

JEU VIDÉO ET ÉMOTIONS

BERNARD PERRON

Un chroniqueur du *MSNBC.com*, Tom Loftus, ouvre son article d'entretiens « *Bringing emotions to video games. Can games inspire feelings as well as fun ?* »¹ de la façon suivante : « Imaginez ce scénario de jeu vidéo: affecté au sauvetage d'une escouade engagée dans une bataille avec laquelle vous avez combattu au cours des dix dernières heures, vous échouez misérablement. Vous n'avez rien d'autre à montrer qu'un morceau de vêtement déchiré dont les rebords sont maculés de sang. Au moment où la trame sonore atteint son crescendo et que les mots « Game Over » se matérialisent sur les brumes de la Planète X, ce n'est pas de la frustration que vous ressentez, mais du regret, de la tristesse même, pour ces braves soldats que vous avez laissés derrière. Cela vous paraît familier? Probablement pas. Lorsqu'il est question d'émotions, la plupart des jeux vidéo touchent nos instincts le plus simples²: une colère qui pousse à jeter sa manette [*Keypad-throwing anger*] après avoir manqué un saut dans *Ratchet and Clank* ou un triomphe plaisant [« *I-feel-Good-Uh* » *triumph*] après avoir marqué un touché dans *Madden 2004*. Un jeu qui puisse susciter des émotions complexes – désir, désespoir, empathie – demeure le Saint-Graal pour certains dans l'industrie. Non seulement cela rendrait vraiment accessible le jeu au grand public, mais cela confirmerait aussi leur vision du divertissement interactif comme le

¹ « Amener les émotions aux jeux vidéo. Est-ce que les jeux peuvent inspirer des sentiments en plus du plaisir ? ». Notre traduction.

² Formulいた différemment l'observation de Loftus, Steven Poole avait auparavant noté dans son célèbre *Trigger Happy* que : «Jusqu'à maintenant, les jeux vidéo ne se sont pas déplacés très loin au-delà des pôles jumeaux de l'attraction et de la répulsion – ces émotions reptiliennes, ces réflexes séculaires enfouis dans la profondeur du cerveau. Cela pourrait aussi changer» (2000 : 233), notre traduction.

plus grand médium pour raconter une histoire depuis l'invention du cinéma »³ (Loftus, 2004).

Et le titre et cette introduction donnent matière à réflexion. Certes, nous jouons à des jeux vidéo pour le plaisir, pour le *fun*. Même que, comme le signalent Salen et Zimmerman (2004 : 330), ce plaisir est l'expérience la plus intrinsèque de cette activité autotélique. Si le plaisir que l'on retire d'un jeu vidéo peut être tout aussi bien physique, psychologique et idéologique, il n'en demeure pas moins que c'est principalement à la dimension émotionnelle que nous renvoie la joie délirante et exubérante ressentie. Faisant écho aux précédents propos de Salen et Zimmerman, David Freeman⁴ borde d'un trait dans *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering* que le sens du jeu et le *fun* sont l'expérience émotionnelle la plus fondamentale des jeux (2004 : 465). Pour un concepteur de jeu comme Hal Barwood, il y a un nom pour parler des émotions suscitées par un jeu, c'est-à-dire le *fun* (cité in Salen et Zimmerman, 2004 : 334). Vu sous cet angle, on affirmera alors qu'il n'est pas nécessaire d'« amener les émotions aux jeux vidéo », elles y sont déjà. Et on n'a qu'à lire des critiques, celles des *gamers*⁵ comme celles des spécialistes⁶, pour constater à quel point plusieurs jeux émeuvent bien au-delà des agitations provoquées par la

³ Notre traduction.

⁴ Consultant, Freeman fait partie du groupe interrogé par Loftus, comme le sont Neil Young (vice-président d'Electronic Arts), Warren Spector (concepteur de jeu), Michael Mateas (professeur d'intelligence artificielle et de divertissement au Georgia Institute of Technology) et Jon Skyes (Maître de conférences en conception de jeu vidéo et d'interaction humain-ordinateur à la Glasgow Caledonian University).

⁵ L'usage du terme anglais *gamer* fait référence à la distinction qu'il est nécessaire de faire entre l'attitude d'un joueur dans un *game* (un jeu défini strictement par des règles qui en ordonnent le cours) et dans un *play* (un jeu qui se déploie librement et qui est conçu au fur et à mesure qu'il se déroule). Alors qu'un *player* peut par exemple improviser ses choix, le *gamer*, lui, doit faire les bons s'il ne veut pas rester bloqué à une étape du jeu (cf. Perron, 2002).

⁶ Pour ne citer qu'un exemple notable, Olivier Séguret, critique à *Libération*, confie : «*Final Fantasy* soulève en moi des émotions proustiennes. Cela paraît ridicule, mais je les ressens ainsi : c'est tout ce qui tient au vertige, à l'immensité, au sentiment que des milliards de fils relient tout. Avec de temps en temps, une émotion plastique qui ne tient pas tant aux images que je vois qu'à leur puissance électronique» (Higuinen, 2002 : 9-10).

réussite ou l'échec d'un saut ou d'un touché. Quoi qu'il en soit, on aura compris qu'il s'agit principalement ici de distinguer la nature et la (non) complexité de l'expérience émotionnelle. Mais cela n'empêche pas qu'il faille interroger les expressions utilisées par Loftus dans son titre.

