

Jouer avec la mort. Quand le *game over* appelle le *try again* Playing with Death: When “Game Over” Beckons “Try Again” Jugando con la muerte. Cuando el *game over* pide el *try again*

Benoiste Salembier and Renaud Hétier

Volume 32, Number 2, 2021

Les technologies numériques et la mort

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1083221ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1083221ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Université du Québec à Montréal

ISSN

1916-0976 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Salembier, B. & Hétier, R. (2021). Jouer avec la mort. Quand le *game over* appelle le *try again*. *Frontières*, 32(2). <https://doi.org/10.7202/1083221ar>

Article abstract

This article is about the staging of death in certain video games and the way it is experienced by regular gamers. In these games, it's all about killing characters and simulating the death of your avatar. A certain parallel can be drawn between the end (of the game) and death (as the end of life). A psychoanalytic framework sheds light on these issues. Video games are described structurally, to account for their complexity (and their success) as a “total game,” synthesizing several forms of mediation. A corpus of video games is then analyzed to understand how death is staged.

Articles

Jouer avec la mort. Quand le *game over* appelle le *try again*¹

Playing with Death: When “Game Over” Beckons “Try Again”

Jugando con la muerte. Cuando el game over pide el try again

Benoïste SALEMBIER

Psychologue clinicienne, doctorante en sciences de l'éducation, Université de Haute-Alsace
Benoïste.salembier@numericable.fr

Renaud HÉTIER

Professeur, Sciences de l'éducation, Université catholique de l'Ouest, Angers
Renaud.hetier@uco.fr

Résumé

Le présent article porte sur la mise en scène de la mort dans certains jeux vidéo, et la façon dont elle est vécue par des joueurs assidus. Dans ces jeux, il s'agit de tuer des personnages, et de vivre de façon simulée la mort de son avatar. Un certain parallèle peut être établi entre la *fin* (de la partie) et la *mort* (comme fin de la vie). Un cadre psychanalytique permet d'éclairer ces enjeux. Le jeu vidéo est décrit structurellement, pour rendre compte de sa complexité (et de son succès) comme « jeu total », synthétisant plusieurs formes de médiations. Un corpus de jeux vidéo est ensuite analysé afin de comprendre la façon dont la mort est mise en scène.

Mots-clés: jeux vidéo; fin de partie; mort; avatar

Abstract

This article is about the staging of death in certain video games and the way it is experienced by regular gamers. In these games, it's all about killing characters and simulating the death of your avatar. A certain parallel can be drawn between the end (of the game) and death (as the end of life). A psychoanalytic framework sheds light on these issues. Video games are described structurally, to account for their complexity (and their success) as a “total game,” synthesizing several forms of mediation. A corpus of video games is then analyzed to understand how death is staged.

Keywords: video games ; game over ; dead ; avatar

Resumen

Este artículo trata de la escenificación de la muerte en ciertos videojuegos, y de la forma en la que la experimentan los jugadores asiduos. En estos juegos el objetivo es matar a los distintos personajes y experimentar, de forma simulada, la muerte del propio avatar. Se puede establecer un cierto paralelismo entre el *fin* (de la partida) y la *muerte* (como fin de la vida). Un marco psicoanalítico ayuda a aclarar estas cuestiones. El videojuego se describe estructuralmente, para explicar su complejidad (y su éxito) como un «juego total», sintetizando varias formas de mediación. A continuación, se analiza un corpus de videojuegos para comprender la forma en que se escenifica la muerte.

Palabras clave: videojuegos; fin de la partida; muerte; avatar

Les jeux vidéo fournissent un matériau riche et varié pour observer la place de la mort dans les technologies numériques. Nous souhaitons explorer cette thématique essentiellement sous le prisme de théories psychanalytiques. Nous nous référons notamment aux travaux de Winnicott pour ce qui est de l'analyse de l'objet « jeu ». Selon cet auteur, le jeu prend une valeur thérapeutique et existentielle particulière, dans la mesure où il permet une « nouvelle expérience », ce qui va au-delà de la verbalisation, et notamment des « interprétations [qui] demeurent sans effet » (Lenormand, 2013a, p. 206). Le jeu, précise encore Winnicott, a « la capacité de contenir l'expérience » (1975 [1971], p. 74). Cet espace du jeu qui est d'abord un espace potentiel qu'on pourrait qualifier de gratuit, était déjà présent dans la pensée de Rousseau qui, dans *l'Émile* (1966 [1762]), propose des situations aménagées dans lesquelles l'enfant va pouvoir faire des expériences (Hétier, 2013). C'est ce qu'a bien mis en évidence Francis Imbert, évoquant la possibilité pour l'enfant d'« expérimenter son pouvoir » dans un « environnement suffisamment stable et consistant », permettant ainsi l'exercice d'un « pouvoir limité mais réel » (1989, p. 83-84; c'est nous qui soulignons). Le jeu, comme dans l'exemple d'un bébé qui jette des spatules (Lenormand, 2013b, p. 332), peut être décrit comme *playing*, c'est-à-dire comme espace d'expérience et d'activité dynamique, créative (et non comme tel jeu fixé par un but et par des règles *a priori*) (Winnicott, 1975 [1971], p. 58). Le jeu peut par ailleurs être cadré, comme dans la fameuse proposition du jeu de *squiggle* par Winnicott (jeu faisant appel à l'imaginaire où chacun dessine à son tour sur un même support), en tant que *play*. Enfin, avec le jeu à règles, on a affaire au *game*.

