L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique

Maxime Deslongchamps-Gagnon et Alexandre Poirier

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/718>

DOI : 10.4000/sdj.718

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Maxime Deslongchamps-Gagnon et Alexandre Poirier, « L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique », *Sciences du jeu* [En ligne], 6 | 2016, mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/718> ; DOI : 10.4000/sdj.718

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

Tous droits réservés

L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique

Maxime Deslongchamps-Gagnon et Alexandre Poirier

- 1 « Tout est bien qui finit bien » : voilà un vieil adage on ne peut plus romantique que l'on utilise conventionnellement pour décrire l'heureux dénouement, précédé d'incroyables péripéties, d'une grande majorité d'œuvres littéraires, cinématographiques, et dans le cas qui nous intéresse, vidéoludiques. Le plaisir que le joueur peut éprouver dans son expérience semble laisser peu de place aux désagréments qu'il peut rencontrer. Pourtant, une variété d'émotions négatives est vécue dans l'échec de protéger un personnage, de remporter une bataille, ou de traverser une contrée périlleuse, par exemple. L'échec est depuis toujours omniprésent dans les jeux vidéo, conduisant Juul à définir l'art vidéoludique comme un art de l'échec singulier : « Un résultat négatif dans les jeux montre que nous sommes faibles et imparfaits. En tant que tels, les jeux vidéo sont l'art de l'échec, l'incomparable forme d'art qui nous prépare à l'échec, et qui nous permet d'y faire l'expérience et d'expérimenter avec celui-ci » (Juul, 2013, p. 30, notre traduction). Bien que Juul réussisse dans *The Art of Failure : An Essay on the Pain of Playing Video Games* à jeter les bases conceptuelles du rapport qu'entretient le joueur à ce résultat négatif, la notion d'art n'est pas élucidée. Notre objectif est de reprendre la pensée de Juul pour la recentrer sur le jeu vidéo en tant qu'art. Une œuvre vidéoludique peut être comprise comme étant artistique grâce entre autres à sa faculté de susciter des émotions. Et c'est dans l'échec que le joueur peut connaître des émotions intensément négatives. Afin de mieux exposer ce qui unit l'art, l'échec et les émotions, notre argumentation sera divisée en trois volets. D'abord, nous clarifierons ce qui particularise l'art en tant que tel et subdiviserons le jeu vidéo en trois catégories d'art en nous fondant sur un texte de Martin Picard (2009, voir aussi le texte de Picard dans le présent numéro). Puis, nous relèverons différents types d'échecs pouvant être vécus dans les jeux vidéo. Nous mettrons ensuite en parallèle l'actualisation d'un résultat négatif aux notions de difficulté, de compétence, et de contrôle, en plus de porter notre attention sur les plaisirs du joueur malgré ses insuccès. Nous examinerons par la suite différentes émotions négatives qui peuvent

émerger de l'échec et des trois catégories d'art à l'aide d'analyses de jeux vidéo. Enfin, nous présenterons quelques arguments qui diminuent le caractère contradictoire du paradoxe de l'échec. Précisons que les visées de cet essai ne sont nullement empiriques, mais bien épistémologiques.

Qu'est-ce que l'art vidéoludique ?

- 2 La question du jeu vidéo en tant qu'art implique de séparer les propriétés et les pratiques respectives de ceux-ci pour mieux étudier leurs dynamiques. Cette méthode est empruntée par les philosophes Aaron Smuts (2005) et Grant Tavinor (2009), qui démontrent ainsi que les jeux vidéo correspondent à des conceptions actuelles de l'art. D'autres chercheurs vont plutôt cibler des phénomènes que l'on retrouve dans le jeu vidéo et dans les autres formes d'art, afin de mieux les comparer, comme Juul (2013) avec l'échec et la douleur. La constitution de l'art vidéoludique demeure néanmoins vague dans la réflexion de ce dernier. Juul met en évidence les capacités des jeux vidéo à créer des expériences précieuses, rapprochant leur valeur et leur fonction à celles de l'art. À maintes reprises, l'échec et la douleur en jeu vidéo sont mis en parallèle aux autres arts, mais surtout dans l'objectif d'éclairer l'unicité du médium vidéoludique (Juul, 2013, pp. 33-46; pp. 91-114). Juul ne réussit pas à spécifier la manière dont les jeux vidéo s'inscrivent dans l'art, puisqu'il ne considère pas au préalable ce qui caractérise une œuvre artistique. Sans passer en revue ses différentes conceptions, nous avons à déterminer ce qu'est l'art avant de nous intéresser au jeu vidéo.
- 3 Le philosophe Berys Gaut (2000) propose une théorie en grappe (*cluster theory*) dans laquelle sont listées dix propriétés disjointes de l'art. Par « disjointes », il signifie qu'aucune des caractéristiques ne doit être absolument requise, et que l'absence de quelques-unes d'entre elles ne peut nous empêcher de juger un objet ou une action comme étant de l'art. Ces dix propriétés disjointes sont les suivantes :
 - (1) posséder des propriétés esthétiques positives, telles que la beauté, la grâce ou l'élégance (des propriétés qui reposent sur une capacité à susciter un plaisir sensoriel) ; (2) véhiculer des émotions ; (3) être un défi intellectuel (par exemple, en questionnant les idées reçues et les manières de penser) ; (4) être formellement complexe et cohérent ; (5) avoir la capacité de transmettre des significations complexes ; (6) exposer un point de vue individuel ; (7) être un exercice d'imagination créative (être originale) ; (8) être un artefact ou une performance qui demande un haut niveau d'habileté ; (9) appartenir à une forme d'art établie (la musique, la peinture, le cinéma, etc.) ; et (10) être le produit d'une intention de faire une œuvre d'art (Gaut 2000, p. 28, notre traduction).
- 4 Suivant la démarche de Ludwig Wittgenstein, la théorie en grappe prétend que les œuvres d'art ne partagent pas tous les mêmes points en commun, qu'elles possèdent plutôt des airs de famille (Gaut, 2000, p. 26). Elle nous semble idéale pour discuter de l'art puisqu'elle n'est pas complètement essentialiste ; une certaine liberté interprétative est laissée à la discrétion de tous. Elle permet aussi d'isoler une caractéristique pour l'analyser en profondeur tout en la mettant en relation avec les autres, ce que nous ferons subséquentement avec le deuxième point « véhiculer des émotions ». Un troisième avantage est qu'elle peut accueillir les formes variées de l'art (Tavinor 2013, p. 178). La théorie en grappe est suffisamment ouverte pour tenir compte des spécificités du médium vidéoludique, même si le caractère artistique du jeu vidéo ne repose pas que sur celles-ci.