Quoique le mot « émotion » puisse chapeauter tout un ensemble de phénomènes, que « émotion » et « sentiment » (*feeling*⁷) soient souvent employés de manière interchangeable et qu'on les définisse différemment suivant le modèle théorique adopté⁸, ils sont tout de même distingués en psychologie : 1) une émotion est une séquence complexe de réactions intenses orientée vers un objet, séquence plutôt brève qui se mesure davantage en secondes et en minutes; c'est pour Frijda (1986 : 71) une tendance à l'action qui se définit comme des modes de préparation relationnelle à l'action, soit dans la forme de tendances à établir, maintenir ou interrompre une relation avec l'environnement, soit dans la forme de mode de préparation relationnelle en soi; et 2) un sentiment est un état affectif plus ou moins conscient, non pas orienté vers un objet mais lié à des représentations, plus durable mais moins intense; c'est un état qui ne pousse pas réellement à l'action (Frijda, 1986 : 253). Qui ne s'est pas senti bien ou mal, détendu ou angoissé, euphorique ou déprimé, solitaire durant une session du jeu ? Qui n'a pas recommencé un niveau en sentant que tout allait bien se dérouler cette fois ? Dans cette perspective, et en suivant la précédente piste du plaisir, on avancera que jouer à des jeux vidéo est déjà beaucoup une question de sentiment, de *feeling*. D'autre part, qui n'a pas eu peur de faire face à un monstre au point de ne plus vouloir avancer, ne s'est pas réellement mis en colère contre sa console ou un adversaire au point d'interrompre la partie, ou qui n'a pas été enflammé par une séquence de jeu si bien qu'il souhaitait absolument poursuivre la partie ? Ce sont bien là des émotions. Mais de nouveau, comme l'affirme Warren Spector à la fin de l'article de Loftus, on aura compris qu'il s'agit d'étendre la gamme des émotions : « Trouver

⁷Avec tout ce que cela implique au niveau sémantique, «*feeling*» pourrait tout aussi bien se traduire par sensation, impression, sensibilité ou, même, opinion. Utilisé en anglais, le mot « sentiment » a également plus d'une signification en français (sensation, conscience, croyance, intuition, impression, élan ou affection).

⁸Comme chez Scherer (1994), les *feelings* peuvent notamment n'être qu'une des composantes de l'émotion.

des façons d'élargir la portée des émotions que vous pouvez expérimenter et exprimer dans les jeux demeure le futur du jeu vidéo en ce qui me concerne. Si jamais il s'avère que j'aie tort, je vais ouvrir une librairie »⁹ (Loftus, 2004). Alors que le 10^e art a beaucoup exploité la peur (nous verrons pourquoi plus loin), force est de constater qu'on souhaiterait maintenant pousser le spectateur au bord des larmes. Comme en témoigne par exemple un commentaire d'Éric Viennot concepteur du jeu *In Memoriam* (Ubisoft, 2003) au sujet des jeux d'auteur, l'idée que l'on a de l'émotion dans le jeu vidéo semble passer par le fait de faire pleurer le *gamer* (et pas à cause de problèmes d'installation, dixit Viennot)¹⁰. L'exemple de Loftus du sauvetage raté montre aussi un penchant pour les scènes poignantes. Mais on peut aussi penser qu'on souhaiterait faire rire aux larmes le joueur. Tout en notant à la suite d'une nouvelle aventure de *Leisure Suit Harry*¹¹ (Sierra, 1987-2004) que l'humour n'a jamais été complètement absent et qu'entre autres la compagnie LucasArts avait développé la réputation d'être une maison de la comédie, un chroniqueur de *MSN.com* se demandait très récemment pourquoi les jeux vidéo n'étaient toujours pas drôles (Totilo, 2004).

Peut-être la manifestation d'une vision toujours péjorative du médium, mais surtout le signe de la maturité du 10^e art, avoir du plaisir à jouer un jeu vidéo n'est plus suffisant. Le temps où la force d'émouvoir d'un jeu sera un important critère pour en évaluer la qualité n'est peut-être pas encore venu, mais la question des émotions suscitées par le jeu vidéo est à présent bien posée. On affirmera à côté de Freeman que si cette question des émotions « est un nouveau continent, c'en est un dont la carte n'a presque pas été dressée » (2004 : 8)¹². Il est donc nécessaire de se mettre au travail. Je ne souhaite toutefois pas introduire dans cet article des catégories de techniques pouvant enflammer l'expérience émotionnelle du *gamer* comme le fait Freeman (nous reviendrons succinctement sur ses catégories). Je désire plutôt dessiner les contours

⁹ Notre traduction.

¹⁰ Lors de la *Masterclass d'Éric Viennot*, 33^e Festival du nouveau cinéma de Montréal, 21 octobre 2004.

¹¹ Voir à ce sujet les propos d'Ed Kuehnel, l'un des concepteurs de *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* (Sierra, 2004) : « Funny, Me? On *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* and the Search for Humor in Gaming » (2004).

¹² Notre traduction.

des trois grands territoires de ce continent, parce que pour circonscrire les émotions, il est d'abord nécessaire de remonter à leurs sources. Afin d'explorer le terrain des diverses émotions que nous ressentons, et en grande partie parce que je viens du champ des études cinématographiques, je vais m'intéresser aux jeux d'un « seul joueur » qui racontent des histoires (*story-driven games*), à savoir des jeux qui mettent entre les mains du *gamer* la destinée d'un personnage (ou de plusieurs) devant surmonter différents obstacles dans un monde plus ou moins hostile. Étant donné qu'ils demeurent des paradigmes presque incontournables et qu'ils font naître des émotions complètement différentes, je ferai plus directement référence à *ICO* (SCEA, 2001) et *Silent Hill 2* (Konami, 2001). François de la Boissière de *Overgame.com* a décrit de fort belle façon l'essence de deux jeux : « Quand on parlera d'émotions dans un jeu vidéo, d'émotions subtiles qui ne s'appuient pas grossièrement sur la peur, le stress et l'hystérie, il faudra faire référence à *ICO*. Là où *Silent Hill 2* rend adultes les sentiments de peur surexploités dans les jeux vidéo, *ICO* invente les rapports amoureux platoniques, où deux êtres apprennent à se découvrir en pleine adversité. L'angoisse existentielle de *Silent Hill 2* est tournée vers l'intérieur, à l'autre bout du spectre émotionnel, l'interrogation existentielle d'*ICO* est tournée vers l'extérieur, vers l'autre personne, vers un décor vu du dehors, énorme et énigmatique. Pour trouver les réponses, l'un, introverti pousse son héros à se ronger de l'intérieur tandis que l'autre conduit vers l'extraversion à la conquête de son environnement. *Silent Hill 2* creuse la nuit, *ICO* construit (édifie) le jour » (2001).

Du reste, c'est en faisant l'analyse des trois premiers jeux de la série *Silent Hill* que j'ai posé les jalons de la présente réflexion (Perron, à paraître).