Dans les *game studies*, on retrouve cette distinction entre *game* et *play*. Triclot, en évoquant Henriot (1969), décrit ainsi une « oscillation entre une analyse des jeux comme *games*, dispositifs d'objets ou systèmes de règles, et une analyse du jeu comme *play*, activité ou attitude ludique » (Triclot, 2015, p. 1). La présente étude porte d'abord, avec le jeu vidéo, sur le *game* en tant que jeu programmé et réglé : « Chaque jeu vidéo intègre un système de règles – définissant un espace de possibilités stratégiques et conditionnant la liberté d'action des joueurs » (Rueff, 2008, p. 144), ce qui rejoint la formulation de Colas Duflo : « le jeu est l'invention d'une liberté dans et par la légalité » (1997, p. 57). Mais nous abordons aussi la notion de *play* pour nous intéresser à l'activité propre du joueur, l'expérience toujours singulière, et même subjective qu'il fait. Il existe de nombreux jeux (*games*) à succès, dans lesquels il s'agit de tuer les autres, soit d'autres joueurs représentés par leur avatar (*Fortnite*, *Apex Legends*, *League of Legends*, etc.), soit des ennemis intégrés au programme (*Super Mario*, *Assassin's Creed*, *La Légende de Zelda*, etc.). Mais l'expérience de la mort est aussi vécue dans le *play*, dans la mesure où le joueur est confronté à sa propre « mort » (la mort de son avatar, la fin ou la perte de la partie, l'arrêt du temps de jeu, etc.). Qu'est-ce que la mise en scène de la mort, sans cesse réitérée, mais aussi toujours dépassée par la possibilité de rejouer, infère chez le joueur dans son rapport à la fin (fin de partie, fin de vie) et à sa propre mort?

On peut constater que la continuité et l'irréversibilité du temps de la vie sont doublement court-circuitées : d'une part, par un débordement dans l'expérience du jeu, telle que l'immortalité du joueur ou l'illusion de possibilités multiples et sans limites (tel que dans *GTA*²) et, d'autre part, dans l'expérience de la répétition. Celle-ci peut faire apprentissage pour le joueur, car si elle peut être illimitée dans le jeu, elle est rarement faite à l'identique. De plus, une répétition qui peut lui permettre de faire « pare-excitation³ » à l'angoisse qui émerge face à l'idée de la mort, c'est-à-dire qui permette de s'en protéger psychiquement. Ces scénarios réitérés permettraient alors l'illusion d'une certaine maîtrise sur sa propre finitude.

Cette contribution vise à construire un cadre de compréhension théorique du thème de la mort dans les jeux vidéo. Il s'agit d'abord de redéfinir la notion de jeu, notamment à partir de Winnicott. Ce choix, lié à une approche psychanalytique, est soutenu par l'ambition d'aller au-delà de l'analyse du jeu/*game*, pour s'intéresser à l'activité du joueur (*playing*), ce qui est particulièrement

important eu égard au thème d'arrière-plan, celui de la mort. En effet, la conscience de la mort et, avant même cette conscience, les émotions éprouvées dans toutes les expériences qui peuvent en permettre le pressentiment (échec, fin de cycle, séparation, etc.) revêtent une dimension psychique et existentielle. Jouer, dans cette perspective, c'est possiblement déjouer la mort, car on ne meurt jamais « pour de vrai » dans le jeu, même quand on perd. Ainsi, en jouant, l'individu pourrait, grâce à une représentation de la mort, tenter de la contrôler ou se familiariser avec elle. Enfin, nous proposons une présentation de quelques jeux vidéo où la mort est mise en scène, et nous voyons notamment la façon dont sa représentation a évolué dans le temps. *In fine*, nous constatons l'implication profonde et ambivalente du joueur face à la mort : tout à la fois, il fait l'expérience de s'en rapprocher et, en même temps, par la représentation, par la répétition, il la met finalement à distance.

Le play au-delà du game

La langue anglaise dispose de deux termes, *game* et *play*, utilisés dans les *game studies*, tandis que la langue française dispose d'un seul mot, celui de « jeu ». On peut notamment remarquer que dans les expériences du tout jeune enfant, il n'est guère besoin de jeu spécifique, toute sorte d'objets pouvant être utilisés, comme le montre l'accaparement d'un bébé pour son propre corps ou pour tout objet comme des spatules ou ses propres pieds (Winnicott, 1975 [1971]). Certains jeux vidéo permettent de créer des objets, des mondes, des « niveaux » de jeu avec de simples cubes (tels que *Little Big Planet*, *Dreams*), mais à la différence que cette création se fait sans contact physique avec les matières, les objets, les milieux.

Cette dimension de créativité a été particulièrement mise en valeur par Winnicott (1975 [1971]) qui affirme que jouer et être créatif sont synonymes. Cette perspective peut être comprise à partir du concept d'« espace potentiel ». Dans la relation, d'abord fusionnelle, entre la mère et le bébé, un espace de jeu va s'ouvrir petit à petit. L'enfant explore son milieu, manipule des objets (qui ne sont pas la mère ou une partie d'elle), sans que pour autant cette exploration soit une réelle séparation : la mère reste présente (en arrière-plan), et l'enfant fait l'expérience rassurante d'être seul en présence de quelqu'un d'autre. Cet espace intermédiaire entre omniprésence et isolement est aussi un espace psychique spécifique qui n'est ni dedans, tel un fantasme, ni dehors, telle une réalité purement objective (Winnicott, 1975 [1971], p. 59-60). Dans le jeu, l'enfant imagine quelque chose avec les objets qu'il trouve : il y a des objets, ainsi que de l'imagination, et ces deux aspects ne sont pas séparés. Winnicott met aussi en évidence une dimension psychique qui revêt une certaine importance pour notre réflexion : la manipulation d'objets participe d'une capacité à contrôler ceux-ci. « Pour contrôler ce qui est au dehors, on doit *faire* des choses, et non simplement penser ou désirer, et *faire des choses, cela prend du temps*. Jouer, c'est faire » (Winnicott, 1975 [1971], p. 59; c'est nous qui soulignons).