- 5 Selon Martin Picard (2009), l'art vidéoludique doit être saisi par sa nature tripartite : en tant que technique artisanale (les expertises requises dans sa création, les aspects formels relatifs à sa conception), en tant que médium audiovisuel (la représentation de mondes diégétiques à travers le son et l'image), et en tant que pratique ludique et interactive. Les deux premières parties peuvent se rapprocher plus évidemment des autres formes artistiques, car le jeu vidéo (ou plutôt l'ordinateur) peut simuler toutes représentations audiovisuelles grâce au travail artistique d'un professionnel. Un tel rapprochement est aussi possible en ce qui a trait le caractère ludique et interactif du jeu vidéo : « La jouabilité est ce qui définit l'expérience interactive du jeu vidéo et ce qui peut également contribuer à l'émergence d'une expression esthétique que l'on pourrait s'attendre à trouver dans une forme artistique » (Picard 2009 p. 334, notre traduction). En actualisant les règles et les mécaniques du jeu, le joueur peut reconnaître la jouabilité comme étant plaisante, élégante, ou non, ce que nous allons voir en détail plus loin. Ce dernier doit jouer pour être en mesure de découvrir les trois catégories d'art vidéoludique, ainsi que pour rencontrer les composantes artistiques (1), (2), (3), (4) et (5) de la théorie de Gaut. Il est donc nécessaire de nous tourner vers son expérience. En ce sens, les émotions qu'il connaît sont un bon point de départ pour étudier l'art vidéoludique.

Les types d'émotions suscitées par le jeu vidéo

- 6 La nature technique, audiovisuelle et interactive de l'art vidéoludique a le potentiel de devenir respectivement l'objet d'émotions artistiques, fictionnelles et vidéoludiques. Nous empruntons les deux premiers types d'émotion au théoricien cognitiviste du cinéma Ed S. Tan. L'émotion artistique (*artefact*) est le produit de préoccupations reliées à l'objet créé par l'artiste et ses caractéristiques, tandis que l'émotion fictionnelle est enracinée dans le monde fictif et les préoccupations que celui-ci adresse (Tan, 1996, pp. 64-65). Tan donne comme exemples d'émotion artistique l'admiration envers une technique narrative, l'étonnement que suscite le réalisme d'une mise en scène et la surprise provoquée par un rebondissement narratif. D'autres objets d'émotions artistiques peuvent être les effets spéciaux, le jeu des acteurs et la qualité de la photographie. Dans le cas du jeu vidéo, nous pouvons mentionner que la précision et la profondeur des mécaniques de jeu, ainsi que la conception d'un niveau, d'un puzzle et de l'intelligence artificielle d'un personnage peuvent être la source d'un tel type d'émotion. Tan (1996, p. 82) affirme que le spectateur, dans son rôle de témoin sous l'effet diégétique, fait surtout l'expérience d'émotions fictionnelles, qui sont principalement relatives à l'empathie et à l'intention d'un protagoniste aux traits anthropomorphiques, et dont les buts et la destinée sont d'intérêt. Elles surviennent chez le joueur lorsqu'il ne contrôle plus des événements et que son évaluation de la situation correspond au point de vue du personnage-joueur, entre autres lors de cinématiques (Perron 2016, p. 194). Son interactivité suspendue temporairement, le joueur-témoin peut éprouver des émotions telles que la pitié, la compassion et l'admiration envers un personnage se trouvant dans une situation malheureuse.
- 7 Bernard Perron ajoute à la classification de Tan les émotions vidéoludiques pour tenir compte de l'activité du joueur. Celles-ci se produisent en réponse aux actions de ce dernier et aux réactions du monde de jeu (Perron, 2005, p. 3). Les émotions vidéoludiques ne sont pas à confondre avec les émotions de jeu conceptualisées par Jonathan Frome (2006, p. 19), qui se rapportent plus strictement à la compétition. Perron les met

notamment en relation avec le jeu vidéo narratif, dans lequel le joueur adopte les préoccupations et les objectifs posés par le jeu et son récit. La culpabilité pour avoir fait du mal, la peur d'être incapable de fuir un monstre, ou encore la joie pour avoir accompli une prouesse peuvent être considérées comme des émotions vidéoludiques. En contraste avec les émotions fictionnelles d'un strict observateur, celles-ci sont en lien avec le répertoire d'actions du joueur et ses conséquences. Dans un autre texte, Perron affirme que les émotions vidéoludiques sont fondées sur des préoccupations pour soi et relatives aux émotions à la première personne (Perron, 2016, pp. 200-201), alors que les émotions fictionnelles se basent sur des préoccupations pour autrui et concernent les émotions à la troisième personne (Perron, 2016, p. 194). Il précise que des préoccupations pour soi et pour autrui peuvent se superposer, particulièrement dans les jeux vidéo narratifs (p. 195). Cette superposition est possible parce que le jeu s'inscrit la plupart du temps dans un monde fictif. Par conséquent, il est possible que le joueur connaisse une frustration vidéoludique pour l'échec de sa mission en même temps que de la pitié fictionnelle pour les conséquences malheureuses que le résultat négatif entraîne sur des personnages sympathiques.