Émotions fictionnelles

S'attachant dans *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine* à comprendre l'expérience émotionnelle que les films constituent pour le spectateur, Ed S. Tan distingue deux types d'émotion, ce qui n'est certes pas suffisant, mais en revanche fort pertinent pour l'étude des jeux vidéo. Les émotions fictionnelles (*fiction*

emotions) sont le premier type. Elles sont définies par Tan comme étant les émotions enracinées dans le monde fictionnel et les préoccupations adressées par ce monde (1996 : 65). De la sorte, au niveau du récit (et non au niveau du *gameplay*), le *gamer* est immergé émotionnellement au même degré que le spectateur. À travers l'effet diégétique, il a l'impression d'être physiquement présent dans un monde autonome qui existait avant qu'il n'y ait accès et d'être témoin de l'action qui s'y déroule. Le *gamer* séjourne par la pensée dans ce monde où il ne court aucun risque. Si les émotions peuvent être caractérisées par une forte envie d'agir d'une façon ou d'une autre jusqu'à ce que l'épisode soit clos à cause d'un changement de situation (Tan, 1996 : 74-75), cette tendance à l'action est uniquement virtuelle au niveau du récit. Le *gamer* ne peut généralement rien changer (sinon peu de chose, comme la cinématique finale). L'histoire est d'ailleurs racontée en très grande partie par l'entremise de cinématiques qui déterminent les actions entreprises par les PNJ (personnages non joueurs) et l'avatar, ainsi que la façon dont ces actions sont présentées¹³. Les émotions fictionnelles sont des émotions qui tirent leur origine de la position de témoin du *gamer* (*witness emotions*) et qui naissent aussi de la comparaison des événements fictifs concentrés et magnifiés avec le potentiel affectif d'événements comparables de la vie de tous les jours. Comme le note Tan : « La majorité des émotions fictionnelles sont empathiques parce que l'action au sein de la narration d'un long métrage traditionnel [et d'un jeu qui raconte une histoire] est réalisée pas des protagonistes qui montrent des traits humains et dont les buts et le sort intéressent le spectateur [et le *gamer*]. Cela inclut des émotions telles que l'espoir et la peur, l'angoisse, la sympathie, la pitié, le soulagement, la gratitude, l'admiration, la honte, la colère, la terreur, la joie et la tristesse »¹⁴ (Tan, 1996 : 82)

Le *gamer* est amené à avoir de l'empathie pour l'avatar, à ressentir des émotions *avec* ce dernier. Par exemple, dans *Silent Hill 2*, le personnage qu'incarne le *gamer* est James Sunderland, un homme ordinaire qui ne

¹³Une position que transforment par exemple les séquences interactives scénarisées de *Half-Life* (Sierra, 1998), séquences faisant tout de même avancer l'intrigue.

¹⁴ Notre traduction.

peut ni viser très bien avec une arme à feu ni courir très vite, et qui réagit aux situations de la même manière que le *gamer* pourrait lui-même réagir. Il se rend à la ville de Silent Hill parce que sa femme Mary lui a envoyé une lettre lui demandant de venir la rencontrer à leur « lieu spécial ». Le problème, c'est que Mary est décédée depuis trois ans. Le but du jeu consiste à atteindre ledit « lieu spécial » et à découvrir toute la vérité au sujet de la lettre (une vérité plutôt surprenante d'ailleurs). Tandis que le *gamer* partage durant toute la quête les craintes et les angoisses de James, ainsi que ses espoirs et ses doutes, les rencontres et relations avec quatre PNJ constituent des moments émotionnels forts et importants. Entre autres, on découvre lentement le passé tragique de la suicidaire Angela Orosco rencontrée dès le départ dans un cimetière et on est amené à compatir à son désespoir. Laisser Maria, la femme qui ressemble à s'y méprendre à Mary et qui accompagne James, se faire tuer amène sa part de tristesse. Et la cinématique qui dévoile vers la fin du jeu ce qui s'est vraiment passé et qui présente un James abattu est bouleversante sans conteste, au point de soutirer quelques larmes à certains *gamers*. Ce sont des émotions fictionnelles.

En ce sens, et c'est un exemple auquel fait aussi référence Loftus, on a beaucoup fait état de la fin de *ICO*, du périple de ce petit garçon à cornes enfermé dans un château d'où il souhaite s'enfuir avec la jeune princesse Yorda qu'il a libérée de sa cage. Après avoir combattu durant toute la traversée du labyrinthe les effroyables monstres de fumée qui ne cessent de vouloir emporter avec eux la princesse, on apprend lors d'une dernière confrontation, en voyant lesdits monstres sortir des tombeaux qui entourent celui où Ico a été enfermé au départ, que ceux-ci n'étaient en fait que les fantômes de petits garçons à cornes comme Ico. La force émotionnelle de cette révélation est enracinée dans les préoccupations de la fiction. Comparativement à *Silent Hill 2*, il y a très peu de cinématiques narratives dans *ICO* (les cinématiques nous informent plutôt rapidement de ce qui se passe autour et de ce qu'il faudra faire). Quoi qu'il en soit, le récit avance inéluctablement vers sa conclusion. Bien que j'en fasse la découverte en combattant la horde d'ombres (un combat qui dure de longues minutes), je ne puis rien y changer et en demeure tout de même témoin. Du reste, afin de poursuivre son chemin, un *gamer* peut très bien s'efforcer de tuer tous ces ennemis sans réaliser ce qui se passe réellement et sans ressentir d'émotion fictionnelle.