De ce qui précède, on peut sans doute comprendre l'importance du *play*, c'est-à-dire d'une capacité de jouer (avec tout objet). La question, sur cette base, est de savoir si la créativité du joueur n'est pas d'autant plus grande que le matériel est pauvre (une branche, un caillou, une feuille blanche, etc.) et qu'il faut beaucoup imaginer. Cette interrogation porte alors spécifiquement pour les jeux vidéo. Or, selon Winnicott, le jeu se prolonge dans l'expérience culturelle et « il est impossible d'être original sans s'appuyer sur la tradition » (1975 [1971], p. 138). Autrement dit, la préexistence d'objets culturels, au nombre desquels figurent les jeux/*games*, ne devrait pas être un obstacle à la créativité du *play*. Avec les jeux vidéo, nous avons affaire à des jeux déterminés – au sens que Caïra (2014) donne à ce terme et qui les situe entre le jeu de rôle grandeur nature et le jeu de rôle sur table, surdéterminé – dans la mesure où, d'une part, bien qu'on évoque parfois une dématérialisation, ils dépendent d'un matériel technologique avancé et, d'autre part, ils sont déterminés par des programmes complexes, mais parfaitement délimités. Il est cependant à noter

que certains joueurs s'approprient et transforment des espaces de jeu. Eu égard au questionnement qui va suivre concernant la mort, on peut se demander si la perte d'une certaine créativité/liberté dans le jeu n'a pas pour nécessaire contrepartie un contrôle (rassurant) assuré d'abord par le jeu/*game*. Pourtant, il y a différentes façons de jouer, voire de se jouer du jeu et de sa fin.

Le jeu vidéo comme jeu « total »

Le jeu vidéo tire sans doute sa puissance de mobilisation des joueurs de sa capacité à synthétiser un certain nombre de médiations qui le précèdent. Nous repérons quatre types de médiation, qui peuvent être de grandes caractéristiques d'un certain nombre de jeux vidéo.

- Premièrement, le jeu vidéo est évidemment un *jeu*. En tant que tel, il s'inscrit dans l'ordre fictionnel (Schaeffer, 1999). Il s'agit d'une *simulation*. Selon Vial (2015 [2013]), virtuel et simulation se recoupent; il distingue le sens philosophique du concept « virtuel » (Lévy, 1995) de son sens technique. La simulation est l'opération par laquelle une expérience peut être réalisée dans un espace virtuel, de manière à figurer le réel sans dépendre des conditions de celui-ci. Ainsi un simulateur de vol vise à confronter l'utilisateur à toute la complexité du réel, mais sans aucune mise en danger. Cette caractéristique de simulation est très importante dans la sphère du jeu vidéo. Un certain « jeu » se produit, confirmant les analyses de Schaeffer, qui fait qu'on cherche le cas échéant tout à la fois un certain réalisme, qui leurre le joueur (définition graphique, fluidité de l'image, etc.) et une parfaite ludicité, qui détrompe ce même joueur (le jeu n'a pas de conséquences réelles). Il est cependant à noter une distinction entre enjeux physiques et enjeux psychiques. Une implication psychique est rendue possible par la dynamique de projection/identification via son avatar, et ce qui affecte celui-ci est susceptible d'affecter le joueur. On peut souligner l'importance de cette implication eu égard au thème qui nous occupe. La mort est l'expression même de l'irréversibilité dans le temps de la vie (Jankélévitch, 1975). La conscience humaine se joue de l'irréversibilité dans la réversibilité fictionnelle, notamment dans le récit (Ricoeur, 1983). Et on sait l'importance de la narration dans un certain nombre de jeux vidéo, à la faveur de l'intermédialité mise en oeuvre entre récit et jeu (Méchoulan, 2017; Marti, 2014). On peut donc comprendre la force de l'implication relevée : rendre l'expérience de la mort (de son avatar) réversible (à travers le *rejeu/try again*), c'est se défendre de l'angoisse la plus fondamentale de l'existence (Yalom, 2008).
- Deuxièmement, et dans la continuité de ce qui précède, le jeu vidéo est un vecteur de socialisation. En effet, bien des jeux se pratiquent aujourd'hui en réseau et les interactions n'ont plus seulement lieu avec les entités du programme, mais avec les avatars des autres joueurs. Des messageries sont souvent associées aux jeux et permettent une communication soutenue, au point que certains joueurs préfèrent se rencontrer dans le jeu qu'en dehors. C'est un peu comme si le spectateur avait le droit d'intervenir dans le spectacle, rompant la séparation traditionnelle (Rancière, 2008), ce qui contribue évidemment à renforcer son implication.
- Troisièmement, le jeu vidéo propose souvent de contrôler un avatar créé ou modifié par le joueur lui-même ou le personnage principal du jeu vidéo, ce qui est un facteur décisif de l'immersion (additionné à l'aspect visuel de l'image et auditif du jeu comme les musiques d'ambiance ou les bruits environnants). Or, il est important de discerner la scène en tant que telle, dans la mesure où le contrôle d'un avatar permet une projection tout à fait particulière (Tisseron, 2012), qui peut être de l'ordre de l'identification (mon avatar c'est

moi, à la manière de Flaubert) mais aussi de la relation (Tisseron évoque ainsi une relation de *care* avec son avatar).