- 8 Les arts techniques, audiovisuels et interactifs des jeux vidéo peuvent s'entrelacer et s'agencer afin de créer conjointement et sans discordance des émotions artistiques, fictionnelles et vidéoludiques. David Bordwell spécifie par exemple que la motivation artistique d'un choix stylistique au cinéma suit habituellement une motivation narrative (dans Tan 1996, p. 65). En jeu vidéo, la catégorie technique de l'art, pouvant contenir l'animation de personnages, le mixage sonore et le design de niveaux, répond de façon similaire à des motivations fictionnelles et vidéoludiques. Et l'ensemble des interactions d'un système de jeu peut dépendre de choix se rapportant à la narration, de son déroulement et du personnage incarné (ou, à l'inverse, le récit peut dépendre du jeu). Autrement, une opposition entre les éléments composant le récit et ceux composant le jeu est ce que Clint Hocking appelle dans sa critique de *Bioshock* (2K Games, 2007) une dissonance ludonarrative (2009, p. 268). Celle-ci a pour effet de nuire à la cohésion d'un jeu vidéo, d'empêcher le joueur de s'engager à la fois dans la fiction et dans le jeu (p. 269). Les trois catégories d'art devraient généralement être mobilisées de manière à concorder pour créer les trois types d'émotions, comme nous le verrons dans nos analyses de jeux.
- 9 Le joueur faisant l'expérience d'une harmonie ludonarrative est apte à vivre de fortes émotions. Que celles-ci soient positives ou négatives, leur intensité peut contribuer grandement à l'appréciation d'une œuvre. Au sujet du cinéma, Tan (1996, p. 65, notre traduction) mentionne « que plus une émotion est intense, plus il est probable que le spectateur réalise qu'il prend part à une expérience spéciale et qu'il soit conscient de ce qu'il voit est en effet l'objet d'une création ». Hormis le cas des émotions artistiques, de vives émotions fictionnelles et vidéoludiques négatives peuvent assurément conduire le joueur à être marqué par une œuvre, à évaluer celle-ci comme possédant de hautes qualités artistiques. L'échec fait en ce sens partie des situations de jeu pouvant provoquer des émotions avec intensité, mettant en valeur les catégories artistiques du jeu vidéo. Dans un moment crucial, où les enjeux sont grands et la tension est à son comble, son apparition peut faire partie du paroxysme de l'expérience émotionnelle du joueur.

Qu'est-ce que l'échec vidéoludique ?

- 10 L'expérience de l'échec du joueur n'est pas à confondre avec celle du spectateur et du lecteur. Si ces derniers sont témoins des échecs des personnages et réagissent à ceux-ci, le joueur va quant à lui en faire l'expérience plus directement. Comme le mentionne Juul (2013, p. 112,, « la différence fondamentale entre la tragédie en jeu et dans les histoires (stories) est que dans les histoires, nous ne nous sentons jamais responsables de l'échec et de la souffrance ; dans les jeux, si » (notre traduction). Entre l'agonie d'un des personnages-joueurs faibles dans *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) et l'incapacité à progresser dans une mission de *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2014), l'échec est omniprésent dans le jeu vidéo et se manifeste sous de formes variées.
- 11 Dans la définition de Juul (2013, p. 14), l'échec implique « que le joueur travaille pour atteindre un but communiqué par le jeu ou inventé par lui-même, et que ce dernier échoue son objectif ». Il se peut cependant que l'échec se voie transformé d'une œuvre à l'autre : « Selon le but prédéterminé d'un jeu, les échecs peuvent se solder par une perte permanente (par exemple, perdre une partie dans un jeu multijoueurs) ou par une perte de temps investie afin de compléter ou de progresser dans le jeu » (notre traduction). Ceci étant dit, l'échec viendra influencer deux paradigmes en constante interaction de l'expérience vidéoludique du joueur : celui de l'investissement temporel et celui de la progression-complétion. Il va sans dire que le temps perdu, peu importe sa durée, est toujours irrécupérable. Mais la perte de progression ne l'est pas toujours. Elle peut être facilement récupérée moyennant des points de contrôle (*checkpoints*) ou autres mécaniques récurrentes dans plusieurs jeux. Prenons par exemple la série des *Super Mario Bros*, particulièrement l'un des derniers opus, *New Super Mario Bros. U* (Nintendo, 2012). Si le héros éponyme vient à se faire toucher par un ennemi, par un projectile quelconque, ou à tomber dans un gouffre, sa forme se détériore (passant de Super Mario à petit Mario), ou pire encore, il succombe à ses blessures, forçant le joueur à recommencer au début du niveau (ou au dernier point de contrôle) et perdre une vie par le fait même. Toutefois, si le joueur perd la totalité de ses vies, celui-ci devra recommencer au tout début de la zone constituée de plusieurs niveaux qui se succèdent. Dans le premier cas, la perte de temps et la perte de progression semblent beaucoup moins graves que dans le second cas. Nous pouvons déduire que certains échecs ont des répercussions plus influentes et plus définitives que d'autres. Afin de tenir compte des conséquences émotionnelles de l'échec, nous devons d'abord préciser la terminologie de Juul en définissant deux aspects essentiels de ce phénomène, soit son amplitude et son irrévocabilité.
- 12 L'amplitude d'un échec peut être comprise comme étant la portée que le résultat négatif a sur la diminution de probabilité de vaincre un jeu. Elle se subdivise principalement en deux catégories, le micro-échec et le macro-échec, selon lesquelles la réalisation d'un certain nombre du premier mène ultimement au deuxième. Par exemple, dans *XCOM 2* (Firaxis Games, 2016), la mort d'un seul soldat pourrait être perçue comme un micro-échec, mais elle n'entraîne pas systématiquement l'échec de la mission ni une perte de temps ; si les six soldats de l'escouade venaient à périr aux mains de l'envahisseur lors d'une mission, cela mènerait à l'échec de celle-ci, et donc à un macro-échec. Il est important de spécifier qu'un macro-échec (l'échec d'une mission) peut aussi être le micro-échec d'un autre macro-échec plus grand. Telle une poupée russe, les micro-échecs

