à l'émergence de cette émotion. Le premier chapitre compare l'expérience émotionnelle du spectateur et du joueur principalement dans la relation que ces derniers entretiennent avec des personnages. Le deuxième chapitre offre une étude détaillée de la culpabilité telle que vécue ordinairement, particulièrement de son processus cognitif et de ses fonctions sociales. Le troisième chapitre propose un modèle du processus de la culpabilité du joueur qui inclut des variables relatives à l'expérience des jeux vidéo et au design de jeu. Le modèle est mis en application dans l'analyse d'un corpus de jeux vidéo solos et narratifs à différents degrés, qui visent à provoquer des fautes morales chez le joueur et à les lui faire prendre conscience.

Mots-clés : jeu vidéo; joueur; culpabilité; émotion; responsabilité; moralité; transgression; relation interpersonnelle.

Abstract

This master's thesis focuses on player's guilt based on gameplay actions. The objective is to target video games situations and psychosociological conditions leading to this emotion. The first chapter compares the spectator's emotional experience with that of the player mainly in their relations with characters. The second chapter offers a detailed study of guilt as ordinarily experienced, especially of its cognitive process and its social functions. The third chapter introduces a theoretical model of the player's guilt process which includes variables related to the experience of video games and game design. The model is applied to the analysis of a corpus of single-player narrative games that intent to provoke the player to commit wrongdoings and to make him aware of them.

Keywords: video games; player; guilt; emotion; responsability; morality; transgression; interpersonal relationship.

Table des matières

Liste des figures v
Remerciements vi

Introduction 1
Problématique 1
L'émotion 3
Méthodologie et structure du mémoire 6

1. Les expériences émotionnelles du spectateur et du joueur 8
1.1. Les activités cognitivo-émotionnelles du spectateur 8
1.1.1. Cognition sociale : entre identification et assimilation 11
1.2. La culpabilité du spectateur 15
1.2.1. La culpabilité des superhéros et la réponse asymétrique du spectateur 18
1.3. L'expérience émotionnelle du joueur 22
1.4. Résumé de chapitre 28

2. La culpabilité 30
2.1. Les évaluations cognitives et le soi 30
2.1.1. La dimension de locus 33
2.1.2. Les dimensions de contrôlabilité et de globalité 34
2.1.3. Les prérequis cognitifs et sociaux à l'autoévaluation 36
2.2. Les fonctions de la culpabilité 41
2.2.1. Une attention à ses relations interpersonnelles 42
2.3. Une question de responsabilité 45
2.3.1. Nier la responsabilité 47
2.4. Résumé de chapitre 49

3. La culpabilité du joueur 51
3.1. Le paradoxe de la moralité du joueur 53
3.2. Présentation du corpus de jeux à l'étude..... 56
3.2.1. Induire le joueur à transgresser 58
3.2.2. Juger le joueur et sa transgression 71
3.3. Mise en application des différentes phases du modèle de la culpabilité..... 74
3.3.1. Une préoccupation pour les effets de ses actions sur autrui 75
3.3.2. Une autoévaluation négative des effets de ses actions sur autrui 83
3.3.3. La disponibilité d'une tendance à l'action prosociale..... 90
3.4. Résumé de chapitre 93

Conclusion 95
Retour 95
Ouverture..... 96

Bibliographie..... 101
Médiagraphie 107

Liste des figures

Figure 1. Matt s'excuse à Claire dans l'épisode quatre de la première saison de la série télévisée *Daredevil*. 19

Figure 2. Luke répond aux aveux de Jessica en l'accusant de l'avoir trahi dans le sixième épisode de la première saison de la série télévisée *Jessica Jones*. 21

Figure 3. Les types d'émotions selon le rôle du public. 24

Figure 4. Écran de revue et de comparaison des choix du joueur à la fin de l'épisode quatre de la première saison de *The Walking Dead*. 27

Figure 5. Le cycle de l'échec-amélioration. 31

Figure 6. Les conséquences émotionnelles d'une attribution interne et externe dues à un manque d'effort et un manque d'habileté. 34

Figure 7. Modèle structural de l'émergence d'émotions réflexives. 37

Figure 8. Le processus de la culpabilité du joueur. 52

Figure 9. Sur son cheval, le personnage-joueur décoche une flèche en direction d'un colosse quadrupède, qui ne se soucie de rien, dans *Shadow of the Colossus*. 60

Figure 10. L'auteure de la lettre me signale que l'homme devant moi représente un danger pour elle dans *Papers, Please*. 69

Figure 11. Un vieil homme me supplie de ne pas faire du mal à sa femme dans *This War of Mine*. 70

Figure 12. Lugo condamne le personnage-joueur à l'avant-plan dans *Spec Ops: The Line*..... 73

Figure 13. Clementine pleure en réponse à ma complicité dans la mort de Larry à l'intérieur du deuxième épisode de la première saison de *The Walking Dead*. 79

Figure 14. Undyne demeure déterminée malgré son inévitable mort dans *Undertale*. 80

Figure 15. Le joueur doit choisir les bons mots que Maxine dira pour sauver Kate dans *Life is Strange*. 82

Remerciements

Merci à Sarah, pour ton amour et ton support.

Merci à Bernard, pour ton dévouement et ta confiance.

Merci à Jocelyne, Réjean, Alexandre et Guillaume, pour vos inconditionnels encouragements.

Merci à Alexandre, Pascale, Anthony et Megan, pour votre fraternité.

Merci à la Faculté des études supérieures et postdoctorales, pour son soutien financier.

Introduction

Problématique

L'idée de ce mémoire m'est apparue à l'esprit en me remémorant mon expérience de jeu de la première saison de *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), durant laquelle je dois veiller sur une enfant, Clementine, dans un monde où les lois écrites ne sont plus mises en application en raison d'une apocalypse de zombies, où chaque rencontre représente un potentiel danger à la survie de la jeune fille, que la présence étrangère soit vivante ou morte-vivante. Dans de nombreuses séquences mises en jeu, j'ai dû prendre des décisions difficiles afin d'assurer le bien-être de Clementine, comme lui cacher le sort funèbre de ses parents ou participer au meurtre d'un homme sur le point de se transformer en zombie. Malgré mes bonnes intentions, j'ai fait pleurer la fillette à répétition, et à chaque reprise, de la culpabilité s'est emparée de moi. J'en suis venu à me questionner sur l'origine de mon émotion. Est-ce la crainte de traumatiser définitivement Clementine ou simplement la nature de mes actions qui m'ont suscité des remords? Pourquoi n'ai-je pas éprouvé une telle émotion pour des comportements similaires dans d'autres situations vidéoludiques?

La culpabilité est intrigante, car elle n'est généralement pas incluse dans la gamme d'émotions que connaissent le lecteur ou le spectateur. En tant que témoin, le spectateur fait surtout l'expérience d'émotions fictionnelles, qui sont principalement empathiques et à l'intention du protagoniste (Tan 1996, p. 82). En raison de son incapacité à influer sur les événements filmiques, sa culpabilité est inhabituelle. Le joueur peut quant à lui répondre émotionnellement à ses propres actions et aux réactions du monde de jeu, ce que Bernard Perron nomme les émotions vidéoludiques (2015, p. 3). Par sa faculté d'action, il peut s'engager dans une voie morale, mais surtout, échouer à la respecter et ressentir par conséquent des remords. C'est en tant que paradigme des émotions vidéoludiques que la culpabilité est présentée dans ce mémoire. Le joueur qui vit de la culpabilité autour du jeu et

qui désapprouve le fait de jouer est écarté de notre étude. Pensons à celui qui joue dans la procrastination d'un travail, ou encore à celui qui considère son activité sujette à ridicule, voire taboue selon les convenances d'un de ses cercles sociaux. Sa culpabilité n'enrichit pas son expérience émotionnelle et un travail artistique n'est pas non plus à son origine. Notre attention s'arrête à l'expérience vidéoludique et sur ce que la culpabilité signifie à des moments précis du jeu.

Notre recherche fait état de deux principales lacunes dans les études vidéoludiques. D'abord, les chercheurs n'offrent jusqu'à maintenant que des modèles qui englobent toute la gamme des émotions, faisant abstraction par le fait même des distinctions plus précises entre celles-ci.[1] De telles propositions généralistes omettent les multiples facettes d'une même émotion. Dans le but de mieux cartographier l'expérience émotionnelle du joueur, il est important d'examiner une émotion en particulier pour relever adéquatement tous ses aspects et les situations variées dans lesquelles elle peut émerger. Ensuite, le rôle des émotions est fréquemment évacué des débats sur la moralité du joueur. Il faut avoir à l'esprit que les décisions de ce dernier ne relèvent pas que de sa capacité à raisonner, mais aussi de la signification émotionnelle que représente pour lui une situation de jeu. Et dans l'échec moral, le joueur n'est pas que coupable; il ressent de la culpabilité, car un lien émotionnel l'unit au monde du jeu. Cette étude nécessite de remettre de l'avant l'interaction entre l'engagement émotionnel du joueur et son jugement moral.

Notre problématique de recherche consiste à discerner les causes psychosociologiques et vidéoludiques de la culpabilité du joueur. Pour ce faire, nous aurons à synthétiser la structure et les fonctions de la culpabilité qui survient dans la vie courante afin de les transposer à la culpabilité qui se produit en jeu vidéo. De nombreux problèmes et questions théoriques façonneront notre démarche intellectuelle. Qu'est-ce qui distingue l'expérience émotionnelle du joueur? Pourquoi la culpabilité paraît-elle plus courante chez le joueur que chez le spectateur? Qu'est-ce qui caractérise les phases de son processus? Dans quelles situations de jeu et envers quels types de personnage survient-elle? Que peut-on apprendre sur

[1] À l'exception entre autres d'un texte de Jonathan Frome (2016) portant sur la tristesse des joueurs dans *Planetfall* (Infocom, 1983) et *Passage* (Rohrer, 2007).

les jeux vidéo qui suscitent cette émotion? Des quelles manières y parviennent-ils? Pourquoi les réactions du joueur à la représentation immorale de leur comportement sont-elles paradoxales? Avant de se tourner vers la culpabilité, et plus généralement, l'expérience émotionnelle du joueur, il est incontournable de comprendre ce qu'est une émotion et de spécifier les éléments qui la composent.

L'émotion

L'émotion est généralement comprise comme étant brève, intense, intentionnelle, c'est-à-dire à propos de quelque chose, et générée par une perturbation dans l'environnement. Ce qui la caractérise essentiellement est un changement dans la préparation à l'action, et non l'expression faciale qu'elle communique. Cette conception est défendue par Nico Frijda (1986), selon qui l'émotion est un enchaînement d'opérations mentales. Suivant la théorie de Frijda, nous définissons le processus cognitif de l'émotion comme étant constitué principalement de trois phases : une préoccupation, une évaluation et une préparation ou tendance à l'action.[2]

Toutes les émotions sont basées sur des préoccupations préalables. Frijda définit une préoccupation « as a disposition to desire occurence or nonoccurence of a given kind of situation » (1986, p. 335). Une préoccupation peut être synonyme du verbe pronominal « se soucier » ou encore d'une préférence émotionnelle pour un état du monde. Elle peut occuper la même fonction d'un besoin, d'une motivation, ou d'un objectif (p.334). C'est elle qui teint un événement d'une signification particulière aux yeux de l'individu, qui le rend pertinent à ses intérêts ou important pour lui. Une préoccupation permet de connaître les situations qui suscitent ou non des émotions chez un individu (p. 336). Un joueur réagit émotionnellement à des états du jeu parce qu'il est préoccupé notamment par le résultat d'une partie, par son

[2] Selon le modèle de Frijda, le processus de l'émotion contient sept phases (1986, p. 454). Par souci de simplification, certaines étapes ont été fusionnées.

intégrité physique et celui des autres participants, ainsi que par le bon respect des règles du jeu.

Un événement pertinent à une préoccupation provoque une évaluation qui suit une structure correspondant à une émotion spécifique (1986, p. 195; p. 278). La structure d'une émotion comprend différentes composantes relatives à la situation évaluée, telles que son incertitude (dans le cas de la peur et de l'espoir), sa familiarité (le soulagement) ou sa finalité (le chagrin), pour ne nommer que ceux-là (p. 218-9). Autrement dit, en correspondant à une structure, l'évaluation déclenche une émotion. Celle-ci dépend toujours de son contexte et de la manière dont la situation est perçue, et non du stimulus comme tel (p. 195). Cela indique que l'émotion est subjective, qu'un événement joyeux pour certains peut notamment être triste pour d'autres. Mais sa subjectivité ne la rend pas plus inexplicable. La présence d'une structure propre à chaque émotion permet de rendre intelligibles les moments qui suscitent une émotion et les raisons pour lesquelles celle-ci survient (p. 197). De la colère pourrait se produire chez le joueur s'il évalue par exemple que ses adversaires ne respectent pas *volontairement* les règles du jeu. C'est en sachant que la composante « volonté » fait partie de la structure évaluative de la colère qu'il est possible pour le chercheur de déduire l'état émotionnel du joueur.

Une préparation ou tendance à l'action conforme au résultat d'une structure évaluative a ensuite lieu. Elle a comme fonction de prendre contrôle de la cognition et du comportement d'un individu pour maintenir ou rompre sa relation à l'environnement (1986, p. 75). En d'autres mots, elle sert à l'adapter aux perturbations d'une situation. Des émotions ont de fortes tendances à l'action, comme la peur, qui incite à la fuite, et la colère, qui pousse à s'approcher hostilement de l'objet de son émotion, tandis que d'autres ont des tendances à l'action plus faibles, telles que la tristesse, qui désactive tout geste. La manifestation du comportement émotionnel exprime la préoccupation d'un individu envers un objet, une situation ou une personne. Elle renvoie aussi de nouvelles informations à traiter mentalement, ce qui signifie que le processus de l'émotion se déroule dans une boucle cognitive (p. 458). Il est probable que le joueur en colère affiche son mécontentement aux tricheurs puisqu'il est préoccupé par le bon respect des règles du jeu. L'expression de sa colère engageant une

querelle, il pourrait réévaluer la situation, puis ressentir de la gêne pour s'être montré trop contrarié et avoir attiré l'attention de tous.

Ces trois phases englobent de manière satisfaisante le processus d'une émotion. Elles nous serviront de cadre de travail pour isoler les différentes étapes de la culpabilité du joueur et de référence pour construire un modèle théorique de cette émotion. L'oeuvre de Frijda et les autres ouvrages psychologiques de son temps n'ont toutefois pas porté une attention particulière aux spécificités de notre émotion de prédilection (Tracy et Robins 2004, p. 105). Dans les années 90, une nouvelle classe d'émotions a été conceptualisée pour rendre compte des propriétés qui définissent la culpabilité et les autres émotions à la structure similaire.

Comme la honte et la fierté, la culpabilité est considérée comme une émotion réflexive (*self-conscious emotion*). Cette catégorie d'émotions se distingue des émotions dites de base ou primaires, qui contiennent habituellement la joie, la peur, la surprise, la tristesse, la colère et le dégoût, tout dépendamment de l'auteur. L'objet d'une émotion réflexive est interne à l'individu, alors que celui d'une émotion de base se trouve dans son environnement, ce qui implique que des processus sociaux et cognitifs différents sont mis à l'oeuvre. Jessica L. Tracy et Richard W. Robins (2004, p. 105-8) justifient le besoin d'une conceptualisation plus pointue en notant cinq caractéristiques propres aux émotions réflexives : 1. Celles-ci nécessitent une conscience de soi et une représentation de soi; 2. Elles émergent plus tard durant l'enfance que les émotions de base; 3. Elles servent principalement des besoins socialisés; 4. Elles n'ont pas d'expressions faciales distinctes et universellement reconnaissables; 5. Elles sont cognitivement complexes. Les émotions de base sont en revanche plus biologiques et partagées aux autres animaux (p. 104). Elles relèvent parfois d'une évaluation rapide et simple qui répond à de stricts objectifs de survie (p. 109). Bien que toutes les émotions se développent pareillement dans le temps, différentes causes régissent leur manifestation, comme nous pouvons le noter de ce survol. Pour cette raison, la majorité de notre travail consistera à déterminer ce qui précède la culpabilité.

Méthodologie et structure du mémoire

Les émotions sont habituellement étudiées d'un point de vue empirique, mais une approche théorique est ici favorisée. Son avantage est de tenir compte des subtilités de l'expérience émotionnelle et d'en offrir une description extensive (Tan 1996, p. 12). La revue de la littérature est privilégiée particulièrement dans les deux premiers chapitres afin d'obtenir l'état des connaissances sur l'expérience émotionnelle du joueur et sur la culpabilité en tant qu'émotion réflexive. Les émotions du joueur étant peu analysées à des fins théoriques, et sa culpabilité presque totalement ignorée,[3] nous aurons à tirer notre savoir de différents champs d'études et disciplines, soit les études cinématographiques et vidéoludiques, et les sciences cognitives et psychosociales. Nous nous assurons de cette manière d'avoir les bases théoriques nécessaires pour cibler les enjeux de notre objet de recherche et proposer une réflexion originale.

Deux méthodes distinctes dirigeront l'analyse de jeux. Par l'introspection, j'examinerai ma culpabilité survenue en jeu, ainsi que les facteurs motivationnels et vidéoludiques qui ont déterminé mes prises de décision et mes états d'esprit. En partageant mes expériences personnelles, je rapprocherai le lecteur des événements du jeu de façon à rendre plus apparent les subtils détails qui occupent un rôle dans l'émergence de la culpabilité. La subjectivité d'un tel procédé n'est pas un problème dans la mesure où la réflexion est en tout temps appuyée d'un modèle théorique de la culpabilité. L'introspection ne peut toutefois à elle seule rendre compte des nombreuses situations propices à cette émotion. Dans ma recherche de jeux à étudier, j'ai découvert malgré moi les conséquences négatives de certaines actions vidéoludiques, ce qui a gâché l'authenticité de mon expérience de jeu. À d'autres occasions, j'ai simplement fait les bons choix moraux en jeu et dû parcourir le web afin de découvrir les

[3] À notre connaissance, les seuls travaux sur la culpabilité du joueur sont empiriques et ont été réalisés en études médiatiques (voir Hartmann, Toz et Brandon 2010; Schmierbach et Limperos 2014). Ils s'inscrivent plus globalement dans les études des effets de la médiatisation de la violence et s'intéressent plutôt à la moralité du joueur qu'à son expérience émotionnelle. Ces recherches posent problème pour de nombreuses raisons : elles se fondent trop minimalement sur les théories du jeu; elles ignorent la structure de la culpabilité; un nombre important de non-joueurs prennent part aux expériences; les sessions de jeu sont courtes (de cinq à dix minutes) et peu appréciées par les participants, ce qui laisse croire que ces derniers ne développent aucune préoccupation.

résultats provoqués par d'autres options disponibles. Pour ces raisons, un joueur idéal est parfois mis de l'avant. Celui-ci échoue moralement aux situations voulues par les designers de jeu et reconnaît la responsabilité de ses fautes; il est coopératif.[4] Enfin, tous facteurs en lien à la personnalité et aux souvenirs du joueur sont ignorés, car ils ne dépendent pas des intentions des jeux de notre corpus et dépassent les limites du cadre théorique avancé.

Ce mémoire est divisé en trois parties. Le premier chapitre compare les expériences émotionnelles du spectateur et du joueur tout en les rattachant respectivement à leur activité cognitive et leur relation aux personnages. Il s'agit surtout de connaître les dispositions à leur culpabilité respective. Le deuxième chapitre décrit la structure et les fonctions de la culpabilité, le rôle de cette émotion dans les relations interpersonnelles et son rapport à la notion de responsabilité. Le processus de la culpabilité telle que vécue couramment est décrit en profondeur. Le troisième chapitre expose le corpus de jeux analysés, qui contient sept jeux solos et narratifs à différents degrés, dont *Life is Strange* (Dontnod Entertainment 2015), *Papers, Please* (3909, 2013), *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005), *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), la première saison de *The Walking Dead*, *This War of Mine* (11 bits studios, 2014) et *Undertale* (Fox, 2015). Un modèle du processus de la culpabilité du joueur, tenant réellement compte de variables vidéoludiques, est proposé. La majorité de la démonstration consiste à mettre en application les différentes phases de la culpabilité dans le corpus de jeux.

[4] Pour faire référence au spectateur coopératif émis par Plantinga : « viewers who allow the film to do its intended emotional work » (2009, p. 97).

1. Les expériences émotionnelles du spectateur et du joueur

Avant de discuter en profondeur de la culpabilité, nous devons mieux cerner ce qui caractérise l'expérience émotionnelle du joueur. Pour ce faire, nous devons aussi nous tourner vers les émotions du spectateur, dont la littérature à ce sujet est plus vaste. En comparant les expériences émotionnelles du joueur et du spectateur, nous pourrons concevoir les propriétés qui les structurent et les dirigent. La revue de la littérature des études cinématographiques et vidéoludiques nous permettra de cibler les concepts importants et de les synthétiser. Cette démarche nous fournira les assises théoriques nécessaires afin d'examiner ensuite notre émotion de prédilection et sa manifestation chez l'usager. Puisque la culpabilité survient principalement dans des relations interpersonnelles, notre regard sera orienté vers les différents rapports qu'entretient l'usager aux personnages qui peuplent les univers fictifs. Nos efforts seront consacrés à éclairer les enjeux relatifs aux questions suivantes : la culpabilité émerge-t-elle de la même manière chez le spectateur que chez le joueur? L'usager peut-il s'identifier aux personnages au point d'éprouver leur émotion ou ne garde-t-il pas une certaine distance qui crée entre eux une discordance émotionnelle?

1.1. Les activités cognitivo-émotionnelles du spectateur

Suivant les jalons posés par les cognitivistes, des ouvrages dédiés à une théorisation globale de l'expérience émotionnelle du spectateur de films narratifs classiques ont fait surface dès les années 90. D'après Ed S. Tan, les émotions du spectateur n'étaient jusque-là que mises en relation avec les genres cinématographiques (1996, p. 3). On omettait d'examiner les déterminants cognitifs qui gouvernent son expérience émotionnelle, ce qui a été rectifié depuis. Notre intention est de présenter certains débats en cours et des problèmes posés au sujet des émotions du spectateur dans les études cinématographiques afin de combler des lacunes dans les études vidéoludiques. Celles-ci tardent toujours à développer des ouvrages

qui conceptualisent en détail la psychologie et les émotions du joueur. Bien que des chercheurs ont exploré en profondeur les motivations émotionnelles du joueur, il reste à étudier de près les différentes significations d'émotions spécifiques, la manière dont elles sont suscitées, et à questionner la relation du joueur aux jeux vidéo. Considérant que les récits canoniques comportent la plupart du temps des situations basées sur des préoccupations universelles, comme la survie devant un danger de mort, la correction d'une injustice, ou l'acceptation sociale et amoureuse, il est possible qu'ils suscitent les mêmes émotions peu importe leur véhicule médiatique. Or, des points de rupture sont aussi à identifier pour mieux cerner les particularités des expériences émotionnelles du spectateur et du joueur.

Quoiqu'il reconnaît leurs interactions, David Bordwell sépare théoriquement l'activité cognitive du spectateur de ses émotions (1985, p. 39). Les opérations mentales du spectateur, permettant à ce dernier de construire le récit filmique et son univers diégétique, contribuent aussi selon la thèse cognitiviste à l'essor d'émotions.[5] Il est toutefois difficile d'isoler l'émotion de la cognition, car éprouver une émotion est aussi un moyen de comprendre la fiction (Grodal 2002, p. 1; Plantinga 2009, p. 82). Des situations préoccupantes, autant fictives que réelles, demandent des évaluations et des réponses émotionnelles adéquates. Les expériences signifiantes du joueur et du spectateur sont plus précisément formées par l'interaction de leur cognition et de leurs émotions. D'un angle suffisamment flexible, il est possible en outre d'inclure certains facteurs biologiques, évolutionnistes et sociaux des émotions, afin d'en dresser un portrait plus juste, puisque le joueur et le spectateur ne sont pas que la somme de leurs processus cognitifs. Un point de vue élargi est privilégié par deux théoriciens des émotions du spectateur : Torben Grodal et Carl Plantinga.

Selon l'approche de Grodal, l'activité mentale du spectateur repose sur des dispositions biologiques innées et partagées par tous les êtres humains. Le spectateur est avant tout un bio-ordinateur constitué de systèmes perceptifs, émotionnels, cognitifs et moteurs, qui interagissent pour traiter l'information reçue (2009, p. 146). Un film narratif active ces

[5] À l'opposé, des chercheurs hors des études cinématographiques et vidéoludiques, tels que le philosophe Jesse J. Prinz, offrent une thèse alternative selon laquelle la cognition d'un individu ne traite que des signaux de son propre corps (2011). Les émotions proviendraient de sentiments et de sensations, ce qui expliquerait mieux leur aspect rapide, voire automatique. Les critiques des théories cognitives présupposent par contre qu'une évaluation cognitive est nécessairement lente et délibérée, ce qui est erroné.

composantes en lui présentant un personnage muni d'une faculté d'action avec qui il peut s'engager de manière cognitive et émotionnelle par le biais de la simulation mentale (p. 152). La simulation mentale lui permet de se mettre à la place du personnage, de devenir sujet d'une situation hypothétique et d'en faire l'expérience à la première personne (p. 187). Durant celle-ci, certains neurones, notamment dans le cortex visuel et le cortex prémoteur, reflètent les actions, émotions et intentions du personnage et déclenchent une résonance chez le spectateur (*idem*.). Les émotions produites par la simulation mentale sont automatiques, mais corrigées ensuite par un traitement cognitif descendant qui neutralise la création de la croyance (p. 154). La simulation mentale des possibilités d'actions (dont les tendances à l'action) d'un personnage avec qui le spectateur partage les buts et les préoccupations cause une identification (p. 193).[6]

Grodal réussit à mettre en valeur les prédispositions du spectateur dans sa présentation d'une théorie des émotions à la première personne jusque-là absente des études cinématographiques. Carl Plantinga accorde quant à lui plus d'importance aux déterminants sociaux des émotions du spectateur. Selon lui, le spectateur de cinéma hollywoodien se prête au jeu de la fiction, car libéré des contraintes et des responsabilités du monde externe, il possède une distance nécessaire pour faire l'expérience d'une panoplie d'émotions, positives comme négatives, et pour explorer divers désirs (2009, p. 67). Le degré d'amusement, d'intensité et de durée de ses émotions est contrôlé par des conventions narratives et génériques pour lui assurer toute satisfaction à la fin du film (*idem*.).[7] En présentant des scénarios paradigmatiques, c'est-à-dire des types ou des séquences d'événements associés à des émotions spécifiques et qui ont été répétés jusqu'à devenir conventionnels (p. 80), les films hollywoodiens sont conçus avec l'intention de guider les réponses émotionnelles du spectateur : « Emotions are ways of interpreting the world, constructing and drawing from

---

[6] Le terme identification ne doit pas être confondu ici à l'emploi psychanalytique qu'en fait Christian Metz. Le spectateur de Grodal s'identifie de manière cognitive au personnage, tandis que le spectateur de Metz s'identifie surtout à l'image cinématographique, à l'idéal qu'elle représente (voir Grodal 1997 pour une revue de la notion d'identification dans les études cinématographiques).

[7] Par exemple, la phase d'exposition narrative des films hollywoodiens cherche à attirer la curiosité des spectateurs et à former une relation de sympathie ou d'antipathie avec le personnage principal (Plantinga 2009, p. 91-2), tandis que les différents genres hollywoodiens, comme les comédies ou les drames, vont promettre des expériences émotionnelles plus spécifiques (p. 84).

narrative paradigm scenarios that frame a situation as one for which a particular sort of response–anger, indignation, compassion, jealousy, for example–is appropriate » (p. 82). Plantinga définit les émotions comme étant des interprétations basées sur une préoccupation. Le terme « interprétation » (*construal*) inclut toute la subjectivité du spectateur, ses impressions et ses évaluations, qu'elles soient automatiques, courtes, ou délibérées (p. 56).

En plus des causes sociales à l'émotion du spectateur, la cognition de ce dernier fait partie intégrante de la théorie de Plantinga, car elle agit comme intermédiaire dans sa relation à l'environnement et comme point de pivot de sa subjectivité, ce qui entre en accord avec Grodal. Les deux chercheurs se contredisent par contre sur certains aspects de la spectature particulièrement en raison de leur approche distincte. Si, selon Grodal, la réaction du spectateur dépend de ses prédispositions biologiques, qui s'activent devant des stimulus temporairement illusoires, Plantinga met plutôt l'accent sur des conventions culturelles qui invitent le spectateur à prendre part à cette forme de jeu qu'est la fiction.[8] Malgré cette divergence, nous verrons que leur théorie est compatible à plusieurs niveaux, l'une expliquant mieux certaines réponses émotionnelles que l'autre.

1.1.1. Cognition sociale : entre identification et assimilation

Le type de relation qu'entretient le spectateur au protagoniste de la fiction détermine certaines émotions qu'il éprouve en cours de film, ce qui est rapporté par Plantinga (2009, p. 149-50) sous deux pôles conceptuels, soutenus respectivement par Torben Grodal et Noël Carroll, soit l'identification et l'assimilation. Dans un rapport symétrique, ou d'identification, le spectateur simule mentalement la perception, les capacités motrices et tactiles, les émotions

[8] Ce désaccord les sépare aussi dans leur approche du paradoxe de la fiction. Grodal met l'accent sur un spectateur qui croit en la fiction parce que la croyance est un mode de perception par défaut (2009, p. 154), alors que Plantinga dresse le portrait d'un spectateur dont les émotions sont adoucies par sa compréhension de la nature fictive des événements filmiques (2009, p. 65). Ajoutons que Noël Carroll offre une solution à ce paradoxe à l'aide de sa théorie de la pensée (1990, p. 75-88), selon laquelle le spectateur ne croit jamais à la fiction, car il est à la recherche de sens et de références, et non de vérité. Le contenu d'une pensée, d'une rêvasserie, d'une idée, le fait d'imaginer ou d'envisager quelque chose est plutôt ce qui produit une émotion chez celui-ci. Nous retournerons à cette proposition de Carroll en cours de texte.

et les pensées d'un personnage à l'aide d'un modèle de soi. S'il peut y intégrer ses préoccupations, une identification s'ensuit et favorise une expérience à la fois immersive et empathique, car elle donne naissance à des émotions à la première personne, telles que ressenties par le personnage, comme l'amour et la peur (Grodal 2009, p. 182-98). L'empathie est en quelque sorte une identification émotionnelle, qui implique plutôt une résonance qu'une duplication de l'état mental du personnage par le spectateur, c'est-à-dire que ce dernier simule mentalement les tendances à l'action du personnage pour y ressentir ses émotions et comprendre sa situation.