- Quatrièmement, un certain nombre de jeux mobilisent une des plus anciennes médiations humaines, celle de la narration; quelques jeux reprennent ainsi des caractéristiques et des thématiques similaires à celles des contes. Ces jeux s'inscrivent sur le fond d'une narration portée notamment par des « cinématiques » (des vidéos qui racontent une histoire à différents moments du jeu) et proposent des intrigues. Jouer, c'est souvent progresser dans une histoire, c'est parfois même être auteur, c'est écrire cette histoire (RPG⁴, simulation de vie⁵). Comme l'ont montré Durand (1960), puis Ricoeur (1983), le récit est une manière de contrecarrer l'irréversibilité du temps et l'angoisse de la mort à laquelle la conscience du temps conduit.

In fine, le jeu vidéo est certes une activité de simulation, mais constitue cependant une activité qui, par l'interactivité et l'immersion, implique le joueur sur les plans sensible, cognitif et social. Il rassemble des potentialités de différentes médiations culturelles (inter et transmédialité) et peut ainsi être particulièrement stimulant, en comparaison de ces médiations auxquelles il « manque » toujours quelque chose (je ne peux pas intervenir dans le récit d'un conte, dans le déroulement d'un spectacle – vivant ou télévisé – etc.). Même en tant que jeu, le jeu vidéo se singularise : il dépend moins de la créativité spontanée des joueurs (celle, par exemple, des jeux d'enfants dans lesquels on se distribue des rôles, on construit des univers, on fabule), mais propose un ensemble de stimulations sans précédent. Comment cette médiation, qui implique autant les joueurs, permet-elle de faire une expérience plus ou moins forte de la mort, que ce soit par la mort de son avatar ou par la fin du jeu?

La représentation de la mort dans les jeux vidéo

Au sens classique, la représentation est, en philosophie et en psychologie, « ce que l'on se représente, ce qui forme le contenu concret d'un acte de pensée » (Lalande, 1951, p. 921). D'emblée, nous entendons bien que le fait de représenter engage un caractère d'absence, c'est-à-dire que la chose ou la personne à laquelle nous pensons est rendue présente par un mot, un son, une odeur ou une image est manifestement absente de la réalité effective (elle n'est pas là ou plus là, ici et maintenant). Mais la représentation, c'est aussi « la reproduction d'une perception antérieure » (Lalande, 1951, p. 921). Et c'est bien là où le bât blesse : comment représenter quelque chose lorsque cette chose est inconnue, lorsque nous ne l'avons jamais vue, perçue ou ressentie? Puisque nos zones sensorielles n'ont jamais capté ce phénomène inconnu, comment réussir à le présentifier et lui donner un nom pour s'en donner une représentation? Cette difficulté à cerner cette « expérience de la mort » rend particulièrement significative l'étude de sa représentation par le biais de figures menaçantes, ou contenue dans des scènes mortifères dépeintes dans les jeux vidéo.

Depuis l'apparition de l'industrie vidéoludique en 1972, les jeux vidéo n'ont cessé de figurer la mort par un ensemble de créatures : monstres, morts vivants ou êtres fantastiques et maléfiques, etc. Ce sont ces créatures qui incarnent le risque d'être tué. C'est par la mise en forme et la création de ces personnages menaçants que le sujet peut capturer une image de ce qui pourrait potentiellement contenir un danger de mort. La forme velue, dégoulinante, repoussante, gigantesque des personnages ainsi que leurs voix graves et leurs cris stridents pourraient être compris comme des « représentations de chose » (au sens d'une forme donnée à quelque chose d'initialement informe), et les noms qui leur sont attribués par la suite pourraient être, à un second degré, cette « représentation de mot ». Ainsi le fait de rencontrer dans les jeux *Super Mario* une créature énorme, un cracheur de feu au visage colérique avec des dents aiguisées et une carapace où trônent des pics semble donner forme à une menace de mort. Lorsque ce monstre se met à parler,

il s'identifie comme étant *Big Demon Koopa* (*Grand Démon Koopa*, ou *Bowser*, selon la version). Le joueur associe alors à cette image machiavélique un mot qui résume et encadre la menace qu'il représente. L'exemple très parlant pour les fanatiques d'Harry Potter est l'angoisse et l'horreur que ressentent les protagonistes de l'histoire lorsqu'ils doivent faire référence à Voldemort, qu'ils désignent par la formulation « vous savez qui », tant le mot renvoie à la chose. Il en est de même pour les signifiants plus génériques tels que : zombie, mort-vivant et monstre, qui convoquent des apparences morbides et intimidantes que le joueur cherche à affronter ou à éviter pour ne pas mourir dans le jeu. Nous comprenons ainsi le double niveau de la représentation : d'abord, par la « chose » que le dispositif audio-visuel du jeu vidéo peut donner à sentir, ensuite par le « mot », le nom que peut prendre la chose, intégrant la menace de mort dans une forme qu'il va s'agir de détruire ou de mettre à distance.