s'emboîtent successivement dans les macro-échecs, jusqu'à atteindre l'ultime macro-échec : la mort d'un soldat ou le revers lors d'un objectif pourrait mener à l'échec d'une mission ; puis à une perte de ressources ou d'un territoire ; et enfin à la défaite contre l'envahisseur extraterrestre. Dans le cas de *New Super Mario Bros. U*, la dégénérescence corporelle du héros moustachu dans la rencontre d'obstacles ou d'ennemis constituerait un premier micro-échec, qui pourrait être suivi de la perte d'une vie, et ensuite de l'obligation pour le joueur de recommencer au début de la zone. Cela étant dit, les micro-échecs variés sont des conditions possibles et préalables au macro-échec. Ils peuvent être « préalables » parce que le macro-échec n'est pas un événement vidéoludique aléatoire, mais bien la résultante d'une réaction en chaîne de plusieurs micro-échecs, et « possibles » parce que seuls certains micro-échecs, ou un nombre important de ceux-ci, sont nécessaires à l'aboutissement du macro-échec. L'irrévocabilité de l'échec peut cependant rendre ces micro-échecs et macro-échecs beaucoup plus bouleversants qu'ils n'y paraissent a priori.

- 13 Cette seconde caractéristique se subdivise également en deux catégories, ou plutôt deux pôles d'un même continuum, de l'échec momentané à l'échec définitif. D'un côté, l'échec momentané définit tout ce qui a été perdu dans la progression et qui peut être récupéré par le joueur de quelques façons que ce soit, notamment grâce à un point de sauvegarde antérieur. De l'autre côté, l'échec définitif n'est irrévocable que parce que le système de jeu efface complètement les progrès du joueur, comme les mécaniques de mort permanente qui caractérisent les jeux de type *rogue-like*¹ et qui rendent l'échec plus punitif et plus décisif. La mort permanente, ou *permadeath*, est la perte totale d'un ou plusieurs personnages contrôlés par le joueur. Non seulement la perte de progression est irrécupérable, mais l'investissement temporel pourrait être perçu comme inutile par le joueur, puisque ses efforts ont été techniquement tous effacés, comme si ce personnage n'avait jamais existé. La mort d'un soldat dans *XCOM 2*, même si elle considérée de prime abord comme un micro-échec, constitue donc un échec définitif regrettable aux yeux du joueur. En résumé, le micro-échec reviendrait à accorder un but à l'équipe adverse dans un jeu de sport tandis qu'un macro-échec consisterait à perdre la partie. Quant à l'échec momentané, il reviendrait à recommencer à un point de sauvegarde antérieur alors qu'un échec définitif reviendrait à recommencer tout au début du jeu.
- 14 Juul contraste l'échec fictionnel d'un personnage à l'échec réel du joueur. L'échec fictionnel est habituellement le miroir du résultat de la performance du joueur, la représentation de son propre échec, vécu à la première personne (Juul, 2013 p. 27). Il se peut néanmoins que le joueur connaisse obligatoirement certains échecs afin d'atteindre la fin du jeu. L'échec fictionnel prédéterminé est un résultat qui ne peut être contrôlé par le joueur de quelques façons que ce soit, comme c'est le cas avec la mort de John Marston, protagoniste de *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010). Le joueur devient seulement témoin d'un événement tragique face auquel il est impuissant.
- 15 Compte tenu de la récente émergence de jeux vidéo accordant au joueur une responsabilité morale, un autre type de résultat négatif est à considérer. L'échec moral survient dans la vie courante lorsqu'un individu perpétue une transgression morale (Tangney, Stuewig et Mashek, 2007, p. 348). Des actions qui portent atteinte à l'intégrité physique ou psychologique d'autrui sont susceptibles de générer de la culpabilité (p. 349). En jeu vidéo, tuer des personnages innocents comme dans le bombardement d'un campement qui abrite des civils dans *Spec Ops : The Line* (Yager Development, 2012) et causer du chagrin à un personnage sympathique tel que Clementine dans la première

saison de *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) sont des exemples d'échec moral. En somme, l'échec n'est pas le résultat de l'inaction du joueur, bien qu'elle puisse en faire partie, mais bien d'une ou plusieurs actions ayant des répercussions négatives sur la finalité du jeu. Même dans l'échec fictionnel prédéterminé, le joueur est dans une certaine mesure responsable de son échec, car il a participé à déclencher une chaîne causale ayant un résultat indésirable. Contrairement à la tragédie conventionnelle, où la triste fin d'un personnage est inévitable et entièrement hors de contrôle pour le spectateur, la tragédie vidéoludique amène le joueur à participer ou à être complice de la mort généralement évitable d'un personnage. Ces différents échecs peuvent toutefois être à l'origine d'une expérience positive, à moins de remplir certaines conditions.