À l'inverse, dans un rapport asymétrique, ou d'assimilation, les émotions du spectateur ne sont pas identiques à celles du personnage puisqu'il comprend la situation de ce dernier d'un point de vue externe dont il a conscience (Carroll 1990, p. 95). Le spectateur est plutôt préoccupé par le bien-être du personnage que par le sien (p. 91). L'assimilation participe à créer un lien de sympathie ou d'attachement entre le spectateur et le protagoniste, plutôt qu'une fusion de leur état émotionnel. Le spectateur sympathique est selon Grodal un observateur distant qui, conformément à la pensée de Carroll, a tendance à éprouver des émotions à la troisième personne (2009, p. 182; 199). Ressentir de la pitié pour le personnage effrayé est un exemple de ce type d'émotion. L'assimilation implique de considérer le personnage comme tel, et non de se projeter en lui pour devenir sujet d'une situation fictive.

La relation entre le spectateur et le protagoniste que Plantinga présente est plus nuancée que les deux pôles présentés ci-dessus. Il l'intitule congruence affective, selon laquelle le spectateur est préoccupé par le sort d'un personnage et peut faire l'expérience d'émotions aux orientations ou aux valences similaires, mais rarement, voire jamais, identiques à celui-ci (Plantinga 2009, p. 101). Contrairement à ce qu'affirme Grodal, le spectateur de films hollywoodiens partage peu souvent les émotions du personnage en raison d'un désalignement entre leurs objectifs et entre leurs préoccupations, en plus de leur position distincte (p. 154). Les personnages ont normalement des réactions, des interprétations et des buts conflictuels, contradictoires ou imparfaits auxquels le spectateur ne peut consentir (p. 156). C'est le récit, et non seulement un personnage sympathique, qui guident alors ses

réponses émotionnelles et ses jugements (*idem*.).[9] Les observations de Plantinga l'incitent à rejeter l'identification au personnage comme étant plausible, car en aucun cas la réaction du spectateur n'est qu'empathique. La congruence affective souligne les réponses similairement orientées du spectateur et du protagoniste, c'est-à-dire qu'il est possible qu'ils éprouvent tous les deux des émotions positives ou négatives envers le même objet, ou encore des changements physiologiques en même temps, mais cet alignement demeure trop imprécis pour être identique.

Telles que présentées ci-dessus, l'empathie est une propension à faire l'expérience des émotions d'un autre, tandis que la sympathie est une tendance à éprouver des émotions pour un autre. Différentes définitions de ces dispositions affectives pullulent dans la littérature scientifique, mais nous ne les survolerons pas, nous contentant de celles-ci, qui proviennent initialement de la psychosociologue Nancy Eisenberg (2000, p.671-2), et qui ont été déjà appliquées pour étudier l'engagement émotionnel de l'usager dans des expériences médiatisées, notamment par Amy Coplan (2004). Bien que l'empathie et la sympathie peuvent survenir simultanément ou se succéder rapidement (Grodal 2009, p. 199; Coplan 2004, p. 145; Plantinga 2009, p. 99), cette distinction nous sera pertinente à l'analyse et nous permettra de mieux cibler les positions affectives du spectateur et du joueur culpabilisants.

Ce survol de la relation du spectateur au personnage est pertinent pour plusieurs raisons. Dans notre corpus de jeux, le joueur éprouve de la culpabilité pour des fautes commises principalement envers des personnages non-joueurs, qu'il ne peut contrôler, et non envers des personnages-joueurs, avec qui il partage le corps et dont le rapport est plus spécifique au jeu vidéo. Il est amené à développer une connexion affective avec des personnages non-joueurs, puis à observer les conséquences négatives de ses gestes sur eux. Comme nous allons le démontrer plus loin, la culpabilité se manifeste lorsque la victime d'une action néfaste est un coéquipier ou un personnage auxquels le joueur est sympathique ou empathique. Il est peu probable que ce dernier éprouve cette émotion à la suite d'une action commise envers un antagoniste, qui demande de bloquer toutes réponses empathiques ou

[9] Le déroulement du récit et son contenu sont selon Plantinga à l'origine d'émotions directes, comme la curiosité, le suspense, l'anticipation et la surprise (2009, p. 69).

altruistes.[10] L'empathie et la sympathie sont des dispositions affectives centrales dans la culpabilité.

Plutôt que de plaider en faveur d'un seul et unique mode de compréhension dominant, il est plus constructif d'envisager que l'assimilation et l'identification soient complémentaires. Les opérations cognitives des usagers sont sollicitées de manière à ce qu'il y ait alternance, voire superposition, entre les émotions (ainsi que la compréhension) à la première personne et à la troisième personne. Cette idée est défendue par différents intervenants, comme Amy Coplan (2004), qui présente un lecteur psychologiquement mobile. Ce dernier recherche des informations primordiales à la fiction grâce à la simulation mentale, mais cela ne l'empêche pas de réagir à ce processus et de parfaire sa compréhension d'une situation en faisant simultanément l'expérience de ses propres pensées, émotions et désirs (2004, p. 149).

Bernard Perron (2016) remarque semblablement que le joueur entretient un rapport complexe à l'autre, pouvant posséder autant des préoccupations pour soi-même que pour les personnages du jeu. Ce mouvement de l'activité mentale se transpose plus globalement dans la relation du joueur au jeu, ce que Jacques Henriot nomme l'oscillation psychologique. Dans celle-ci, le joueur suit un

> balancement rapide, tantôt à l'intérieur, tantôt à l'extérieur de son jeu. Conscient du fait qu'il joue, il se reprend et s'établit au-dehors; plongé dans le jeu, il se laisse prendre, s'aveugle et perd la conscience du fait qu'il joue. S'il se reprend, il cesse de jouer; s'il se laisse prendre, il cesse également de jouer, parce qu'il ne sait plus qu'il joue (1983, p. 12).

Le joueur n'est jamais cantonné dans l'un des deux extrêmes. Il répond en alternance à l'illusion du jeu et à ses conventions. Le type d'émotions qu'il éprouve dépend toujours de sa distance par rapport au jeu, du balancement entre identification et assimilation, entre être « dans » un personnage et jouer « avec » un personnage. Il faut alors déterminer la position du joueur et du spectateur culpabilisants dans ce va-et-vient qui contient l'entièreté de leur expérience émotionnelle afin de mieux les comparer. Pour ce faire, nous allons d'abord

---

[10] Une troisième disposition affective que nous avons ignorée est l'antipathie. Comme le souligne Plantinga, elle permet au spectateur de prendre plaisir des réponses émotionnelles négatives des antagonistes ou des opposants à ses préoccupations, et résulte souvent d'un désir de vengeance, de leur faire du mal ou de les punir (2009, p. 32).

identifier les situations propices à l'assimilation et à l'identification, puis s'interroger sur la culpabilité du spectateur.

1.2. La culpabilité du spectateur

Certaines situations ne se prêtent pas à la simulation mentale, bloquant du fait même l'identification, notamment lorsque les connaissances du spectateur et d'un personnage diffèrent ou lorsqu'un personnage s'avère antagonistique (Grodal 2009, p. 187-9). Sans doute existe-t-il d'autres conditions ne favorisant pas la simulation mentale? Pensons à la célèbre expérience de Fritz Heider et Marianne Simmel (1944), dans laquelle les participants infèrent différentes caractéristiques humaines, incluant des émotions, à de simples formes géométriques animées selon la manière dont celles-ci se meuvent et interagissent entre elles. Un tel raisonnement causal relève certainement d'un point de vue distant et externe à la séquence animée, et donc de l'assimilation plutôt que de la simulation mentale. Ce type d'inférence, que les psychosociologues intitulent l'attribution causale, est également nécessaire dans la compréhension de soi. Une émotion réflexive comme la culpabilité suggère que l'individu doit être en mesure de se détacher de lui-même pour prendre un point de vue distant et évaluer sa situation, ce que nous explorerons davantage au deuxième chapitre.

Nous avons affirmé auparavant que la simulation mentale contribue à une identification empathique, à la possibilité de partager les émotions du personnage. Est-il possible pour le spectateur ou le lecteur d'éprouver la culpabilité d'un personnage? Peut-il ressentir la culpabilité de Macbeth, d'Oedipe, ou celle des superhéros qui échouent à sauver leurs proches? Lors de la simulation mentale, les neurones miroirs permettent d'interpréter le contenu émotionnel d'une expression faciale en déclenchant chez le sujet l'émotion perçue (Grodal 2009, p. 187). Par contre, il est peu probable qu'une telle résonnance survienne dans le cas de la culpabilité, car aucune expression faciale universellement reconnaissable ne lui est

associée (Keltner et Buswell 1996, p. 168; Tracy et Robins 2007, p. 7).[11] La culpabilité peut répondre, comme les autres émotions réflexives, à la communication d'émotions autres, comme la souffrance, la peur, la déception ou la tristesse, dépendamment du contexte (Campos 2007, p. xii). Lickel *et al*. (2005) se sont intéressés à l'expérience de la culpabilité et de la honte par procuration (*vicarious shame and guilt*). Ils ont démontré qu'il est possible de ressentir de la culpabilité pour une faute morale commise par autrui pourvu qu'une interdépendance interpersonnelle unisse les individus, ce qui est souvent le cas entre des collègues de travail, des amis, des coéquipiers ou des membres d'une famille. Dans une interdépendance interpersonnelle, l'individu possède l'occasion de communiquer avec ceux auxquels il s'associe, et donc d'avoir une influence sur leurs pensées ou leurs actions (2005, p. 148). Les parents sont par exemple disposés à éprouver de la culpabilité pour les écarts de conduite de leurs enfants, qui sont sous leur responsabilité. Même si l'individu culpabilisant n'a pas commis de transgression, il possède un sentiment de contrôle, l'idée qu'il aurait pu éviter directement ou indirectement un tort. Il serait surprenant qu'elle survienne sans l'intervention d'une cognition complexe, ce que les neurones miroirs ne sollicitent pas.

Le problème de la culpabilité du spectateur réside dans l'impossibilité pour lui d'influer sur des événements fictifs. La simulation mentale ne peut entretenir chez lui une illusion suffisamment forte pour qu'il croie, ne serait-ce qu'un instant, qu'il est à l'origine d'une situation négative dont il est à blâmer. Sous les termes « effet diégétique », Tan avance que le spectateur, sans devoir s'identifier au personnage, répond à l'illusion du monde fictif, ce qu'il fait néanmoins en tant que témoin, et non en tant que participant :

> [Fictional] world exists and is independent of the viewer, or so it appears. It was there before the viewers made their entrance, and it will continue to exist when the film is over. What does end is the viewer's opportunity to play out his or her own role of witness to the events of that world. What happens there is governed by a kind of logic that cannot be influenced, although it can to a considerable extent be understood (1996, p. 54).

---

[11] Le célèbre naturaliste Charles Darwin affirme que l'individu culpabilisant évite le contact visuel (*gaze aversion*), mais cette réaction correspond plutôt à la peur d'être détecté (Zahn-Waxler et Robinson 1995, p. 153). Cette idée est d'ailleurs mise en jeu dans *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011). Le joueur incarne un inspecteur de la police qui doit déceler tout signe de mensonge exprimé corporellement par les suspects lors d'interrogatoires.

Le monde fictif est indépendant du spectateur, et pour cette raison, ce dernier éprouve des émotions de témoin, qu'il ne partage jamais entièrement avec le personnage (p. 178). Ce raisonnement revient dans l'ouvrage de Plantinga sous la notion de responsabilité. Parce que la culpabilité est dirigée vers soi-même, le spectateur ne peut se sentir responsable du comportement ou des désirs d'un personnage fictif (Plantinga 2009, p. 162). Un film peut sans doute, dans des conditions plus ou moins exceptionnelles, exploiter la culpabilité déjà existante du spectateur : pensons aux cas de culpabilité collective, dont celle d'Allemands au sujet de l'Holocauste. Toutefois, l'objet de leur émotion reposerait précisément sur un fait historique externe à la fiction (*ibid.*); il demanderait une identification nationale préexistante.

La culpabilité survient chez le spectateur sous forme de métaémotion : « if the spectator is later encouraged by the narration to reflect on her or his previous desires, it is certainly possible that the spectator may experience guilt and/or shame for having had them » (Plantinga 2009, p. 164). À défaut de n'avoir à évaluer son comportement, le spectateur peut évaluer son état d'esprit. Par exemple, il peut éprouver de la satisfaction dans le meurtre d'un personnage qu'il méprise, puis réagir avec culpabilité à cette satisfaction. Cela se produit entre autres lorsqu'il apprend une information préalablement dissimulée sur ledit personnage qui, finalement, était un être bienveillant ou valeureux. La culpabilité du spectateur dépend d'une métacognition, et non simplement d'une cognition sociale, telles que sont l'identification et l'assimilation.

À l'aide d'une étude de *Strangers on a Train* (Hitchcock, 1951), Plantinga propose que la réponse du spectateur à un scénario paradigmatique de culpabilité en soit une de synesthésie affective, c'est-à-dire que le travail esthétique d'une scène est mobilisé de sorte qu'elle évoque l'expérience de cette émotion par le protagoniste, participant au plus à créer une synchronisation ou une contagion physiologique chez le spectateur, comme un nœud à l'estomac ou une respiration accélérée, notamment (2009, p. 166). Il soutient qu'une synesthésie affective, non pas une identification empathique, est la réponse usuelle du spectateur envers un personnage culpabilisant. Cependant, l'argumentaire de Plantinga comporte une faille dans la mesure où Alfred Hitchcock met en scène la culpabilité d'une façon qui ne représente pas la majorité des films hollywoodiens. Un type de personnage qui semble idéal pour favoriser une relation symétrique, en raison de ses objectifs et

préoccupations nobles pouvant facilement être adoptés par le spectateur, est le superhéros. Sa culpabilité est en outre fréquente par son engagement à des enjeux moraux qu'il ne réussit pas toujours à respecter. À l'aide d'analyses, nous démontrerons de façon plus convaincante que l'identification empathique ne peut reproduire toute la gamme des émotions. Nous verrons que le spectateur assimile la situation des superhéros culpabilisants et réagit à celle-ci avec sympathie.

1.2.1. La culpabilité des superhéros et la réponse asymétrique du spectateur

Les superhéros sont disposés à éprouver de la culpabilité, car ils sont conscients de leur responsabilité envers leur entourage, et plus généralement, envers un monde qu'ils mettent souvent en danger malgré eux. Dans de nombreux récits, la culpabilité agit comme moteur d'action, activant un désir de rectifier un tort que le superhéros culpabilisant n'a pas su arrêter ou éviter. Mais ce dernier peut dissimuler sa réaction émotionnelle ou se montrer ambigu, semblant être animé autant par la culpabilité que par un sentiment de vengeance ou d'indignation. Les psychosociologues Tracy et Robins remarquent que la culpabilité est plus souvent exprimée par le langage, contrairement aux autres émotions (2007, p. 7). Le spectateur peut inférer l'état émotionnel du superhéros culpabilisant lorsqu'il confie sa faute morale, s'excuse à une victime, ou est accusé par celle-ci dans ses rêves. Quelques exemples de films et de séries télévisées suffiront à remettre en question toute réponse culpabilisante symétrique.

Dans *The Amazing Spider-Man* (Webb, 2012), Peter Parker (Spider-Man) remet les travaux de recherche de son père disparu au Dr Connors, un de ses anciens collègues scientifiques, afin qu'il puisse fabriquer un soluté miraculeux qui permettra de régénérer les membres des amputés. Ayant lui-même perdu un bras, Dr Connors est plus tard congédié de son laboratoire. Désespéré, il s'injecte le soluté encore jamais testé sur des humains, ce qui le transforme en reptile géant. Le docteur perd la raison et planifie de répandre à grande échelle le soluté sous forme de vapeur. Lors d'une rencontre amoureuse, Peter fait part de sa culpabilité à Gwen : « I got to stop [Dr. Connors], though. I have to, because I created him. I

gave him an equation that made all of this possible [...] Point is, this is my responsibility. I have to fix it » (1h31m40s). Cet aveu permet au spectateur d'identifier la culpabilité de Peter, sans quoi cette émotion demeurerait enfouie profondément dans la conscience du personnage. Dr Connors semble par ailleurs être un personnage moralement admirable avant son congédiement. Aucune information ne permet au spectateur de reconnaître en premier lieu la faute de Peter, car la décision de lui remettre l'équation manquante pour créer un soluté n'apparaît pas à ce moment précis comme étant une erreur de jugement.

Le superhéros peut rectifier le mal qu'il a commis, mais sa culpabilité peut subsister tout de même en lui à l'insu du spectateur. Dans l'épisode « In the Blood » de la série télévisée *Daredevil* (Marvel Television, 2015), Matt Murdock (Daredevil) est retrouvé inconscient dans un conteneur à déchets par une infirmière du nom de Claire Temple, qui le ramène à son domicile pour le soigner. Les criminels à la recherche de Matt découvrent plus tard l'existence de Claire. Ils la kidnappent et la torturent pour qu'elle leur révèle l'identité du superhéros, mais elle est sauvée par ce dernier.

Figure 1. Matt s'excuse à Claire dans l'épisode quatre de la première saison de la série télévisée *Daredevil*.

De retour en sûreté, Matt s'en veut de ne pas avoir été en mesure de la protéger : « I'm sorry for getting you into this. I never thought that I'd be putting anyone else at risk [...] And you almost got killed... because of me » (42m34s; figure 1). De nouveau, ce témoignage informe pour la première fois le spectateur de la culpabilité de Matt. Nous pouvons ajouter que le spectateur conscient de son rôle de témoin n'a pas la responsabilité de veiller sur Claire. Toutes réponses culpabilisantes de sa part seraient des plus étonnantes.

La culpabilité des superhéros en est souvent une qu'ils ne devraient pas avoir, puisqu'il arrive qu'ils se blâment pour des événements hors de leur contrôle ou pour d'autres raisons irrationnelles. Dans *The Avengers: Age of Ultron* (Whedon, 2015), Wanda Maximoff déclenche à l'aide de ses pouvoirs une vision chez Tony Stark (Iron-Man) dans laquelle celui-ci est témoin de l'agonie de ses collègues superhéros. Durant cette hallucination, Captain America l'accuse : « You could have saved us. Why didn't you do more? » (10m22s). Plus tard, Tony demeure persuadé de la concrétisation de sa vision, se condamnant devant Nick Fury : « I am the man who killed the Avengers » (1h10m46s). Quant à lui, le spectateur n'est pas aux prises avec les illusions de Tony. De sa position externe, il possède davantage d'information que ce dernier (Wanda a créé cette hallucination pour le bouleverser), ce qui lui permet d'assimiler la totalité de la situation.

Notre dernier exemple provient de la série télévisée *Jessica Jones* (Marvel Television, 2015). Jessica fait face à Kilgrave, qui possède le pouvoir de contrôler les autres à sa guise en leur commandant simplement des ordres. Dans un retour en arrière, on le voit exiger à Jessica de s'en prendre à une autre femme, qu'elle tuera contre sa volonté. Jessica découvre au cours de la saison que la personne qu'elle a exécutée était en fait la femme de son nouveau partenaire amoureux, Luke Cage. Durant l'épisode « AKA You're a Winner! », elle lui avoue, en pleurs, être à l'origine du meurtre, évitant cependant de mentionner qu'elle était sous l'emprise de Kilgrave et qu'elle n'était pas maître de ses propres actes (45m25s; figure 2). Affligée par les événements, elle prend injustement le blâme, ce dont le spectateur prend en considération.

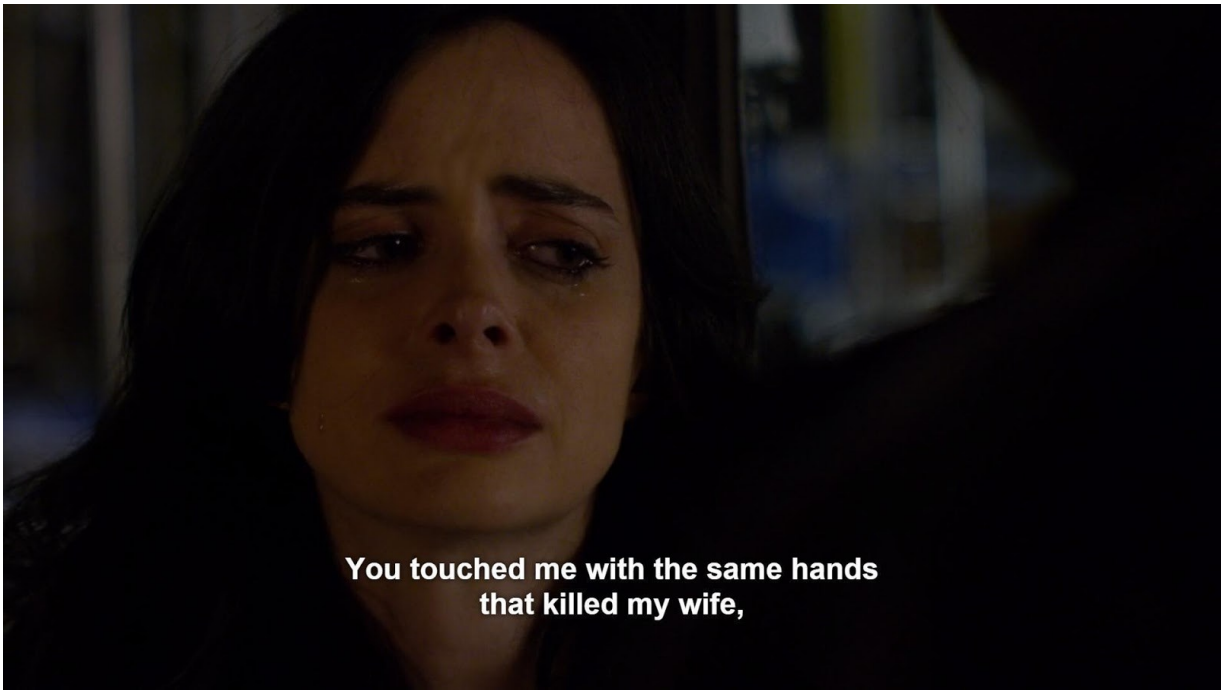

Figure 2. Luke répond aux aveux de Jessica en l'accusant de l'avoir trahi dans le sixième épisode de la première saison de la série télévisée *Jessica Jones*.

Ne partageant pas la détresse psychologique des protagonistes, le spectateur est en mesure de condamner conformément les vilains. Il est conscient en tout temps de son rôle de témoin et de son absence de responsabilité. Une réponse émotionnelle adéquate est plutôt relative à la sympathie (de la pitié ou de la compassion), car le spectateur assimile la situation des superhéros, qui prennent toujours une trop grande part de la responsabilité d'événements malheureux. L'analyse de ces séquences nous a permis de relever la réponse asymétrique du spectateur à la culpabilité des personnages. Elle nous fait même douter de la possibilité d'une synesthésie affective. La culpabilité des superhéros est inférée à l'aide de mots brièvement exprimés : « je m'excuse », « c'est de ma faute », et ainsi de suite. Le langage cinématographique n'est pas particulièrement mobilisé de façon à refléter leur état d'âme.

D'après Plantinga, la culpabilité, la honte et la jalousie sont plutôt inhabituelles chez le spectateur. L'objet de la culpabilité de ce dernier fait partie d'une évaluation indirecte au film, soit son propre état d'esprit ou une action antérieure véritablement commise par lui ou par un membre d'une relation d'interdépendance. Dans une expérience médiatisée, la responsabilité

de l'usager implique la possibilité d'interagir explicitement avec la fiction, d'y participer, de la contrôler, ou d'agir sur celle-ci, comme le permet le jeu vidéo. La culpabilité suit une action aux conséquences négatives, soit une erreur ou une faute qui, dans le cas du joueur, doit être commise en jeu et signifier un échec moral. Comme le note Jesper Juul, le jeu vidéo est l'art de l'échec parce qu'il possède les propriétés permettant aux joueurs d'en faire l'expérience sous toutes ses formes (2013, p. 30), ce qui rend possible la présentation de nouveaux types de tragédie : « the fundamental difference between tragedy in games and stories is that in stories we never feel responsible for failure and suffering; in games, we do » (p. 112). Le joueur peut porter le poids d'une responsabilité pour des événements se produisant à l'intérieur même du jeu, et éprouver directement de la culpabilité à la suite de *son* échec moral. Nous reviendrons sur la notion de responsabilité au deuxième et troisième chapitre, dans lesquels nous nous intéressons à son rôle dans la culpabilité et à la manière dont les jeux vidéo peuvent inciter le joueur à se l'attribuer. Pour mieux cerner l'expérience émotionnelle de ce dernier, nous aurons d'abord à synthétiser les réflexions qui ont été posées à ce sujet par les chercheurs des études vidéoludiques. Nous verrons que de nombreux théoriciens remarquent avec justesse que la faculté d'action du joueur et les opérations cognitives qu'elles provoquent participent de multiples façons à créer une expérience émotionnelle singulière.

1.3. L'expérience émotionnelle du joueur

Dans les études vidéoludiques, les émotions des joueurs sont étudiées principalement d'une perspective psychologique ou de design de jeu. Bien que nous adoptons dans ce mémoire le premier angle de recherche, nous devons aussi considérer les travaux qui traitent du rôle du second dans l'expérience émotionnelle du joueur. Parmi ceux-ci, Katherine Isbister analyse séparément une quinzaine de jeux vidéo (surtout indépendants et artistiques) dans son ouvrage *How Games Move Us* (2016). Elle cherche à connaître la manière dont les concepteurs de jeu réussissent à engager émotionnellement et socialement les joueurs (soit par des techniques relatives à la création de personnage, à la coordination d'actions entre coéquipiers, aux mouvements corporels du joueur, etc.). Toutefois, la portée de ces stratégies

sur l'expérience émotionnelle du joueur demeure vague parce qu'Isbister se n'intéresse pas à une émotion en particulier, ni même aux composantes de l'émotion. En aucun cas, les termes à connotation psychologique « émotion », « identification », « immersion » et « empathie » ne sont définis. Les sentiments discutés proviennent surtout de témoignages de joueurs et de critiques, n'étant pas examinés en tant que tels et demeurant par ce fait spéculatifs.[12] Isbister réussit néanmoins à noter la diversité des expériences émotionnelles et sociales que peuvent créer les jeux et leurs effets positifs sur les joueurs, spécialement la façon dont ils rassemblent, forgent des amitiés, et occupent une fonction quasi thérapeutique. Elle porte son attention sur des techniques spécifiques de design de jeu, puis remonte aux multitudes de sentiments que celles-ci ont su provoquer afin de faire une projection du potentiel émotionnel des jeux. En contraste, nous voulons isoler une émotion et nous doter d'un modèle théorique dans l'objectif de vérifier les situations de jeu exactes dans lesquelles elle émerge.

D'autres auteurs vont accorder une attention plus marquée à l'émotion et ses différentes caractéristiques, comme Tan avec les émotions fictionnelles et artistiques. À ceux-ci, des chercheurs en études vidéoludiques ajoutent un autre ensemble d'émotions, relatif à la capacité du joueur de modifier ce qui est affiché à l'écran par le biais d'une interactivité explicite.[13] Jonathan Frome rajoute à la classification de Tan les émotions de jeu, ou autrement intitulées, les émotions de compétition, qui répondent aux règles du jeu, et plus précisément à la victoire, la défaite, l'accomplissement et la frustration (2006, p. 19). Il propose un cadre théorique qui contient la capacité de certains médias à mieux susciter certaines émotions que d'autres. Il retient deux rôles de l'usager, soit celui d'observateur-participant, comme le spectateur de cinéma ou le joueur de jeu vidéo dans une phase d'inaction, et celui d'acteur-

---

[12] Ce sont bien les sentiments (*feelings*) et non les émotions des joueurs qui sont pour la plupart du temps l'objet de la discussion. Par exemple, le sentiment de n'avoir jamais assez de temps dans *Cart Life* (Hofmeier, 2011) (Isbister 2016, p. 19), le sentiment de liaison dans les jeux d'équipe (p. 45), le sentiment édifiant dans *Keep Me Occupied* (Anthropy, 2012) (p. 67), ou encore le sentiment de petitesse dans *Journey* (Thatgamecompany, 2012) (p. 120).

[13] Nous ajoutons le qualificatif « explicite » par souci de précision. Les processus cognitifs descendants et ascendants du spectateur indiquent en effet une interaction constante avec le récit filmique, comme l'illustre le cercle heuristique de la spectature-en-progression de Bernard Perron (2002). Pour ce qui est du cercle heuristique de la jouabilité, celui-ci révèle une interaction du joueur avec, mais surtout *dans* le jeu, car il y a modification de la forme et du contenu (Perron 2006).

participant, concernant l'action au sens large, comme la majorité de l'activité du joueur (p. 21).

Types d'émotions			
Rôles du public	Monde fictif	Artefact	Jeu
Observateur-participant	Événements narratifs, environnement	Style, intrigue, conception	Événements du jeu
Acteur-participant	Rôle joué	Auteur, artiste	Jouabilité

Figure 3. Les types d'émotions selon le rôle du public (Frome 2006, p. 22, notre traduction, originalement sans titre).

Les catégories d'émotion sous le rôle d'acteur-participant sont particulièrement diffuses, puisque certaines émotions de jeu peuvent aussi se produire à l'intention d'un objet fictif et artistique. Par exemple, si nous reprenons les objets des émotions de la ligne « acteur-participant » de la figure 3, un joueur peut autant éprouver de la fierté que du regret en réponse à son rôle joué dans un grandeur nature, à l'une de ses créations dans un jeu *sandbox* comme *Minecraft* (Mojang, 2011), et à un match auquel il s'attribue le résultat. En outre, nous doutons que la culpabilité soit liée à l'une de ces catégories. Elle survient plutôt différemment selon le rôle du participant, en tant que métaémotion chez le spectateur ou basée sur la responsabilité chez le joueur. Cette typologie ne peut donc pas nous servir à prédire les émotions du joueur, car elle ne se fonde pas sur les conditions exactes les suscitant.

Parce que Frome s'attarde aux objets des émotions, il évacue l'apport cognitiviste de Tan, les préoccupations et les évaluations de l'usager occupant un rôle secondaire dans son cadre théorique. Il faut avoir à l'esprit que les émotions sont déterminées par des opérations cognitives, et non par l'environnement en soi (Roseman dans Perron 2016, p. 204). Dans la théorisation de notre modèle de la culpabilité, nous devrons d'abord noter les causes qui

régissent l'activité mentale du joueur, avant de nous tourner vers les stratégies de design de jeu ou de narration qui tentent d'exploiter ses particularités psychologiques. Notre étude doit porter principalement sur les processus cognitifs favorisés par l'activité qu'est jouer et sur les structures préexistantes de l'émotion.