Ces figures, présentes dans les premiers jeux (*aliens*, ogres, etc.) peuvent s'enrichir en fonction du contexte (problèmes d'environnement et zombies, etc.). Dans les premières années du jeu vidéo, les figures porteuses d'un danger de mort (Perron, 2018), celles qu'il fallait combattre pour ne surtout pas perdre la vie, étaient tantôt des monstres, des créatures fantomatiques ou surnaturelles (*Mario Bros*, 1983; *Donkey Kong*, 1981; *Pac-Man*, 1980), tantôt des étrangers extraterrestres (*Sundog*, 1984; *Galaxian*, 1979; *Space Invaders*, 1979) ou encore des soldats ennemis (*Missile Command*, 1980). Le choix de ces figures combattives n'était pas sans rappeler le contexte socio-économique dans lequel se trouvait alors la planète. En effet, en 1980, la guerre froide était à son paroxysme, et notamment la rivalité pour l'exploration spatiale entre les États-Unis et l'URSS.

Depuis une dizaine d'années, nous assistons à une recrudescence des scénarios mettant en scène des créatures infectées par des virus dans un monde post-apocalyptique (*Days Gone*, 2019; *Dying Light*, 2015; *The Last of Us*, 2013; *The Undead Day Seven*, 2012; *The Walking Dead*, 2012; *Left 4 Dead*, 2008; ou encore, plus ancien, *Resident Evil 3*, 1999). Ce n'est pas sans rappeler l'angoisse, véhiculée depuis les années 2000, d'une infection par un virus qui anéantirait l'espèce humaine tout entière. On retrouve le même phénomène avec l'apparition de la COVID-19 et la popularité de *Plague Inc.*, une simulation de pandémie. Il en est de même pour les jeux où le joueur doit affronter de nouvelles technologies menaçantes, ce qui n'est pas sans évoquer la peur d'être dépassé par les nanotechnologies et l'intelligence artificielle à l'heure du transhumanisme (*Detroit Become Human*, 2019; la série des *Borderlands*, 2019, 2012, 2009; *Mass Effect*, 2007-2017; *Inside*, 2016).

Hormis l'apparition et l'engouement de certains scénarios à des périodes de l'histoire, il y a cependant des figures et des thèmes qui continuent à proliférer dans l'univers du jeu vidéo. C'est notamment très souvent le cas avec les FPS⁶, qui emmènent le joueur dans un contexte de guerre qui n'est pas sans rappeler les deux guerres mondiales (*Battlefield V*, 2018; *Memories Retold*, 2018; *Call of Duty*, 2003; *Battlefield 1*, 2002). Ces jeux, malgré leur caractère ludique, convoquent toutefois des traumatismes sociétaux antérieurs. Dans les limites de cet article, nous ne développons pas la question du traitement des traumatismes, mais nous pensons toutefois que par la mise en récit et par la possibilité d'intervenir en étant acteur dans un espace sécurisé et sans risque de représailles, ces jeux vidéo proposent une modalité de traitement et de tentative de maîtriser le traumatisme (Leroux, 2019a, 2019b; Gillet et Leroux, 2017; Freud, 2010 [1915]).

En ce qui concerne les monstres et créatures fantastiques, ils ont été présents dès l'apparition des jeux vidéo et le sont encore. Ce sont ces mêmes personnages qui figurent dans les médias tels que le conte, les films et les séries télévisées pour terrifier les petits comme les grands enfants. Il n'est donc pas étonnant de retrouver ces figures dans les histoires des jeux vidéo. Ces personnages sont les représentations de mots communs et présents dans les fantasmes et angoisses d'un inconscient collectif, manifestations d'un imaginaire universel (Durand, 1960) et de ses archétypes (Le Quellec, 2013; Von Franz, 1999 [1997]; Jung, 1954). De ce fait, nous pouvons penser que l'apparition et la figuration de personnages menaçants sont corrélées aux angoisses collectives et sociétales actuelles. Cette mise en forme permet de maîtriser, d'éviter et d'atténuer l'angoisse, par la

représentation, d'un avenir inconnu et plus spécifiquement de la mort. De plus, la possibilité de rejouer encore et encore après la mort de l'avatar, permet de dédramatiser cette mort.

Outre la mise en forme des personnages susceptibles de donner la mort à l'avatar du joueur, nous observons également une représentation de la mort ou plus exactement de la scène mortifère⁷ très différente en fonction de l'époque, mais aussi et surtout du type de jeux. Selon les genres de jeux (Gestion, Aventure, Action, Réflexion) et la directive PEGI⁸ (+3, +7, +12, +16, +18 ans), la représentation de la scène évoquée ne sera pas la même⁹. Ainsi, les jeux PEGI 16 et PEGI 18 sont ceux qui peuvent représenter de façon la plus réaliste possible cette scène. Le joueur est alors susceptible de se retrouver face à une représentation de la mort ou de la mise à mort fictive d'un autre personnage. L'exposition et la figuration de cette mort seront accentuées par les corps tombant au sol (effet de *ragdoll*¹⁰), les derniers cris poussés par le personnage avant sa mort, le sang giclant du corps de l'avatar ou de l'ennemi abattu, etc. Si le jeu est conceptualisé en vue à la première personne (FPS), l'immersion du joueur dans l'environnement vidéo ludique ainsi que ses projections à travers le personnage seront d'autant plus accentuées. Cette perception à la première personne donne notamment davantage l'impression au joueur d'être l'auteur des gestes dans le jeu contrairement aux autres vues où il peut identifier la forme, l'aspect et les caractéristiques physiques du personnage qu'il est en train de diriger (jeu à la troisième personne ou TPS, 2D, etc.). De ce fait, la représentation de la mort dans les FPS est celle qui semble être la plus proche de la réalité effective, ou du moins placer le joueur face à une mort plus réelle.