Le monde virtuel dans lequel est plongé le *gamer* a un impact non négligeable sur son expérience. L'on se sent par moments seul, très fragile et subjugué dans *ICO* parce que l'on traverse des salles gigantesques, parce que l'on marche sur le haut de remparts qui donnent sur la mer, parce que l'on se retrouve dans des cours intérieures qui semblent se refermer sur elles-mêmes, parce qu'on n'entend que le vent ou la réverbération des lieux, etc. On ne ressent pas les mêmes émotions dans ce château désert que dans la ville tout aussi abandonnée de *Silent Hill 2*. On est effrayé en parcourant ces rues vides plongées dans le brouillard et l'obscurité parce qu'on peut entre autres comparer cette situation avec son expérience quotidienne et imaginer ce que c'est d'être dans une pareille situation. On peut se rappeler avoir marché ou conduit dans un brouillard épais, s'être senti inquiet et nerveux au sujet de ce qui pourrait entrer rapidement dans ce champ de vision limité. Qui plus est, les lieux publics de *Silent Hill* (notamment une école élémentaire et un hôpital) se transforment à divers moments en monde cauchemardesque. On entend alors toutes sortes de bruits qui donnent la chair de poule. Les rues ou les planchers sont remplacés par des grilles rouillées au-dessus d'un abîme insondable. Les murs sont couverts de sang. Comme dans tout bon jeu d'horreur, les monstres sont des êtres impurs créés pour horrifier et menacer James. Autant ils ont l'air de morts-vivants, autant ces horribles et grotesques créatures humanoïdes semblent être nées à un stade très embryonnaire. Toutes les images et toutes les ambiances traditionnelles d'horreur sont employées afin de produire ce que Tan nomme des émotions non empathiques primaires, c'est-à-dire le dégoût et la répulsion.

Les émotions fictionnelles sont une dimension importante de l'expérience d'une grande partie des jeux vidéo. À y regarder de plus près, on réalise que ce sont ces types d'émotion que permet de créer la majorité des catégories de techniques de l'art de l'*emotioneering* de David Freeman : créer des PNJ qui ont des personnalités intéressantes, une profondeur émotionnelle, qui vont évoluer durant le jeu; écrire des dialogues intéressants et profonds; ainsi qu'un récit intéressant et complexe; créer des moments qui ont un impact émotionnel fort et complexe; utiliser des symboles dans le jeu et réaliser des cinématiques qui ont de l'impact et dans l'introduction et durant le jeu. Ces techniques

s'intéressent aux modalités de l'histoire. Nous sommes toujours au coeur du récit, interactif ou non.

Émotions artistiques

L'*Emotion Machine* de Tan ou l'*Emotion Engine* de la PlayStation 2 de Sony ne fait pas seulement naître des émotions qui tirent leur origine du monde fictionnel. Celles-ci peuvent aussi être suscitées par les caractéristiques formelles du médium. Si le *gamer* est trop effrayé dans *Silent Hill 2* ou dans n'importe quel *survival horror*, il peut toujours éteindre sa console ou son ordinateur personnel. Ce qui distingue son expérience, c'est qu'il sait que quelqu'un a créé la situation à laquelle il réagit. C'est qu'il en garde le contrôle. « Le contrôle nous permet de prêter attention à des caractéristiques qui nous procurent un plaisir esthétique [...], aux particularités [d'une situation] auxquelles nous ne pourrions pas porter attention ou auxquelles il ne serait pas approprié de porter attention si nous (ou d'autres) étions véritablement en danger »¹⁵ (Eaton, 1982 : 61). On peut par exemple être surpris par l'attaque d'une infirmière à son entrée dans une chambre de l'hôpital de *Silent Hill 2* et tout de même remarquer la façon dont la caméra a été soigneusement positionnée afin de créer la surprise.

Cette conscience du plaisir esthétique s'apparente à ce que Tan appelle des émotions artistiques. « Aussitôt qu'ils [les spectateurs ou les *gamers*] sont conscients, peu importe que cela soit fugace, du travail de cette intelligence [celle du réalisateur ou du concepteur], ils sont à cet instant conscients que le film [ou le jeu vidéo] est un artefact. De façon générale, il se peut que plus intense soit l'émotion, plus grande soit la probabilité que le spectateur [ou le *gamer*] se rende compte qu'il vit une expérience spéciale et qu'il réalise que ce qu'il ou elle voit est en effet un artefact. Dans ce cas, il est intéressant de constater que l'émotion évoquée par la situation dans le monde fictif est un élément de la signification situationnelle, élément qui donne lieu à une émotion ayant l'artefact comme objet »¹⁶ (Tan, 1996 : 65).

¹⁵ Notre traduction.

¹⁶ Notre traduction.

Les émotions artistiques (*artefact emotions*)¹⁷ sont suscitées par la construction du récit, les tournures inattendues de l'intrigue, les procédés stylistiques, les manipulations techniques ainsi que par l'ordre formel qu'offre l'organisation de l'œuvre d'art. Le spectacle a ainsi par moments prééminence sur le drame et le développement psychologique des personnages. La forme ou la structure est perçue et appréciée (ou non) pour elle-même sans aucune relation avec ce qui se déroule dans le monde fictionnel. On apprécie autant la peur que la façon dont cette peur ou cette terreur est créée dans le *survival horror*. Le plaisir, alors, ne tient pas tant aux relations (intra)textuelles qu'aux rapports intertextuels. Notamment, la série *Silent Hill* a été comparée à *Twin Peaks*, la célèbre série télévisée de David Lynch (1990-1991), parce qu'habitée par un esprit maléfique la ville est une créature métaphorique qui reflète l'esprit de sa population. L'intrigue de *Silent Hill 2* présente quant à elle de grandes ressemblances avec celle de *The Sixth Sense* (Night Shyamalan, 1999). Bien que d'importants indices soient présentés tout au long du jeu, la surprise finale est étonnante parce que la recherche de Mary détourne subtilement l'attention du *gamer* de la vraie quête de James. Dès que le coup de théâtre est perçu dans le contexte de la stratégie narrative, il place à distance le jeu et suscite une émotion ayant, comme le disait Tan, l'artefact comme objet. Conséquemment, l'affrontement qui dévoile que le petit Ico n'a cessé de combattre depuis le début les fantômes de petits garçons à cornes comme lui est certainement un moment très fort ancré dans la fiction. Mais lorsque les critiques notent à l'instar de Loftus qu'*ICO* « réussit à ficeler une intrigue secondaire émotionnelle avec un savoir-faire rarement vu dans le genre »¹⁸ (2004), ils témoignent d'une émotion artistique, émotion qu'a pu éprouver le *gamer* en déplaçant son attention vers l'artefact.