Une telle direction est entreprise par Aki Järvinen, qui s'intéresse à l'incarnation des objectifs assignés par les jeux et sa relation aux émotions du joueur (2009). Ayant un but à l'esprit, le joueur s'engage émotionnellement à l'atteindre : « The road that players take in trying to attain [a game's] goals is beset by emotions, that is, by valenced reactions towards events, agents, or objects in the game » (p. 86). Ces objectifs prennent plusieurs formes, comprises par le modèle OCC des émotions,[14] incluant des émotions basées sur les perspectives d'avenir d'un événement, sur le sort d'un agent, sur l'attribution du comportement d'un agent, sur l'attrait d'un objet et sur le résultat d'un événement (p. 90-92). Järvinen consacre ses efforts à de nombreuses analyses détaillées afin de démontrer la manière dont les différentes structures des émotions, telles qu'indiquées par le modèle OCC, correspondent à des représentations d'objectif de jeu. Il offre ainsi un ensemble d'outils conceptuels permettant de cibler les critères psychologiques et vidéoludiques à certaines classes d'émotions.

Järvinen suit en quelque sorte le même cheminement de pensée que Bernard Perron. Faisant suite à Tan, ce dernier présente les émotions vidéoludiques, qui rappelons-le, résultent des actions du joueur et des réactions du monde de jeu. Cette notion couvre l'éventail des choix du joueur, et ne se restreint pas à un contexte de compétition, comme les émotions de jeu avancées par Frome. Se basant sur les travaux du théoricien des émotions Nico Frijda, Perron affirme que les émotions vidéoludiques découlent d'appréciations cognitives (*appraisals*), relatives dans un premier temps au bien-être du joueur, et dans un second temps à son potentiel d'adaptation (*coping potential*), c'est-à-dire à ce qui peut être fait pour résoudre la situation problématique (2005, p. 4). Dans une jouabilité érotétique, un jeu vidéo pose des questions au joueur, entrave sa progression, et le pousse à évaluer son environnement

[14] Le modèle OCC des émotions provient des chercheurs cognitivistes Ortony, Clore et Collins et est adapté pour le design de jeu vidéo par Järvinen.

afin qu'il trouve lui-même des réponses (p. 7).[15] Ses émotions varient ensuite tout dépendamment de son interprétation de son potentiel d'adaptation :

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

Les appréciations cognitives du joueur se distinguent de celles du spectateur parce qu'elles concernent majoritairement *sa* situation en jeu et ce qu'il peut *faire* pour progresser dans le jeu. S'il est personnellement responsable d'un résultat, comme le mentionne Grodal, il doit aussi être en mesure de s'autoévaluer. Le joueur doit comprendre les raisons pour lesquelles il rencontre l'échec, ainsi que reconnaître ses erreurs et ses inaptitudes s'il veut être en mesure de surmonter les défis du jeu (Juul 2013, p. 59). Le jeu vidéo favorise alors des émotions réflexives, qui nécessitent de prendre conscience de causes internes à soi d'un succès et d'un échec.

Le processus émotionnel du joueur est particulier pour d'autres raisons. En comparaison de la tendance à l'action virtuelle du spectateur, qui l'incite à maintenir son intérêt, celle du joueur peut se concrétiser dans le jeu (Perron 2005, p. 7). Par le biais de son répertoire d'actions, le joueur est enclin à fuir rapidement l'objet de sa peur ou à s'approcher hostilement de l'objet de sa colère, par exemple. La réalisation de ses tendances à l'action en jeu peut ensuite provoquer un changement dans l'environnement virtuel ou dans la motivation du joueur, requérant une nouvelle appréciation cognitive et évaluation du potentiel d'adaptation, créant ainsi une boucle cognitive.

Suivant la logique des émotions à la première personne et à la troisième personne, Perron examine dans un autre texte les préoccupations pour soi et pour autrui (2016). L'émotion à la première personne du joueur ne provient pas nécessairement d'une

[15] Dans un blocage complet, le joueur peut évidemment être guidé par des systèmes d'assistance dans le jeu ou aller chercher des solutions et des astuces sur Internet.

identification empathique, tel est le cas du spectateur de Grodal. Elle découle surtout de préoccupations pour soi, qui peuvent s'avérer indépendantes du personnage-joueur (Perron 2016, p. 200). Entre autres, le joueur réagit souvent émotionnellement à son propre échec, et non à la mort de son personnage-joueur. Kevin Veale note qu'il y a moins d'intermédiaires affectifs en jeu vidéo, faisant en sorte que le joueur répond directement aux événements du jeu, en contraste au lecteur et au spectateur qui répondent à la situation d'un protagoniste (2015, p. 144). En faisant référence au jeu d'aventure hypertextuel *Zork* (Infocom, 1977), Janet Murray souligne que les événements du jeu se présentent effectivement à l'intention du joueur : « You are not just reading about an event that occurred in the past; the event is happening *now*, and, unlike the action on the stage of a theater, it is happening to *you* » (1997, p. 81). Le cas de *Zork* est particulier par l'absence graphique d'un personnage-joueur, mais sa façon de faire appel au joueur à l'aide de la deuxième personne est toujours fréquente en jeu vidéo.

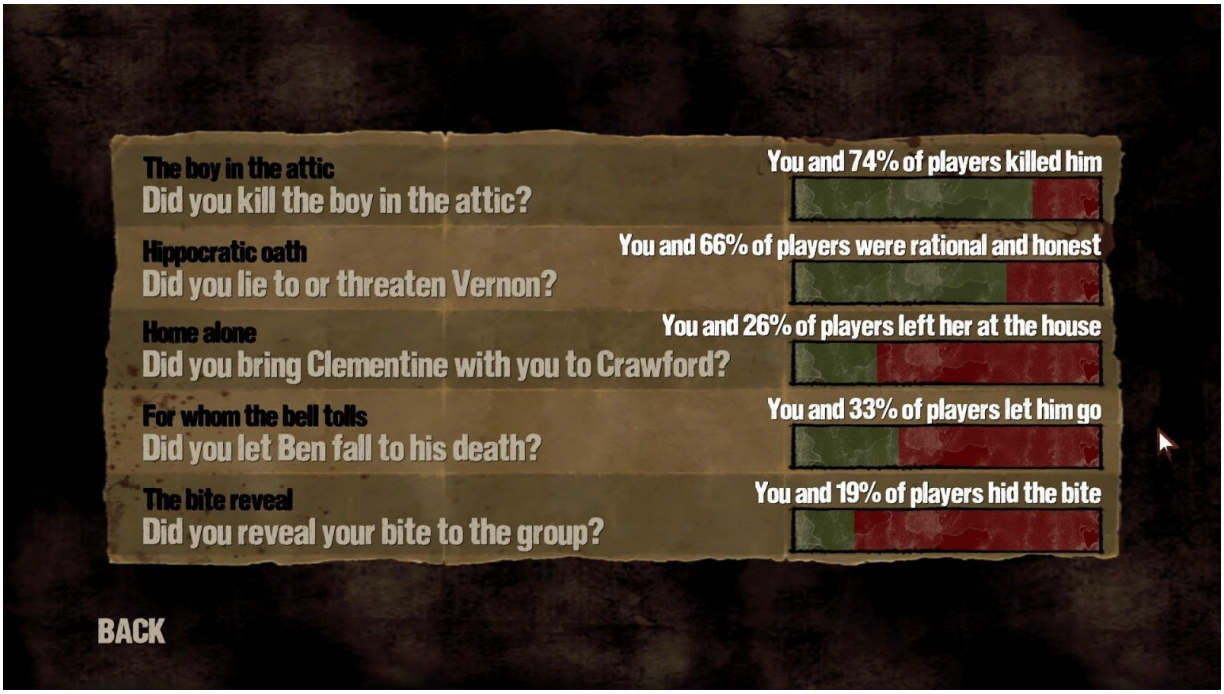

Figure 4. Écran de revue et de comparaison des choix du joueur à la fin de l'épisode quatre de la première saison de *The Walking Dead*.

À la fin de chaque épisode de la série *The Walking Dead* (figure 4) et de *Life is Strange*, le joueur peut passer en revue ses décisions morales prises en cours de jeu et les comparer à celles des autres joueurs. Comme le mentionne Perron au sujet de la première saison de *The Walking Dead*, le joueur est directement adressé de manière à ce qu'on lui indique que les choix présentés durant l'épisode ont bien appartenu à lui, et non à son personnage-joueur (2016, p. 198-9). Le joueur est conscient de sa faculté d'action et peut ainsi se comporter de façon à préserver un monde vidéoludique qu'il préfère émotionnellement. Ses préoccupations pour soi et pour autrui peuvent même être intégrées en jeu simultanément :

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

Le joueur peut être aussi préoccupé par d'autres joueurs, de multiples personnages-joueurs et non-joueurs de manière à faire l'expérience d'émotions relatives à la sympathie. Une telle disposition se produit lorsqu'il s'affilie à certains personnages sur de multiples heures de jeu ou lorsque des mécaniques de jeu favorisent la coopération (p. 194). La relation multidirectionnelle du joueur, à soi et à autrui, complexifie son expérience émotionnelle, car celui-ci peut aussi bien agir selon ses propres intérêts que selon une motivation altruiste. Dans le prochain chapitre, nous détaillerons la nature du comportement du joueur culpabilisant, qui est plutôt tourné vers l'autre.

1.4. Résumé de chapitre

De cette synthèse, nous pouvons tirer quelques conclusions sur l'activité cognitivo-émotionnelle du joueur, qui se distingue de celle du spectateur. L'expérience émotionnelle du joueur est façonnée par sa faculté d'action et par les réactions du monde de jeu, puisque ce dernier peut reconnaître sa responsabilité pour des événements du jeu. À l'exception de la métaémotion, le spectateur n'a presque jamais à s'autoévaluer, contrairement au joueur qui doit identifier ses erreurs et ses lacunes pour les rectifier et progresser dans le jeu. Parce que le

joueur répond émotionnellement à ses évaluations basées sur ses objectifs et ses préoccupations vidéoludiques, il est préférable d'étudier en détail la manière dont son activité cognitive est sollicitée, comme ses types de préoccupations (pour soi, pour autrui) et d'évaluations (appréciation cognitive, attribution), afin d'y retirer des constantes et de les vérifier à l'aide d'études de cas. Dans ce chapitre, nous avons pu explorer les expériences émotionnelles du spectateur et du joueur, le rôle de leur cognition dans celles-ci, et mettre en doute l'identification empathique au personnage culpabilisant. Cette étape nous est nécessaire pour éclairer la suite de notre parcours. À l'aide des travaux de chercheurs en sciences psychosociales, nous nous doterons d'un modèle de la culpabilité que nous pourrons appliquer à l'expérience du joueur de jeu vidéo et qui nous permettra d'interroger certains concepts théoriques des études du jeu vidéo.

2. La culpabilité

Dans le cadre de ce chapitre, nous nous écartons quelque peu des mondes fictifs pour offrir une compréhension approfondie de la culpabilité. À l'aide d'une revue de la littérature psychosociologique, dans laquelle les chercheurs ont su identifier les différentes phases cognitives et sociales de cette émotion, nous pourrons décrire avec précision son processus. Notre objectif est de mieux connaître la culpabilité et ses particularités en la comparant notamment à d'autres émotions similaires. Cette étape est importante parce que la notion de culpabilité s'est transformée avec l'émergence de recherches portant sur les émotions réflexives. L'intérêt de ce chapitre est de nous permettre d'être en mesure d'appréhender les contextes et les situations propices à la culpabilité, de rendre compte de la manière dont celle-ci se déploie, et de la situer dans la gamme des émotions.

2.1. Les évaluations cognitives et le soi

En introduction, nous avons distingué brièvement l'émotion réflexive de l'émotion de base en mentionnant la complexité cognitive nécessitée par la première, qui exige des processus attributionnels. Dans l'attribution, l'individu tente de s'expliquer un comportement, le sien ou celui d'un autre, en y désignant une cause qui peut être déterminée aussi bien par des biais cognitifs que des impressions momentanées. D'après Bernard Weiner, un pionnier de la théorie d'attribution s'étant particulièrement intéressé à la motivation et aux émotions dans un contexte d'accomplissement, tout un chacun a tendance à effectuer des recherches causales à la suite de résultats inattendus, importants ou négatifs, dont différentes émotions sont produites selon la cause attribuée à ceux-ci (1986, p. 15; p. 127). Un individu peut trouver un billet de cinq dollars au hasard et éprouver de la surprise, l'obtenir en retour d'un travail pénible et vivre de la fierté, ou encore le recevoir d'un ami et ressentir de la gratitude, par exemple (p. 118). Weiner remarque toutefois que des attributions causales similaires

reviennent dans les domaines d'accomplissement, comme le sport et les études (p. 42). Notamment, d'échouer dû à un manque d'habiletés peut mener à la honte, alors qu'en raison d'une tâche excessivement difficile peut susciter de la colère, ce qui peut être aussi vrai chez l'étudiant que chez le joueur. Cela laisse croire que les recherches de Weiner peuvent être appliquées à l'activité du joueur afin de mieux comprendre les émotions dont il fait l'expérience.

Nous savons que l'activité mentale du joueur est orientée vers l'accomplissement d'objectifs, ce qui n'est pas différent du spectateur qui dirige ses efforts à la compréhension du récit filmique. Par contre, le jeu vidéo présente une jouabilité erotétique qui, nous le répétons, consiste à poser des questions devant être résolues par le joueur, afin que celui-ci puisse poursuivre ses avancements dans le monde vidéoludique. Weiner souligne que l'individu qui se bute à un échec amorce une recherche causale pour mieux comprendre son environnement et le maîtriser (1986, p. 2).

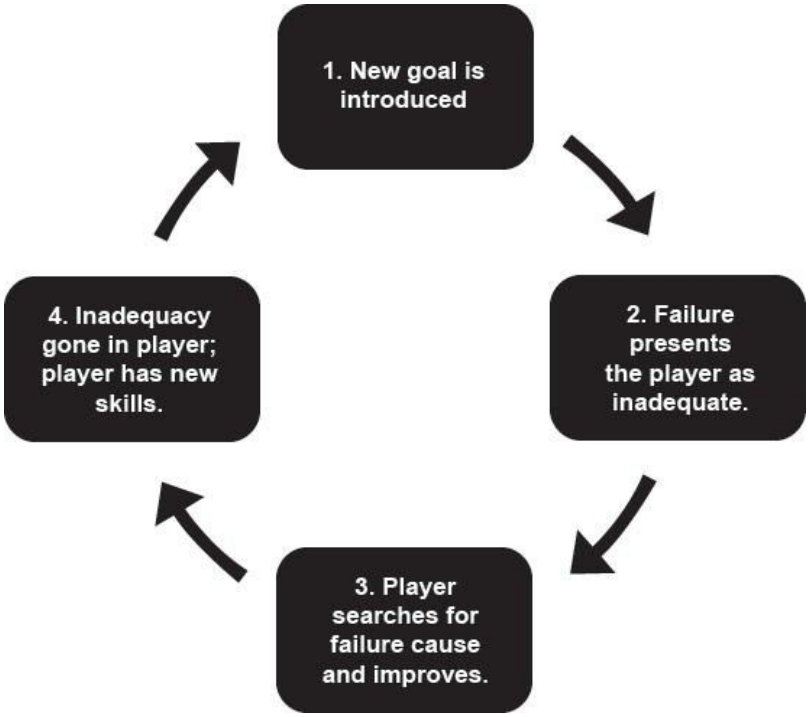

Figure 5. Le cycle de l'échec-amélioration (Juul 2013, p.60).

À l'aide du cycle de l'échec-amélioration (figure 5), Juul démontre que le joueur bloqué dans sa progression essaie d'identifier la cause de ses insuccès pour corriger son jeu, d'apporter une solution adéquate aux problèmes présentés pour espérer accomplir ses objectifs. Ses avancements dans le jeu dépendent en partie de sa faculté d'attribuer des causes à des événements.

Une cause est définie par Weiner comme étant « the 'why' question regarding an outcome » ou, également, la relation entre une action et un résultat (1986, p.22). L'attribution causale dans un contexte d'accomplissement signifie qu'il y a une sorte de retour en arrière, une évaluation de ce qui a été fait (les causes d'un résultat), tandis que dans l'appréciation cognitive, ce qui est évalué se produit dans l'immédiat; il y a un examen de ce qui peut être fait (les possibilités d'un résultat). Suivant la théorie de Weiner, le joueur tente de découvrir la relation entre une action, qu'elle soit la sienne ou non, et un résultat pour comprendre les événements du jeu, mais aussi pour accomplir des actions aux effets escomptés. Les processus attributionnels du joueur lui permettent ainsi de relier sa compréhension du jeu à ses efforts d'accomplissement. En bref, les raisons derrière un échec appartiennent au joueur, car ce dernier doit se les expliquer pour réussir éventuellement les défis posés par le jeu.

Weiner donne priorité à l'expérience consciente et subjective de l'individu dans sa théorie de l'attribution : « Causal beliefs and subsequent actions depend on "how it seems to me." Further, the distal environment is perceived quite differently by different people, and even disparately by the same person on separate occasions » (1986, p. 2). Un joueur peut attribuer une défaite à un manque d'effort, tandis que son coéquipier peut croire à un manque d'habiletés, tout dépendant de leur perception causale respective. Cela correspond au consensus selon lequel les émotions découlent d'évaluations propres à un individu. Que les émotions soient subjectives ne signifie toutefois pas qu'elles se manifestent aléatoirement, que nous ne pouvons pas identifier leurs causes. Plantinga remarque que les chercheurs en études cinématographiques ont longtemps cru que les émotions n'étaient pas un objet valable d'étude en raison de leur aspect personnel (2009, p. 4). Toutefois, les processus psychologiques de l'être humain étant désormais mieux connus, il est possible d'examiner la manière dont les émotions se déploient et de les contextualiser. Dans la théorie d'attribution de l'émotion, cette

analyse implique de grouper les innombrables causes pouvant expliquer un résultat sous des variables communes, appelées dimensions causales.

2.1.1. La dimension de locus

Fritz Heider est le premier à avoir offert une analyse systémique des structures causales, constatant que la conséquence d'une action semble d'abord dépendre de facteurs provenant d'un individu ou de son environnement, ce qu'il a classé sous la dimension de locus[16] (dans Weiner 1986, p. 44). Par exemple, un individu qui réussit ou échoue à traverser un lac à la rame peut attribuer son résultat à des facteurs internes à lui-même, dont sa force, ses habiletés et ses efforts, ou à des facteurs externes, relatifs au vent et aux vagues (1986, p. 44). Le type d'émotions qu'il peut ressentir est déterminé par l'attribution qu'il en fait. Plus précisément, s'il se croit responsable du résultat par une attribution interne, il éprouvera des émotions réflexives, tandis qu'une attribution externe provoquera chez lui des émotions de base, comme nous l'avons vu en introduction de mémoire.

Le spectateur n'a pas tendance à prendre la responsabilité pour les événements se déroulant dans la fiction, son expérience émotionnelle consistant principalement d'émotions de base, alors que le joueur a la possibilité de s'attribuer des événements survenant dans le monde du jeu et d'éprouver des émotions réflexives. L'attribution interne implique une autoévaluation, que le soi se tourne vers lui-même pour rendre un jugement (Tangney et Dearing 2002, p. 2). Une autoévaluation positive produit de la fierté, mais lorsqu'elle est négative, elle cède place à la honte et à la culpabilité, comme le décrit les psychosociologues June Price Tangney et Rolanda L. Dearing : « Shame and guilt are emotions of self-blame. They are inextricably linked to internal attributions for negative events (events that are judged to be negative based on our own or others' standards) » (2002, p. 53). Cela dit, la dimension

[16] Locus signifie lieu, en latin. Il est d'ailleurs pertinent de noter que la variable de locus est référée entre autres dans les théories de l'appréciation cognitive de l'émotion sous les termes « crédit ou blâme de soi » par Richard Lazarus, « responsabilité » par Nico Frijda, et « agentivité » par Ira J. Roseman (Tracy et Robins 2004, p. 113).

de locus ne nous permet pas de distinguer la honte de la culpabilité, qui dépend de l'intervention de variables causales additionnelles.

2.1.2. Les dimensions de contrôlabilité et de globalité

Les dimensions causales qui nous intéressent particulièrement dans le cas de la culpabilité sont celles de contrôlabilité (contrôlable ou incontrôlable) et de globalité (globale ou spécifique). La variable de contrôlabilité apporte plus de précisions à l'attribution interne d'un événement. Si toutes les causes externes sont incontrôlables, certaines causes internes peuvent être aussi incontrôlables, comme un manque d'habileté, l'humeur et la fatigue, que contrôlables, comme la fainéantise et la tolérance (Weiner 1986, p. 48).

L'effort et l'habileté sont les causes les plus souvent relevées pour expliquer un échec et un succès (p. 40). Ils dépendent principalement de la dimension de contrôlabilité, l'effort étant contrôlable, mais pas l'habileté (p. 49).

	Attribution	
	Manque d'effort [causes contrôlables]	Manque d'habileté [causes incontrôlables]
Émotion générée par soi [attribution interne]	Culpabilité	Honte
Émotion générée par autrui [attribution externe]	Colère	Pitié

Figure 6. Les conséquences émotionnelles d'une attribution interne et externe dues à un manque d'effort et un manque d'habileté (Weiner 1986, p. 153, notre traduction).

L'individu qui attribue un résultat négatif à son propre manque d'effort a tendance à éprouver de la culpabilité, tandis que celui qui l'impute à son manque d'habileté est enclin à ressentir de

la honte (figure 6; Tracy et Robins 2007, p. 13). L'effort peut se rattacher dans une perspective plus large à l'assiduité temporaire (Weiner 1986, p. 47). D'après la pensée de Weiner, le joueur culpabilisant se perçoit à l'origine d'un échec puisqu'il ne s'est pas appliqué dans sa performance. Il croit qu'il aurait pu l'éviter, si seulement il n'avait pas manqué de concentration, d'exécution, ou qu'il s'était suffisamment préparé. Il semble néanmoins que la culpabilité ne se fonde pas que sur cette question d'effort. Le jeu devrait être absolument accompagné d'un climat social de compétition pour qu'elle survienne, tel qu'un tournoi de sport électronique, dans lequel les membres d'une équipe comptent sur le dévouement de chacun d'entre eux pour connaître du succès. Théorisée ainsi, la culpabilité pourrait difficilement survenir dans les nombreuses situations morales pouvant être représentées dans les jeux vidéo, dont le résultat ne dépend pas que d'un degré d'assiduité temporaire ou d'effort du joueur. Une autre dimension causale nous permet de mieux éclaircir le processus attributionnel de la culpabilité, de l'analyser dans un contexte général de jeu sans la relier strictement à la compétition.

Selon la variable de globalité, la cause d'un résultat peut aussi être globale, se rapportant au soi, comme l'identité et les traits de personnalité, ou spécifique, dérivant d'un comportement ou d'une action en particulier (Lewis 2008, p. 748). Se basant sur les travaux de la psychanalyste Helen Block Lewis, Tangney et Dearing ont démontré empiriquement que la culpabilité et la honte reposent essentiellement sur la dimension de globalité : la culpabilité émerge d'une cause spécifique de soi; la honte d'une cause globale de soi (2002, p. 18). La honte s'avère la plus douloureuse, car elle touche l'estime de soi et l'identité (p. 2). Elle fait apparaître des failles qui témoignent d'une incapacité complète, tandis que la culpabilité découle d'une transgression ou d'une erreur qui ne définit pas le fautif. L'individu culpabilisant accepte sa responsabilité, car il sait qu'il peut modifier son comportement ou du moins s'assurer que celui-ci ne se reproduit plus (p. 95-6).

Nous connaissons désormais les composantes de la structure évaluative de la culpabilité, soit les dimensions de locus, de contrôlabilité et de globalité. Que ces variables causales soient catégorisées d'une manière binaire peut sembler poser problème. Cependant, les causes perçues d'un événement peuvent tout à fait être multiples, à la fois internes et externes, ou non dichotomiques, ni complètement globales, ni complètement spécifiques, par

exemple. Cela a tout simplement comme effet d'une fusion entre différentes émotions, menant à des réponses plus ou moins ambiguës. Des composantes de la culpabilité et de la honte peuvent très bien se combiner : un individu peut commettre une mauvaise action, mais la généraliser et l'amplifier de sorte qu'il la lie à un mauvais soi (Tangney et Dearing 2002, p. 122). Une des lacunes de la théorie d'attribution est plutôt qu'elle ne représente qu'une partie de notre compréhension des émotions réflexives. Ces émotions ont évolué selon des compétences cognitives précises, mais aussi pour répondre à des motivations et des fonctions sociales particulières (Gilbert 2003, p. 1206). Considérant que le processus attributionnel de la culpabilité peut aussi bien mener à du regret que de la nervosité ou des remords (Tangney et Dearing 2002, p. 55),[17] nous ne pouvons pas nous arrêter à la théorie d'attribution pour comprendre cette émotion.

2.1.3. Les prérequis cognitifs et sociaux à l'autoévaluation

L'émotion réflexive demande de prendre le soi comme objet d'évaluation, une faculté propre à l'être humain (Lewis 2008, p. 744). Mark R. Leary définit le soi : « the mental apparatus that allows an organism to think consciously about itself » (2007a, p. 39). Une représentation de soi ou un concept de soi correspond en contraste au contenu des réflexions à propos de soi (*idem*.). Penser être un bon joueur, un mauvais joueur, avoir bien joué ou mal joué sont tous des représentations de soi à l'origine de nombreuses émotions réflexives. Cela est rendu possible grâce à certaines habiletés cognitives (Tangney et Dearing, p. 140) :

1. La reconnaissance claire d'un soi séparé des autres;
2. Le développement de standards selon lesquels le comportement de soi (ou de l'autre) est évalué;

[17] Bien que nous distinguons dans ce mémoire la culpabilité et la honte avec précision, nous ne pouvons faire de même avec le remords qui, dans les sciences psychosociales, n'est pas défini et semble souvent être utilisé comme synonyme de la culpabilité. Dans le dictionnaire en ligne de Larousse (http://www.larousse.fr/), il est indiqué que le terme « remords » provient de « remordre », ce qui évoque la douleur d'une morsure. Un remords pourrait être compris comme étant simplement l'aspect ressenti de la culpabilité, sans ses composantes cognitives.

3. Dans le cas spécifique de la culpabilité, la distinction entre le soi et le comportement.

Toutes ces compétences se développent au cours de l'enfance, faisant en sorte que les émotions réflexives y apparaissent plus tard que les émotions de base. Nous pouvons les résumer à la capacité de prendre un recul sur soi pour mieux s'examiner selon des normes sociales intériorisées.

Une attention particulière doit être accordée à la question des standards afin de mieux éclairer leur rôle dans les émotions réflexives. Selon Michael Lewis, les standards, règles et objectifs sur lesquels reposent des autoévaluations doivent avoir été acquis d'une socialisation (2008, p. 743). Leur apprentissage est primordial pour devenir membre d'un groupe et pour qu'ils soient sujets à préoccupations (p. 746). La réussite de standards, règles ou objectifs suscite de l'hubris ou de la fierté, tandis que leur échec conduit à la culpabilité, le regret ou la honte. Conformément à la proposition de Tangney et Dearing, une attribution de globalité détermine le type d'émotion réflexive suscitée : la culpabilité et le regret répondent à un échec spécifique de soi; la honte à un échec global de soi; la fierté à une réussite spécifique de soi; et l'hubris[18] à une réussite globale de soi (figure 7).

A. Standards et règles

B. Évaluation

Succès	Échec	C. Attribution interne
Hubris	Honte	Globale
Fierté	Culpabilité / regret	Spécifique

Figure 7. Modèle structural de l'émergence d'émotions réflexives (Lewis 2008, p. 756, notre traduction).

[18] L'hubris est généralement comprise comme une sorte de fierté mêlée à l'orgueil, la confiance en soi et l'arrogance.

Nous pouvons constater à partir du tableau ci-dessus que la culpabilité partage la même structure attributionnelle que le regret. Berndsen *et al.* (2004) soulignent que la culpabilité se distingue du regret par sa nature interpersonnelle, tandis que la seconde émotion est plutôt intrapersonnelle. La culpabilité survient lorsqu'un individu commet un mal envers autrui, alors que le regret survient lors d'un échec à s'autoactualiser (2004, p. 56). Berndsen *et al.* exemplifient : un décrocheur éprouve de la culpabilité s'il croit décevoir ses parents, tandis qu'il ressent du regret s'il pense aux opportunités de carrière qu'il a manquées (p. 56-7). Nous pouvons considérer que la culpabilité est un type de regret. L'individu culpabilisant fait forcément l'expérience d'un regret; il s'en veut d'avoir agi d'une telle façon. À l'inverse, le regret n'implique pas nécessairement de la culpabilité. Notons qu'en jeu vidéo, il fait partie des émotions fréquemment rencontrées par le joueur : « videogames excel in generating regret; it is common for gameplay to be punctuated with regret as the player realizes that different choices could have resulted in victory rather than defeat » (Frome 2006, p. 14). J'ai spécialement vécu des regrets dans *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010), notamment dans les moments où j'ai déclaré la guerre à des empires dont l'armée s'avérait plus grande que prévu.

Voler, mentir, tricher ou blesser psychologiquement ou physiquement une personne sont plutôt des actions menant à la culpabilité. Cette émotion est catégorisée sous les termes d'émotion morale, que Jonathan Haidt définit comme étant « [liée] aux intérêts ou au bien-être de la société entière ou du moins à des personnes autres que le juge ou l'agent » (dans Tangney, Stuewig et Mashek 2007a, p. 25, notre traduction). La culpabilité provient particulièrement de transgressions de standards moraux, dictés d'une part par des lois morales universelles et d'autre part par des prescriptions culturelles exclusives (2007a, p. 22). En contraste au regret, la culpabilité peut être comprise comme étant liée à ce qu'un comportement a de socialement inapproprié. En raison de son caractère interpersonnel, le point d'origine de la culpabilité pose problème dans la littérature psychologique. La culpabilité d'un individu provient-elle de son évaluation? N'imagine-t-il pas ou ne constate-t-il pas plutôt l'évaluation des autres?

Ces questions sont pertinentes, car elles touchent la manière dont un individu se définit. Paul Gilbert exemplifie : « If I say, "you are stupid and ugly," then do you experience

yourself as stupid or ugly? If you do, then to what extent can you say this is your definition of you or mine? » (2003, p. 1213). D'après Leary, les émotions réflexives dérivent de ce qu'un individu pense que les autres pensent de lui, et non de ce qu'il pense de lui-même (2007b, p. 329). L'autoévaluation et la réflexivité ne sont pas fondamentales à l'émotion réflexive, car elles peuvent aussi bien mener à des émotions de base (*idem*.). Toujours selon Leary, les émotions réflexives sont mieux définies comme étant des émotions sociales suscitées par des événements vrais ou imaginés, ayant de potentielles implications sur la façon dont l'individu est perçu ou évalué par d'autres personnes (2007a, p. 45).[19]

En insistant sur la perception des autres dans la création des émotions réflexives, Leary explique mieux que les autres chercheurs la possibilité d'une culpabilité sans transgression. Par exemple, un individu peut tout à fait induire cette émotion à un autre même si ce dernier sait qu'il n'a rien fait de mal (Leary 2007b, p.330). Cela signifie pour l'individu culpabilisant que la manière dont il est perçu prime l'autoévaluation, et qu'il est plutôt préoccupé par les standards des autres que par les standards qu'il a intériorisés. Roy F. Baumeister soutient semblablement qu'en mettant l'accent sur ses propres standards et attentes, un individu peut culpabiliser un autre de sorte que ce dernier affiche un comportement qui témoigne d'un engagement dans une relation interpersonnelle préexistante (p. 247-8). Le concept d'une culpabilité sans transgression demeure néanmoins problématique et son processus s'avère obscur.