Cependant, bien que les jeux vidéo visent un certain réalisme, il n'en reste pas moins que les scènes mortifères demeurent fictives. Il est vrai qu'« expérimenter sa propre mort dans les jeux vidéo n'est pas une épreuve que l'on cherche à réaliser, mais un moment imposé obligatoirement par le déroulement du jeu : impossible de jouer sans y être confronté à un moment ou à un autre » (Tisseron, 2011, p. 13). Il faut toutefois nuancer le propos en prenant en compte le caractère ludique et imaginaire de ces jeux et que la mort s'inscrit donc dans le registre du semblant. Si ce n'était pas le cas, les points de sauvegarde et autres ruses de renaissance et de résurrection n'existeraient pas. C'est également le cas lorsque le joueur peut soigner son avatar avec des potions (*WoW*), des champignons (*Super Mario*), ou simplement patienter pour que la vie se régénère (*Assassin's Creed*). De ce fait, le personnage joué est doté d'une super-vie capable de lutter et de diminuer la menace de mort que provoquent des coupures, des balles et des sauts de cinq mètres. Mais, de fait, tout jeu implique une fin (le fameux *game over*), et il n'est pas insignifiant que l'on parle de « vie » dans un jeu. De même, le joueur a tendance à dire « je suis mort » lorsqu'il a perdu, manifestant la force de la projection soulignée ci-dessus. D'ailleurs, certains jeux limitent le nombre de vies possibles. Dans l'expérience de la mise en échec de son avatar, figurée comme une mort, le joueur est bien confronté à une limite et peut éprouver une frustration et une certaine angoisse propres à cette situation, en attendant la reprise du jeu avec une « nouvelle vie » (*le try again*).

Nous retrouvons même cette aseptisation du caractère mortifère dans les jeux de tir, qualifiés de violents, dont l'objectif est d'éliminer des personnages qui sont affublés en grande majorité d'un casque et d'une combinaison recouvrant l'intégralité de leur corps, afin d'éviter de confronter le joueur au regard qui s'éteint dans les yeux de ses ennemis ou de leur corps troué par les impacts de balles. On peut aussi relever une déshumanisation des opposants pour faciliter l'élimination de ces derniers sans trop de culpabilité comme des ennemis (*Spec Ops: The Line*, 2012) ou des monstres (*Ratchet and Clank*, 2020, 2016, 2002). C'est également la disparition du cadavre des ennemis dans certains jeux qui permet au joueur de ne pas côtoyer trop longtemps le réel de leur mort. Mais si nous avons déjà cette réduction et cet adoucissement de la représentation de la mort dans les jeux vidéo par le biais de l'image, le niveau auditif est aussi impliqué. Yoan Fanise, producteur et ancien directeur créatif d'Ubisoft, fut chargé de trouver des cris à donner aux personnages mourant dans un jeu. Après un test sur des joueurs, ces derniers jugèrent ces cris d'horreur bien trop réels, demandant alors de retravailler les cris de façon à les adoucir et les rendre moins angoissants.

Enfin, ce sont aussi les termes mêmes de mort et tuer qui sont éjectés de l'univers de ces jeux vidéo. Les joueurs les plus aguerris parlent d'élimination (*Apex Legends*, 2019; *Rainbow Six Siege*, 2019; *Fortnite*, 2017), ramenant ainsi l'expérience du jeu à un caractère récréatif. Le terme de « mort » est davantage aseptisé dans les *Battle Royale* à ceci près que certains joueurs usent d'un pseudonyme laissant planer une certaine menace (*Killx*, *Killer*, *Tueurnée*, *Bazucua*, etc.).

Ainsi, si la mort est bien représentée dans le monde du jeu vidéo, elle reste toutefois greffée dans le registre de l'imaginaire. Ce que cherchent le joueur ainsi que les concepteurs de jeux vidéo n'est pas tant de représenter véritablement et foncièrement la mort et de s'y confronter que de susciter l'émotion et le caractère angoissant que cette menace peut représenter dans l'expérience de jeu. N'oublions pas que ces univers numériques sont avant tout des jeux et qu'il ne s'agit pas de traumatiser les individus qui s'immergent dans ces mondes fantastiques et fictionnels. La représentation de la mort trouve sa limite lorsque le joueur n'éprouve plus de plaisir à jouer. Ainsi, le fait de chercher à représenter la mort est une chose, mais cette recherche ne doit pas « tuer » le plaisir même de jouer avec cette mort fictive.

Jouer avec la peur de la mort

Le fait de jouer permet justement de mettre en scène des conflits, des émotions, des fantasmes, tout en s'inscrivant dans le semblant. C'est ce semblant qu'il importe de relever, car il permet de faire ce qui est interdit ou impossible. En cela, le jeu vidéo peut, par le biais de la présence de la mort, mettre en scène et en mouvements des angoisses, des fantasmes et des pulsions archaïques inconscientes.

D'une part, le joueur est confronté à la mort de son avatar ou éprouve la menace d'une mort qui est susceptible d'arriver incessamment (poursuite par des monstres, points de vie au plus bas, etc.). Par ces mises en scène, le joueur peut répéter et ressentir les éprouvés suscités par la menace de mort. Ces répétitions permettent au sujet de tenter de maîtriser les angoisses et les peurs qui l'envahissent. À force de répéter les scénarios de mort, le joueur arrive à contenir ses peurs et à ne pas se laisser submerger par ses affects pour triompher face à la mort. En effet, si la première fois le joueur est confronté avec surprise à la mort de son avatar, il sera sans doute moins surpris les fois suivantes (*Inside*, 2016; *Limbo*, 2010). Par exemple dans *Little Nightmares* (2017), la mort de la protagoniste que le joueur incarne peut être différente à chaque niveau et en fonction du monstre qui la poursuit (dévoration, découpage des membres, etc.). Si le joueur éprouve du dégoût lorsqu'il est confronté à cette mort inédite, il maîtrisera davantage ses émotions s'il répète la scène de nombreuses fois. Ainsi le fait de répéter à plusieurs reprises les scènes exposant l'avatar à une mort certaine, ou à la représentation de sa mort, permet à moyen terme au joueur de maîtriser ses émotions face à la peur que la mort fictive suppose.