Les plaisirs et l'appréciation de l'expérience vidéoludique

- 16 La progression du joueur est soumise à la constante pression de deux forces concourantes, soit les défis imposés par le jeu et les compétences du joueur à les surmonter. D'abord introduit par Mihaly Csikszentmihalyi (1990), puis repris dans *Half-Real* par Juul (2005, p. 113), l'harmonie dans l'interaction défi-compétence se nomme l'expérience optimale (*flow*). Celle-ci est un état d'esprit plaisant dans lequel le joueur réussit à échapper à l'anxiété d'un objectif trop difficile à relever et à l'ennui d'un but trop facile à atteindre. Parmi les éléments caractérisant l'expérience optimale, Csikszentmihalyi (1990, p. 49) relève la prédominance d'un sentiment de contrôle et d'agir sans effort. La sensation agréable de maîtriser un jeu rappelle la première propriété de la liste de Gaut, selon laquelle l'art possède des caractéristiques suscitant du plaisir sensoriel. Contrairement aux autres formes d'art, le plaisir de l'art vidéoludique est principalement sensori-moteur, relié aux actions primitives² du joueur et à l'interprétation symbolique de celles-ci par le jeu. Rien de plus rebutant pour un joueur que de sentir son contrôle sur le jeu être maladroitement limité, comme dans un temps de réaction trop lent ou dans une mauvaise détection de collision, faisant en sorte que des murs invisibles se dressent sur son passage. Selon Torben Grodal, les plaisirs de contrôle sont nombreux en jeu vidéo, et surtout en lien à des processus d'apprentissage cognitif et émotionnel. Il remarque entre autres que les émotions comme la curiosité, la surprise et le suspense sont induites par le désir du joueur de maîtriser et d'explorer son environnement de jeu (Grodal, 2000, p. 207). Des mécaniques de jeu plaisantes, ne gênant pas les intentions de navigation du joueur, peuvent donner accès à ces émotions que nous pouvons qualifier de vidéoludiques.
- 17 L'expérience optimale est certainement un état d'esprit que le concepteur de jeu cherche à créer, mais la croissance des compétences du joueur et le contrôle de la difficulté par le système de jeu peuvent rendre cet objectif particulièrement ardu. Le créateur de jeu doit prendre soin de la manière dont le joueur échoue, notamment en paramétrant adéquatement les mécaniques de jeu, sources de plaisirs de maîtrise, mais aussi le système de jeu. Le joueur qui estime son échec relié à des possibilités d'action limitées ou à des choix de design problématiques peut connaître un désagrément et même une émotion artistique négative. Si le joueur croit plutôt que son échec est lié à une mauvaise tactique, décision ou manipulation de sa part, il ressentira plutôt une émotion vidéoludique négative. Mais une émotion vidéoludique négative ne doit pas être comprise comme étant compromettante pour l'expérience globale du joueur. Après tout, nous

apprécions davantage un jeu vidéo qui parvient à nous mettre en échec (Juul, 2013, p. 36), et ce malgré nos frustrations et regrets qui en résultent. Comme nous allons le voir plus loin, l'émotion artistique positive peut également compenser l'émotion vidéoludique négative. Une jouabilité juste, équilibrée, qui favorise l'expérience optimale et des plaisirs de contrôle, peut venir contrebalancer la douleur d'échouer.

- 18 Précisons qu'un jeu est juste ou équilibré en relation avec la manière dont le joueur le perçoit. Évidemment, le joueur passionné (*hardcore*) n'évaluera pas la difficulté d'un jeu de la même manière que le joueur occasionnel (*casual*).³ Il sera peut-être plus facile pour lui de contrôler son personnage-joueur et d'obtenir les plaisirs en découlant. Les compétences du joueur ne sont évidemment pas ses seuls critères à l'appréciation d'une œuvre vidéoludique. Ses connaissances culturelles le sont aussi : un jeu ordinaire peut paraître original pour celui qui ignore des conventions génériques, narratives, ou de jouabilité. Si nous considérons le statut artistique d'un jeu vidéo comme reposant sur l'expérience du joueur, il faut tenir compte de la subjectivité et du bagage vidéoludique de ce dernier. Nous nous limiterons à une composante artistique de la liste de Gaut, les émotions, pour mieux approfondir la réflexion. Sachant que la propriété artistique en lien avec le plaisir sensoriel influence l'appréciation du joueur, l'expérience émotionnelle du joueur en échec s'avère déjà moins mystérieuse.

Exemples notables des trois types d'émotion suscitée intensément dans l'échec

- 19 À l'intérieur de cette section, nous étudions des jeux vidéo qui parviennent à véhiculer notablement des émotions. Dans *Are Video Games Art?*, Smuts (2005) situe le jeu vidéo par rapport au sport et aux formes d'art établies, puis parcourt les spécificités des théories de l'art pour vérifier si elles s'appliquent au médium vidéoludique. Un problème fondamental de ce texte est que l'auteur s'arrête sur des cas qui ne représentent pas selon lui des réussites artistiques, mais plutôt des tendances dans le design du jeu, soit *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001), *Halo* (Bungie, 2001), et *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft, 2002). Afin de mieux découvrir les facultés artistiques des jeux vidéo, l'analyse doit porter sur des jeux vidéo qui correspondent au paradigme de l'une des propriétés de l'art, comme peuvent l'être les émotions suscitées dans l'échec.
- 20 L'échec implique généralement une perturbation suffisamment importante dans l'expérience vidéoludique du joueur pour que celui-ci réagisse émotionnellement à sa situation. Une telle perturbation est observable dans les arts techniques, audiovisuels et interactifs du jeu vidéo, pouvant respectivement devenir les objets d'émotion artistique, fictionnelle et vidéoludique. Ces trois types d'émotion peuvent se côtoyer suivant un résultat négatif, dont à l'intérieur des jeux vidéo *Journey* (Thatgamecompany, 2012), *Dragon, That Cancer* (Numinous Games, 2016), *This War of Mine* et *XCOM : Enemy Unknown* (Firaxis Games, 2012). Dans *Journey*, le personnage-joueur amorce son voyage seul au plein milieu du désert et doit se diriger vers le sommet d'une montagne. Aucune information narrative n'explique les motifs de cette quête, le jeu faisant planer volontairement un mystère étanche. Durant notre périple, nous apercevons une créature serpentine de roche se déplacer en tournoyant dans les airs. Son œil projette une lumière qui rougit à la rencontre du personnage-joueur. La créature s'approche alors rapidement de ce dernier et le frappe violemment, le propulsant au loin. Pendant un bref instant, il ne bouge plus et

nous avons de l'inquiétude pour sa vie. Cette émotion est fictionnelle : nous sommes préoccupés par son sort, d'autant plus que l'absence de réponse du protagoniste à nos actions primitives dirige notre attention sur lui, et non sur un point à atteindre dans l'environnement, favorisant ainsi l'observation. Mais le personnage-joueur se relève après quelques secondes. Nous remarquons que son foulard a raccourci, ce qui n'est pas banal, puisque ce vêtement canalise ses pouvoirs. En découvrant des morceaux de tissu éparpillés dans le monde du jeu, nous pouvons allonger le vêtement afin de voler plus longuement. Le foulard coupé, nous ne pouvons plus nous mouvoir aussi bien que nous en avions l'occasion. Sous forme d'émotions vidéoludiques, nous éprouvons à la fois une déception quant à la perte de notre pouvoir et un désir de récupérer celui-ci. Le micro-échec atténue néanmoins la force de notre réaction. Sous le plan des émotions artistiques, nous avons été surpris par la présence de la créature hostile. Celle-ci apparaît à mi-chemin de notre parcours, à un moment où l'échec semble inexistant du jeu en raison de l'absence d'ennemis et de gouffres sans fond. Par son apparition tardive et par l'immobilité temporaire du personnage-joueur, ce micro-échec est venu complexifier notre expérience d'une situation de jeu dans laquelle différentes émotions s'enchaînent et se superposent.