Tracy et Robins soulignent que l'émotion réflexive ne peut simplement tirer son origine de l'évaluation d'autrui, qu'elle doit absolument correspondre à une évaluation de soi (2007, p. 11). Si un domaine d'activité n'est pas pertinent à un individu, la perception ou l'évaluation des autres lui seront insignifiantes. Il sera peu probable qu'un échec dans celui-ci lui fasse manifester une quelconque émotion négative, comme en témoigne William James : « I, who for the time have staked my all on being a psychologist, am mortified if others know much more psychology than I. But I am contented to wallow in the grossest ignorance of

[19] Joseph J. Campos prédit que les émotions réflexives pourraient changer d'appellation et être intitulées les « émotions orientées vers les autres » (*other-oriented emotions*) si les recherches empiriques donnent raison à cette conceptualisation (2007, p. xi-xii).

Greek » (dans Tracy et Robins 2007, *idem.*). Sans une préoccupation préalable, l'émotion ne peut surgir chez un individu.[20] Et malgré l'influence d'autrui, il faut reconnaître que la culpabilité ne peut se produire sans autoévaluation.

Si des standards, règles et objectifs intériorisés sont partagés avec d'autres, la perception de ces derniers peut très bien devenir une extension à l'autoévaluation. Plusieurs chercheurs concluent que l'expérience de soi est un produit de l'évaluation de soi par soi-même et par autrui (Gilbert 2003, p. 1215; Baumeister 1994, p. 253). Des membres d'un groupe peuvent très bien rendre compte d'une transgression d'un autre membre en l'accusant, mais ce dernier peut aussi réaliser la teneur de ses actions par lui-même. La variable dominante à l'apparition de la culpabilité est l'adoption de préoccupations pour l'effet négatif de son comportement, comme l'avancent Tangney et Dearing (2002, p. 25). Les évaluations et les standards d'autrui ne deviennent pertinents au point de vue d'un individu que lorsqu'ils concernent ses préférences émotionnelles pour un état du monde plutôt qu'un autre.

Nous avons pu constater toute la complexité cognitivo-attributionnelle de la culpabilité et les problèmes théoriques qu'elle soulève en psychologie sociale. Nous pouvons affirmer que l'individu culpabilisant focalise son attention sur son comportement et qu'il l'évalue selon des standards, règles et objectifs dont il est préoccupé à respecter ou à atteindre. Toutefois, nous ne connaissons toujours pas exactement les préoccupations liées à la culpabilité et leur provenance, ce que nous allons rectifier dans la prochaine section. Nous allons explorer dans celle-ci les fonctions et les conséquences sociales de la culpabilité. Notre intention est de mieux déterminer son rôle dans les relations interpersonnelles et de connaître les raisons pour lesquelles elle survient.

[20] Ce raisonnement est central dans la théorie des émotions de Nico Frijda (1986), que reprend Bernard Perron (2016) dans son texte « Emotions in Video Games: Are You Concerned? ».

2.2. Les fonctions de la culpabilité

Les nouvelles conceptualisations de la culpabilité dans les sciences psychosociales s'opposent à l'idée freudienne la reliant à des symptômes psychopathologiques, ce qui correspond plutôt aux conséquences de la honte (Tangney et Dearing 2002, p. 12). Faire l'expérience de la culpabilité est une compétence sociomorale, les différentes phases de son processus encourageant des attitudes et des comportements prosociaux. La culpabilité manifeste des préoccupations pour l'effet de ses actions sur les autres (2002, p. 25) et une tendance à l'action réparatrice telle que se confesser, s'excuser, ou annuler les conséquences de son méfait (Tangney, Stuewig et Mashek 2007b, p. 350). À l'opposé, les préoccupations de l'individu honteux sont égocentriques (p. 351). Puisqu'elle touche l'identité, la honte l'incite à rejeter urgemment sa responsabilité en adoptant un comportement coléreux (p. 352). D'après Helen Block Lewis, des sentiments de petitesse, d'inutilité, d'impuissance, et le désir de s'enfuir, de se cacher ou de disparaître l'accompagnent (dans Tangney et Dearing 2002, p. 18).

D'importantes distinctions entre la culpabilité et la honte se trouvent dans la manière dont elles ont évolué :

> The evolutionary root of shame is in a self-focused, social threat system related to competitive behavior and the need to prove oneself acceptable/desirable to others [...] Guilt, however, evolved from a care-giving and "avoiding doing harm to others" system (Gilbert 2003, p. 1205).

La honte est liée à un faible attrait social et ne provient pas simplement de l'échec de soi, mais du rapprochement d'un soi indésirable (2003, p. 1219). En accord avec Tangney et ses collègues (2002; 2007), Gilbert affirme que la culpabilité est liée à des préoccupations pour autrui : « for guilt there must first be some concern with the welfare of others, such that the (distress) experiences of others matter. One archetypal origin of caring and responsiveness to distress is probably in the parent-infant/kin care system » (p. 1206). Certains jeux, dont la première saison de *The Walking Dead* et *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), mettent ce système parent-enfant à l'épreuve en accordant aux joueurs un personnage-joueur représentant

une figure paternelle pour une jeune fille vulnérable qu'ils doivent côtoyer en permanence. Ils seront portés à se soucier du bien-être de celle-ci et à vouloir la protéger, mais en cas d'échec, ils pourraient éprouver de la culpabilité. Parce que cette émotion est aussi orientée vers les autres, nous avons à étudier davantage ce qui caractérise la relation interpersonnelle du fautif et de la victime.

2.2.1. Une attention à ses relations interpersonnelles

Selon Tracy et Robins, les émotions réflexives surgissent en rapport à des objectifs identitaires ou, en d'autres mots, à des événements pertinents à la représentation de soi (2003, p. 108; 2007, p. 11). Que la culpabilité naît d'un intérêt envers son identité peut cependant paraître contradictoire, dans la mesure où cette émotion nécessite une attribution causale spécifique de soi. Il existe une autre hypothèse plus juste, selon laquelle les émotions réflexives sont apparues chez l'être humain pour régulariser ses interactions et ses relations sociales (Leary 2007a, p. 46), pour promouvoir le bien-être physique et social des autres, plutôt que d'entretenir l'image de soi, comme le propose Tracy et Robins (Leary 2007b, p. 333). Si la culpabilité provenait de préoccupations égocentriques, et non de préoccupations sincères pour le bien-être d'autrui, elle ne favoriserait pas une tendance à l'action prosociale.

Les causes, les conséquences et les fonctions de la culpabilité ont toutes des aspects interpersonnels (Baumeister 1994, p. 245). Même lorsqu'elle est vécue en privé, elle implique des standards socialisés et une tendance à l'action prosociale, comme aller se faire pardonner auprès de la victime de ses actes ou protéger sa relation avec cette dernière en modifiant ses comportements subséquents. Dans le regret, l'individu est plutôt enclin à pousser un cri et à se dresser des reproches (Berndsen *et al.* 2004, p. 57). D'après Baumeister, la culpabilité se produit surtout dans un contexte de relation communautaire (*communal relatedness*), dans lequel les individus comptent sur des règles implicites qui prescrivent des préoccupations mutuelles pour le bien-être de chacun et dénuées d'intérêts personnels (1994, p. 245-7). Elle serait vécue comme une forme d'anxiété reliée à la possibilité d'être rejeté (p. 246). De ce

point de vue, la culpabilité est provoquée surtout lorsqu'un individu perçoit qu'il perturbe le lien qui l'unit à son groupe en raison d'un échec ou d'une transgression d'un standard (le sien comme le leur). L'individu culpabilisant répond à ce danger en s'efforçant de montrer qu'il est préoccupé par le maintien de sa relation communautaire afin d'éviter une possible exclusion sociale. La culpabilité survient autant dans les relations intimes qu'auprès des étrangers, sauf que son degré d'intensité, d'influence et de fréquence est plus élevé chez un individu lorsqu'elle concerne des êtres qui lui sont proches ou qu'il tient en haute estime (Baumeister 1994, p. 245; p. 254). Pour cette raison, les concepteurs de jeu ayant l'intention de susciter de la culpabilité ont intérêt à créer un fort lien d'attachement entre le joueur fautif et le personnage victime.

La fonction générale de la culpabilité est de stimuler l'altruisme, notamment en restaurant une équité, réparant les dommages causés et promouvant l'attachement social (Baumeister 1994, p. 249). Paul Gilbert lie cette émotion à deux types d'altruisme : l'un est basé sur la notion de réciprocité, de justice et d'égalité, contribuant à la coopération; l'autre est basé sur la notion de proximité (*kin*), sur un sentiment de prendre soin des autres, de les protéger et de les supporter (2003, p. 1223-4). La culpabilité par réciprocité dérive d'un échec à satisfaire des obligations ou des standards abstraits, tandis que la culpabilité par proximité survient d'un tort ou d'un échec à se soucier des autres (p. 1224). Nous pensons que les jeux de notre corpus tentent de susciter particulièrement le deuxième type de culpabilité, qui reposent sur des questions morales universelles, plutôt que d'évaluations de standards plus symboliques, ce qui sera à vérifier.

Parce que l'individu culpabilisant focalise son attention sur les conséquences de son comportement, une connexion empathique à la victime lui est favorisée (Tangney et Dearing 2002, p. 82). La culpabilité va de pair avec l'empathie, même que Martin L. Hoffman la considère indissociable de cette dernière dans sa définition : « The temporal conjunction of empathy for someone in distress and the attribution of one's own responsibility for that distress will produce guilt » (1982, p. 297). En ce sens, l'individu empathique peut ressentir l'émotion négative d'autrui, réaliser ensuite qu'il est responsable de leur état d'esprit ou de leur situation, et éprouver par conséquent de la culpabilité. L'empathie est considérée comme étant une compétence morale puisqu'elle permet de comprendre la détresse des autres :

> empathy is the "good" moral affective capacity or experience, leading us in moral directions and diverting us from paths of vice and perdition. Experiences of empathy help us to accurately "read" or interpret interpersonal events, allowing us to respond sensitively to the feelings of others. Perharps most important, empathy helps us recognize when our actions adversely affect others and it motivates us to take corrective steps to remedy the situation (Tangney et Dearing 2002, p. 79).

Un individu peut toutefois éprouver de l'empathie envers un autre sans lui être sympathique ni se soucier de lui (Gilbert 2003, p. 1224). L'empathie peut certes déclencher une prise de conscience chez l'individu, mais la sympathie et l'attachement créent le lien précieux qu'il désire conserver à sa victime. L'empathie explique peut-être mieux que la sympathie la culpabilité résultant d'un méfait commis envers un étranger, par contre.

Jusqu'ici, nous avons porté surtout notre attention sur le contexte interpersonnel propice à générer de la culpabilité. En conduisant le fautif vers un comportement prosocial, nous pouvons constater que cette émotion favorise la préservation de relations sociales. Son rapport au raisonnement moral mérite toutefois quelques considérations. Ainsi que nous l'avons mentionné plus haut, la culpabilité est une émotion morale, en ce sens qu'elle agit en tant que baromètre moral, répond à l'acceptabilité sociale et morale d'une conduite, et compense les désirs immédiats et égoïstes (Tangney, Stuewig et Mashek 2007a, p. 22). Elle est généralement comprise comme étant moralement conséquente, car elle motive des comportements subséquents comme l'altruisme, la réparation ou la défense (p. 31), mais elle peut être également anticipée, permettant d'inférer son expérience passée de la culpabilité à des actes ou des événements sur le point de se produire de façon similaire, comme dans la contemplation d'une action immorale (p. 32). Cela implique que l'émotion morale, et non seulement le raisonnement moral, possède un rôle important dans le comportement moral. Considérant que l'éthique du joueur est principalement vue d'un angle de la philosophie morale, les travaux de Tangney et ses collègues nous serviront à apporter de nouvelles réflexions quant à sa relation morale au jeu. Toutefois, l'expérience de la culpabilité n'a pas que des effets prosociaux, ce dont nous devons également relever pour en obtenir un portrait plus juste.

Comme nous avons déjà suggéré, la culpabilité peut devenir maladaptative[21] lorsqu'elle fusionne à la honte et s'imprègne de son intense négativité (Tangney et Dearing 2002, p. 122; Lewis 2008, p. 749). Elle peut devenir aussi problématique dans les moments où l'individu possède des préoccupations harcelantes de sa transgression, y pensant sans arrêt et souhaitant s'être comporté autrement ou être en mesure d'annuler son méfait (Tangney et Dearing 2002, p. 25). Une culpabilité répétitive, qui démange et refuse de partir, a lieu en l'absence d'un changement positif, comme la réparation d'une faute ou l'adoption d'une résolution (p. 124). Les événements qui ne peuvent être annulés ou corrigés, comme la mort d'un proche, rendent possible ce type de culpabilité (*idem*.). Lorsqu'elle hante l'esprit, la culpabilité devient particulièrement douloureuse. Dans certains récits, le protagoniste qui ne peut s'en débarrasser est si tourmenté qu'il se voit contraint au suicide. Il sera intéressant de prêter attention aux jeux vidéo qui présentent ou non une tendance à l'action prosociale afin de vérifier si le joueur est poussé à ruminer sa faute ou, au contraire, à se soulager rapidement de son émotion négative. Auparavant, il nous reste à examiner un autre aspect de la culpabilité, relatif au rapport entre la responsabilité et la transgression en tant que telle.

2.3. Une question de responsabilité

Nous avons jusqu'à maintenant fait référence à une culpabilité qui répond surtout à des fautes et des échecs personnels. Mais il existe des types de culpabilité qui ne suivent pas nécessairement une action négative, et dont la responsabilité est indirecte ou déformée. Baumeister relève deux formes de culpabilité sans transgression. L'une est basée sur l'iniquité et survient lorsque l'individu culpabilisant reçoit plus qu'un autre (Baumeister 1994, p. 247). Pensons à deux amis et collègues de travail dont seulement un des deux obtient une promotion, par exemple. L'autre est basée sur le refus, notamment dans les moments où l'individu culpabilisant ne partage pas les sentiments d'un être lui ayant avoué son amour (Baumeister 1994, p. 253). Malgré l'absence de transgression, nous croyons qu'elles

[21] C'est-à-dire qu'elle empêche l'organisme de s'adapter à son environnement social.

dépendent toujours d'une perception plus ou moins indirecte de responsabilité. La culpabilité basée sur le refus découle dans une certaine mesure d'une attribution interne du malheur des autres. La culpabilité basée sur l'iniquité peut l'être aussi, notamment lorsqu'un joueur expérimenté et talentueux bat à plate couture un novice et constate que ce dernier a peu ou pas de plaisir à jouer. En général, nous croyons que ces types de culpabilité sont moins conventionnels en jeu vidéo.

Ferguson *et al.* dressent une liste qui contient les culpabilités sans transgression suivantes : « separation guilt, survivor guilt, traumatic guilt, collective guilt, overbenefited guilt, guilt concerning wishes or desires, and guilt regarding long eschewed beliefs (e.g., cultural prohibitions) or commitments (e.g., religious affiliation) » (2007, p. 341). La plupart de ces cas de culpabilité sans transgression peuvent être regroupés sous un même phénomène. Ils se produisent généralement lorsque l'individu surévalue la contrôlabilité des événements, ruminant une responsabilité inexistante ou injustifiée (*idem.*). Cela vient confirmer que la culpabilité ne dépend pas d'une faute objective, mais d'une attribution de responsabilité, et ce même si elle peut paraître non fondée.

Illustrons la surévaluation de responsabilité à l'aide d'un scénario hypothétique de culpabilité du survivant. Deux individus sont à bord d'une voiture sur la route durant la nuit. Le passager s'endort et le conducteur aussi. Un accident se produit, mais seulement le premier survit. Pris par la culpabilité du survivant, le passager s'imagine toutes sortes de solutions qu'il aurait pu apporter pour s'assurer qu'ils demeurent éveillés et évitent un tel dénouement : choisir une musique stimulante, ouvrir les fenêtres, se procurer auparavant des cafés, s'arrêter à une aire de repos, etc. Même s'il n'a pas commis l'accident, cela ne l'empêche pas d'en ressentir la responsabilité, car il aurait pu en transformer le résultat. Cela démontre toute la pertinence des dimensions de contrôlabilité et de globalité dans l'attribution causale de la culpabilité. L'individu culpabilisant se dit : « si j'avais fait autrement, cela ne se serait pas produit ». Il a conscience qu'il aurait pu agir de façon à influer sur l'événement.

Nous avons déjà indiqué que cette émotion peut survenir sans transgression dans une interdépendance interpersonnelle, ou dans une chaîne causale ayant provoqué un résultat négatif, selon la reformulation de Lickel, Schmader et Spanovic (2007). Cela n'implique pas

nécessairement une perception déformée de responsabilité, comme les types de culpabilité mis de l'avant par Ferguson *et al.*, mais d'une responsabilité indirecte. L'individu se reproche d'être resté inactif ou d'avoir effectué une action ayant eu, dans une sorte d'effet papillon, une fâcheuse et tardive conséquence. De ce survol, nous espérons que le lien entre la culpabilité et la responsabilité est désormais plus clair. Il sera définitivement intéressant de s'interroger sur la manière dont les cas de responsabilité indirecte ou déformée peuvent se produire chez le joueur de jeu vidéo. Auparavant, nous devons nous tourner vers les situations dans lesquelles l'individu consacre ses efforts à rejeter sa responsabilité d'une faute afin de terminer notre examen de la notion de culpabilité.

2.3.1. Nier la responsabilité

L'émotion n'est qu'un des multiples sujets de recherche des théoriciens d'attribution, qui ont surtout tenté d'identifier et de tester des biais attributionnels. Parmi ceux-ci, le biais d'autocomplaisance est la tendance à prendre la responsabilité pour un succès et de la rejeter pour un échec. Leary en explique les motivations : « hundreds of studies have shown that people tend to attribute positive events to their own personal characteristics but attribute negative events to factors beyond their control, presumably in an effort to maintain a positive self-image and self-esteem » (2007b, p. 320). Le biais d'autocomplaisance peut sembler contradictoire à l'expérience de la culpabilité, qui invite à accepter sa responsabilité. L'individu culpabilisant possède les compétences cognitives pour se distancer de son comportement, pour comprendre que celui-ci ne témoigne pas de son identité. Il n'a pas à protéger son estime de soi.

Baumeister émet tout de même l'hypothèse que le sentiment qui accompagne la culpabilité est assez déplaisant pour pousser un individu à s'en débarrasser à l'aide d'une variété de stratégies de rationalisation : « One important strategy for dealing with guilt is to reduce fellow feeling with one's victims (e.g., by dehumanizing them) […] to regard others as very different from oneself and having little in common » (1994, p. 258-9). La victime faisant

partie d'un exogroupe peut aussi être dénigrée plus facilement, car aucun lien social ne l'unit au fautif (p. 259). D'autres moyens pour minimiser sa responsabilité consistent à nier les sentiments de la victime, à focaliser sur des détails techniques plutôt que sur les implications sur sa relation interpersonnelle, et à sous-estimer les conséquences d'une action (*idem*.).

Si nous respectons l'apport des nombreux chercheurs dont nous avons fait référence au cours de ce chapitre, l'individu qui éprouve de la culpabilité n'a pourtant pas à tenter de rejeter le blâme. Pourquoi essaierait-il de se débarrasser de cette émotion en commettant une action aucunement bénéfique, qui ne ferait qu'alourdir le fardeau qu'il porte sur la conscience? Puisque la culpabilité demande de prendre la responsabilité d'un mal et d'être préoccupée par le bien-être d'autrui, il est difficilement envisageable qu'elle mène à une rationalisation aux effets non réparateurs. Par contre, l'individu peut certainement rejeter le blâme parce qu'il croit sincèrement qu'il n'est pas fautif. Cela signifie qu'il est persuadé qu'aucun échec spécifique de soi n'a lieu, évitant de s'autoévaluer négativement et bloquant le processus psychologique menant à la culpabilité.

Paul Gilbert note qu'il est possible que la culpabilité demande une capacité à tolérer la tristesse, car elle est généralement associée à celle-ci (2003, p. 1206). Considérant qu'il n'est pas encouragé par la société d'afficher de la tristesse chez un homme (Plantinga 2009, p. 128), ces derniers auraient peut-être tendance à attribuer davantage leur faute à des causes externes. D'après une étude de Tangney et Dearing, incluant 3000 participants, les femmes ont une plus grande propension à éprouver de la culpabilité et de la honte que les hommes (2002, p. 154). Mais les deux chercheuses avouent que les raisons derrière ces résultats demeurent incertaines.

La conceptualisation de la culpabilité par Tangney et ses collègues crée quelques paradoxes dont la littérature des sciences psychosociales offre peu ou pas d'explications. Par sa théorisation récente, le rôle des diverses stratégies de rationalisation dans la culpabilité en tant qu'émotion morale n'a peut-être pas été suffisamment considéré. Nous allons tout de même prendre en considération la possibilité que la responsabilité d'une faute puisse être niée, même si elle semble être l'exception à la règle, car il sera primordial de repérer des indices suggérant que les joueurs ne ressentent pas de la culpabilité, ce qui nous paraît aussi pertinent que l'inverse. Cela nous permettra de garder une distance critique par rapport aux travaux

effectués sur la culpabilité et d'en relever les cas problématiques. Cela dit, nous optons pour la conceptualisation d'une culpabilité prosociale, qui tire sa force d'une distinction claire des autres émotions similaires comme le regret et la honte.

2.4. Résumé de chapitre

Dans ce chapitre, nous avons dressé un portrait précis de la culpabilité à l'aide d'une revue de la littérature des sciences psychosociales. Nous avons pu identifier les conditions sociales et cognitives prérequises à cette émotion. En respectant les phases principales de l'émotion, énoncées en introduction, nous pouvons résumer le processus de la culpabilité d'un individu en trois étapes :

1. L'individu fait l'apprentissage de préoccupations pour les effets de ses actions sur autrui sous forme de standards, règles et objectifs à respecter.
2. Une action est autoévaluée négativement à l'aide d'une attribution interne, contrôlable et spécifique. L'individu croit qu'il aurait pu agir autrement et éviter un résultat négatif dont il se tient responsable.
3. Une tendance à l'action prosociale a lieu. L'individu essaie de réparer les effets négatifs de son action et se promet de ne plus répéter celle-ci.

La culpabilité telle que nous la décrivons en est une qui repose sur l'acceptation de la responsabilité, sans quoi elle ne peut exister.

Notre objectif est maintenant de préciser la manière dont les trois phases de ce processus peuvent survenir en jeu. Comment les concepteurs de jeu mènent-ils le joueur à se préoccuper de ses actions et de ses conséquences sur le monde du jeu et sur les personnages y habitant? Comment jettent-ils le blâme sur le joueur ou réussissent-ils à lui faire prendre conscience de ses actions? Leur donnent-ils la possibilité de réparer les dégâts causés par ses fautes? Au passage, des problèmes théoriques devront être résolus. Le joueur peut-il prendre la responsabilité d'actions prédéterminées par le designer de jeu? Pourquoi ressentirait-il le

moindre soupçon de culpabilité lorsqu'il a conscience qu'il a affaire à un jeu? Bien que nous avons une compréhension élargie de la culpabilité, il reste à mieux éclaircir l'activité du joueur pour adapter la structure de cette émotion à un contexte vidéoludique.

3. La culpabilité du joueur

Des chercheurs (Ryan 2001, s.p.; Sicart 2009, p. 1) des études vidéoludiques mentionnent seulement la faculté particulière aux jeux vidéo de susciter de la culpabilité, sans approfondir la réflexion sur cette émotion. En aucun cas, ils ne considèrent les raisons exactes pour lesquelles la culpabilité peut apparaître ou ne comparent les multiples situations propices à celle-ci. De notre côté, nous avons discerné les phases du processus de la culpabilité, mais devons désormais vérifier la façon dont elles s'appliquent dans un contexte de jeu vidéo. Cette révision implique que le processus de la culpabilité exposé à la fin du dernier chapitre soit adapté pour inclure les déterminants vidéoludiques qui dirigent l'expérience du joueur et qui entraînent cette émotion négative. L'analyse des stratégies employées pour mener ce dernier à se soucier des personnages, à perpétrer une transgression à leur endroit et à prendre conscience des effets de ses actes permettra de noter la manière dont les phases de la culpabilité émergent et s'enchaînent.

Afin de mieux illustrer le phénomène qui nous intéresse, nous présentons un modèle théorique du processus de la culpabilité du joueur (figure 8). La grande majorité de nos efforts au cours de ce chapitre seront consacrés à défendre ce modèle et à mieux comprendre ses implications. Les flèches pleines dans le modèle représentent le processus psychologique de la culpabilité du joueur, alors que les flèches pointillées indiquent les forces externes principalement relatives au design de jeu, dont le rôle est de déclencher la succession des étapes de cette émotion. Ce sont des forces en ce sens qu'elles influencent les opérations mentales du joueur, sans pour autant être des conditions absolument fondamentales à son émotion négative. La culpabilité du joueur peut certainement survenir sans l'intervention d'une de ses variables, mais elle serait du moins exceptionnelle. À l'intérieur d'encadrés, les phases du processus décrivent les états mentaux et affectifs du joueur. L'enchaînement de ces étapes peut couvrir la totalité d'un jeu étant donné que la formation de préoccupations pour autrui et la prise de conscience d'un tort peuvent être lentes et progressives, sans oublier que la réparation du mal commis en jeu par le moyen d'une action prosociale peut être retardée.

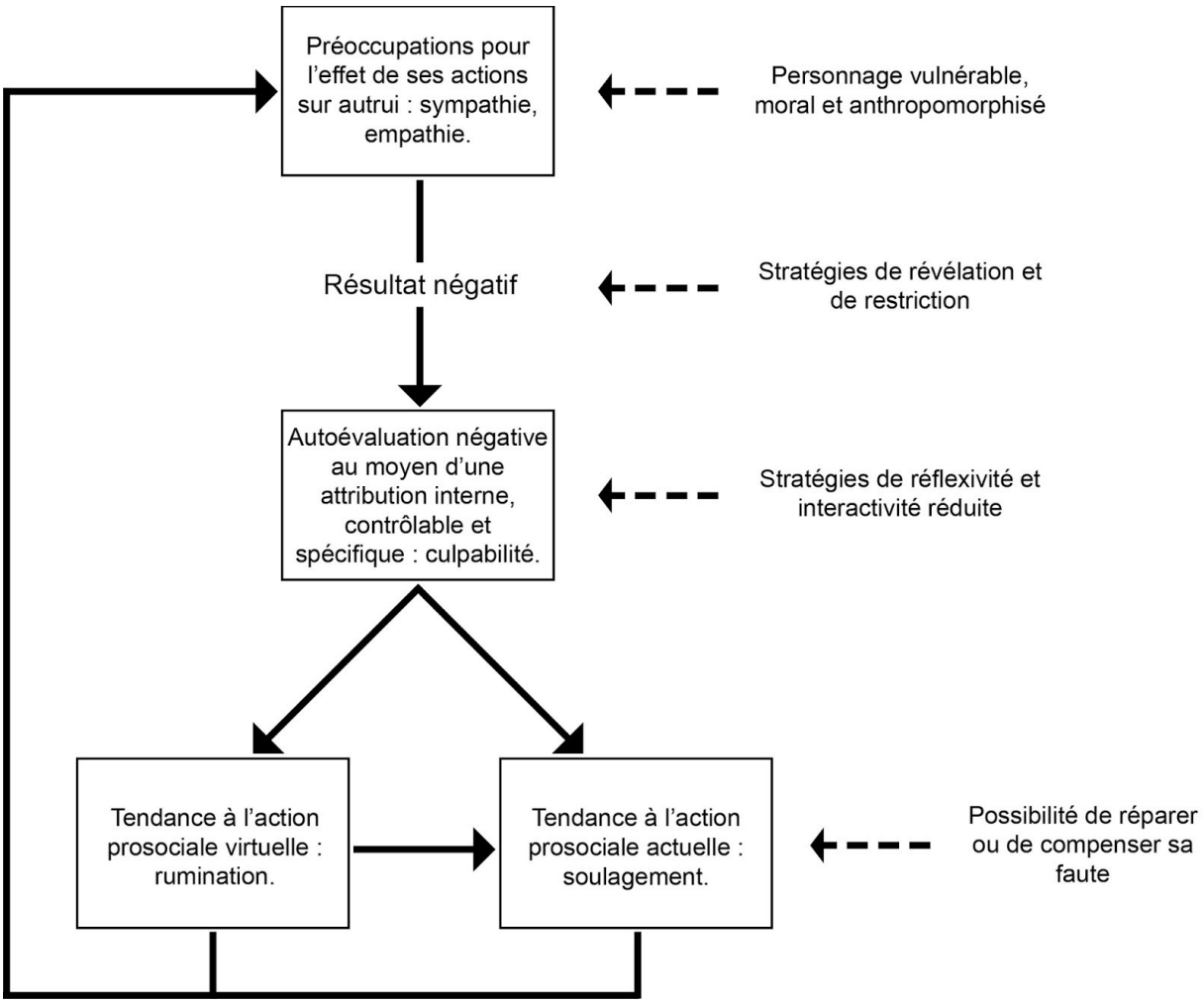

Figure 8. Le processus de la culpabilité du joueur.

Ce chapitre est divisé en trois sections. D'abord, nous ferons état des problèmes relatifs à la moralité du joueur, qui complexifient la théorisation de sa culpabilité. Puis, nous justifierons notre corpus de jeux vidéo, expliquerons ce qui le caractérise et étudierons la manière dont il vise à susciter cette émotion négative. Enfin, notre corpus de jeux servira à mettre en application le modèle théorique de la culpabilité tout en tenant compte de l'expérience globale du joueur et de stratégies de design mises en jeu. Nous éclairerons entre temps les notions présentes à l'intérieur du modèle.

3.1. Le paradoxe de la moralité du joueur

Certaines conceptualisations du jeu rendent paradoxale la moralité du joueur. Les actions de ce dernier sont souvent comprises et expliquées par leur caractère extra-ordinaire, c'est-à-dire qu'elles surviennent dans un lieu séparé du monde habituel, qui correspond à des principes autres. Une telle division entre monde extra-ordinaire, particulier, et monde ordinaire, quotidien, est relevée dans la fameuse notion du cercle magique :

> L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au coeur de monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée (Huizinga 1988, p. 27).