Bien que l'appréciation des aspects rendant sensible la création artistique puisse relever d'une connaissance que possèdent davantage les ludophiles (ou les cinéphiles), divers *tours de force* peuvent mettre au premier plan ce travail. On ne s'attend forcément à rien de moins d'une industrie qui repose sur la technologie informatique : l'histoire du jeu

¹⁷Par opposition aux émotions esthétiques ou plastiques qui pourraient ne faire référence qu'à la fameuse question philosophique du beau.

¹⁸Notre traduction.

vidéo est ponctuée de révolutions, d'innovations technologiques et d'images générées par ordinateur dont le niveau de réalisme est toujours plus spectaculaire. Pour reprendre une expression utilisée par Tom Gunning dans ses études sur le cinéma des premiers temps, un cinéma d'abord fondé sur le principe de l'attraction plutôt que de la narration, on parlera d'une « esthétique de l'étonnement ». Il n'y a que sept années entre les décors 2D en 256 couleurs ainsi que les premiers personnages et objets polygonaux d'*Alone in the Dark* (Interplay, 1992) et le 3D en temps réel de *Silent Hill* (1999) sur la PS One, que quatre années entre *Silent Hill* et *Silent Hill 3* (2003) sur la PlayStation 2, mais l'amélioration des effets est stupéfiante. Le mur de brouillard que l'avatar de *Silent Hill* ne pouvait jamais atteindre a été remplacé par un brouillard volumétrique réaliste dans *Silent Hill 2*, encore plus épais dans *Silent Hill 3* où, pour l'une des premières fois dans l'histoire du médium, les murs se mettent à saigner, à fourmiller et à brûler en temps réel. Si l'on qualifie régulièrement un nouveau jeu d'être « l'un des plus beaux jeux actuels », et l'on pense bien sûr à *Doom 3* (Activision, 2004), nul ne contestera qu'*ICO* soit un jeu splendide. D'ailleurs, le qualificatif d'« oeuvre d'art » n'a peut-être jamais été aussi souvent utilisé pour définir une oeuvre vidéoludique. On se plaît bel et bien durant *ICO* à observer le rendu des paysages dès qu'Ico et Yorda se retrouvent à l'extérieur du château, à se passionner pour l'architecture, à s'accrocher aux mouvements de caméra qui accentuent le caractère gigantesque de cette forteresse et à se captiver pour la mécanique qui la régit. On est aussi souvent frappé par l'agilité du petit Ico, autant par la façon dont il court, saute, se hisse, se laisse glisser, se balance, tire ou pousse des objets, que par celle avec laquelle il répond à nos actions par l'entremise des contrôles de la manette de jeu. On est tout aussi impressionné par la manière dont les indices pour la suite du trajet sont inscrits dans le décor : des fenêtres disposées de sorte que l'on puisse les escalader, des poutres qui mènent au-dessus d'un candélabre, un coin de rempart visible en avant-plan en bas du cadre à droite, la lueur d'une porte au fond d'une pièce, etc. Au château d'eau, après quelques tentatives et moments d'angoisse, on sera aussi subjugué par le fait de localiser le trou noir où un monstre de fumée emporte Yorda. Ce trou apparaît tout juste à côté du point de sauvegarde, un endroit parfait pour mystifier le *gamer*. À ce moment, c'est la structure du jeu qui est prise comme artefact.

Émotions vidéoludiques

Quand bien même les jeux vidéo qui racontent des histoires s'appuient encore sur des séquences narratives de transition présentées au cours de cinématiques, jouer n'est pas regarder un film. Qui plus est, on ne peut pas se limiter non plus à l'analyse du langage cinématographique dans ces cinématiques ou dans les séquences interactives. Comme j'aime le faire remarquer, les fameux et très influents *Cahiers du cinéma*, berceau de la nouvelle vague et de la politique des auteurs, s'intéressent avec pertinence au jeu vidéo, au point de lui avoir consacré un numéro hors-série (2002). Sous la plume d'Erwan Higuinen et Charles Tesson, ils ont porté un regard pénétrant sur l'évolution du jeu vidéo et sa spécificité : « Désormais, le jeu vidéo n'a plus besoin d'imiter le cinéma pour exister car il propose des hypothèses que le cinéma n'a jamais pu formuler. *Des émotions aussi, d'une autre nature*. Si les jeux vidéo ont regardé le cinéma (leurs concepteurs sont aussi des cinéphiles), ce sont eux qui, aujourd'hui, permettent de regarder autrement le cinéma, de l'interroger dans ses modalités de fonctionnement et ses principes théoriques. Les jeux vidéo ne sont pas seulement un phénomène de société, ils sont le carrefour essentiel d'une redéfinition de notre rapport au monde du récit en images, prolongeant ce que Godard avait formulé ("un film : entre l'actif et le passif, entre l'acteur et le spectateur"), sans savoir que le jeu vidéo allait s'emparer de cette question, répondre à cette demande, tout en laissant le cinéma sans réponse » (Higuinen et Tesson, 2002 : 4, je souligne).

Jouer à un jeu vidéo ne consiste pas seulement à comprendre une histoire, mais plutôt à résoudre des problèmes, à triompher d'obstacles, à affronter des adversaires, à explorer un monde virtuel, etc. Les actions du *gamer* et les réactions de ce monde vont bel et bien susciter des émotions « d'une autre nature », des émotions vidéoludiques¹⁹.

En étudiant le cinéma narratif de fiction, Tan fait ressortir à plusieurs occasions que la tendance à l'action, l'inclination à établir, maintenir ou interrompre une relation avec l'environnement et la forte envie d'agir

¹⁹En anglais, je fais référence à des *gameplay emotions* par opposition à des *game emotions* qui ne mettraient l'accent que sur une production provenant du jeu, et non sur l'expérience singulière du *gamer*.

d'une façon ou d'une autre jusqu'à ce que l'épisode émotionnel soit clos à cause d'un changement de situation, était seulement virtuelle au cinéma. Le répertoire d'actions du spectateur est vide. Il ne peut pas prendre une arme à feu ni même un simple bâton pour protéger un personnage. L'expérience émotionnelle est basée sur son absence de contrôle. Le spectateur n'a pas d'autre choix que d'endosser le rôle d'un observateur. Tan introduit une « métaphore légèrement macabre » afin de mieux définir le statut du spectateur dans la diégèse : « En fait, le sujet est dans la fiction une tête sans corps, une tête qui est placée sur un chariot par un assistant serviable [le réalisateur qui est l'« intelligence éditoriale » derrière le récit] et promené — en volant même — à travers le temps et l'espace du monde fictionnel »²⁰ (Tan, 1996 : 241).