- 21 Le point de vue du personnage-joueur est plus accessible dans *Dragon, That Cancer*, favorisant des émotions surtout fictionnelles. Nous incarnons le concepteur du jeu Ryan Green dans un récit en partie autobiographique. Nous devons l'accompagner dans l'attente du sort inexorable de son fils Joel, en phase terminale de cancer depuis l'âge d'un an. Dans une séquence à l'hôpital, le petit Joel, en détresse, pousse des cris aigus et ne cesse de pleurer. Nous entendons les pensées agitées de Green, qui lui supplie d'arrêter. Dans le désir de venir en aide au bambin, nous tentons de le nourrir, puis de l'amuser, mais rien ne stoppe ses gémissements. Par la répétition d'échecs fictionnels prédéterminés, *Dragon, That Cancer* tente de susciter le désespoir de tout parent devant l'absence de solutions pouvant apaiser leur enfant. En comprenant qu'aucune action ne peut soulager Joel, le désespoir vidéoludique cède place à des émotions fictionnelles, en particulier, de la pitié pour le garçon et de la compassion pour le parent. Rappelons les propos de Tan, selon lesquels des émotions vives peuvent faire reconnaître au spectateur la qualité de son expérience. Dans notre cas, le désespoir, la pitié et la compassion, accompagnés du design saisissant de cette séquence qui reproduit une détresse ayant été réellement vécue par Green et Joel, nous inspirent de l'émerveillement artistique.
- 22 Dans *This War of Mine*, nos quelques personnages-joueurs sont des civils devant survivre la guerre en s'isolant dans un abri le jour et partir la nuit à la recherche de nourriture, matériaux de construction, marchandises à échanger et autres, dans le but de gagner suffisamment en autonomie et en sécurité pour traverser sains et saufs la durée du conflit. Étant confinés à un état de pauvreté absolue, la mort rôdant sans cesse, nous avons parfois à emprunter des voies moralement douteuses afin de rester en vie. À un certain stade du jeu, tous nos personnages sont sévèrement blessés, sauf Katia. Ne pouvant contrôler qu'un seul personnage durant nos activités nocturnes, et nos ressources s'amenuisant dangereusement, nous n'avons d'autres choix que de lui ordonner d'aller voler suffisamment de bandages à l'hôpital pour nous assurer de la survie du groupe. De retour à l'abri, à la suite de notre méfait, Katia s'assoit sur le sol et se blâme : « Qu'est-ce que j'ai fait... des patients de cet hôpital pourraient mourir à cause de moi » (notre traduction). Nous prenons ainsi conscience des effets de nos actions (sur les patients, mais aussi sur Katia) et reconnaissons notre échec moral. Une culpabilité

vidéoludique s'empare de nous, car nous aurions pu agir autrement et éviter de telles conséquences. Elle est accompagnée d'une empathie fictionnelle envers Katia, qui est bouleversée par les événements. Ne sachant pas qu'elle réagirait au cambriolage de cette manière, nous sommes étonnés de sa conscience pour le monde qui l'entoure. Cette émotion artistique se produit puisque Katia possède une intelligence artificielle approfondie et unique, par sa capacité à commenter le déroulement du jeu et par son sens moral plus aiguisé que d'autres personnages-joueurs, dont le pragmatique Pavle. Il est intéressant de noter que l'entrelacement de ces émotions vidéoludiques et fictionnelles négatives ne contribue pas à une émotion artistique négative, tout comme dans nos exemples de *Journey* et de *Dragon, That Cancer*.

- 23 Au fil des combats contre l'envahisseur extraterrestre qui ponctuent *XCOM : Enemy Unknown* (Firaxis Games, 2012), les soldats que nous commandons verront leurs habiletés s'accroître, offrant une aide toujours plus précieuse dans notre quête. La mort d'un vétéran, à l'opposé d'un novice, nous touche toujours particulièrement parce qu'elle est définitive, ce qui signifie que nous devons recruter un remplaçant inexpérimenté, diminuant nos chances d'accomplir nos objectifs de jeu. Les conséquences de leur mort permanente sont telles que du regret nous accapare. Comme Jonathan Frome (2006, p. 14) le souligne, le jeu vidéo excelle à générer cette émotion au moment où le joueur réalise que différents choix auraient pu mener à la réussite plutôt qu'à la défaite. Mais notre regret vidéoludique oscille avec notre tristesse fictionnelle, principalement lorsque nous visitons le mur commémoratif sur lequel sont listés tous les soldats tombés au combat. Sur celui-ci, nous pouvons notamment voir leur nom, leurs accomplissements, leur grade militaire et la date de leur décès. Nous nous souvenons alors des services qu'ils nous ont rendus ainsi que leur mort, causée par une erreur tactique de notre part. Le fameux degré élevé de difficulté de *XCOM* entraîne de nombreux échecs permanents, mais aussi une certaine admiration envers sa conception. Chacune de nos décisions doit être méthodiquement calculée avant d'être exécutée, sans quoi de sévères conséquences peuvent survenir. D'un autre côté, certains joueurs peuvent plutôt ressentir une émotion artistique négative, comme une frustration excessive envers un jeu trop antagonique.
- 24 Les situations de jeu décrites ci-dessus mettent bien en évidence la faculté du médium vidéoludique à véhiculer une variété d'émotions et à créer des expériences émotionnelles intenses dans l'échec. Toute communication (par exemple, un éditorial virulent) ou tout jeu (tel qu'une épreuve sportive) pouvant susciter une émotion ne doit pas être compris comme étant une œuvre d'art. C'est bien l'articulation complexe des trois catégories d'art qui contribue à rendre l'expérience émotionnelle d'un jeu vidéo riche, cohérente et unique. Nous pouvons ajouter que chacune des situations de jeu mentionnées correspond à d'autres propriétés de la théorie en grappe, particulièrement dans leur originalité (7) et les habiletés nécessaires à leur création (8). Évidemment, de nombreuses interactions entre les différentes caractéristiques de cette théorie sont à relever pour solidifier notre démonstration. Notre étude des trois types d'émotion appuie tout de même de façon convaincante l'assertion faisant du jeu vidéo un art. Notre démarche argumentative apporte d'ailleurs en contrecoup une piste de solution au paradoxe de l'échec.