Dans le cercle magique, le joueur agit selon des règles autres que celles de la vie courante. Le joueur qui bluffe au poker, qui bouscule son adversaire dans un match de rugby, et qui tire une balle fictive à un soldat fictif ne fait que suivre les règles du jeu avec plaisir. Si l'espace consensuel de jeu autorise une variété de comportements qui sont en temps normal inappropriés ou qui représentent des interdictions, pourquoi le joueur évaluerait-il négativement ses actions? Sa culpabilité serait absolument paradoxale. Elle le serait d'autant plus compte tenu de l'adoption d'une identité alternative qu'implique le cercle magique : « Dans la sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur. *Nous sommes et nous agissons "autrement"* » (Huizinga 1988, p.30, nous soulignons). Pour cette raison, le joueur peut jouer à être un criminel dans *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013) ou un voleur dans *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) sans éprouver un soupçon de remords. Ses actions ne le reflètent pas, car il n'est pas lui-même, il ne fait que jouer. Une telle idée du jeu renferme des processus psychologiques qui méritent une attention particulière.

D'après Katie Salen et Eric Zimmerman, ce sont des cadres cognitifs qui organisent la manière dont différents contextes sont perçus (2004, p. 370). En jeu, un cadre cognitif est invoqué et modifie l'interprétation de la situation ludique, qui n'est plus comprise au premier degré. Les deux auteurs appuient leur propos avec le concept de métacommunication, provenant de l'anthropologue Gregory Bateson, selon lequel une action en jeu signifie en elle-

même l'idée du jeu : « this phenomenon, play, could only occur if the participant organisms were capable of some degree of metacommunication, i.e., of exchanging signals which would carry the message "this is play" » (Bateson 1972, p. 179). D'une certaine façon, la représentation du jeu invite en elle-même à jouer avant de signifier quoi que ce soit d'autre. Le joueur peut de plus expérimenter une variété de comportements sans craindre de répercussions néfastes puisqu'il agit dans un espace sécuritaire. Cette notion de sécurité fait partie intégrante de la définition du jeu de Chris Crawford : « a game is an artifice for providing the psychological experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations » (1982, s.p.). Les effets négatifs des actions du joueur ne le sont pas réellement, ce qui explique l'attrait de l'interdit et l'adoption d'une identité autrement condamnable.

Présenté de cette manière, le jeu rend donc problématique la culpabilité du joueur. Nous avons vu que l'individu culpabilisant s'autoévalue négativement selon des standards, règles et objectifs qu'il a intériorisés. Par contre, lorsqu'il devient joueur, il les suspendrait pour agir selon les standards, règles et objectifs du jeu. Nous avons également noté que l'individu culpabilisant fait une attribution interne de résultats négatifs. Cependant, son comportement en jeu ne serait pas le sien. Staffan Björk remarque en ce sens que le joueur qui joue un rôle peut toujours rejeter le blâme sur le personnage qu'il incarne, alors que lorsqu'il joue son propre rôle, il peut souligner la nature extra-ordinaire de ses actions (2015, p. 172-3). Compris ainsi, le jeu dispose le joueur à se libérer facilement de toutes responsabilités morales.

Ces problèmes découlent d'une conception certainement plus rigide du cercle magique, dans laquelle toutes normes sociomorales ne s'appliquent plus. Mais les frontières de cet espace particulier sont perméables, les mondes extra-ordinaires et ordinaires s'entrelaçant :

> Framed contextually, the magic circle is not an impermeable curtain but is instead a border that can be crossed. Cultural elements from outside the circle enter in and have an impact on the game; simultaneously, cultural meanings ripple outward from the game to interact with numerous cultural contexts (Salen et Zimmerman 2004, p. 572).

Le jeu n'est pas nécessairement un vide moral (*moral vacuum*, comme disent les Anglais). Des prescriptions morales peuvent s'infiltrer en jeu, faisant en sorte que tout n'est pas ludique ni frivole. Notamment, les enfants sont généralement exclus des productions vidéoludiques au

monde hyperviolent ou sont autrement invulnérables dans celles-ci, car l'enfance est considérée dans la société comme étant sacrée (Sjöblöm 2015, p. 68-74). Des limites socioculturelles peuvent donc être atteintes lorsque les actions du joueur représentent quelque chose de tabou.

Par rapport au problème d'identité alternative, le jeu vidéo narratif peut surtout être compris comme favorisant un rapport à soi-même. Le holodeck dans l'univers de *Star Trek* est interprété par Murray comme étant un endroit sécuritaire dans lequel il est possible de confronter ses propres désirs et fantasmes, d'explorer sa vie intérieure et d'apprendre à mieux se connaître (1997, p. 25-6). Dans une enquête comprenant 1067 joueurs-répondants, Amanda Lange examine la manière dont les joueurs interagissent avec des jeux vidéo narratifs incluant des choix moraux. Elle relève que la majorité des joueurs préfèrent suivre une voie morale qui correspond à la leur : « Story-focused gamers seem to be guided by their internal moral compass rather than alternative systems of morality. They are willing to experiment with alternatives only on their second playthroughs » (2014, p. 11). Le joueur met avant tout ses apprentissages moraux en jeu. Il y a de soi-même dans son comportement ludique, qui n'est pas qu'uniquement extra-ordinaire. Selon Jaroslav Švelch, projeter ses valeurs morales dans un monde fictif est une façon de s'engager honnêtement dans le jeu (2010, p. 64). La culpabilité devrait survenir en jeu parce que le comportement du joueur lui est en quelque sorte authentique et parce qu'il s'autoévalue selon un bagage cognitif et sociomoral qu'il a hérité du monde ordinaire.

Il faut également préciser que la norme des récits vidéoludiques est plutôt de mettre en jeu des préoccupations morales et universelles. Le personnage-joueur se transforme en justicier, veillant sur des personnages bienveillants, les sauvant du danger, tout en punissant ceux qui leur veulent du mal.[22] Les standards, règles et objectifs du cercle magique sont dans la majorité des cas en écho à des principes moraux fondamentaux. D'un point de vue des émotions, le joueur ne peut que faire semblant d'être un autre, sinon il ne ferait jamais

[22] Il y a bien sûr de rares exceptions à la règle. Des jeux vidéo comme *Chiller* (Exidy, 1986), dans lequel le joueur doit torturer et tuer des personnages sans défense, et *Hatred* (Destructive Creations, 2015), dans lequel le joueur incarne un sociopathe en croisade génocidaire, se veulent provocants et controversés.

d'attributions internes et ne connaîtrait pas non plus des émotions comme la fierté, la honte et le regret. Telles que décrites au premier chapitre, son activité mentale et son expérience émotionnelle favorisent un rapport très personnel au jeu vidéo, qui lui permet de prendre la responsabilité de ses actions.

Plutôt que de penser le joueur dans un rapport absolu à soi et à l'autre, à l'ordinaire et à l'extra-ordinaire, à l'authenticité et au faire-semblant, des concepts tels que la perméabilité du cercle magique par Salen et Zimmerman et l'oscillation psychologique du joueur par Henriot indiquent que des dynamiques entre ces éléments sont à l'oeuvre. Ces dynamiques demandent toutefois une étude plus approfondie, qui dépasse les visées et les limites de ce travail. Mais elles nous intéressent et feront l'objet de recherches ultérieures, car elles sont déterminantes quant à la manière d'approcher les émotions du joueur. Pour l'instant, nous pensons le joueur plus près du soi, de l'ordinaire et de l'authentique. Dans les jeux vidéo narratifs, il cherche sincèrement à appliquer un sens moral qui est le sien et qui est utilisé quotidiennement. C'est le considérant sous cet angle que nous étudierons sa culpabilité. Avant de procéder à cet examen, il reste à clarifier les raisons pour lesquelles nous avons assemblé les jeux vidéo qui se prêteront à l'analyse.

3.2. Présentation du corpus de jeux à l'étude

Selon Plantinga, l'analyse d'un film peut permettre de déterminer les réponses émotionnelles du spectateur, car elles sont la plupart du temps suscitées intentionnellement (2009, p. 13). Nous croyons que les jeux de notre corpus, qui comprend *Shadow of the Colossus*, *Spec Ops: The Line*, *Life is Strange*, *Undertale*, la première saison de *The Walking Dead*, *Papers, Please*, et *This War of Mine*, révèlent l'objectif de créer de la culpabilité chez le joueur. En les étudiant, nous pourrons cibler cette volonté et les moyens spécifiques entrepris pour la concrétiser. Les jeux de notre corpus se démarquent essentiellement par deux intentions. Ils veulent d'abord conduire le joueur à connaître un échec moral, pour tenter

ensuite de lui faire porter le poids de celui-ci avec insistance. Ils sont caractérisés par un acharnement à vouloir provoquer une autoévaluation négative chez le joueur.

Les jeux de notre corpus se distinguent des jeux au système manichéen. Par système manichéen, nous entendons que les choix moraux offerts correspondent clairement au Bien ou au Mal. Des jeux comme *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003), les séries *Fable* (Lionhead Studios, 2004-2010) et *Mass Effect* (BioWare, 2007-) vont attribuer une valeur morale aux actions du joueur et les comptabiliser dans un système qui définit moralement le personnage-joueur. Le consensus dans les études vidéoludiques est que de tels systèmes évacuent tout engagement moral de la part du joueur. En faisant référence aux points accordés au joueur qui poursuit l'un des deux côtés de la Force dans *Knights of the Old Republic*, Miguel Sicart affirme que les choix du joueur sont surtout statistiques, et non éthiques, car ce dernier n'emprunte que différentes bifurcations dans la jouabilité (2009, p. 209-10). Un système manichéen sert souvent de prétexte à l'étirement de la jouabilité et à l'élargissement de l'arborescence narrative. Les décisions morales du joueur vont bloquer et débloquer du contenu, plutôt que lui faire réfléchir à des scénarios complexes et nuancés (Heron et Belford 2014, p. 2). Notamment, des actions morales ou immorales précises dans *Fable III* (Lionhead Studios, 2010), telles que donner cinq cadeaux ou perpétrer cinq vols, permettent d'améliorer certaines armes. Dans ce type de jeu, le joueur est habituellement récompensé de façon similaire peu importe la voie morale qu'il emprunte.

En outre, les jeux au système manichéen exposent souvent des situations morales d'une simplicité excessive. S'il est trop facile de faire un choix admirable, le joueur ne peut à peu près jamais échouer moralement et éprouver de la culpabilité. La teneur morale des actions du joueur est parfois même explicitée d'avance comme dans le premier opus de *Mass Effect* (BioWare, 2007). Des options de dialogue à sélectionner sont surlignées en bleu ou en rouge, représentant respectivement le Bien et le Mal. Le but de l'annonce de la moralité d'un choix est peut-être de guider le rôle que le joueur désire jouer. Ce dernier veut-il être un héros irréprochable ou un être absolument cruel? Il n'a qu'à jouer selon les indications qui lui sont données. Le joueur n'est généralement pas plus réprimandé pour ses décisions morales. Il peut faire ce qu'il veut en toute tranquillité d'esprit. Nous ne pensons pas que la culpabilité soit néanmoins impossible dans ce type de jeu. Même si on lui donne une liberté morale, le joueur

peut se surprendre à désapprouver ses propres actions. Son expérience de la culpabilité demeurera tout de même très mineure dans l'ensemble des émotions qu'il aura éprouvées en cours de jeu. Au contraire, le joueur de notre corpus de jeux est contraint de transgresser ou leurré de manière à commettre un mal involontaire, puis encourager à porter le poids de la responsabilité. Afin de démontrer ces propos, nous allons détailler la première caractéristique de notre ensemble de jeux à l'étude, qui consiste à entraîner le joueur à perpétrer une mauvaise action. Nous tenons à avertir le lecteur que de nombreux divulgâcheurs seront exposés, car les moments marquants de culpabilité impliquent fréquemment un renversement de situation qui se produit en fin de jeu.

3.2.1. Induire le joueur à transgresser

Nous savons que la culpabilité nécessite des préoccupations pour les effets de ses actions sur autrui. Mais si le joueur est préoccupé par le sort de personnages, pourquoi leur commettrait-il du mal? N'éviterait-il pas de prendre une décision immorale en premier lieu? La faute ou l'échec moral du joueur suppose une manipulation de la part du concepteur de jeu.[23] Il s'agit alors de découvrir la manière dont le joueur est induit à être l'auteur de transgressions. Comme nous l'avons observé auparavant avec les théories d'attribution de Weiner et de Lewis, la recherche causale est précédée d'un résultat négatif. Dans le cas de la culpabilité, celui-ci prend la forme d'un échec moral. Le joueur qui s'interroge sur les événements déplorables du jeu doit pouvoir faire une attribution de cause interne, spécifique et contrôlable afin de croire que ceux-ci proviennent de lui. Dans l'intention de déclencher un tel processus attributionnel, les jeux de notre corpus poussent le joueur à transgresser à l'aide de stratégies de révélation et de restriction, qui apparaissent dans le modèle du processus de la culpabilité (figure 8).

---

[23] Il est prudent d'affirmer que l'échec moral s'inscrit dans une longue lignée de création de modes d'échec. Un résultat négatif, quel qu'il soit, souligne que quelque chose résiste au joueur et transforme son expérience. Que les jeux vidéo tentent de créer des échecs moraux et de susciter ainsi de la culpabilité n'est que la suite logique des expérimentations des designers de jeu avec l'échec.

La stratégie de révélation consiste à dévoiler une information qui transforme le sens des gestes du joueur, lui faisant réaliser qu'il a commis une mauvaise action. Ce qui était l'accomplissement d'un objectif noble est en fait l'exécution de quelque chose d'abominable; les actes qui ont été commis envers un vilain sont en fait perpétrés à l'endroit d'une victime. Par conséquent, le comportement du joueur, à première vue irréprochable, devient à sa grande surprise condamnable. Les chercheurs Jesper Juul et Staffan Björk présentent ce phénomène sous deux concepts respectifs, mais similaires.

Dans son ouvrage *The Art of Failure* (2013), Juul constate deux variantes du récit tragique : l'autodestruction physique et la souffrance psychologique. Dans la seconde, le protagoniste survit, mais ressent de la culpabilité pour avoir causé de la souffrance (2013, p. 108). En jeu vidéo, la douleur morale du protagoniste peut être partagée par le joueur complice de la misère des autres. La notion de complicité est mise de l'avant par la conceptrice Brenda Romero pour décrire l'expérience de son jeu de table *Train* (2009), dans lequel le joueur doit remplir les wagons de son train de passagers et conduire ceux-ci au bout d'une voie ferrée. Le joueur apprend seulement à la fin de sa traversée la destination de son véhicule en tournant une carte sur laquelle est écrit le nom d'un camp de concentration nazi. Ce qui semblait être des actions anodines, soit d'accueillir des passagers dans un train et de les transporter, s'avère soudainement très macabre :

> In the absence of prior knowledge of the game, most players fail to realize that they are participating in the Holocaust before the card is turned. [Romero] has described the experience as one of complicity: players suddenly realize that they have been working toward an abhorrent goal. 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 (Juul 2013, p. 108-9).

Les gestes du joueur complice peuvent même lui sembler héroïques avant que son sens se transforme négativement sous ses yeux. Juul exemplifie à l'aide du jeu d'action-aventure *Shadow of the Colossus* (p. 109-10). Dans celui-ci, le personnage-joueur Wander se rend à cheval dans un temple dans l'espoir de ressusciter une jeune femme. Cette dernière posée sur un autel, une voix immatérielle promet de lui rendre la vie si Wander performe un rituel qui consiste à trouver et à abattre les seize colosses de pierre. L'apparence et le comportement de

ces créatures rendent la révélation d'une efficacité remarquable. L'immensité des majestueux colosses aux formes parfois humanoïdes, d'autres fois animalières, inspire le respect associé au sublime. Ces géants se déplacent lentement sans porter attention au personnage-joueur, jusqu'au premier contact de l'épée ou des flèches de ce dernier (figure 9). Leur beauté et leur désintérêt initial pour Wander viennent faire douter le joueur du bien-fondé de sa quête. Ce n'est qu'une fois le rituel terminé que le joueur découvre clairement qu'il a été trompé : sa performance a permis à l'esprit (démoniaque) de prendre possession du corps de Wander. Cette information préalablement dissimulée lui est révélée seulement après qu'il ait éliminé des colosses tout compte fait innocents. Le joueur est ainsi pris de culpabilité pour sa complicité dans des événements qu'il aurait souhaité avoir évités.

Figure 9. Sur son cheval, le personnage-joueur décoche une flèche en direction d'un colosse quadrupède, qui ne se soucie de rien, dans *Shadow of the Colossus*.

L'idée de tromperie et de révélation revient dans ce que Björk nomme les *feel-bad games*, qu'il définit ainsi : « games with a well-done or even elegant design but a design that makes players feel regret about their own or other players' behaviour. Phrased more succinclty, feel-bad games make players break their own player frame » (2015, p. 173). La notion de cadre,

empruntée du sociologue Erving Goffman, indique que la signification d'une action dépend de sa situation sociale.[24] En brisant le cadre du joueur, des émotions fortement négatives peuvent être provoquées chez le participant, qui réfléchit à son comportement selon un schéma social qui ne se rapporte plus au jeu. Pour ce faire, les designers de jeu doivent user de tromperies pour changer la manière dont le joueur perçoit une situation. Björk nomme la fabrication : « the intentional effort of one or more individuals to manage activity so that a party of one or more others will be induced to have a false belief about what it is that is going on » (Goffman dans Björk 2015, p. 178). Jouer un tour à quelqu'un et faire une fête surprise sont des exemples de fabrication donnés par Goffman, qui ont le but d'induire en erreur de façon ludique un ou plusieurs individus (*idem*.). Dans les *feel-bad games*, la fabrication révèle en contraste quelque chose de sérieux, qui était caché sous des apparences trompeusement joyeuses.[25] Pareillement aux scénarios de complicité, une action conforme à l'esprit du jeu perd de sa valeur ludique au moment où la duperie est dévoilée.

Björk applique le concept de fabrication au jeu de tir à la troisième personne *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012). Le joueur incarne le capitaine Martin Walker, un soldat américain accompagné de ses partenaires Lugo et Adams, dont la mission est de retrouver le colonel Konrad et son bataillon dans la ville de Dubaï, ensevelie par une tempête de sable. Le personnage-joueur découvre cependant les horreurs perpétrées par Konrad et ses hommes envers des soldats américains s'étant rebellés. Il fera aussitôt du 33e bataillon son principal ennemi, puis réorientera sa mission pour découvrir les raisons derrière ces crimes et protéger la population locale. Arrivé avec son escouade devant un camp militaire occupé par une armée sous les ordres de Konrad, Walker décide d'éliminer celle-ci à l'aide de bombes au phosphore blanc. Le joueur doit alors utiliser un drone pour incendier l'entièreté du camp. Il est ensuite contraint de traverser la zone touchée à la marche. Au bout du trajet, un soldat agonisant signale que sa troupe n'était là que pour aider. Près de celui-ci se trouve une tente détruite contenant des dizaines de cadavres de civils. À la surprise du joueur et de Walker, le bataillon

---

[24] Dans une certaine mesure, le cadre social rejoint le cadre cognitif discuté par Katie Salen et Eric Zimmerman (2009, p. 572). Tous les deux organisent la compréhension d'une action selon son contexte.

[25] Ce qui rappelle la métaémotion avancée par Plantinga. En réévaluant son état d'esprit antérieur, le joueur peut comme le spectateur éprouver de la culpabilité. Par contre, la culpabilité du joueur découle surtout de sa complicité, de sa participation active dans le déroulement d'une situation vidéoludique déplorable.

protégeait des habitants de Dubaï. La présence de civils et les bonnes intentions de cette armée sont des informations partagées seulement après le bombardement. Elles révèlent au joueur une fabrication qui lui a fait massacrer des innocents contre son gré. Dans la fabrication comme dans le scénario de complicité, le joueur est induit en erreur de manière à croire qu'il agit conformément à ce qui est moralement approprié, voire admirable, jusqu'à ce que la réelle signification de ses actions lui soit communiquée. Pour cette raison, ces deux concepts peuvent être unis sous le terme de révélation.

Un autre exemple notable de révélation se trouve dans le jeu *Life is Strange*. Le joueur y joue Maxine Caulfield, une étudiante de 18 ans nouvellement arrivée à l'école de Blackwell Academy pour y étudier la photographie. Le personnage-joueur découvre rapidement qu'elle est habitée de pouvoirs lui permettant de remonter dans le temps, et s'en sert pour sauver d'un meurtre son amie d'enfance, Chloe. En cours de jeu, Maxine renoue son lien d'amitié avec Chloe et doit utiliser ses facultés spéciales pour résoudre les énigmes de la ville d'Arcadia Bay et découvrir les conspirations de divers personnages. D'étranges phénomènes écologiques et météorologiques se produisent entre temps. Le joueur apprend seulement à la fin de jeu, lorsqu'une immense tornade menace de détruire Arcadia Bay, que l'utilisation des aptitudes spéciales de Maxine est la cause de ces événements surnaturels. Réfugiées dans un endroit sauf, Maxine et Chloe se rendent à l'évidence : le seul moyen de remédier à la situation est de retourner à un moment où les pouvoirs de Maxine n'ont jamais été exercés, ce qui implique que le joueur devra dans ce cas laisser mourir celle qui est devenue en cours de jeu la meilleure amie du personnage-joueur et pour qui il a développé des préoccupations. Le joueur peut tout de même refuser d'abandonner Chloe à son sort, mais il laissera alors la tornade anéantir la ville et des habitants sympathiques qu'il a côtoyés. En cours de jeu, le joueur est poussé à croire que la mécanique de retour dans le temps peut répondre à tous les problèmes auxquels il fait face. Il s'est attaché à des personnages seulement pour réaliser qu'il devra horriblement trancher leur destin. En contraste à *Shadow of the Colossus* et *Spec Ops: The Line*, on ne révèle pas au joueur qu'il a tout compte fait perpétré des atrocités, mais qu'il ne pourra sauver tout son entourage, qu'il devra laisser mourir soit Chloe, soit les autres personnages d'Arcadia Bay.

La révélation dans les jeux de notre corpus est aussi aidée par une autre façon de duper le joueur, soit en connotant tardivement la teneur immorale de ses actions par la subversion de conventions de jeu. Une des conventions vidéoludiques les plus omniprésentes est certainement de récompenser le joueur de quelconques points ou items pour ses accomplissements. Mais le joueur de *Shadow of the Colossus* constate contre ses attentes qu'en aucun cas on ne reconnaît ses efforts à abattre des colosses. Suivant ses combats, seules une cinématique, montrant les gigantesques créatures tombées dramatiquement au sol, et une musique funèbre surviennent. Des ombres s'échappent ensuite des corps de pierres évanouis pour venir transpercer le personnage-joueur, qui perd connaissance avant de se réveiller dans le sanctuaire, prêt à recommencer son travail d'assassin. En plus du changement morphologique du personnage-joueur, dont les cheveux noircissent et la peau se décompose, l'absence de récompenses dévoile peu à peu qu'un événement malheureux se produit ou est sur le point de se produire.

Un renversement des codes du jeu de rôle crée un effet similaire dans *Undertale.* Le joueur incarne un enfant étant tombé dans une grotte profonde, dont la seule issue est scellée par un sort magique. Il apprend durant son périple que sans une âme suffisamment puissante, il ne pourra se débarrasser de l'enchantement bloquant l'unique sortie vers la surface. Il peut donc éliminer des monstres pour absorber leur âme et espérer ainsi quitter la grotte, ou encore se lier d'amitié avec ces derniers et intégrer leur société, car il comprendra que certains d'entre eux ne sont pas malfaisants, au contraire. Lorsqu'il neutralise un monstre, le personnage-joueur se voit toutefois décerner conventionnellement des points d'expérience (l'acronyme présenté étant « XP ») qu'ils lui permettent de monter de niveau (intitulé « LOVE »). Le joueur moindrement expérimenté sait qu'il doit acquérir des niveaux pour vaincre des ennemis plus puissants et progresser dans le jeu, et sera par conséquent plus enclin à combattre les monstres. J'ai moi-même poursuivi cette voie, épargnant quelques monstres qui m'étaient plus sympathiques. Mais avant d'affronter le boss final, un squelette du nom de Sans me révèle que les acronymes « XP » et « LOVE » signifient respectivement « execution points » et « level of violence », des unités mesurant la capacité de quelqu'un à blesser un autre. Bien que cette déclaration laisse transparaître l'humour typique d'*Undertale*, elle a réussi à susciter chez moi une pointe de culpabilité. Contrairement aux autres jeux de rôle, éliminer ses adversaires est

considéré comme étant une transgression, un résultat négatif. Le squelette poursuit en m'encourageant à changer ma perception de mon parcours : « Look inside yourself. Have you really done the right thing? ». Je commence alors à penser que le jeu peut se terminer de manière tout à fait pacifiste, ce qui m'est d'abord apparu comme étant impossible, puisque d'épargner des monstres lors d'un combat n'est pas récompensé de points d'expérience. La subversion de codes vidéoludiques peut de cette façon tromper les attentes du joueur et sa compréhension des règles de jeu.[26] Elle s'inscrit dans les stratégies de révélation en ce sens qu'elle vient transformer le sens d'une action déjà commise.

Un autre moyen peut être emprunté pour induire le joueur à transgresser : la stratégie de restriction. Celle-ci amène même le joueur à accomplir son méfait en toute conscience. L'intention est de nouveau de provoquer un échec moral, soit en limitant la durée de délibération que le joueur possède avant d'exécuter une action ou en le contraignant dans un système de choix ayant tous des effets négatifs. Dans la première saison du jeu « pointe-et-clique » *The Walking Dead*, le joueur contrôle Lee, un homme d'une trentaine d'années tentant de survivre une apocalypse de zombies. Il fait la connaissance dès les premiers instants d'une enfant abandonnée du nom de Clementine, qu'il prendra en charge. Au fil des rencontres, Lee et Clementine formeront un groupe avec d'autres survivants. Le joueur devra principalement trouver des solutions en réponse à la menace des zombies et aux conflits interpersonnels qui naissent au sein même du groupe, tous les deux pouvant représenter un danger pour le bien-être de Lee et surtout de la vulnérable Clementine. En situation de crise, un minuteur apparaît et peut faire précipiter les décisions du joueur, qui ne pourra juger en profondeur la meilleure des solutions. Notamment, le groupe de survivants doit monter en haut d'un clocher pour se soustraire des zombies durant le quatrième épisode. Pendant que les autres traversent une fenêtre qui mène au toit du bâtiment, Ben, un étudiant adolescent, est attrapé par un zombie et trébuche. Lee le saisit par le bras, évitant qu'il chute en bas de la tour. Suspendu dans le vide, Ben lui demande de le laisser tomber et ajoute qu'il met le groupe en

[26] La subversion peut être aussi narrative. Dès les premiers moments de *Spec Ops: The Line*, le joueur a l'impression qu'il incarne l'habituel soldat américain qui brave des dangers pour secourir des personnages en détresse. En cours de jeu, il réalisera toutefois que ses actions ne font qu'envenimer le conflit plutôt que de le résoudre.

danger en se retrouvant constamment dans de telles positions. Un plan en contrechamp montre les zombies s'approchant dangereusement des deux hommes. Le minuteur s'écoule, je dois décider rapidement pour Lee. J'obéis à Ben, mais non sans un brin de culpabilité. Je me suis reproché de l'avoir lâché, car j'ai cru après réflexion que j'aurais pu le tirer du danger avant qu'un zombie m'atteigne. Ayant craint l'espace d'un instant un échec à sauver Lee, j'ai précipité une action que j'ai ensuite désapprouvée.

Cette pression occasionnée par le temps qui s'évapore revient également dans *Papers, Please*. Le joueur joue un agent en immigration du pays fictif totalitaire d'Arstotzka. Le jeu consiste à accepter ou refuser l'entrée de passants selon les conditions imposées par les différents ministères. Le joueur doit s'assurer d'être le plus rapide et juste possible, car il est payé cinq crédits par demande traitée sans faute. Le système de jeu le contraint à optimiser sa performance, à ne pas perdre de temps avec les nouveaux arrivants afin de récolter le plus de crédits possible. À la fin d'une journée de travail, le joueur doit s'occuper des dépenses familiales, comme le logement, la nourriture, le chauffage et les médicaments pour sa femme, son fils, sa belle-mère et son oncle, vivant tous sous le même toit. Fréquemment, il n'aura pas assez d'argent pour satisfaire tous leurs besoins primaires, ce qui peut nuire à leur santé et même entraîner leur mort si des carences sont prolongées. À la frontière, il sera tenté d'aller à l'encontre de son sens moral tel qu'en acceptant les pots-de-vin des criminels et en refusant l'entrée de personnages rejoignant des êtres chers ou fuyant la misère de leur propre pays, mais dont les papiers ne sont pas conformes à la réglementation abusive d'Arstotzka. Le joueur se laissera corrompre s'il peut gagner facilement des crédits supplémentaires. Il est restreint ainsi dans le peu de temps alloué pour faire des choix. De plus, ces choix laissent rarement transparaître de conséquences parfaites, complexifiant la situation. Le système de jeu oblige le joueur à prendre des décisions ne favorisant pas tout le monde : une action altruiste envers un honnête passant nuit la plupart du temps à sa famille, car elle vient à l'encontre des règles d'immigration et implique une pénalité financière.

La pauvreté dans *This War of Mine* m'a poussé semblablement à rencontrer des échecs moraux. Mes quelques personnages-joueurs attribués au hasard sont de simples civils. Je dois m'assurer qu'ils survivent la guerre en les isolant dans un abri le jour et en les faisant rechercher durant la nuit toutes sortes de ressources, telles que de la nourriture, des matériaux

de construction, et des marchandises à échanger. Toutefois, il est fréquent que des visiteurs se rendent à l'abri des personnages-joueurs pour demander une aide difficile à consentir. Deux enfants m'ont par exemple quêté des médicaments pour leur mère malade. Mais moi aussi, j'en ai besoin (pour réussir le jeu). Les remèdes se font rares, l'hiver n'est toujours pas terminé, et le bois de chauffage s'amenuise. Certains personnages-joueurs ont déjà attrapé une grippe, et sans médicaments, celle-ci pourrait empirer. J'ai refusé d'assister les enfants, non sans m'en vouloir. Les options offertes se sont restreintes de manière à garantir des conséquences nuisibles aux personnages du monde du jeu : soit les enfants et leur mère se trouvent sans remède, soit l'état de santé de mes personnages-joueurs s'aggrave. La stratégie de restriction vise ainsi à provoquer une faute par manque de temps ou par manque de choix aux effets positifs.[27]

La stratégie de restriction réussit à motiver le joueur à abandonner Ben dans *The Walking Dead*, à se laisser corrompre dans *Papers, Please*, et à refuser d'aider les enfants dans *This War of Mine* pour une raison plus élémentaire. Elle tire profit d'un joueur émotif, qui se comporte en fonction de ses préoccupations. Rappelons les propos de Perron selon lesquels le joueur peut avoir de multiples préférences émotionnelles, qu'elles soient pour sa progression dans le jeu ou pour la situation des habitants du monde de jeu. Lorsque celles-ci sont mises en conflit ou rendues incompatibles par l'absence d'une solution positive, les décisions de ce dernier ne peuvent que créer une émotion négative. Si le joueur anticipe un échec considérable à progresser dans le jeu, des préoccupations pour soi peuvent prédominer. Il préférera alors gagner des crédits, conserver ses ressources ou plus généralement, survivre, à tout geste altruiste. La culpabilité peut venir dès lors l'affliger.