En étudiant le jeu vidéo, il est facile de reconnaître la différence entre la position du spectateur et celle du *gamer*. Suivant la formule de Steven Poole, « [au] cinéma, le monde vous est projeté, dans le jeu vidéo, vous êtes projeté *dans* le monde » (2000 : 98)²¹. Par conséquent, et afin de se référer à la métaphore « macabre » de Tan, on affirmera que le *gamer* est un sujet qui a retrouvé un corps, peut-être pas le sien, mais un corps dans les jeux à la troisième personne (et un certain regard dans les FPS). Son activité ergodique étant fondamentale pour la traversée du jeu, le *gamer* a des « plaisirs corporels dans les jeux vidéo ». En comparaison avec le spectateur, il possède véritablement un répertoire d'actions. James est certes moins agile qu'Ico, mais il peut courir, tourner à 180 degrés, se servir d'un bout de tuyau, pointer une arme à feu, attaquer et se défendre, etc. Ce n'est certainement pas lui qui doit avoir peur dans les rues de Silent Hill ou pas Ico qui doit être pris de vertige dans le château, mais le *gamer*. Il est évident ici qu'on ne peut pas parler d'identification puisque l'état affectif de l'un et de l'autre n'est pas identique. Tandis qu'au cinéma la réaction des personnages souvent présentée en gros plan appelle celle du spectateur, c'est l'action qui détermine la réponse du *gamer*. James garde un « visage de pierre » peu importe la situation rencontrée à Silent Hill. Alors qu'il demeure impassible devant l'apparition surprise d'un monstre, c'est le *gamer* qui sursaute et le cœur de celui-ci qui se met à battre plus rapidement. Malgré la possibilité de

²⁰ Notre traduction.

²¹ Notre traduction.

travelling optique dans l'image, il est impossible de lire les émotions d'Ico. S'il vacille de peur de tomber des hauteurs du château, c'est qu'il réagit à une mauvaise manœuvre. Cette observation introduit une autre distinction importante.

Au cinéma, affirme Noël Carroll qui s'intéresse à l'horreur, « la peur que le public se donne [*emotes*] en ce qui concerne le monstre n'est pas une peur pour sa propre survie. Nous avons un mouvement de recul lorsque le loup-garou de Londres chasse sa proie, non pas parce que nous avons peur qu'il nous attrape, mais parce que nous craignons pour un personnage dans le film »²² (1999 : 38). De nouveau, le *gamer* n'a pas peur pour sa propre survie dans un jeu vidéo, même d'horreur. Toutefois, étant donné que ses actions sont synchronisées avec celles de son avatar dans le monde virtuel et que le but du jeu est précisément de faire survivre ce dernier (ne serait-ce que jusqu'au prochain point de sauvegarde), le *gamer* est amené à avoir peur que le monstre l'attrape, à craindre « comme si » c'était lui qui était en danger. Tenant fermement sa manette, il doit essayer de surmonter sa peur et agir. Les notions de contrôle²³ (ou la perte de celui-ci) et d'action sont au cœur de l'expérience du jeu vidéo. On comprend alors pourquoi la peur (peu importe son intensité) demeure l'émotion vidéoludique la plus exploitée. Elle est clairement orientée vers un objet et vers un but. C'est une émotion primaire et prototypique qui a une forte tendance à l'action. J'ai peur d'un ennemi (un monstre, un fantôme, un animal, un gangster armé, un soldat, un vaisseau spatial, etc.). Je ne veux pas me retrouver en relation avec lui. C'est pourquoi je m'enfuis ou l'affronte pour mettre fin à la situation. Cette séquence complexe de réactions intenses orientée vers l'ennemi m'est propre. « L'expérience émotionnelle du *gamer* en est une personnalisée. Quand un spectateur observe, disons, la façon dont un

²² Notre traduction.

²³ Comme pour les émotions artistiques, la notion de contrôle est importante pour les émotions vidéoludiques. Ce contrôle est d'emblée donné par l'entremise du menu des options des jeux : niveaux de difficulté (puzzle et action), configuration des boutons de la manette, préférences audiovisuelles, etc. Et les jeux sont eux-mêmes conçus pour que le *gamer* gagne le contrôle de l'expérience, que ce soit notamment par l'entremise d'une meilleure maîtrise des actions à effectuer ou la connaissance d'un niveau qui est joué plusieurs fois. Pour reprendre l'expression de Torben Grodal (2000 : 209), les jeux vidéo demeurent des « régisseurs d'humeur » (« *mood managers* »).

monstre approche un personnage, l'excitation possible sous forme de crainte n'est pas reliée au potentiel personnel de *coping*²⁴ du spectateur, le spectateur a à s'identifier indirectement avec les potentiels de *coping* du personnage en danger. [...] Mais le *gamer* d'un jeu vidéo est personnellement responsable de l'issue d'un tel affrontement. C'est l'évaluation par le *gamer* de son propre potentiel de *coping* qui détermine si l'affrontement avec un monstre sera ressenti comme de la peur (si l'évaluation de son potentiel de *coping* est modérée), du désespoir (s'il sent qu'il n'a pas de potentiel de *coping*), de l'agression triomphante (s'il sent qu'il est amplement équipé pour le défi). Cela a pour conséquence que l'expérience émotionnelle variera dans le temps, en raison des procédés d'apprentissage conduisant à un changement des potentiels de *coping* »²⁵ (Grodal, 2003 : 150).