Le paradoxe de l'échec : déplaisir atténué et contrebalancé

- 25 Juul (2013, p. 36) englobe le paradoxe de l'échec du joueur et le paradoxe de la tragédie du lecteur et du spectateur dans celui de l'art douloureux, selon lequel des émotions négatives sont activement recherchées. Le paradoxe de l'échec provient du constat suivant : alors que l'être humain tente généralement d'éviter toute forme d'échec dans son quotidien, lorsque celui-ci devient joueur, il persiste dans son activité ludique malgré l'expérience de résultats aux conséquences émotionnelles négatives. Le comportement du joueur n'est toutefois pas aussi paradoxal que laisse entendre Juul. L'auteur affirme que le joueur possède deux désirs contradictoires : l'un d'un ordre immédiat, soit d'éviter l'échec ; l'autre d'un ordre esthétique, soit de prendre part à une expérience incluant un échec partiel (Juul, 2013, p. 43). Les propos que nous avons avancés nous permettent plutôt d'envisager le déplaisir de l'échec comme étant réduit ou compensé par l'appréciation de l'œuvre vidéoludique. Les émotions négatives dans les cas analysés précédemment contribuent à produire une expérience spéciale et artistiquement remarquable. Une émotion fictionnelle ou vidéoludique négative peut être contrebalancée par une émotion artistique positive et dans l'ensemble, par des plaisirs sensori-moteurs. Puisque les trois catégories d'art correspondent à trois types d'objets d'émotion différents, des émotions variées peuvent émerger simultanément afin de provoquer une réponse mixte et atténuée chez le joueur. Carl Therrien spécifie en outre 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 » (Therrien, 2013, p. 244). La réaction du joueur à des émotions qu'il éviterait autrement est globalement positive, parce que celui-ci est conscient de la nature artificielle de son expérience. Comme l'observe l'un des premiers penseurs du jeu vidéo, Chris Crawford, le médium vidéoludique forme un espace sécuritaire qui « fournit des expériences psychologiques de conflit et de danger tout en excluant leur réalisation physique » (Crawford, 1982, s.p., notre traduction). L'expérience du jeu étant encadrée, sécuritaire, le joueur peut expérimenter avec l'échec sans inquiétude. Et si dans un cas extrême la situation de jeu devient trop désagréable, le joueur peut toujours sortir du cercle magique.
- 26 Des émotions vidéoludiques et fictionnelles négativement intenses enrichissent surtout l'expérience du joueur, et ce à plusieurs degrés. Markus Montola soutient à l'aide du concept d'expérience posi-négative (*positive negative experience*) que les émotions dysphoriques dans les jeux de rôle extrêmes peuvent servir de tremplin à diverses satisfactions : « En tant que forme culturelle, ce type de jeu de rôle ne diffère pas des films comme *The Schindler's List* : peut-être temporairement déplaisant à un niveau superficiel, mais gratifiant par l'entremise d'expériences d'apprentissage, de perspicacité et d'accomplissement » (Montola, 2010, p. 8, notre traduction). Bopp, Mekler, et Klaus (2015, pp. 1195-1196) arrivent à des conclusions similaires grâce à des entretiens semi-dirigés qu'ils ont menés auprès de joueurs. Selon ces chercheurs, les expériences vidéoludiques éprouvantes leur permettent de s'engager émotionnellement au monde du jeu et ses personnages, de stimuler la réflexion et de faire contempler une variété de questions. Ces quatre auteurs démontrent bien en quoi les émotions négativement intenses entraînent

l'appréciation d'une œuvre vidéoludique, ce qui n'est pas différent de l'effet des émotions véhiculées dans les autres formes d'art.

Conclusion

- 27 Le débat sur le jeu vidéo en tant qu'art a tourné principalement autour de l'objet comme tel, des spécificités du médium et son potentiel. Quant à nous, les émotions du joueur ont été préférées pour mieux étudier l'expérience vidéoludique et l'appréciation artistique. L'échec s'avère fertile en émotions vidéoludiques et fictionnelles intensément négatives, puisqu'il peut correspondre à un résultat absolument indésirable, particulièrement si les conséquences sont irrévocables. Il peut permettre l'épanouissement d'une expérience émotionnelle parfois riche, diversifiée, et mixte. Malgré son apparente contradiction, l'échec n'est pas vraiment douloureux, car les émotions artistiques positives et les plaisirs sensori-moteurs compensent les situations malheureuses de jeu. L'art vidéoludique ne suscite pas de simples émotions. Celles-ci sont une façon d'accéder à l'œuvre et d'assimiler son contenu. Tavinor affirme en ce sens que « comprendre une fiction peut être caractérisé en partie comme ayant des émotions appropriées envers celle-ci » (Tavinor, 2009, p. 143, notre traduction). En quelque sorte, les émotions sont bien souvent ce qui relie le joueur à l'œuvre du jeu.
- 28 Il est pertinent de rappeler que chacune des caractéristiques de la théorie en grappe n'est pas une condition absolue à la définition de l'art. Compte tenu de cette particularité, l'art vidéoludique ne peut être que le fruit des émotions qu'il suscite. Il se peut qu'une œuvre d'art au contenu très philosophique désamorce l'émergence d'émotions. Reste que l'expressivité de l'art est par-dessus tout affective. Bien que nous ayons fait référence à d'autres propriétés artistiques et remarqué quelques dynamiques entre elles, davantage de connexions entre celles-ci, l'expérience vidéoludique et les émotions sont à créer pour étoffer la réflexion. Les émotions du joueur peuvent certainement se manifester grâce à d'autres éléments de la théorie en grappe, tels le plaisir sensoriel (1), la complexité et la cohérence formelle (4), l'originalité (7) et le degré d'habileté de l'artiste (8). L'objectif est alors de tisser davantage de liens entre ceux-ci en étudiant des jeux vidéo qui se démarquent, plutôt que de simplement se promettre que le meilleur du dixième art est à venir.