Dans les études du jeu vidéo, les situations morales de jeu exposées ci-dessus seraient considérées en tant que dilemmes éthiques et analysés à l'aide d'un joueur rationnel, qui met en application des principes éthiques (vertu, utilitarisme, déontologie). Par exemple, le joueur

---

[27] Le choix entre Chloe et Arcadia Bay dans *Life is Strange* est aussi une stratégie de restriction. Un autre exemple intéressant se trouve dans *Spec Ops: The Line*. L'accumulation des erreurs de Walker va mener la population locale à manifester de la colère à son endroit. Les hostilités à son comble, celle-ci va l'entourer et le lyncher. Devant l'absence de solutions et en réponse à l'imminence de la mort de Walker, le joueur en situation d'urgence pourrait se croire contraint d'ouvrir le feu sur les civils, et ce malgré le fait qu'il peut simplement les effrayer en tirant dans les airs.

théorisé par Sicart pratique sa vertu et développe au fil de ses expériences de jeu une phronesis ludique lui permettant d'effectuer des choix éthiques informés (2009, p. 112). Le terme « phronesis », autrement appelé sagesse pratique, est emprunté d'Aristote et signifie : « a state conjoined with reason, true, having human good for its object, and apt to do » (dans Sicart 2009, p. 100). Sicart spécifie que la phronesis est une capacité à raisonner qui ne concerne pas les sentiments (*idem.*). En mettant de l'avant un joueur émotif, nous voulons au contraire nous focaliser davantage sur le rôle des préoccupations et des émotions dans les comportements moraux. Comme nous l'avons souligné plus tôt à l'aide des travaux de Tangney et ses collègues, la culpabilité agit en association avec la sympathie et l'empathie en tant que baromètre moral. Le joueur peut ressentir de la culpabilité autant dans l'anticipation que dans la conséquence d'une action. À l'inverse, des préoccupations plus égocentriques entraînent le joueur à vouloir poursuivre sa progression dans le jeu, quitte à transgresser.

Repensons aux exemples de jeu que nous avons avancés ci-dessus. Pouvons-nous vraiment les qualifier de dilemmes éthiques? Un dilemme éthique peut être compris comme étant : « an unavoidable choice between two or more competing and equally important ethical principles that are in direct conflict within an ethical system » (Schreiber *et al.* 2009, s.p.). Il doit aussi nécessiter que le joueur soit informé et conscient de ses choix et de leurs conséquences (Jorgensen 2015, p. 216-7). Nous ne pouvons pas qualifier une situation de jeu qui comporte une stratégie de révélation comme étant un dilemme éthique, car l'intention est d'obscurcir la compréhension du joueur, de le tromper à propos de la nature de ses actions. Dans une stratégie de restriction, l'objectif est surtout d'altérer la qualité rationnelle des décisions du joueur en les chargeant d'émotions. Lorsqu'une situation doit être résolue dans un court délai, sans la possibilité de délibérer, le joueur est enclin à paniquer, à avoir un sentiment d'urgence qui l'empêche de réfléchir. Lorsque le joueur est contraint à sélectionner une option aux conséquences négatives, son dilemme est plutôt émotif qu'éthique parce que ses préoccupations sont inconciliables. Ne pouvant toutes les satisfaire, il agira selon ses

préoccupations dominantes. La perception d'un échec conventionnel[28] imminent et punitif peut activer fortement des préoccupations pour sa progression dans le jeu. À l'opposé, la coopération et le côtoiement prolongé d'un personnage renforcent des préoccupations pour ce dernier, comme indiqué au premier chapitre. Réitérons également que la fréquence et la durée de la culpabilité augmentent en outre dans les relations intimes. Penser un joueur qui résout des dilemmes éthiques à l'aide de la raison évacue les stratégies vidéoludiques mises en place pour engager émotionnellement le joueur et guider son comportement moral. Les deux exemples suivants vont nous permettre d'illustrer en détail des dilemmes émotifs.

Dans *Papers, Please*, les passants adressent toutes sortes de demandes, sérieuses comme futiles, à moi et mon agent en immigration. Notamment, une femme m'avertit qu'un homme du nom de Dari Ludum la menace de l'obliger à se prostituer. Elle m'implore de lui refuser le passage au moment où il atteindra la frontière. À l'arrivée de Ludum, je constate que ses papiers sont en ordre (figure 10). Si je lui refuse le passage, je commettrais une faute et mon salaire sera réduit d'un montant considérable de dix crédits, plutôt que cinq, car j'ai déjà quelques taches à mon dossier. D'une part, les membres de ma famille ont déjà faim et froid, et je ne souhaite pas qu'ils souffrent davantage en raison de mon incapacité à assumer les dépenses nécessaires à leur survie. D'autre part, j'aimerais sauver la femme qui semble réellement en danger. Peu importe mon choix, je ne peux agir dans le bien de tous les personnages. Mes préférences émotionnelles ont penché en faveur du bien-être de ma famille plutôt que de celui de l'étrangère, car j'ai pris le risque de laisser passer Ludum, mais non sans inquiétudes. Le jour d'après, j'apprends dans les journaux que la femme en question a été assassinée. J'évalue dès lors avoir pris la mauvaise décision morale.

[28] Nous ajoutons le qualificatif « conventionnel » par souci de clarté. Dans les conventions vidéoludiques, l'échec découle d'un manque de talent, d'une tactique défaillante ou d'une malchance, et implique de recommencer un passage du jeu. La culpabilité résulte plutôt d'un échec à se soucier des autres ou à respecter des règles morales.

Figure 10. L'auteure de la lettre me signale que l'homme devant moi représente un danger pour elle dans *Papers, Please*.

Les dilemmes émotifs s'enchaînent particulièrement dans *This War of Mine.* Les possibles résolutions vont soit profiter à moi et mes personnages-joueurs au détriment de personnages non-joueurs innocents, ou l'inverse. Au milieu de toutes les ruines visitées, je me suis faufilé à l'intérieur d'une petite maison intacte où habite deux personnes âgées. Dès mon arrivée, l'une d'entre elles me supplie immédiatement de les épargner (figure 11). Il faut préciser que je ne peux qu'accéder à un seul lieu durant la nuit. Si je ne cambriole pas l'habitat du couple, je serai contraint de laisser la nuit s'écouler. Je devrai retourner à l'abri les mains vides et mes chances de réussir le jeu s'amoindriront grandement. En revanche, je sens déjà la culpabilité en moi à l'idée de voler ces deux personnages innocents. Mes préoccupations pour autrui ont cette fois le dessus sur mes préoccupations pour ma progression dans le jeu. J'estime qu'une nuit de fouilles infructueuses ne mettra pas la survie de mes personnages-joueurs en danger. Je décide de quitter la demeure sans causer de mal à personne. Mais quelques semaines plus tard, je me retrouve sans nourritures ni médicaments. Les autres endroits de la ville étant trop dangereux ou déjà dépouillés, je retourne à la maison des deux personnes âgées pour m'emparer de leurs biens, malgré ma culpabilité qui ne s'est

qu'intensifiée. Ma faute morale s'explique par l'imminence d'un échec conventionnel et par le fait que j'ai considéré n'avoir que ce choix pour progresser dans le jeu.[29]

Figure 11.Un vieil homme me supplie de ne pas faire du mal à sa femme dans *This War of Mine*.

À l'intérieur des exemples de *Papers, Please* et de *This War of Mine*, mes actions ont été motivées par des préoccupations, et non par des raisonnements éthiques. J'étais à la fois pris sous la crainte d'un échec moral, qui découle de mes préoccupations pour autrui, et de la crainte d'un échec conventionnel, qui dérive de mes préoccupations pour soi. Le dilemme émotif est une stratégie de restriction en ce sens que les préférences émotionnelles du joueur

[29] Smethurst (s.d., p.23), Heron et Belford (2014, p.18) proposent dans leur étude de *Spec Ops: The Line* que le joueur a toujours un choix, celui de fermer sa console et d'arrêter de jouer. Cette suggestion pose problème pour plusieurs raisons dont nous ne pouvons pas toutes aborder. L'une d'entre elles est que le joueur doit achever son jeu pour le comprendre. C'est seulement en exécutant les mauvaises actions qu'il peut par exemple connaître la critique de *Spec Ops: The Line* sur la guerre.

pour un état du monde entrent en contradiction, faisant en sorte que peu importe son choix, ce dernier fera du mal à soi-même ou à des personnages. Un joueur raisonné peut certes être coupable d'un échec dans le cadre d'un dilemme éthique, mais sans préoccupations, il ne peut *ressentir* de la culpabilité, et on ne peut désigner le dilemme en question comme étant émotif.

Une compatibilité entre joueur émotif et raisonné demeure toutefois à interroger. Kristine Jørgensen note que *Dishonored* (Arkane Studios, 2012) tente à la fois de convaincre le joueur de prendre une vengeance sanglante et d'effectuer une réflexion éthique (2015, p. 218). Reste que les préférences émotionnelles du joueur occupent un rôle majeur dans sa motivation. En le limitant à des choix impliquant des conséquences négatives ou en créant une urgence d'agir, les jeux de notre corpus vont encourager le joueur à perpétrer un méfait. Une seconde intention est de lui souligner les effets néfastes de ses actions sur autrui pour lui en faire prendre conscience.

3.2.2. Juger le joueur et sa transgression

Dans ce que nous appelons une stratégie de réflexivité, le jeu communique la cause d'un résultat malheureux : le comportement du joueur. Ce dernier est induit à réfléchir, plutôt qu'à agir. Sa recherche causale est influencée de manière à ce qu'il fasse une attribution interne des événements du jeu, telle qu'illustrée dans le modèle théorique du processus de la culpabilité (figure 8). Les deux principaux moyens employés pour qu'il prenne le blâme est de l'accuser par l'intermédiaire de personnages ou de lui montrer avec insistance les effets de ses actions. L'objectif est plus précisément de lui faire songer au mal qu'il a commis.

Nous avons cité au premier chapitre l'observation de Murray à propos de *Zork*, selon laquelle les événements du jeu se produisent à l'intention du joueur en raison de l'immédiateté de leur déroulement et de la faculté du participant à agir sur le monde du jeu. Nous pouvons généraliser cette remarque à l'ensemble des jeux vidéo narratifs. Parce que le joueur doit intervenir dans le jeu et son récit, il est conscient de son pouvoir d'action et disposé à prendre la responsabilité pour des résultats qu'il juge avoir pu éviter, surtout lorsque des critiques lui

sont (à lui et son personnage-joueur) directement adressées. Par exemple, de retour en lieu sûr après avoir laissé tomber Ben dans *The Walking Dead*, Vernon me reproche mes gestes : « You chose to let that boy die back in Crawford. I've got to wonder about the morality of the kind of man who could do something like that ». Je suis interpellé par les commentaires de Vernon puisque c'est bien moi, et non Lee, qui a pris cette décision. De plus, l'écran de revue et de comparaison des choix à la fin de l'épisode vient me rappeler ma faute, soulignant que seulement 33% des joueurs ont lâché Ben (en date du 29 avril 2016; figure 4). Par conséquent, je suis fortement encouragé à reconnaître ma transgression.

Les accusations à mon endroit atteignent un point culminant à la fin du dernier épisode de la saison au moment où l'étranger qui a kidnappé Clementine est retrouvé. Le kidnappeur avoue surveiller mes agissements depuis longtemps et dénonce mon comportement, mentionnant à quel point je suis un mauvais exemple pour l'enfant. Il énumère les fautes que j'ai commises pour ensuite me condamner : « You're a monster. You're a murderer and a thief and I'm going to hurt you so bad ». Contrairement à d'autres jeux vidéo, dans lesquels le joueur peut explorer des comportements interdits en toute quiétude, l'énumération de mes fautes signifie que le système de jeu mémorise les conséquences néfastes de mes actions, que celles-ci ne sont pas passées inaperçues. En me remémorant mes méfaits à l'aide de la deuxième personne, Vernon et le kidnappeur m'ont chacun leur tour interpellé pour mieux désapprouver mes gestes.

Les reproches s'intensifient également en cours de jeu dans *Spec Ops: The Line*. On a voulu que je prenne conscience de mon rôle dans la dégradation de la situation de Dubaï à partir du bombardement au phosphore. Les compagnons de Walker, Adams et Lugo, réalisent les premiers durant la cinématique que les corps à la chair brûlée à l'intérieur de la tente sont en fait les civils qu'ils essayaient justement de protéger. Lugo se retourne alors pour pointer du doigt le personnage-joueur en avant-plan, et dans ma direction, s'exclamant : « This is your fault, god damnit! » (figure 12). Dès ce moment, les écrans de chargement, qui informent en début de partie des mécaniques de jeu et de la présente situation narrative, commencent à présenter des messages au contenu drastiquement différents. On peut notamment y lire : « Do you feel like a hero yet? », « How many Americans have you killed today? » et « This is all

your fault ». Toutes ces accusations présentent l'intention de me pousser à réévaluer mon comportement moral et à m'attribuer la responsabilité de résultats négatifs.

Figure 12. Lugo condamne le personnage-joueur à l'avant-plan dans *Spec Ops: The Line*.

Les exemples de *The Walking Dead* et de *Spec Ops: The Line* sont assurément les plus flagrants. J'ai aussi été blâmé par d'autres personnages dans les différents jeux à l'étude, comme il sera souligné au fil des analyses. La seule exception est *Papers, Please*, dans lequel on m'a plutôt montré les effets de mes actions et me les a rappelés sans poser de jugement. Par exemple, j'ai coopéré à quelques reprises avec l'ordre d'EZIC, une organisation révolutionnaire qui veut renverser l'État d'Arstotzka. Sentant que je me mettais dans le pétrin, j'ai cessé de leur rendre service, mais un membre du gouvernement me dévoile durant une procédure de vérification qu'il est au courant de ma participation dans ce complot. Je suis condamné à mort. Je recharge alors ma partie et essaie de trouver une alternative. J'ai assez d'argent pour payer un individu qui peut me fabriquer un passeport falsifié d'un pays voisin, Obristan. Je quitte Arstotzka hâtivement. Le dénouement de mon histoire est illustré par des images fixes et accompagné de textes. En dessous d'une photo de famille, on m'annonce d'un ton neutre : « You leave behing everything. Your son, wife, niece, uncle, and mother-in-law

prepare to return to Nirsk [le village natal du personnage-joueur] ». Malgré l'absence d'accusation, je suis témoin des conséquences inquiétantes de ma décision, car le sort de ma famille demeure alarmant compte tenu l'idéologie totalitaire et autoritaire du gouvernement au régime. On m'invite à contempler ma décision, à réfléchir à celle-ci dans le but qu'elle titille ma conscience.

Les stratégies de réflexivité veulent faire porter la responsabilité d'un événement vidéoludique au joueur. Il y a assurément des cas dans lesquels ce dernier refuse de prendre le blâme. Peut-il vraiment éprouver de la culpabilité pour des actions qui lui ont été imposées? D'autres problèmes relatifs à la psychologie du joueur sont de plus à considérer. Nous avons présupposé dans nos exemples de jeu que le joueur était préoccupé par les conséquences de ses méfaits sur autrui sans pour autant éclairer la manière dont ces préférences se forment. Et nous ne savons toujours pas comment le joueur réagit à sa culpabilité. Ces questions sont examinées dans la prochaine section, car elles sont surtout en lien à la psychologie du joueur.

3.3. Mise en application des différentes phases du modèle de la culpabilité

Après avoir analysé l'intention des jeux de notre corpus de susciter de la culpabilité, nous devons retourner aux processus mentaux du joueur et les fonctions que ceux-ci remplissent afin de comprendre plus exactement la manière dont cette émotion se déploie chez lui lors de résultats négatifs. Dans cette section, nous vérifions l'application des différentes phases du modèle théorique de la culpabilité à notre corpus de jeux et à des situations notables d'autres jeux, certaines ayant su créer cette émotion; d'autres non. En isolant ces étapes, il est possible de mieux comprendre les répercussions de variables vidéoludiques sur l'expérience du joueur. Commençons par réfléchir à l'établissement de préoccupations pour les personnages. Comment le joueur est-il mené à se soucier des autres? Quel type de personnages favorise l'apparition d'un lien d'attachement?

3.3.1. Une préoccupation pour les effets de ses actions sur autrui

Pourquoi le joueur pourrait-il éprouver de la culpabilité pour ses méfaits dans *Undertale* et *Papers, Please*, mais pas après avoir utilisé la bombe nucléaire dans *Civilization V* ou écrasé des piétons avec son véhicule dans *Grand Theft Auto V* ? Ce sont même des éclats de rire qui peuvent être soutirés de ces actions. Nous avons vu que le joueur peut adopter avec plaisir des comportements en temps normal immoraux ou inappropriés en toute connaissance de cause. Le joueur comprend qu'il n'a affaire qu'à un jeu, après tout. Mais cette explication représente seulement une partie de la réponse. Rappelons que les émotions réflexives ont comme fonction de régulariser les relations sociales et promouvoir le bien-être d'autrui. Le modèle du processus de la culpabilité (figure 8) montre que cette émotion se fond sur des préoccupations pour l'effet de ses actions sur autrui. Dans un contexte vidéoludique, la culpabilité nécessite que le joueur développe une relation spéciale avec les personnages du jeu, de manière à ce qu'il se soucie de leur condition. Nous ciblons trois propriétés qu'un personnage peut posséder afin de favoriser des préoccupations à son endroit : des traits anthropomorphiques, un statut moral positif, et une vulnérabilité face au danger.

Si l'une des stratégies pour rationaliser une conduite répréhensible est de déshumaniser les victimes, comme nous avons vu avec Baumeister, le joueur devrait être mené à humaniser les habitants du jeu pour s'engager moralement à les protéger. Il faut préciser que dans le cas de *Civilization*, les populations des empires ne sont réduites qu'à une statistique instrumentale à la victoire. Plus une nation possède un nombre élevé d'habitants, plus elle se développera rapidement. Il est moins probable que le joueur s'intéresse alors au bien-être de victimes sans visage, représentées que par des chiffres. L'humanisation permet de s'engager moralement à quelqu'un, mais plus généralement de développer des préoccupations altruistes. Un protagoniste qui montre des traits anthropomorphiques et qui possède des buts et un destin d'intérêt est susceptible de générer des émotions fictionnelles et relatives à l'empathie, la sympathie ainsi que la compassion (Tan 1996, p. 82). Un personnage humanisé peut devenir une source de préoccupations puisqu'il dispose le joueur à réagir avec sensibilité à sa situation.

Il ne suffit pas de créer une représentation photoréaliste d'un être humain pour susciter des préoccupations pour lui (Perron 2016, p. 189-90). Les personnages doivent faciliter l'assimilation ou la simulation mentale de leur situation en étant composés entre autres d'éléments plus psychologiques, tels que des objectifs ou des attitudes. À ce sujet, nous avons mentionné plus tôt l'expérience de Heider et Simmel, dont les participants ont inféré des traits humains à de simples figures géométriques animées. D'après Grant Tavinor, la caractérisation et les antécédents des personnages à tuer pour la guilde des assassins dans *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006) contextualisent les actions du joueur et rendent la tâche de ce dernier plus difficile moralement (2013, p. 9). Faire la connaissance d'un personnage, apprendre sur son passé et sur sa présente situation, comprendre ses aspirations et ses problèmes contribuent tous à l'humaniser et à intéresser le joueur à celui-ci. Il s'agit en quelque sorte d'enrichir la psychologie et le contexte d'un personnage afin de l'anthropomorphiser et de créer chez le joueur des préoccupations pour lui.

Un exemple frappant d'anthropomorphisation se trouve dans *Portal* (Valve Software, 2007). J'incarne Chell, une femme silencieuse au passé inconnu, et dois passer une série d'épreuves intellectuelles dictées par le robot GLaDos. Les puzzles doivent être résolus à l'aide d'un fusil à portails qui permet entre autres de se déplacer à des endroits autrement inatteignables. Lors d'un test, je tombe sur le *Companion Cube*, un cube comme nous croisons souvent dans l'univers de *Portal*, qui sert à activer des mécanismes variés, mais dont un coeur est illustré sur chacune de ses faces. GLaDos m'annonce que je dois absolument l'incinérer pour passer à l'épreuve suivante. Elle m'assure que je suis acquitté de toute responsabilité morale pour cet acte. Après l'incinération, elle m'informe toutefois que j'ai euthanasié mon fidèle cube plus rapidement que tous les autres sujets. Elle emploie des mots stratégiques pour humaniser ce qui ne s'avère qu'un simple objet inanimé. Le terme « euthanasie », plutôt que « destruction », fait référence à la mort. Le cube est aussi un compagnon, il m'est « fidèle », comme s'il était un animal domestique loyal. Malgré le côté comique de cette situation, je n'ai pu m'empêcher d'avoir de la compassion pour ce qui n'était qu'un morceau de métal. D'un autre côté, je n'ai jamais eu d'émotion à l'intention de Chell, le personnage-joueur uniquement véhicule de mes intentions et dénué de toute psychologie.

Dans notre corpus de jeux, des préoccupations pour autrui sont générées en humanisant des personnages souvent vulnérables. Dans *This War of Mine*, les personnages-joueurs possèdent tous une personnalité unique et une volonté qui leur est propre. Ils réagissent parfois à mes commandes en les commentant ou en les questionnant. Chacun d'entre eux possède une fiche biographique qui s'actualise en cours de jeu, dans laquelle ils font part de leurs pensées et de leurs émotions, ce qui me pousse à me soucier de leur condition. S'ils sont déprimés, ils se décourageront au cours de leur activité. « Screw this » s'est dit Bruno en cessant une tâche que je lui avais assignée. À mon retour, après une nuit à explorer les environs, on m'avertit qu'il a déserté l'abri. Puisque la condition psychologique des personnages peut être affectée de toutes sortes de manières, je m'inquiète davantage de leur état d'esprit, car j'en suis en quelque sorte responsable. J'essaie alors de ne pas commettre des actions qui pourraient les contrarier et que je pourrais me reprocher.

Si nous comparons les personnages de *This War of Mine* et leur situation à ceux de la ville de Los Santos dans *Grand Theft Auto V*, principalement les piétons et les automobilistes que nous croisons, nous pouvons constater qu'il y a un écart dans la façon dont ils sont présentés. Conformément à l'esprit satirique de la série, les habitants de Los Santos sont des êtres superficiels et égoïstes, qui s'insultent constamment entre eux, et qui n'hésitent pas à quereller le joueur qui accidente leur voiture ou qui marche trop près d'eux. Bien qu'ils possèdent des caractéristiques humaines, celles-ci contribuent à les rendre détestables, immunisant le joueur contre toute culpabilité dans le cas où il leur ferait du tort. Que les conséquences d'une action soient positives ou négatives ne dépend pas de la signification de l'action en tant que telle, mais plus généralement de ce que le joueur pense des personnages. Comme l'illustre le théoricien du cinéma Murray Smith, des situations similaires peuvent susciter des réactions variées chez le spectateur selon sa disposition émotionnelle envers les personnages : « When the sympathetic figure is tortured by a villainous character, I am outraged and frustrated. But as the villain receives his come-uppance at the hands of the character, I experience relief, satisfaction, even joy » (1995, p. 62). L'allégeance du spectateur détermine s'il adoptera une attitude sympathique ou antipathique envers un personnage ou un groupe de personnage (p. 188). Elle est le résultat d'une évaluation du statut moral et de la désirabilité morale des caractéristiques d'un personnage (*idem.*). Tel qu'au cinéma

hollywoodien, dans lequel le héros punit physiquement le vilain, le joueur de jeux vidéo narratifs porte habituellement des actes de violence envers des personnages clairement définis comme ayant des intentions immorales ou ayant déjà commis des méfaits, bloquant toutes sympathies à leur endroit. Il peut triompher alors du malheur, des blessures ou de la mort de l'antagoniste ignoble et détestable. Par contre, s'il fait le même mal à un personnage moralement irréprochable, et donc sympathique, il connaîtra des émotions négatives.

Par exemple, dans une séquence du deuxième épisode de la première saison de *The Walking Dead*, je me trouve emprisonné avec Clementine et d'autres survivants dans une salle réfrigérée. Larry, un personnage méprisable qui a insulté gratuitement mon personnage-joueur à plusieurs reprises, et qui l'a même frappé une fois au visage, est complètement furieux d'être détenu. Dans sa colère noire, il est pris d'un malaise cardiaque et tombe soudainement au sol. Kenny suppose qu'il est décédé. Compte tenu du fait que dans l'univers du jeu, tous les morts deviennent des zombies, on m'offre deux choix : soit je tente de réanimer Larry et cours le risque d'être attaqué par celui-ci advenant qu'il se métamorphose, soit j'aide Kenny à écraser immédiatement sa tête pour éviter cette possible confrontation. J'ai choisi la deuxième option, oubliant lors d'un bref instant le regard de Clementine. En la voyant pleurer (figure 13), j'ai éprouvé une forte culpabilité. Compte tenu de mon allégeance préalable, c'est l'effet de mes actions sur Clementine plutôt que sur Larry qui a créé en moi cette émotion. Dans le contexte du jeu, de faire pleurer une jeune fille innocente et adorable, qui est d'autant plus sous ma responsabilité, est une conséquence plus préoccupante que de participer au meurtre d'un être antipathique et potentiellement dangereux.

Un changement d'allégeance peut néanmoins survenir en cours de jeu, notamment dans les stratégies de révélation. Dans *Shadow of the Colossus,* les colosses paraissent d'abord être des opposants à la résurrection de la bien-aimée de Wander, mais après une réévaluation morale, ils sont les gardiens qui empêchent la réincarnation d'un esprit démoniaque. Dans *Undertale*, j'apprends qu'Undyne, la deuxième bosse, me pourchasse pour obtenir mon âme et libérer les monstres de leur confinement. Tout juste avant mon affrontement contre elle, je croise des panneaux sur lesquels sont écrits des fragments de l'histoire des monstres.

Figure 13. Clementine pleure en réponse à ma complicité dans la mort de Larry à l'intérieur du deuxième épisode de la première saison de *The Walking Dead*.

Je découvre dans mes lectures que les humains ont dans le passé massacré ces créatures par l'unique crainte de leurs pouvoirs magiques : « [The humans] attacked suddenly, and without mercy. In the end, it could hardly be called a war. United, the humans were too powerful, and us monsters, too weak. Not a single SOUL was taken, and countless monsters were turned to dust… ». Le narrateur vient contextualiser la situation de ses semblables et humaniser les monstres; ces derniers ne sont que des victimes, des êtres vulnérables. Undyne me semble dès lors avoir une mission tout à fait justifiée. Je ne peux lui en vouloir de s'en prendre à moi puisqu'elle ne veut que rendre justice à son peuple en le libérant. Je commence sans en avoir conscience à douter de mon allégeance.

C'est alors que l'inévitable combat entre Undyne et moi survient. Je réussis à la vaincre, mais lorsque sa jauge de vie atteint zéro, une séquence de dialogue démarre. La musique rythmée et entraînante laisse place à la mélodie mélancolique d'un piano. Undyne refuse de mourir : « No! I won't die! Alphys… Asgore… Papyrus… Everyone is counting on me to protect them! » Sa jauge de vie se régénère un peu et le combat reprend. Toutefois, après chaque coup que je lui porte, son corps perd de sa matérialité, comme s'il allait

disparaître. Ses attaques ralentissent de telle sorte qu'elles peuvent être évitées sans effort. Undyne persiste malgré tout : « ...I won't… give up... » (figure 14).

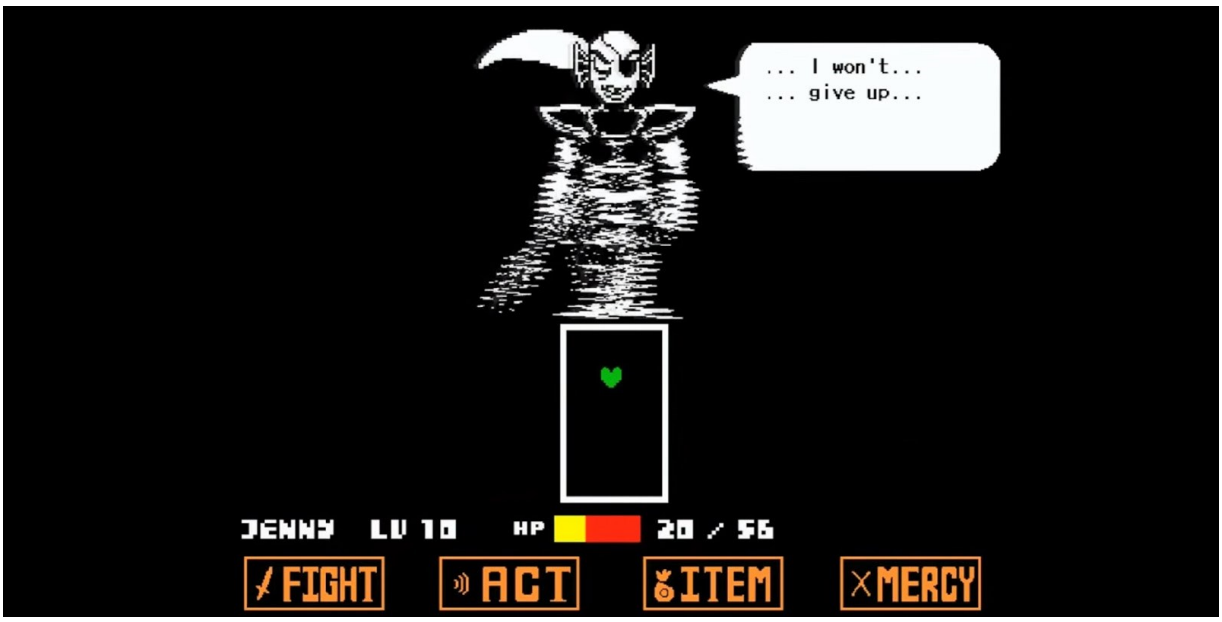

Figure 14. Undyne demeure déterminée malgré son inévitable mort dans *Undertale*.[30]

De nouveau, sa jauge de vie se remplit quelque peu tandis que sa vigueur continue de diminuer. Je réalise progressivement que je m'apprête à tuer l'héroïne des monstres, un personnage qui fait preuve de bravoure et de détermination. Les écrits anthroporphisant les monstres et mon changement d'allégeance sont des facteurs ayant changé ma perception d'Undyne et des conséquences de mes actions. Il est cependant trop tard pour changer d'avis. Le seul moyen de terminer le combat est de lui porter le coup final. Sa vulnérabilité s'ajoute aux causes de mes préoccupations pour elle, car je dois l'achever même si elle rendue fragilisée et sans défense.