En raison de ce potentiel personnel de *coping* et comparativement au cinéma, le jeu vidéo suscite des émotions qui sont plus proche de celles que nous vivons dans la vie de tous les jours (Grodal, 2000 : 201). Je suis terrifié à Silent Hill parce que je/James suis seul dans le noir (*alone in the dark*) ou le brouillard et ne puis m'éclairer qu'avec une petite lampe de poche et parce que la radio portative que je traîne émet des grésillements qui me mettent en garde et me rappellent continuellement la menace qui plane sur moi. N'ayant qu'un bâton comme moyen de défense dans les corridors sombres des Appartements Wood Side au début du jeu (et n'ayant pas encore trouvé la lampe de poche), j'en viens à redouter d'avancer et d'entrer dans un appartement. J'éprouve un profond soulagement à mettre la main sur un revolver, puis plus tard sur un fusil de chasse. Ayant suffisamment de trousse de premiers soins et de boissons pour retrouver ma santé en cas d'agression, je suis plus intrépide. Mais à force de traverser de longs corridors ou de descendre des escaliers abrupts comme ceux du Musée d'histoire et de culture locale, je finis par me sentir réellement oppressé. N'ayant pas de carte pour m'orienter dans le labyrinthe où j'aboutis après la Prison Toluca, je deviens alors très inquiets. Une fois que je ne doute plus qu'un monstre

²⁴Le potentiel de *coping* se réfère aux capacités de l'individu à résoudre un problème particulier et à gérer les émotions naissantes. N'ayant pas trouvé de traduction juste et précise, je préfère conserver le terme *coping*.

²⁵ Notre traduction.

puisse surgir des profondeurs du lac Toluca (il y a tout de même un point de sauvegarde avant que je m'installe dans la barque), la traversée du lac me transcende, etc. Toutes les émotions et tous les sentiments que j'éprouve pendant *Silent Hill 2*, quoique influencés et suggérés par le *game design*, sont dépendantes de la façon dont je joue le jeu. Un *gamer* avec une attitude de tueur ou de battant n'aura pas le même voyage en enfer que moi, d'où par exemple les préférences des uns pour *Resident Evil* (Capcom, 1996) et des autres pour *Silent Hill*. Il est ainsi important de considérer le *gameplay* dans son ensemble. Dans son analyse de l'intrigue et de l'action de *Resident Evil: Code Veronica X* (Capcom, 2001), Susana Pajares Tosca a souligné avec justesse que « l'acte de jouer est plus que la somme des deux [niveaux : l'intrigue et l'action], puisque l'actuel *gameplay* est plein de doutes, de mouvements inefficaces, de rechargements, peut-être de morts, etc. Ce matériel superflu fait aussi partie du jeu et, d'une certaine façon, il constitue l'acte de jouer. Il est informé par ce que, comme *gamers*, nous pensons de ce que nous avons à faire, la façon dont nous complétons les espaces blancs dans l'intrigue [*in-the-plot-gaps*], et par notre habileté à jouer (par exemple avec les contrôles afin de se déplacer, de tirer, etc.) »²⁶ (2003 : 211-212).

Plusieurs aspects du *gameplay* sont susceptibles de susciter des émotions vidéoludiques. Conformément à l'art de l'*emotioneering* de Freeman (2004), il est vrai que plus les interactions avec le monde virtuel seront riches (pensons aux succès des trois derniers *Grand Theft Auto* [Rockstar Games, 2001-2004]), que plus le *gamer* aura des choix moralement difficiles à faire et qui auront un impact sur la suite du jeu²⁷, plus l'expérience émotionnelle du jeu vidéo pourra être intense. Complexes à divers degrés, il ne faut cependant pas oublier que ce sont les actions du *gamer* qui demeurent au cœur de l'expérience. Le PNJ de la princesse Yorda d'*ICO* n'a peut-être pas la profondeur souhaitée par Freeman, mais il reste que le *gamer* est tout de même amené à se sentir responsable d'elle. Le *gameplay* d'*ICO* est peut-être répétitif comme on l'a souvent souligné, mais le jeu suscite par moments d'incomparables

²⁶ Notre traduction.

²⁷ Comme le signale Gonzalo Frasca (1998), les jeux vidéo qui ne pourraient donner lieu qu'à une seule session de narration (*One-session games of narration*, *OSGON*) constituent le paradigme extrême de l'impact de ces choix.

émotions vidéoludiques. « Ainsi Ico ajoute au jeu vidéo un sentiment jusque-là absent : l'inquiétude. Non pas la sienne propre, la vôtre, mais celle de l'autre sur qui pèse une menace de tous les instants. [...] Ico est sans doute la première tentative réussie de jouer *avec* un autre personnage, au sens où celui-ci n'est pas seulement à vos côtés mais participe d'une relation induisant une série d'effets qui rejaillissent sur vous » (Chauvin, 2002 : 59-60).

À l'exception de mauvaises manœuvres qui poussent Ico dans le vide, nulle menace ne plane sur lui contrairement à James. C'est la princesse Yorda, adjuvante indispensable pour sortir du château, qu'il faut protéger. Quand un monstre de fumée l'emporte vers leur trou noir, c'est avec beaucoup de tension que je/Ico cherche à localiser ce foutu trou noir. Quand je l'empoigne pour l'éloigner du danger et que je sens son cœur battre à travers les vibrations de la manette, je me sens, en effet, proche d'elle. Parce que la princesse n'est pas aussi agile qu'Ico, qu'elle ne peut pas grimper aux chaînes ou escalader les murs et qu'elle doit se tenir sur des commutateurs situés sur le plancher afin de déverrouiller des portes, il faut par moments la laisser derrière pour mieux lui ouvrir la route. À chaque fois, oui, c'est l'inquiétude. Lorsque je l'entends crier afin de m'indiquer que les monstres la menacent, je cours de toutes mes forces vers elle. Je tâche de la garder près de moi le plus longtemps possible ou de la laisser à un endroit que j'ai bien situé et auquel je peux accéder rapidement. Dans l'Arène de l'Est, par exemple, je ne la quitte réellement que devant un mur de chute infranchissable. Dans l'Arène de l'Ouest, même si cela l'éloigne de l'entrée qu'elle devra emprunter, je l'entraîne jusque sous la chaîne à laquelle je dois grimper et qui est située sous l'entrée obstruée. Je vais détruire l'obstacle et reviens la chercher, soulagé qu'elle soit encore là. Bref, je prends mes décisions en fonction de Yorda et pour elle.