D'autre part, c'est également par la mise à mort des autres personnages que certaines pulsions peuvent apparaître. Nous songeons notamment à la pulsion de mort évoquée par Sigmund Freud qui est présente en chacun des êtres humains et qui est même première, c'est-à-dire qu'elle est présente avant même la pulsion de vie. La formulation « l'objet naît dans la haine » (Freud, 2010 [1915]) résume bien sa pensée. Au travers de la possibilité de donner la mort à d'autres personnages, le joueur peut ainsi sublimer ses pulsions au sein de cet univers virtuel et en retirer une certaine satisfaction une fois la pulsion déversée sur ses avatars numériques. Nous pouvons retrouver cela notamment dans les jeux où tuer est un but premier (*Call of Duty*, *Fortnite*), mais aussi dans des jeux où la mort n'est pas l'objectif, mais reste toutefois possible. Par exemple, dans le jeu *Les Sims*, le joueur est maître du destin de ses avatars, il peut aussi bien en prendre soin que les martyriser et mettre en scène leur mort en les noyant, les brûlant, en ne les nourrissant pas, etc. Par ces procédés, ce sont des pulsions sadiques fondatrices et nécessaires chez tout sujet qui

peuvent être déversées par le joueur dans la mise en acte sur l'avatar (victime de maltraitance physique ou sexuelle, victime de harcèlement, etc.) (Tisseron, 2011).

Enfin, par la confrontation et la mise en jeu de la mort, le joueur peut accroître un sentiment de maîtrise. Il devient maître du jeu et de la mort; il peut également, après de nombreuses répétitions, établir une stratégie pour déjouer et éviter la mort. Ce sentiment vient contrer l'angoisse que peut évoquer la menace de mort qui anime tout sujet qui se sait mortel. Par cette représentation fictive de la mort et la possibilité de « jouer avec », le joueur peut détourner et transformer son angoisse en peur. La différence tient à ce que l'angoisse est une peur sans objet, alors que la peur en a bel et bien un. Donner un objet (de peur) au joueur, c'est aussi lui permettre d'éviter cet objet, le mettre à distance, le détruire (du moins fantasmatiquement parlant du point de vue de la mort). Ainsi, par la représentation et la mise en jeu de la mort, le joueur peut réduire son angoisse de mort en ayant l'impression de maîtriser sa peur à travers l'avatar.

Notre propos cherche à illustrer comment les scénarios répétés qui confrontent le joueur à la mort de son avatar lui offrent une certaine représentation de sa propre finitude, voire une maîtrise de celle-ci. Cette représentation permet sans doute de faire « pare-excitation » face à l'angoisse de la mort, c'est-à-dire se protéger de l'angoisse par une certaine mise en forme qu'il devient possible de mettre à distance (la mort peut être incarnée dans un personnage... que le joueur va tuer). Or, il semblerait qu'au-delà de l'illusion de maîtrise que ce média propose, la mort dans le jeu vidéo est également synonyme d'échec provoquant un sentiment de frustration (perte du *loot*^[1], perte d'une partie, etc.). Ainsi, dans la visée de prolonger ce travail concernant la mort dans le jeu vidéo, il serait pertinent de développer la question de l'angoisse de perte plutôt que de l'angoisse de « sa propre perte ».

Quoi qu'il en soit, face au caractère limité et mortifère de l'existence humaine, l'univers du jeu vidéo peut permettre de s'évader et de tisser, non pas un monde violent et macabre comme nous pourrions le croire, mais bien un espace fictionnel qui stimule la créativité, la fantaisie et la pulsion de vie.

Notes

[1] La mention *game over* marque la fin de la partie alors que *try again* indique le début d'une nouvelle partie. Nous utilisons ces termes en anglais car les premiers jeux vidéo proviennent des États-Unis, en 1972. L'écran noir sur lequel est inscrit *game over* en gros caractères est une image très connue des joueurs de jeux vidéo. Elle marque la fin et la perte de la partie.

[2] *Grand Theft Auto* (2017, 2013, 2010, 2009).

[3] Terme employé par Freud pour désigner une fonction qui consiste à protéger l'organisme contre l'excitation en provenance d'un monde extérieur qui risquerait de le détruire (Laplanche et Pontalis, 1967).

[4] *Role Playing Game* est une forme de jeu dans lequel le joueur incarne un avatar avec lequel il peut modifier précisément ses caractéristiques (par la magie, la force, une stratégie, etc.) en remportant des combats et des quêtes.

[5] Un jeu de simulation propose au joueur de « faire semblant » dans des domaines qui existent déjà dans la réalité (simulation automobile, simulation de vie, simulation de sport, etc.).

[6] *First Person Shooter* est un jeu de tir à la première personne.

[7] Nous entendons par cette formulation le moment où le joueur est confronté, soit en tant qu'acteur par le biais du contrôle de l'avatar, à la mise à mort d'un autre personnage, soit en tant que simple spectateur lors de la cinématique qui représente la mise à mort d'un personnage, soit encore à la mise à mort de son propre avatar.