Rappelons que la culpabilité est possiblement enracinée dans un système parent-enfant, ce qui mène tout un chacun à veiller sur ses pairs. Dans les jeux de notre corpus, des

[30] L'image provient du web. Je n'ai pu faire une capture d'écran de ma propre partie à ce moment du jeu.

personnages vulnérables sont placés sous la responsabilité du joueur, activant des préoccupations pour leur bien-être. Par exemple, le joueur doit s'occuper de sa famille dans *Papers, Please*, de Clementine dans *The Walking Dead* et des civils dans *This War of Mine*. Ce sont tous personnages dans le besoin, nécessitant de l'aide.[31] Un personnage en détresse particulièrement intéressant est celui de Kate, une étudiante victime de harcèlements dans *Life is Strange*. En cours de jeu, on présente à plusieurs reprises la possibilité de la protéger, de la réconforter et de dénoncer les méchancetés porter à son endroit. L'intimidation envers elle atteint son paroxysme au moment où elle se fait droguer à son insu lors d'une fête et devient l'objet d'une vidéo virale humiliante. À la fin du deuxième épisode, Maxine retourne à son domicile et aperçoit un attroupement. Elle lève les yeux et voit Kate sauter du haut de l'immeuble. Je peux aussitôt tenter d'utiliser ses pouvoirs, mais un mal de tête insoutenable lui permet seulement de reculer le temps de quelques minutes à peine, tout juste assez pour aller à la rencontre du personnage vulnérable en haut de la résidence. Je dois alors choisir les bons mots pour convaincre Kate de renoncer à ses intentions suicidaires (figure 15). Cette dernière met à l'épreuve notre amitié, mais j'ai mémorisé ses confidences antérieures et lui démontre que je l'écoutais sincèrement. Je réussis ainsi à lui faire changer d'avis de sorte qu'elle renonce à la mort.

D'autres n'ont pas su sauver Kate et ont sûrement répondu avec culpabilité plutôt qu'avec regret à leur échec. Selon les statistiques affichées à la fin de l'épisode, en date du 29 avril 2016, 36% des joueurs ont failli à la secourir. Si du mal arrive à un personnage dont le joueur se soucie, il peut reconnaître facilement qu'il a échoué à veiller sur lui et s'en vouloir par conséquent. Il est toutefois intéressant de noter que peu importe si Kate meurt ou non, elle apparaît dans le long cauchemar de Maxine durant l'épisode cinq pour la blâmer de l'avoir laissée mourir dans le premier cas ou de l'avoir laissé vivre dans le deuxième. Le joueur éprouverait sûrement de la confusion d'être accusé soudainement pour ses actions valeureuses,

[31] D'une certaine façon, le destin de tous les personnages-joueurs dans les jeux vidéo narratifs repose sur les actions du joueur. Il serait tentant d'affirmer que ceux-ci nécessitent une aide, qu'ils sont aussi vulnérables. Mais les personnages-joueurs sont habituellement héroïques. Dans leur univers narratif, ils n'ont pas besoin du joueur pour survivre. Pensons à Duke Nukem, qui incarne exagérément la puissance et l'invulnérabilité, ou encore aux superhéros, qui possèdent toujours les moyens de se sortir du pétrin. Compris ainsi, les personnages-joueurs héroïques favorisent difficilement les mêmes préoccupations que les personnages-joueurs ou les personnages non-joueurs vulnérables, car leur situation n'est pas aussi inquiétante.

mais cette insistance à critiquer le joueur démontre bien qu'il y a une intention de susciter à tout prix de la culpabilité.

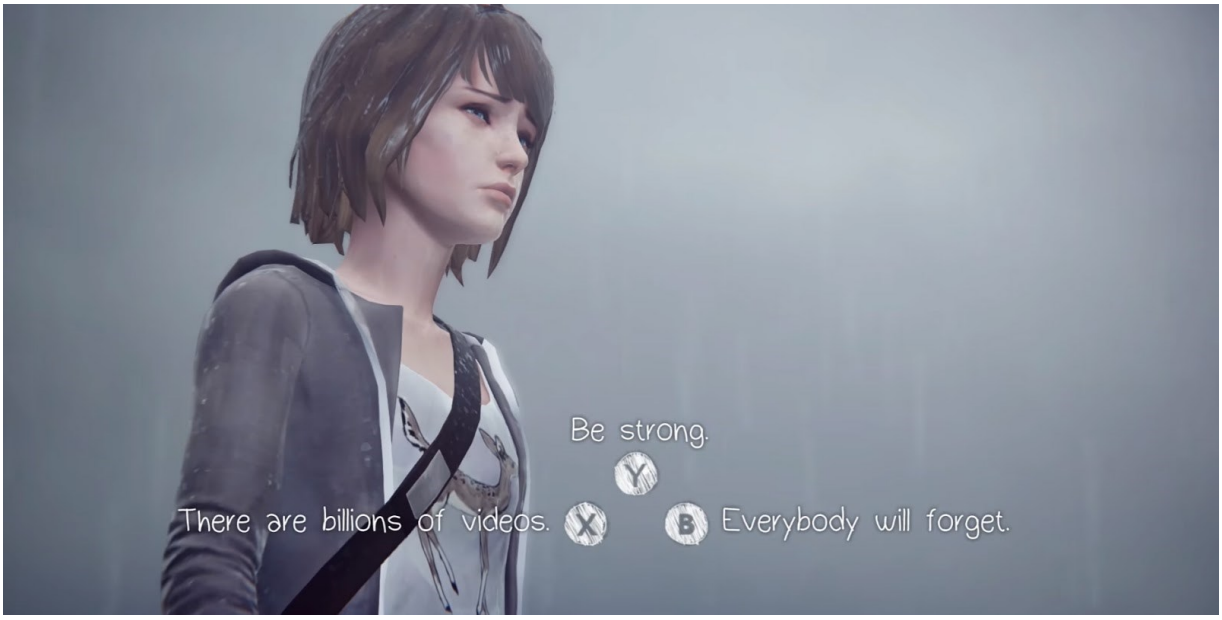

Figure 15. Le joueur doit choisir les bons mots que Maxine dira pour sauver Kate dans *Life is Strange*.

Dans une certaine mesure, tous les jeux qui rappellent de près ou de loin le jeu de poupée, dans lesquels le joueur doit prendre soin de personnages plus ou moins autonomes, incluant des animaux et d'autres créatures domestiques, ont le potentiel d'occasionner ponctuellement de la culpabilité. Pensons au joueur (enfant, peut-être) qui a échoué à s'occuper de son Tamagotchi, à veiller sur ses animaux dans *Harvest Moon: A Wonderful Life* (Natsume, 2003), qui fait pleurer ses chaos dans *Sonic Adventure* (Sonic Team, 1998), et qui ne réussit pas à sauver les petits de la belette dans *Shelter* (Might and Delight, 2013). Les personnages non-joueurs faibles ou vulnérables détiennent des propriétés qui encouragent naturellement l'activation du système parent-enfant, et donc l'obligation de protéger leur intégrité physique et psychologique. Ainsi que nous l'avons constaté avec Gilbert, la culpabilité fondée sur une notion de proximité découle d'un échec à se soucier ou à s'occuper

des autres. Le fait de côtoyer un personnage dans le besoin sur de nombreuses heures, ce qui rappelons-le, entraîne des préoccupations pour lui, favorise un tel type de culpabilité.

Les différences entre les jeux ci-dessus et ceux de notre corpus sont qu'il n'y a aucune stratégie qui conduit avec force le joueur à connaître une faute morale ou qui s'obstine à lui faire prendre conscience de celle-ci. Les jeux dans lesquels un personnage dépend du joueur semblent néanmoins offrir des situations propres à la responsabilité parentale et propices à la culpabilité. Bien que cette hypothèse ne soit pas explorée davantage dans ce mémoire, il s'agit d'une piste de recherche qui pourrait être envisagée plus en profondeur lors de recherches ultérieures. Nous pouvons résumer qu'un personnage moral, anthropomorphisé et vulnérable encourage le joueur à se préoccuper de lui, quoiqu'il existe assurément d'autres caractéristiques propices à une telle disposition. À la prochaine sous-section, nous interrogeons la prochaine phase du modèle de la culpabilité qui concerne l'attribution de la responsabilité du joueur. Nous avons admis que les jeux vidéo donnent une responsabilité au joueur pour les événements du jeu, mais est-ce toujours le cas?

3.3.2. Une autoévaluation négative des effets de ses actions sur autrui

Comme présentée dans le modèle du processus de la culpabilité (figure 8), la création de cette émotion nécessite que le joueur évalue négativement son comportement moral et prenne la responsabilité pour les événements du jeu au moyen d'une attribution interne, contrôlable et spécifique. Le joueur peut faire une telle attribution causale, et l'expérience d'émotions réflexives, puisqu'il comprend que ses actions proviennent de lui-même, et non de son personnage-joueur. Mais les événements du jeu ne dépendent pas que de lui. Il est probable qu'il ne se sente pas toujours responsable de la souffrance des autres, surtout lorsqu'il possède la trop forte impression qu'on le force à transgresser, et qu'il croit par conséquent qu'il n'a pas la possibilité de faire un autre choix. À qui la responsabilité de la faute, à ce moment? Kevin Veale soutient que la notion de responsabilité, comme l'entend Weiner sous la dimension de contrôlabilité, équivaut à celle d'agentivité :

> The dynamic that emphasizes consequences to choices made in negotiating game texts is why players often use the phrase 'I died,' to describe failure in games: their decision was key to the outcome, so they are responsible for the results. Perceptions of agency and responsibility are inherently linked (2015, p. 137).

L'agentivité est parfois comprise à tort comme synonyme du libre arbitre ou de la concrétisation des intentions du joueur. La définition du sociologue Anthony Giddens demeure la plus juste, car elle repose sur l'essentielle contrôlabilité d'un résultat : « Agency concerns events of which an individual is the perpetrator in the sense that the individual could, at any phase in a given sequence of conduct, have acted differently. Whatever happened would not have happened if that individual had not intervened » (dans Calleja 2011, p. 57). Puisque l'agentivité du joueur lui permet d'influer sur les événements du jeu, il peut se désigner responsable de ceux-ci.

Rappelons pour contraster que le spectateur est contraint au plus à simuler mentalement l'agentivité du protagoniste et que ce processus mental n'est pas suffisamment complexe sur le plan de la cognition pour qu'il s'attribue la responsabilité d'une faute. Sa culpabilité émerge en tant que métaémotion, que nous pouvons considérer dans une certaine mesure comme étant une émotion réflexive. Le spectateur sait qu'il est responsable de ses réactions et de ses états d'esprit à défaut de ne pouvoir contrôler les événements filmiques. C'est notamment ainsi qu'il se blâmera d'avoir pris plaisir du malheur d'un personnage.

L'agentivité n'est toutefois pas à confondre avec l'interactivité pure et simple. Dans les termes de la théorie d'attribution, le produit d'une agentivité provient d'une cause interne et contrôlable, tandis que celui d'une interactivité sans agentivité tient son origine d'une cause interne et incontrôlable. Un exemple d'interactivité sans agentivité se trouve dans les jeux de table de hasard, dans lesquels des actions du joueur, comme échanger de l'argent ou déplacer des pions, ne sont pas choisies par ce dernier (Murray 1997, p. 128). De telles actions sont obligatoires au déroulement du jeu. Aucune alternative n'est possible, retirant toute responsabilité au joueur, tout sentiment que les événements du jeu découlent de ses décisions.

Le joueur ne peut éprouver de la culpabilité lors d'attributions de causes incontrôlables et peut même dans ces cas accuser les concepteurs de jeu d'une trop grande autorité. La

séquence marquante du bombardement au phosphore dans *Spec Ops: The Line* en est une dont l'agentivité du joueur peut lui sembler retirée. Si le joueur fait l'effort de chercher une autre solution, il se rendra à l'évidence : une seule action lui permet de progresser dans le jeu et c'est la projection de bombes.[32] À l'opposé, j'ai vécu clairement de la culpabilité dans ce jeu pour un résultat que j'aurais pu éviter. Un long combat démarre dans un centre commercial au chapitre quatre. Je dois me séparer de mes coéquipiers quelques instants pour m'emparer furtivement d'une tourelle de mitrailleuses et me débarrasser du bataillon qui a ouvert le feu sur mon escouade. Le long d'un couloir, je suis surpris par un soldat courant en ma direction et le neutralise sans hésitation. En m'approchant du cadavre, je réalise qu'il est en fait un civil. Ce n'était certes pas dans mes intentions de tuer un innocent. Sous l'appréhension de la menace et mes sens en état d'alerte, j'ai tiré avant même d'avoir pu identifier ma cible. Si j'avais été plus prudent, le civil aurait pu survivre. Parce que j'étais doté d'une agentivité, j'ai pu faire une attribution de cause contrôlable. La question d'agentivité est toutefois plus complexe lorsque la narration est considérée, car les choix offerts au joueur ont souvent peu ou pas d'impact significatif sur le déroulement du récit.

La structure narrative des jeux vidéo n'est habituellement pas un réseau d'embranchements exponentiels. Elle présente parfois de « faux choix », c'est-à-dire des choix qui mènent tous au même résultat (Mawhorter *et al.* 2014, s.p.). Dans notre corpus de jeux, Wander se transformera en démon et la bombe au phosphore sera larguée sur des civils, puisqu'aucune autre issue n'existe; Larry mourra dans la salle réfrigérée peu importe la décision du joueur. En dépit de cette structure narrative inflexible, qui semble venir déresponsabiliser le joueur, la culpabilité peut être curieusement suscitée, car cette émotion naît d'une perception d'agentivité, et non de l'agentivité en soi. Notamment, en créant l'illusion du choix, les designers de jeu vont fréquemment créer un sentiment d'agentivité morale chez le joueur (Švelch 2010, p. 59). Le joueur va ainsi croire qu'il peut contrôler le déroulement du jeu et s'en attribuer la responsabilité.

---

[32] Ayant découvert dans mes recherches l'horrible résultat qui m'attendait si je bombardais le camp, j'ai tenté de trouver une alternative. Je me suis rendu compte qu'il est impossible de traverser furtivement le camp, car des troupes me repèrent dès mon approche de celui-ci. J'ai essayé alors de les éliminer à l'aide de mes armes automatiques, mais les soldats apparaissent à l'infini et des tireurs d'élite se positionnent sur les toits de manière à ce qu'il soit impossible pour moi de rester à couvert des coups de feu. L'échec est ainsi inévitable.

Nous pensons que l'expérience du joueur n'en est pas une où il a complètement conscience de l'agentivité qui lui est accordée. Les jeux vidéo ont habituellement des structures qui font en sorte que son agentivité est changeante en cours de jeu. Ce dernier ne peut généralement pas déterminer en avance si les choix qui lui sont présentés mènent tous au même résultat, faisant en sorte que celui-ci lui paraît contrôlable malgré tout. Grodal affirme que le joueur peut même ressentir de l'agentivité pour une action sans conséquence dans son environnement, comme dans la navigation :

> A key element in creating a sense of agency and interactivity lies in the ability to change our experience. In real life I may have a sense of agency by going to Italy and altering my experiences in that way; this might be described as "exploring the database Italy" and it does not change the world itself in any significant way. The database Italy is pretty much the same after my visit, but I nevertheless experience agency in my power to change my own mental states through navigation (Grodal 2009, p. 175).

Le joueur dans un environnement virtuel nouveau ou inconnu est porté à avoir l'impression que plusieurs options dépendent de ses propres choix (*idem.*, p. 176). Toutefois, dans l'apprentissage de son activité et de son environnement, il percevra les trajets qui lui sont proposés et pourrait, par conséquent, se sentir comme un robot aliéné (*ibid.*). Le joueur qui rejoue le même jeu plusieurs fois ou détecte une structure narrative familière peut voir son sentiment d'agentivité s'estomper. D'un autre côté, le joueur qui réagit mentalement à ses propres actions ou aux événements du jeu parce qu'il les découvre peut éprouver un fort sentiment d'agentivité. Nous ne pouvons donc pas nous contenter de remarquer si un jeu donne réellement ou non une agentivité au joueur pour analyser sa culpabilité, car celle-ci relève de sa perception de la responsabilité et d'attributions causales subjectives.

Toby Smethurst et Stef Craps soutiennent que des scénarios « et si... » (*"what-if" scenarios*), à savoir la construction mentale de possibilités narratives par le joueur, sont essentiels dans la compréhension du récit (2015, p.282). L'imagination d'embranchements narratifs est particulièrement encouragée par le jeu vidéo, car le joueur peut toujours revoir mentalement son parcours et réfléchir à la manière dont le récit aurait pu se terminer s'il avait agi différemment (2015, p. 283). Tandis que le joueur tourné vers l'avenir se demande « qu'arrive-t-il ensuite si je... » (Atkins 2006, p. 137), le joueur tourné vers le passé recherche

des causes, se dit « que serait-il arrivé si j'avais... ». Il peut douter d'une action qu'il a commise durant son jeu et s'imaginer la possibilité de conséquences plus positives au point d'éprouver du regret ou de la culpabilité. Nous avons cité antérieurement la définition des émotions réflexives de Leary, qui précise que des événements aussi vrais qu'imaginés peuvent être à la source de ce type d'émotion. Le simple fait d'imaginer quelque chose ou de considérer une idée est défendu par Noël Carroll comme pouvant être un prérequis aux émotions du spectateur (1990, p. 80-8). Penser qu'une action différente aurait pu entraîner un effet différent peut certainement entraîner une perception d'agentivité et produire des émotions réflexives chez le joueur. À moins d'une vérification ou d'une certitude inébranlable, la transformation de Wander et le bombardement au phosphore peuvent provoquer la pensée de scénarios hypothétiques, et ainsi de la culpabilité. Il est probable que l'expérience de l'agentivité couvre la majeure partie d'un jeu principalement parce que le joueur ne connaît pas les conséquences de ses choix avant et parfois même après les avoir faits, et qu'il se figure des moyens de contrôler un résultat, que ces moyens existent réellement ou non.

Les scénarios « et si... » entraînent la perception de responsabilité, mais surtout une réflexion qui pèse sur la conscience. Si le joueur réévalue son parcours et considère des alternatives à celui-ci, il peut s'imaginer des moments où il aurait pu éviter un comportement aux effets négatifs, puis ruminer ses torts encore davantage. La contemplation d'une faute (imaginée ou non) peut être comprise dès lors comme une extension à l'autoévaluation. Elle conduit le joueur à penser à son rôle dans l'état du jeu. Par exemple, ce dernier peut être mené à songer à une de ses mauvaises actions qui a fait souffrir un ou plusieurs personnages, comme l'abandon de sa famille dans *Papers, Please*, et à se demander ce qu'il aurait pu faire pour éviter un tel mal, comme contribuer davantage à renverser l'État ou économiser suffisamment d'argent pour falsifier les passeports de tous ses proches.

Nous avons déjà souligné que la monstration des conséquences du comportement du joueur peut encourager un soi réflexif. Cette proposition peut sembler surprenante, et pour cette raison, nous allons ici la défendre davantage. Une séquence qui laisse le joueur observer les effets de ses actions sur autrui peut lui susciter de l'empathie, et cette disposition peut l'inciter à réaliser pleinement qu'il est à l'origine des événements montrés. Rappelons-nous à ce sujet la définition de la culpabilité de Higgins, qui combine attribution interne et empathie.

Les émotions fictionnelles (et principalement empathiques) surviennent en jeu vidéo notamment lors de cinématiques ou lorsque le joueur n'a pas contrôle de son personnage-joueur (Perron 2016, p. 194). Dès que toute interactivité explicite est retirée provisoirement au joueur, celui-ci peut mieux contempler le résultat montré de son parcours vidéoludique. De manière similaire, Petri Lankoski soutient qu'une tâche à la charge cognitive élevée, comme jouer avec un personnage dans une séquence d'action rapide, nuit à la simulation mentale, tandis qu'une situation qui demande de prendre une décision sociale ou qui nécessite une charge cognitive basse incite à l'empathie (2011, p. 299). L'empathie et la pensée réflexive peuvent être encouragées dans les moments où l'interactivité du joueur est réduite considérablement. Cette diminution accorde surtout à ce dernier le temps d'évaluer son comportement moral et de prendre la responsabilité d'un événement négatif, ce qui est indiqué dans le modèle du processus de la culpabilité (figure 8).

Par exemple, après le bombardement au phosphore blanc dans *Spec Ops: The Line*, le joueur est contraint de traverser à la marche la zone ravagée. Il ne peut ni courir ni tirer. Sur son passage, des soldats agonisent, crient à l'aide. En approchant la tente des réfugiés, une cinématique démarre. Le point de vue s'approche lentement du corps brûlé d'une femme enveloppant un enfant avec ses bras, leur visage figé exprimant de l'effroi. Cette séquence faible en interactivité privilégie l'observation, l'empathie et la recherche causale. Le joueur qui s'autoévalue négativement n'est pas que témoin de la souffrance d'autrui, mais des conséquences horribles de ses actions. La cinématique va prolonger la contemplation des dommages qu'il a occasionnés. Sans action à effectuer, l'attention du joueur n'est pas détournée de son comportement et ses répercussions. Par le biais de l'empathie, il peut ruminer sa faute en réfléchissant à différents scénarios « et si… ». Notons d'autres situations dans lesquelles la diminution d'interactivité promeut la réflexivité et l'empathie.

Dans *Papers, Please*, je me suis demandé « et si j'avais fait autrement? » à la vue de la photo de famille et du texte au-dessous me rappelant que j'ai abandonné mes proches en quittant le pays. J'aurais pu refuser l'adoption de ma nièce, d'emménager dans un nouveau logement plus dispendieux, et peut-être avoir eu ainsi suffisamment d'argent pour falsifier des passeports pour tous les membres de ma famille. La photo et le texte m'ont poussé à m'imaginer à la place de mes proches, à faire preuve d'empathie et à songer à mon rôle dans

ce dénouement. Une charge cognitive basse favorise aussi l'empathie dans *The Walking Dead* et *Life is Strange*. Les séquences de dialogue vont privilégier les champs-contrechamps pour marquer les réactions faciales désapprobatrices des personnages, qui peuvent être interprétées par le biais des neurones miroirs du joueur et créer chez lui une résonance émotionnelle. Dans ces moments, l'interactivité de ce dernier est minime : il doit seulement choisir une option dans la boîte de dialogue et en regarder le résultat. En ralentissant la cadence d'interactions et en facilitant l'observation, on invite le joueur à non seulement prendre conscience des effets de ses actions sur les autres, mais à songer aux probables alternatives qu'il aurait pu emprunter.

Le joueur a tendance à prendre la responsabilité des événements vidéoludiques parce qu'il ne connaît généralement pas toutes les options qui lui sont offertes, encore moins leurs conséquences. La faculté du joueur à agir sur le monde du jeu est suffisante pour modifier son expérience et lui accorder un sentiment d'agentivité. Dès que le joueur reconnaît sa responsabilité, les stratégies de réflexivité et la réduction de son interactivité diminuent sa charge cognitive, et peuvent créer une situation propice à la contemplation de sa faute. Son attention tournée vers le soi, le joueur peut imaginer de scénarios « et si? » et ruminer sa transgression, ce qui alourdit le poids sur sa conscience et intensifie sa culpabilité. Maintenant que le processus autoévaluatif et réflexif du joueur, ainsi que toute sa complexité cognitive, a été démontré, nous aimerions conclure cette sous-section en retournant à Juul, qui affirme que le joueur tend à prendre la responsabilité d'un échec en jeu parce que cette attitude est la seule façon de s'améliorer et de progresser. Les jeux de notre corpus bloquent rarement les avancements du joueur connaissant un échec moral. L'intention derrière la création de la culpabilité est plutôt de confronter le joueur à la signification immorale de ses actions. Si le joueur devait toujours réparer ses fautes pour poursuivre le jeu, ses erreurs n'exerceraient plus un fardeau sur sa conscience.

3.3.3. La disponibilité d'une tendance à l'action prosociale

Le processus de l'émotion se termine par une tendance à l'action avant de boucler. Comme nous l'avons remarqué précédemment, la tendance à l'action de la culpabilité est prosociale puisqu'elle implique de réparer sa faute ou de la compenser entre autres en demandant pardon, et ce dans l'objectif de préserver sa relation avec la ou les victimes et d'éviter l'exclusion de sa communauté. Il est intéressant de souligner que celle-ci est rarement disponible dans les possibilités d'action des jeux de notre corpus. Leur intention est d'intensifier la culpabilité du joueur de sorte que ce dernier pense à sa faute constamment. Parce que l'action prosociale n'est pas toujours intégrée en jeu, nous avons divisé la phase de la tendance à l'action en deux : une tendance à l'action virtuelle; et l'autre actuelle (figure 8).

Tan affirme que la plupart des émotions fictionnelles du spectateur sont accompagnées de tendances à l'action virtuelle puisque le répertoire d'actions de ce dernier est vide (1995, p. 75). Dans le cas de la culpabilité du joueur, celui-ci va espérer à la suite d'une faute qu'on lui donne la chance de se repentir en cours de jeu. Tant et aussi longtemps qu'il ne peut réaliser sa tendance à l'action, il ruminera ses torts. Sur le plan de la cognition, la rumination implique que le processus de la culpabilité se réinitialise en boucle. Comme mentionné antérieurement, la culpabilité harcèle l'esprit à répétition en l'absence de changement positif. Elle s'intensifie en s'accrochant à la conscience. Dans certains cas, les jeux vidéo peuvent accorder immédiatement ou tardivement au joueur culpabilisant la possibilité d'actualiser sa tendance à l'action. Celle-ci consiste généralement à s'excuser, et plus rarement, à corriger ses torts. Le joueur qui exécute une tendance à l'action prosociale se débarrasse de son émotion négative et ressent un soulagement.

Il existe certes dans les jeux à l'étude des mécaniques de jeu qui permettent au joueur d'adopter un comportement prosocial suivant sa culpabilité, mais elles apportent rarement le changement espéré. Dans *The Walking Dead*, j'ai pu m'excuser à Clementine suivant la majorité des moments où je l'ai déçue. Notamment, j'ai constamment assuré à la jeune fille que nous allons trouver ses parents, mais seulement pour ne pas la consterner, car des indices en début de jeu suggèrent qu'ils sont assurément morts. L'objectif de chacun étant par ailleurs

de découvrir un endroit sécuritaire, loin des zombies, les demandes de l'enfant sont en quelque sorte secondaires. À la fin de l'épisode quatre, lorsque je lui promets de nouveau que nous rechercherons ses parents, elle devine mon manque de sincérité et se met à pleurer. J'éprouve alors de la culpabilité. J'aurais dû lui avouer la vérité dès que j'en ai eu l'occasion, me suis-je dit en réfléchissant à mes actes. Parmi les trois possibilités d'actions disponibles, je choisis de m'excuser, mais la peine de Clementine ne se dissipe pas. Aucun mot ne sort de la bouche de l'enfant. Elle se retourne, se couche dos à moi et ferme les yeux sans avoir pardonné ma faute et apaisé ma culpabilité. Tout au long de la première saison de *The Walking Dead*, j'ai pu offrir des excuses en réponse aux accusations à mon endroit, mais rarement, voire jamais, on ne m'a pardonné. Malgré la présence d'une tendance à l'action de la culpabilité, je n'ai pas eu l'occasion d'atténuer le mal que j'ai commis, entraînant une intensification de mon émotion négative.

Life is Strange met de l'avant une mécanique de retour dans le temps donnant l'occasion de réparer ses erreurs plus directement. À l'instant de prendre une décision importante, le temps fige et deux options se présentent au joueur. Après son choix, le joueur entend Maxine peser les pour et les contre de celui-ci. S'il ressent ou anticipe de la culpabilité, il peut revenir en arrière pour changer d'avis. Mais précisons que les pouvoirs du personnage-joueur font parfois défaut, et que certains événements ne pourront être annulés, dont le suicide de Kate, par exemple. À ces moments clefs, la possibilité d'exécuter une tendance à l'action de la culpabilité disparaît, faisant ruminer le joueur qui ne peut corriger une faute désastreuse.

Généralement, le joueur peut recharger sa partie pour annuler les conséquences de ses actions si elles lui sont trop désagréables. Gonzalo Frasca soutient en ce sens que les jeux vidéo encouragent l'expérimentation et les essais et erreurs, et retirent ainsi toute l'importance des effets découlant des actions du joueur (2000, s.p.). *Spec Ops: The Line*, *The Walking Dead* et *Life is Strange* vont remédier à ce problème en bloquant ou contraignant la duplication d'une partie et en intégrant un système de sauvegarde automatique qui empêche le joueur culpabilisant de retourner à un état antérieur de son jeu. Dans d'autres jeux, la combinaison

d'une mécanique de mort permanente[33] et de propriétés liées à une jouabilité émergente[34] dissuade le joueur de reculer dans son parcours pour éviter de reproduire ses erreurs. Les actions du joueur en début de jeu peuvent avoir de telles répercussions qu'il ne pourra éviter la mort définitive de personnages-joueurs dans *This War of Mine* et de membres de la famille de l'agent en immigration dans *Papers, Please*, à moins de retourner à un stade très éloigné de sa partie (ce qui peut s'avérer fastidieux dans *Papers, Please*, et ce qui est tout simplement impossible dans *This War of Mine*, car la partie du joueur ne peut être reproduite et s'auto-enregistre à toutes les demi-journées fictives). Dans les jeux qui usent de stratégies de révélation, la signification des actions du joueur ne lui apparaît qu'après quelques heures de jeu, rendant tout retour en arrière peu attrayant. Nous pouvons donc conclure que les jeux de notre corpus découragent l'expérimentation et les essais et erreurs.

Lorsqu'aucune tendance à l'action prosociale n'est intégrée en jeu, il est du moins possible de se promettre de ne plus commettre une telle action négative dans le monde du jeu. Dans *Spec Ops: The Line*, j'ai personnellement joué en tentant de limiter les dégâts causés. Après avoir tué par inadvertance un civil innocent, j'ai senti que j'hésitais plus souvent avant de tirer. Je ne voulais pas reproduire mes torts. Dans *This War of Mine*, certains personnages-joueurs réagissent mal aux méfaits ou aux gestes égoïstes que je leur demande d'exécuter, car nécessaires à leur survie. En cours de partie, j'ai toutefois commencé à partager mes ressources à des personnages non-joueurs dans le besoin afin d'éviter de contrarier mes personnages-joueurs, pour apprendre avec surprise que mes décisions étaient souvent récompensées. Les personnages non-joueurs reviennent parfois offrir un cadeau en guise de remerciements. Ma culpabilité m'a mené à prendre des actions prosociales qui sont évaluées de manière positive par le système de jeu. Elle est venue transformer ma façon de jouer.