BIBLIOGRAPHIE

- BOPP J. A., Mekler E. D. et OPWIS K. (2015), « "It Was Sad But Still Good" : Gratifications of Emotionally Moving Game Experiences », *CHI EA '15*.
- CRAWFORD C. (1982). *The Art of Computer Game Design*, http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf
- CSIKSZENTMIHALYI M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper and Row.

- FROME J. (2006). « Representation, Reality and Emotions Across Media », *Film Studies: An International Review*, no 8, pp. 12-25.
- GAUT B. (2000). « Art as a Cluster Concept », in N. Carroll (dir.), *Theories of Art Today*, Madison, University of Wisconsin Press, pp. 25-44.
- GRODAL T. (2000). « Video Games and the Pleasures of Control » in D. Zillmann et P. Vorderer (dir.), *Media Entertainment : the Psychology of Its Appeal*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, pp. 197-213.
- GRODAL T. et GREGERSEN A. (2009). « Embodiement and Interface », *The Video Game Theory Reader 2*, dans B. Perron et M.J.P. Wolf (dir.), New York : Routledge, pp. 65-84.
- HOCKING, C. (2009). « Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game Is About », dans D. Davidson (dir.), *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, ETC Press, pp. 255-60.
- JUUL J. (2005). *Half-Real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- JUUL J. (2009). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MIT Press.
- JUUL J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, MIT Press.
- MONTOLA M. (2010). « The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing », *Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference : Experiencing Games : Games, Play, and Players*, vol. 9, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>
- PERRON B. (2005). « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference : Changing Views : Worlds in Play*, vol. 3, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf>
- PERRON B. (2016). « Emotions in Video Games: Are You Concerned? » in B. Perron et F. Schröter (dir.), *Video Games and the Mind: Essays in Cognition, Affect, and Emotion*, McFarland, Jefferson, pp. 189-209.
- PICARD M. (2009). « Art and Aesthetics », in B. Perron et M. J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, pp. 333-4.
- SALEN K. et ZIMMERMAN E. (2004). *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.
- SMUTS A. (2005). « Are Video Games Art? », *Contemporary Aesthetics*, vol. 3, <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>
- TAN E. S. (1996). *Emotion and the Structure of Narrative Film : Film as an Emotion Machine*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates.
- TANGNEY J. P., STUEWIG J. et D. J. MASHEK. (2007). « Moral Emotions and Moral Behavior », *Annual Review of Psychology*, vol. 58, pp. 354-72.
- TAVINOR G. (2009). *The Art of Videogames*, Malden, Wiley-Blackwell.
- THERRIEN C. (2013). « La présence vidéoludique. De l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction », dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, Presses de l'Université du Québec, pp. 548-572.

NOTES

1. Les jeux *rogue-like* peuvent être compris comme étant des jeux de rôle au tour par tour dans lesquels le joueur doit progresser dans une série de niveaux générés procéduralement.
 2. La notion d'action primitive provient de Grodal et Gregerson (2009, p. 70) et désigne les mouvements du corps du joueur sur le contrôleur de jeu et nécessaires à l'entrée de données (appuyer sur une gâchette, agiter la télécommande Wii, etc.).
 3. Selon Juul, le joueur passionné « joue à un grand nombre de jeux vidéo, investit beaucoup de temps et de ressources dans son activité et apprécie les jeux difficiles », alors que le joueur occasionnel « préfère les fictions plaisantes et positives, joue à quelques jeux vidéo, investit peu de temps et de ressources dans son activité et évite les jeux difficiles » (2009, p. 8, notre traduction).
-

RÉSUMÉS

Poursuivant la réflexion de Jesper Juul dans *The Art of Failure*, nous tentons dans cet article d'étendre la compréhension de l'art et des émotions négatives liées à l'échec vidéoludique, et d'offrir des pistes de réflexion en lien au paradoxe de l'échec qui ne serait, tout compte fait, pas si paradoxal. Dans la première partie du texte, nous examinons ce qui caractérise l'art vidéoludique. Puis, nous présentons l'échec sous plusieurs formes et sa relation à l'expérience du joueur. Nous analysons ensuite quatre jeux vidéo et leur faculté de susciter une variété d'émotions intenses lors de l'échec. Nous concluons avec un aperçu des raisons pour lesquelles les émotions négatives du joueur sont contrebalancées par une expérience artistique positive.

Following Jesper Juul's study in *The Art of Failure*, we try to broaden the comprehension of art and negative emotions related to the failure in video games, and to offer some reasoning regarding the paradox of failure that may not be that paradoxal after all. First of all, we examine what characterizes the art of video games. Moreover, we present some types of failure and its relation with the player's experience. We then analyze four video games in how they can elicit a variety of intense negative emotions through failure. We conclude with an overview on how these negative emotions are compensated with a positive artistic experience.

INDEX

Mots-clés : art, émotion, échec, expérience, plaisir, paradoxe de l'échec

Keywords : art, emotion, failure, experience, fun, paradox of failure

AUTEURS

MAXIME DESLONGCHAMPS-GAGNON

Université de Montréal

ALEXANDRE POIRIER

Université de Montréal