Explorer tout le nouveau continent

Alors que le cinéma a longtemps été considéré comme l'art pouvant s'emparer de notre vision et de notre ouïe beaucoup mieux que tous les autres afin de produire une forte expérience viscérale et émotionnelle, le jeu vidéo a certainement envahi cette terre sacrée. Celui-ci engendre des

émotions fictionnelles, artistiques et vidéoludiques. Il ne fait aucun doute que ce dernier territoire soit le plus important sur le nouveau continent des émotions du jeu vidéo et que ce soit celui que l'on doit cartographier en détail. En effet, quelles situations de jeu suscitent davantage d'émotions vidéoludiques ? Est-il possible d'évoquer tous les types d'émotion par le *gameplay* ? De quelle façon évolue l'expérience émotionnelle à travers la répétition et l'imprévisibilité intrinsèques des jeux ? Peut-on effacer la frontière entre les émotions fictionnelles et les émotions vidéoludiques ?

Malgré l'importance obvie à accorder aux émotions vidéoludiques, il est certes nécessaire d'explorer dans son ensemble ce nouveau continent. C'est précisément ce que nous incitent à faire les conclusions de la première critique²⁸ de *Half-Life 2* (Vivendi Universal Publishing, 2004) de la tout aussi influente revue *PC Gamer* : « Valve a forgé le cadre de travail pour la prochaine génération de jeux vidéo, démontrant ce que notre médium peut et *devrait* être capable d'accomplir — un divertissement exaltant qui peut vous toucher émotionnellement à un moment, déménager ensuite [*kick ass the next*] et vous garder immergé durant toute la durée du jeu. Verdict final (98%) : *Les points forts*. Tout : les graphiques, l'intrigue, le *gameplay*. C'est ce que les experts avaient prédit pour ce médium. *Les points faibles*. Les membres de l'escouade vous entravent quelque fois la route. La basse résolution des textures dans les immenses extérieurs. *L'essentiel*. Surpasse *Half-Life* à tous points de vue. Possiblement le meilleur jeu jamais réalisé »²⁹ (Osborn, 2004 : 66).

Pour reprendre les propos de Loftus cités en introduction, si le jeu vidéo doit devenir « le plus grand médium pour raconter une histoire depuis l'invention du cinéma », on doit alors aspirer à y vivre tous les types d'émotion possibles.

²⁸La couverture de la revue annonce qu'il s'agit de la première critique mondiale exclusive du jeu («*The World-Exclusive First Review!*»). La sortie du jeu étant imminente au moment où je termine cette réflexion, je n'ai pu endosser de nouveau le costume de Gordon Freeman. Mon propos repose donc uniquement sur le point de vue du critique de *PC Gamer*.

²⁹ Notre traduction.

Références

- Carlson J.G., Hatfield E., 1992, *Psychology of Emotion*, Fort Worth, Harcourt Brace Jovanovich.
- Carroll N., 1990, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge.
- Chauvin J.-B., 2002, « Ico. Solitudes », *Cahiers du Cinéma* (Jeux vidéo), hors-série, septembre, pp. 58-60.
- De la Boissière F.(aka Bliss), 2001, « ICO : la Playstation 2 a trouvé son âme », *Overgame.com*, <<http://www.overgame.com/page/15657.htm>>, 24 octobre.
- Eaton M. M., 1982, « A Strange Kind of Sadness », *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 41, 1, automne, pp. 52-63.
- Frasca, G. 1998, « Don't Play It Again, Sam: One-session and serial games of narration », *Digital Arts and Culture* 98, <<http://cmc.uib.no/dac98/papers/frasca.html>>.
- Freeman D., 2004, *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*, Indianapolis, New Riders.
- Frijda N.C., 1986, *The Emotions*, Cambridge/Paris, Cambridge University Press/Maison des Sciences de l'Homme.
- Grodal T., 1997, *Moving Pictures : A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford, Clarendon Press.
- 2000, « Video Games and the Pleasures of Control », pp. 197-213, in : Zillman, D., Vorderer, P., dirs, *Media Entertainment : The Psychology of its Appeal*, Mahwah, New Jersey, Lawrence Erlbaum.
- 2003, « Stories for Eye, Ear, and Muscles : Video Games, Media, and Embodied Experiences », pp. 129-155, in : Wolf, M.J.P., Perron, B., dirs, *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge.
- Higuinen E., 2002, « Olivier Séguret : Une critique à inventer », *Cahiers du Cinéma* (Jeux vidéo), hors-série, septembre, pp. 7-10.
- Higuinen E., Tesson C., 2002, « Cinéphiles et ludophiles », *Cahiers du Cinéma* (Jeux vidéo), hors-série, septembre, p. 4.
- Kuehnel E., 2004, « Funny, Me? On *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* and the Search for Humor in Gaming », *Gamustra.com*, <http://www.gamasutra.com/features/20041112/kuehnel_01.shtml>, 12 novembre.

- Loftus, T., 2004, « Bringing emotions to video games. Can games inspire feelings as well as fun ? », *MSNBC.com*, <<http://msnbc.msn.com/id/4038606/>>, 17 février.
- Osborn K., 2004, « Half-Life 2 », *PC Gamer*, 11, 12, pp. 48-66.
- Perron B., 2002, « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif », in : Bachand D., Vandendorpe C., dirs, *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Québec, Nota Bene, pp. 285-311.
- 2004, *Silent Hill. Il motore del terrore*, Milan, à paraître.
- Poole S., 2000, *Trigger Happy: The Inner Life of Video Games*, London, Fourth Estate.
- Salen K., Zimmerman E., 2004, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Scherer K.R., 1994, « Affects Bursts », in : Van Goozen S.H.M., Van de Poll N.E., Sergeant J.A., dirs, *Emotions: Essays on Emotion Theory*, Hillsdale, NJ, Erlbaum, pp. 161-193.
- Tan E. S., 1996, *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Mahwah, NJ, Erlbaum.
- Tosca S. P., 2003, « Reading *Resident Evil : Code Veronica X* », MelbourneDAC, *The 5th International Digital Arts and Culture Conference*, <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Tosca.pdf>>, pp. 161-193.
- Totilo S., 2004, « Joystick. Why aren't video games funny? », *MSN.com*, <<http://slate.msn.com/id/2109202/>>, 4 novembre.