Enfin, l'idéal d'une tendance à l'action actuelle prosociale se trouve dans *Undertale*. Après avoir obtenu suffisamment d'âmes pour retourner à la surface en ayant éliminé celui qui

---

[33] En contraste aux morts plus conventionnelles, comme celles de Mario, qui fait recommencer le joueur au début d'un niveau ou d'un monde, mais pas au début du jeu.

[34] Juul définit l'émergence : « Emergence is the primordial game structure where a game is specified as a small number of rules that combine and yield a large game tree, that is, a large number of game variations that the players deal with by designing strategies » (2005, p. 73).

semblait être le boss final, Flowey surgit et me les vole. Il désire également obtenir celle de mon personnage-joueur pour devenir un être surpuissant. Suivant un combat sans vainqueur, il abandonne ses aspirations pour me donner finalement la chance d'une fin heureuse, soit de recommencer le jeu en étant ami avec chaque monstre. J'ai dès lors compris que le jeu pouvait se terminer en épargnant la vie de tous mes opposants. Dans un combat, en sélectionnant l'option « act », je dois exécuter une série d'actions (surtout non violentes et drôlement absurdes) spécifiques au boss ou au type de monstre que j'affronte. Dans ma nouvelle partie, j'ai évité de tuer de nouveau certains personnages en essayant de découvrir la mystérieuse combinaison d'actions qui mettra fin pacifiquement aux batailles, et j'ai même pu interagir avec eux par la suite de manière à ce qu'ils se lient d'amitié au personnage-joueur. En restant fidèle à cette voie non violente, j'ai pu à la fin du jeu délivrer tous les monstres de leur caverne, réparant entièrement tout le mal que je n'ai pas su éviter auparavant. L'occasion de rejouer un jeu en corrigeant ses fautes morales est certainement la façon parfaite d'être soulagé de sa culpabilité. Elle représente toutefois dans *Undertale* une tendance à l'action qui survient tardivement, car le jeu doit être complété une deuxième fois, ce qui nécessite un réinvestissement de temps d'entre cinq et sept heures de jeu. Entre temps, le fardeau peut s'alourdir sur la conscience du joueur en attente d'un geste réparateur. D'un autre côté, la promesse de la possibilité de racheter ses fautes peut amplement le motiver à terminer une seconde fois le jeu.

3.4. Résumé de chapitre

Maintenant que nous avons examiné de fond en comble la culpabilité du joueur, l'émergence de cette émotion paraît moins paradoxale que présumée en début de chapitre. Résumons ici le processus de la culpabilité du joueur et ses déterminants vidéoludiques, tel qu'illustré par le modèle théorique proposé en début de chapitre (figure 8). La formation chez le joueur de préférences émotionnelles pour des personnages est notamment favorisée par leur anthropomorphisation, leur statut moral positif (qui provoque une allégeance) et leur vulnérabilité (qui active le système parent-enfant). Possédant des préoccupations pour ceux-ci,

le joueur est de ce fait engagé moralement à les protéger. Bien qu'il se soucie de la condition de personnages sous sa responsabilité et qu'il ne leur veut pas de mal, il est mené par les jeux de notre corpus à perpétrer un méfait à leur endroit à l'aide de stratégies de révélation et de restriction. Par l'intermédiaire d'une interactivité diminuée ainsi que de stratégies de réflexivité, ces jeux ont aussi l'intention de souligner les effets de gestes du joueur et de s'assurer que son attention demeure tournée vers soi. Il est encouragé de cette manière à s'attribuer le résultat négatif montré, en plus de revenir sur ses actions et s'imaginer des scénarios hypothétiques. Il est enclin à ruminer ses torts et vouloir les corriger jusqu'à tant que sa tendance à l'action prosociale s'actualise, le soulageant de son émotion négative. Ses nouvelles actions provoquant des réactions dans le monde du jeu, il peut réévaluer l'état de son environnement et son comportement moral de sorte que le processus de la culpabilité se réinitialise (ou pas). Sans interaction, la culpabilité basée sur la responsabilité ne peut émerger. Pour cette raison, elle s'inscrit parfaitement dans ce que Perron intitule les émotions vidéoludiques.

Conclusion

Retour

Au premier chapitre, nous avons mis en parallèle les expériences émotionnelles du joueur et du spectateur. Les émotions de ces derniers reposent sur leurs propres opérations mentales. Différents modes de compréhension, soit la simulation mentale et l'assimilation, les disposent à réagir émotionnellement à la situation de personnages. Le spectateur ne remplissant toutefois qu'un rôle de témoin, il vit principalement des émotions fictionnelles. Puisqu'il sait que sa responsabilité pour les événements filmiques est nulle, sa culpabilité ne peut provenir d'une identification au personnage. Elle découle plutôt d'une évaluation en lien à son propre état d'esprit, sous forme de métaémotion. Le joueur peut quant à lui répondre émotionnellement à sa propre situation en jeu, aux actions qu'il accomplit et leurs effets, et éprouver ainsi des émotions vidéoludiques. Parce qu'il est responsable d'un grand nombre d'événements à l'intérieur du monde de jeu, il peut intégrer des préoccupations pour soi et pour autrui, agir en conséquence de celles-ci, et s'autoévaluer, ce qui produit chez lui des émotions réflexives.

Au deuxième chapitre, nous avons dressé un portrait complet de la culpabilité. Cette émotion se distingue du regret par sa nature interpersonnelle et de la honte par sa motivation prosociale et son attribution spécifique. Elle est le produit de jugements de soi par soi-même et par autrui, basés sur des préoccupations pour les effets de ses actions sur les autres. La culpabilité émerge en lien à ce que des actes ont d'inapproprié ou d'interdit selon des critères socialisés. Sa structure attributionnelle est interne, spécifique et contrôlable. En d'autres mots, un événement négatif qui aurait pu être évité doit provenir d'une action ou d'un comportement de soi. La culpabilité repose de la sorte sur un soi réflexif et autoévaluatif. Elle est intrinsèquement reliée à l'acceptation de la responsabilité, de même que celle-ci peut être

déformée ou surévaluée. Suivant une transgression, la culpabilité permet de préserver des relations interpersonnelles en générant une tendance à l'action altruiste, soit en réparant ses torts ou en s'excusant.

Au troisième chapitre, nous avons étudié la culpabilité du joueur ainsi que les conditions à son émergence et à la succession des étapes de son processus. En résumé de chapitre (à la section 3.4.), nous avons principalement fait un retour sur le modèle théorique que nous avons construit. Ajoutons que nous avons présenté un joueur dont l'expérience vidéoludique est presque totalement affective, puisque celui-ci se comporte en fonction de ses préoccupations et s'autoévalue parce qu'il possède un sentiment d'agentivité. Il éprouve des émotions vidéoludiques, qui ne se produisent pas par l'entremise d'une identification au personnage-joueur, mais bien en réponse aux effets de ses actions sur le monde de jeu et ses habitants. Les préoccupations et le comportement moral du joueur lui sont authentiques, ce qui, en plus de son sentiment d'agentivité, l'invite à prendre la responsabilité d'un événement du jeu plutôt que de la rejeter sur son personnage-joueur ou sur le caractère extra-ordinaire du jeu.

La création d'un modèle de la culpabilité du joueur s'avère un premier pas pertinent pour questionner plus globalement la relation émotionnelle du joueur aux jeux vidéo. Plutôt que d'utiliser un modèle général des émotions pour examiner une émotion spécifique, il est plus intéressant de procéder inversement et de cartographier l'expérience émotionnelle du joueur à raison d'une émotion à la fois. En procédant de cette façon, les situations propices et les conditions exactes à une émotion peuvent être identifiées. Évidemment, il ne s'agit pas de découvrir toutes les causes d'une émotion, ce qui représenterait un objectif irréaliste, mais de comprendre les raisons pour lesquelles celle-ci survient et la manière dont elle se produit.

Ouverture

Quelques voies restent à explorer pour obtenir une compréhension encore plus approfondie de la culpabilité du joueur. Entre autres, nous avons largement ignoré la relation

du joueur culpabilisant à son personnage-joueur, préférant porter notre attention sur les personnages non-joueurs, tels que Clementine, Kate et Undyne. Le joueur peut certainement éprouver de la culpabilité pour les effets de ses actions sur le personnage-joueur. Par exemple, il peut se reprocher non seulement d'avoir fait pleurer Clementine, mais aussi de dégrader potentiellement la confiance qu'elle a pour Lee. Il est probable que sa réaction émotionnelle découle d'une superposition de préoccupations, et pour le bien-être d'un personnage non-joueur, et pour celui de son personnage-joueur.

La culpabilité qui survient entre les joueurs a aussi été omise de notre étude. Les jeux multijoueurs favorisent des rapports interpersonnels riches qui reposent souvent sur des valeurs partagées par tous les participants. Conformément aux propos de Baumeister, cité antérieurement, une relation communautaire prescrit implicitement des préoccupations mutuelles, qui encouragent tous les membres à se soucier de leurs pairs et à éprouver de la culpabilité si leur comportement met en danger le lien qui les unit aux autres. Dans leur communauté de jeu, les joueurs ont la responsabilité de créer un code implicite de conduite et de le respecter pour s'assurer que tous ont une bonne expérience de jeu (Sicart 2009, p. 125). L'objectif est de décourager tout acte nuisible au déroulement normal du jeu, comme la tricherie, les gestes antisportifs, ou plus généralement, toute action volontaire qui trouble les plaisirs du jeu. Même si le joueur est préoccupé par le résultat d'une partie ou par sa progression dans le jeu, il ne peut prendre tous les moyens possibles pour parvenir à ses fins. Il doit se soucier du plaisir des autres joueurs et jouer selon les règles explicites et implicites du jeu. La transgression de ces codes de conduite peut attirer une menace d'exclusion et susciter de la culpabilité.

Pour contrer les infractions, à peu près tous les jeux multijoueurs mettent sur pied des systèmes qui pénalisent à différents degrés les joueurs fautifs. Par exemple, le joueur ayant abandonné une partie classée dans *Rocket League* (Psyonix, 2015) est contraint d'attendre 15 minutes avant d'être en mesure de rejouer un match en ligne. De sévères punitions attendent toutefois le joueur pour des transgressions plus nuisibles. Notamment, des centaines de jeux sur la plateforme Steam sont protégés par le logiciel Valve Anti-Cheat, mis au point pour détecter les joueurs utilisant des programmes de tricherie puis les bannir en bloquant leur compte. À l'aide de sanctions, les concepteurs et les communautés de jeux exigent l'adoption

d'un comportement convenable. En faisant planer la crainte d'une exclusion, qu'elle soit temporaire ou permanente, des préoccupations mutuelles qui caractérisent les relations communautaires sont priorisées.

Divers rapports communautaires peuvent se créer à l'intérieur d'un même jeu et entraîner le respect d'obligations plus spécifiques. Les équipes de sport électronique et les guildes ou les clans dans les jeux massivement multijoueurs vont notamment demander à leurs membres d'investir du temps et de l'effort dans le but d'épanouir leur groupe. La culpabilité découlant d'un échec dû à un manque d'application dans un contexte d'accomplissement, comme nous l'avons déjà abordée avec la théorie d'attribution de Weiner, survient dans ces cas. Les joueurs doivent faire preuve d'implication en pratiquant leur jeu et en faisant des recherches pour connaître les meilleurs arrangements d'items ou les tactiques optimales à employer dans certaines situations de jeu. Ils doivent être en outre suffisamment disponibles pour s'investir dans leur groupe. S'ils ne font pas l'effort prescrit, ils échouent à assumer leurs responsabilités et peuvent risquer l'exclusion.

Une autre option de recherche à explorer est en lien au paradoxe des émotions négatives. Alors que la culpabilité est généralement évitée au quotidien, le joueur persiste dans son jeu même s'il fait l'expérience de cette émotion. Différentes observations des chercheurs vont venir soit atténuer soit renforcer le caractère contradictoire de cette attitude.[35] D'un côté, le joueur peut rechercher de la culpabilité pour la simple raison qu'elle n'est pas aussi douloureuse que dans la vie courante. Carl Therrien souligne bien que le plaisir de fréquenter des univers saturés affectivement « peut s'épanouir dans la mesure où les efforts psychoaffectifs fournis par l'usager, de même que les éventuelles émotions dysphoriques, sont clairement encadrés » (2013, p. 244). Deux éléments de cette citation sont à retenir. Puisque l'expérience du joueur est encadrée, ce dernier est en mesure d'expérimenter des scénarios qui, malgré les émotions négatives suscitées, lui garantissent le respect de son intégrité physique et psychologique, ce qui évoque la notion de sécurité dans la définition du jeu de Chris Crawford. Cette garantie fait en sorte que le joueur peut dès lors se prêter

[35] Des auteurs offrent de nombreuses pistes de réflexion en ce qui a trait le paradoxe de l'échec vidéoludique (Juul 2013, p. 33-46) et le paradoxe des émotions négatives du spectateur (Platinga 2009, p. 172-84).

volontairement au jeu et fournir des efforts psychoaffectifs. L'idée de volonté est une propriété essentielle du jeu dans l'ouvrage fondateur de Huizinga, qui la désigne plus exactement sous les termes « d'action libre » (1988, p. 24). Dans une sorte de pacte implicite, le joueur autorise les potentielles implications émotionnelles du jeu. La culpabilité n'est finalement pas si paradoxale lorsque l'expérience du joueur est encadrée, ce qui permet à ce dernier de consentir à ce que des émotions autrement trop douloureuses lui soient suscitées.

Ledit paradoxe de la culpabilité est néanmoins complexifié par les jeux de notre corpus. Le joueur n'est jamais averti de l'expérience culpabilisante qui l'attend. En ce sens, il ne peut vraiment consentir spécifiquement à celle-ci. Comme le note Björk, les actions horribles que le joueur doit ou peut commettre ne sont aucunement publicisées dans *Spec Ops: The Line* (2015, p. 183). Les jeux de notre corpus se gardent d'informer le joueur qu'il se sentira responsable des événements malheureux représentés durant son jeu. Contrairement aux genres vidéoludiques connotés fortement par une émotion, comme l'horreur, la culpabilité provoquée chez le joueur le prend souvent par surprise, telle que dans les stratégies de révélation et de restriction. Le joueur ne peut s'attendre à ressentir de la culpabilité, quoiqu'il peut anticiper plus généralement des événements dramatiques et la valence négative de ses propres réponses émotionnelles. Si dans un cas extrême, l'expérience est trop éprouvante ou perturbante, rien ne l'empêche de sortir du jeu, comme Janeway qui efface un personnage dont elle est tombée amoureuse dans l'holodeck (Murray 1997, p. 25). Il est vrai que la fermeture d'un programme peut faire disparaître l'objet de son émotion de base, mais qu'en est-il de la culpabilité, qui s'accroche à la conscience? Des recherches consacrées au paradoxe de la culpabilité permettront de fournir des explications et des nuances que les réflexions plus généralisées sur le paradoxe des émotions négatives et sur le paradoxe de l'échec n'offrent pas.

Enfin, l'affinité entre les émotions réflexives et le jeu vidéo mérite davantage de considérations. Nous avons vu que cette catégorie d'émotions contient également l'hubris, la fierté et la honte. Il s'agit alors de reprendre les mêmes objectifs de recherche de ce mémoire tout en les élargissant et les peaufinant. Quelles situations de jeu favorisent-elles des autoévaluations qui correspondent aux structures de l'hubris, de la fierté ou de la honte? Quelles fonctions ces émotions remplissent-elles? Le joueur réagit-il différemment à celles-ci

selon le type de jeu (narratif ou compétitif, par exemple) auquel il prend part? Quel est le rôle de la réussite et de l'échec dans ces émotions? Quelles mécaniques de jeu permettent la réalisation des tendances à l'action des émotions réflexives et pour quelles raisons sont-elles présentes ou absentes de certains jeux? Étant donné que l'hubris et la honte demandent une attribution d'une cause globale, il faudra porter une attention à l'identité et à l'estime de soi du joueur. Quels sont les cas notables dans lesquels le joueur réagit émotionnellement à l'autoévaluation de son identité? Pensons à des événements en jeu, comme à la complétude d'un jeu extrêmement difficile, ou hors jeu, comme la misogynie entourant le Gamergate.

Dresser des portraits de joueurs sous chaque émotion réflexive est envisageable. Il sera alors question de cibler les conséquences comportementales d'une émotion pour comprendre plus globalement les motifs et les manières dont le joueur agit en jeu. Le joueur honteux de ses habiletés n'a-t-il pas tendance à porter le blâme sur ses coéquipiers? Le joueur hubristique ne cherche-t-il pas à se mettre en valeur en essayant d'accomplir toutes sortes de prouesses? Les fonctions sociales des émotions réflexives rendent propice une étude des interactions entre joueurs dans les jeux multijoueurs. Ce type d'émotions régit les relations interpersonnelles, car il est lié aux standards, règles et objectifs que chacun s'attend à respecter dans une communauté de jeu. Il permet d'expliquer les comportements des joueurs par ce qui les préoccupe. Heureusement, de nombreuses avenues de recherche se présentent à nous puisque l'étude des émotions du joueur n'en est qu'à ses débuts. Peu importe la voie empruntée, notre intention sera de nouveau de mettre de l'avant le rôle de l'émotion dans l'activité du joueur.

Bibliographie

Atkins, Barry. 2006. « What Are We Really Looking at ? The Future-Orientation of Video Game Play », *Games and Culture*, vol. 1, no. 2, p. 127-40.

Baumeister, Roy F., Arlene M. Stillwell et Todd F. Heatherton. 1994. « Guilt: An Interpersonal Approach », *Psychological Bulletin*, vol. 115, no. 2, p. 243-67.

Bateson, Gregory. 1972. « A Theory of Play and Fantasy », dans *Steps to an Ecology of Mind*, Northvale : Jason Aronson, p. 177-93.

Berndsen, Mariëtte, Joop van der Plight, Bertjan Doosje et Anthony S. R. Manstead. 2004. « Guilt and Regret: The Determining Role of Interpersonal and Intrapersonal Harm », *Cognition and Emotion*, vol. 18, no. 1, p. 55-70.

Björk, Staffan. 2015. « Fabricated Innocence: How People Can be Lured into Feel-Bad Games », dans Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderoth, et Ashley ML Brown (dir.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York : Routledge, p. 171-90.

Bordwell, David. 1985. « The Viewer's Activity », dans *Narration in the Fiction Film*, Madison : University of Wisconsin Press, p. 30-62.

Calleja, Gordon. 2011. *In-Games: From Immersion to Incorporation*. Cambridge : MIT Press.

Campos, Joseph J. 2007, « Foreword », dans Jessica L. Tracy, Richard W. Robins et June Price Tangney (dir.), *The Self-Conscious Emotions*, New York : The Guilford Press, p. ix-xii.

Carroll, Noël. 1990. « Metaphysics and Horror, or Relating to Fictions », dans *The Philosophy of Horror: or Paradoxes of the Heart*, New York : Routledge, p. 59-98.

Coplan, Amy. 2004. « Empathic Engagement with Narrative Fictions », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 62, no. 2, p. 141-52.

Crawford, Chris. 1982. *The Art of Computer Game Design.* Disponible en ligne < http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf >.

Eisenberg, Nancy. 2000. « Emotion, Regulation, and Moral Development », *Annual Review of Psychology*, vol. 511, no. 1, p. 665-97.

Ferguson, Tamara J., Daniel Brugman, Jennifer White et Heidi L. Eyre. 2007. « Shame and Guilt as Morally Warranted Experiences », dans Jessica L. Tracy, Richard W. Robins et June Price Tangney (dir.), *The Self-Conscious Emotions*, New York : The Guilford Press, p. 330-50.

Frasca, Gonzalo. 2000. « Ephemeral Games: Is it Barbaric to Design Videogames after Auschwitz ». Disponible en ligne < http://www.ludology.org/articles/ephemeralFRASCA.pdf >

Frijda, Nico. 1986. *The Emotions*. Cambridge : Cambridge University Press.

Frome, Jonathan. 2016. « Video Games Sadness from *Planetfall* to *Passage* » dans Bernard Perron et Felix Schröter (dir.), *Video Games and the Mind: Essays in Cognition, Affect, and Emotion*, Jefferson : McFarland, p. 158-73.

Frome, Jonathan. 2006. « Representation, Reality and Emotions Across Media », *Film Studies: An International Review*, no. 8, p. 12-25.

Gilbert, Paul. 2003. « Evolution, Social Roles, and the Differences in Shame and Guilt », *Social Research*, vol. 70, no. 4, p. 1205-30.

Grodal, Torben. 2009. « Narrative, Visual Aesthetics, Brain, and the PECMA Flow », dans *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*, New York : Oxford University Press, p. 144-299.

Grodal, Torben. 2003. « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences », dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge, p. 129-55.

Grodal, Torben. [1997] 2002. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, New York : Oxford University Press.

Hartmann, Tilo, Erhan Toz et Marvin Brandon. 2010. « Just a Game? Unjustified Virtual Violence Produces Guilt in Empathetic Players », *Media Psychology*, vol. 13, no. 4, p. 339-63.

Henriot, Jacques. [1969] 1983. « Problèmes », dans *Le jeu*, Paris : Synonyme, p. 7-20.

Heider, Fritz, et Marianne Simmel. 1944. « An Experimental Study of Apparent Behavior », *American Journal of Psychology*, vol. 57, no. 2, p. 243-59.

Heron, Michael James et Pauline Helen Belford. 2014. « Do You Feel Like a Hero Yet? Externalized Morality in Video Games », *Journal of Games Criticism*, vol. 1, no. 2.

Hoffman, Martin L. 1982. « Development of Prosocial Motivation: Empathy and Guilt », dans Nancy Eisenberg (dir.) *The Development of Prosocial Behavior,* New York : Academic Press, p. 281-313.

Huizinga, Johan. [1951] 1988. « Nature et signification du jeu comme phénomène de culture », dans *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, p. 15-50.

Isbister, Katherine. 2016. *How Games Move us: Emotion by Design*. Cambridge : MIT Press.

Järvinen, Aki. 2009. « Understanding Video Games as Emotional Experiences » dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2,* New York : Routledge, p. 85-108.

Jørgensen, Kristine. 2015. « Dark Play in Dishonored », dans Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderoth, et Ashley ML Brown (dir.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York : Routledge, p. 210-25.

Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure: An Essay of the Pain of Playing Video Games*, Cambridge : MIT Press.

Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* Cambridge : MIT Press.

Keltner, Dacher et Brenda N. Buswell. 1996. « Evidence for the Distinctness of Embarrassment, Shame, and Guilt: A Study of Recalled Antecedents and Facial Expressions of Emotion », *Cognition and Emotion*, vol. 10, no. 2, p. 155-72.

Lange, Amanda. 2014. « "You're Just Gonne Be Nice": How Players Engage with Moral Choice Systems », *Journal of Games Criticism*, vol. 1, no. 1.

Lankoski, Petri. 2011. « Player Character Engagement in Computer Games », *Games and Culture*, vol. 6, no. 4, p. 291-311.

Lickel, Brian, Toni Schmader et Marija Spanovic. 2007. « The Implications of Others' Wrongdoings for Identity and Relationships », dans Jessica L. Tracy, Richard W. Robins et June Price Tangney (dir.), *The Self-Conscious Emotions*, New York : The Guilford Press, p. 351-70.

Lickel, Brian, Toni Schmader, Mathew Curtis, Marchelle Scharnier et Daniel R. Ames. 2005. « Vicarious Shame and Guilt », *Group Processes and Intergroup Relations*, vol. 8, no. 2, p. 145-57.

Leary, Mark R. 2007a. « How the Self Became Involved in Affective Experience: Three Sources of Self-Reflective Emotions», dans Jessica L. Tracy, Richard W. Robins et June Price Tangney (dir.), *The Self-Conscious Emotions*, New York : The Guilford Press, p. 38-52.

Leary, Mark R. 2007b. « Motivational and Emotional Aspects of the Self », *Annual Review of Psychology*, vol. 58, p. 317-44.

Lewis, Michael. 2008. « Self-Conscious Emotions: Embarrassment, Pride, Shame, and Guilt », dans M. Lewis, J. M. Haviland-Jones et L. Feldman Barrett (dir.), *Handbook of Emotions*, New York : Guilford Press, p. 742-56.

Mawhorter, Peter, Michael Mateas, Noah Wardrip-Fruin et Arnav Jhala. 2014. « Towards a Theory of Choice Poetics », *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*. Disponible en ligne < https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/choice-poetics-fdg-2014-camera-ready-v2.pdf >.

Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge : MIT Press.

Perron, Bernard. 2016. « Emotions in Video Games: Are You Concerned? » dans Bernard Perron et Felix Schröter (dir.), *Video Games and the Mind: Essays in Cognition, Affect, and Emotion*, Jefferson : McFarland, p. 189-209.

Perron, Bernard. 2006. « The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror », dans M. Santorineos (dir.), *Gaming Realities: A Challenge of Digital Culture*, Athènes : Fournos, p. 62-9.

Perron, Bernard. 2005. « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, vol. 3. Disponible en ligne < http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf >.

Perron, Bernard. 2002. « Faire le tour de la question », *Cinémas*, vol. 12, no. 2, p. 135-57.

Plantinga, Carl. 2009. *Moving Viewers: American Film and The Spectator's Experience*, Berkeley : University of California Press.

Prinz, Jesse J. 2011. « Sentimentalism and Self-Directed Emotions » dans Anita Konzelmann Ziv, Keith Lehrer et Hans Bernhard Schmid (dir.), *Self-Evaluation: Affective and Social Grounds of Intentionality*, New York : Springer, p. 135-54.

Ryan, Marie-Laure. 2001. « Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media », *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 1, no. 1.

Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals,* Cambridge : MIT Press.

Schmierbach, Mike et Anthony M. Limperos. 2013. « Virtual Justice: Testing Disposition Theory in the Context of a Story-Driven Video Game », *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 57, no. 4, p. 526-42.

Schreiber, Ian, Coray Seifert, Carlos Pineda, Jim Preston, Link Hughes, Bryan Cash et Thom Robertson. 2009. « Choosing Between Right and Right: Creating Meaningful Ethical Dilemmas in Games », *Project Horseshoe: The Fourth Annual Game Design Think Tank*. Disponible en ligne < http://www.projecthorseshoe.com/ph09/ph09r3.htm >.

Sicart, Miguel. 2009. *The Ethics of Computer Games*, Cambridge : MIT Press.

Sjöblom, Björn. 2015. « Killing Digital Children: Design, Discourse, and Player Agency », dans Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderoth, et Ashley ML Brown (dir.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York : Routledge, p. 65-84.

Smethurst, Tobi. 2016. « "We Put our Hands on the Trigger with Him": Guilt and Perpetration in *Spec Ops: The Line* », dans Renée C. Hoogland (dir.), *Criticism-a Quarterly for*

Literature and the Arts. À paraître. Disponible en ligne < https://www.academia.edu/8308705/_We_put_our_hands_on_the_trigger_with_him_Guilt_and_Perpetration_in_Spec_Ops_The_Line >.

Smethurst, Toby et Stef Craps. 2015. « Playing with Trauma: Interreactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game », *Games and Culture*, vol. 10, no. 3, p. 269-90.

Smith, Murray. 1995. « The Imaginative Spectator », dans *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford : Clarendon Press, p. 40-70.

Švelch. Jaroslav. 2010. « The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games », dans Karen Schrier et David Gibson (dir.) *Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play*, Hershey : Information Science Reference, p. 52-68.

Tan, Ed S. 1996. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates.

Tangney, June Price, Jeffrey Stuewig et Debra J. Mashek. 2007a. « What's Moral about the Self-Conscious Emotions? », dans Jessica L. Tracy, Richard W. Robins et June Price Tangney (dir.), *The Self-Conscious Emotions*, New York : The Guilford Press, p. 21-37.

Tangney, June Price, Jeff Stuewig et Debra J. Mashek. 2007b. « Moral Emotions and Moral Behavior », *Annual Review of Psychology*, Vol. 58, p. 354-72.

Tangney, June Price et Ronda L. Dearing. 2002. *Shame and Guilt*, New York : Guilford Press.

Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Videogames*, Malden : Wiley-Blackwell.

Therrien, Carl. 2013. « La présence vidéoludique. De l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction », dans Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec : Presses de l'Université du Québec, p. 548-72.

Tracy, Jessica L. et Richard W. Robins. 2007. « The Self in Self-Conscious Emotions: A Cognitive Appraisal Approach », dans Jessica L. Tracy, Richard W. Robins et June Price Tangney (dir.), *The Self-Conscious Emotions*, New York : The Guilford Press, p. 3-20.

Tracy, Jessica L. et Richard W. Robins. 2004. « Putting the Self Into Self-Conscious Emotions : A Theoretical Model », *Psychological Inquiry*, vol. 15, no. 2, p. 103-25.

Veale, Kevin. 2015. « Affect, Responsibility, and How Modes of Engagement Shape the Experience of Videogames », *ToDiGRA*, vol. 2, no. 1, p. 129-63.

Weiner, Bernard. 1986. *An Attributional Theory of Motivation and Emotion*, New York : Springer-Verlag.

Zahn-Waxler, Carolyn et JoAnn Robinson. 1995. « Empathy and Guilt: Early Origins of Feelings of Responsability », dans June Price Tangney et Kurt W. Fischer (dir.) *Self-Conscious Emotions: The Psychology of Shame, Guilt, Embarrassment, and Pride*, New York : Guilford Pres, p. 143-73.

Médiagraphie

Films

Strangers on a Train (Alfred Hitchcock, 1951)

The Amazing Spider-Man (Marc Webb, 2012)

The Avengers: Age of Ultron (Joss Whedon, 2015)

Jeux vidéo

Cart Life (Hofmeier, 2011)

Chiller (Exidy, 1986)

Dishonored (Arkane Studios, 2012)

Fable, la série (Lionhead Studios, 2004-2010)

Grand Theft Auto V (Rockstar, 2013)

Journey (Thatgamecompany, 2012)

Keep Me Occupied (Anthropy, 2012)

Harvest Moon: A Wonderful Life (Natsume, 2003)

Hatred (Destructive Creations, 2015)

L.A. Noire (Team Bondi, 2011)

Life is Strange (Dontnod Entertainment 2015)

Mass Effect, la série (BioWare, 2007-)

Papers, Please (3909, 2013)

Passage (Rohrer, 2007)

Planetfall (Infocom, 1983)

Portal (Valve Software, 2007)

Rocket League (Psyonix, 2015)

Shadow of the Colossus (Team Ico, 2005)

Shelter (Might and Delight, 2013)

Sid Meier's Civilization V (Firaxis Games, 2010)

Sonic Adventure (Sonic Team, 1998)

Spec Op : The Line (Yager Development, 2012)

Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare, 2003)

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda, 2006)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011)

The Last of Us (Naughty Dog, 2013)

The Walking Dead, la série (Telltale Games, 2012-)

This War of Mine (11 bits studios, 2014)

*Train (*Romero, 2009*)*

Undertale (Fox, 2015)

Zork (Infocom, 1977)

Séries télévisées

Daredevil (Marvel Television, 2015)

Jessica Jones (Marvel Television, 2015)