[8] Le système PEGI (*Pan-European Game Information*) de classification par âge des jeux vidéo est utilisé dans 38 pays européens.

[9] Les jeux proposés en PEGI 3 ne comportent pas de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Avec une classification PEGI 7, les scènes de violence sont très modérées (une violence implicite, sans détails). Pour les jeux PEGI 12, la violence est présente sous une forme plus graphique par rapport à des personnages imaginaires et non des personnages à figure humaine. La classification PEGI 16 s'applique lorsque la représentation de la violence atteint un niveau semblable à celui que l'on pourrait retrouver dans la réalité. Enfin pour la PEGI 18, la classification des jeux réservés aux adultes, les scènes de violence sont crues et détaillées, et la violence s'exerce contre des personnages sans défense, le plus souvent à figure humaine. PEGI, Pan European Game Information, (<https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos>)

[10] *Ragdoll* se traduit par « poupée de chiffon ». C'est une technique d'animation dans les jeux vidéo qui prend en compte la gravité, les chocs calculés, la perspective visuelle dans laquelle se trouve le joueur en temps réel.

[11] Butin, récompense en anglais.

Bibliographie

- ANZIEU, D. (1995). *Le Moi-Peau*, Paris, Dunod. doi : <https://doi.org/10.4000/narratologie.7058>
- ARSENAULT, D. et M. PICARD (2008). « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », Actes du colloque *Homo Ludens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, Université de Montréal, Congrès de l'ACFAS. doi : <https://doi.org/10.3917/puf.duflo.1997.01>
- CAÏRA, O. (2014). « Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue », *Cahiers de Narratologie*, n° 27. (<https://doi.org/10.4000/narratologie.7058>) doi : <https://doi.org/10.4000/narratologie.7058>
- DUFLO, C. (1997). *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France. doi : <https://doi.org/10.3917/puf.duflo.1997.01>
- DURAND, G. (1960). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Presses universitaires de France. doi : <https://doi.org/10.3917/read.095.0113>
- FREUD, S. (2010 [1915]). *Pulsions et destin des pulsions*, Paris, Payot. doi : <https://doi.org/10.3917/sh.quell.2013.01>
- GEORGES, F. (2012). « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, p. 33-40. doi : <https://doi.org/10.4267/2042/48274>
- GEORGES, F. (2013). « L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo. Le cas de *Silent Hill* », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 1, n° 11, p. 51-61. doi : <https://doi.org/10.3917/nre.011.0051>
- GILLET, G. et Y. LEROUX (2017). « Soigner avec le jeu vidéo : quelques repérages d'incidences transférentielles à partir de la clinique de la médiation virtuelle-numérique », *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, vol. 1, n° 95, p. 113-132. doi : <https://doi.org/10.3917/read.095.0113>

- HENRIOT, J. (1969). *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France. doi : <https://doi.org/10.3917/eres.haza.2019.01.0031>
- HÉTIER, R. (2013). « Lier le geste à la parole pour faire réalité », dans A.-M. DROUIN-HANS, M. FABRE, D. KAMBOUCHNER et A. VERGNIOUX (dir.), *L'Émile de Rousseau : regards d'aujourd'hui*, Paris, Hermann, p. 283-289. doi : <https://doi.org/10.3917/eres.haza.2019.01.0137>
- IMBERT, F. (1989). *Émile ou l'interdit de la jouissance*, Paris, Armand Colin. doi : <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>
- JANKÉLEVICH, V. (1975). *L'irréversible et la nostalgie*, Paris, Flammarion. doi : <https://doi.org/10.3917/lafab.ranci.2008.01>
- JUNG, C. G. (1954). *Les racines de la conscience : études sur l'archétype*, Paris, Le Livre de Poche. doi : <https://doi.org/10.3917/puf.rouss.2012.03>
- LACAN, J. (2004). *Le séminaire. Livre X. L'angoisse*, Paris, Seuil. doi : <https://doi.org/10.3917/res.151.0139>
- LALANDE, A. (1951). *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, Paris, Presses universitaires de France. doi : <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>
- LAPLANCHE, J. et J.-B. PONTALIS (1967). *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, Presses universitaires de France. doi : <https://doi.org/10.3917/eslm.139.0011>
- LE QUELLEC, J.-L. (2013). *Jung et les archétypes. Un mythe contemporain*, Paris, Éditions Sciences Humaines. doi : <https://doi.org/10.3917/sh.quell.2013.01>
- LENORMAND, M. (2013a). « Le “jeu suppléance” et la forclusion », *Recherches en psychanalyse*, vol. 2, n° 16, p. 203-212. doi : <https://doi.org/10.3917/rep.016.0203>
- LENORMAND, M. (2013b). « Le jeu et le tragique dans *Playing and Reality* de Winnicott », *La Psychiatrie de l'Enfant*, vol. 56, n° 2, p. 327-350. doi : <https://doi.org/10.3917/psy.562.0327>
- LEROUX, Y. (2012). « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo », *Adolescence*, t. 30, n° 1, p. 107-118. doi : <https://doi.org/10.3917/ado.079.0107>
- LEROUX, Y. (2019a). « Les jeux vidéo dans les psychothérapies psychanalytiques », dans M. HAZA (dir.), *Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert*, Paris, Érès, p. 31-57. doi : <https://doi.org/10.3917/eres.haza.2019.01.0031>
- LEROUX, Y. (2019b). « Le jeu vidéo comme miroir dans la relation thérapeutique », dans M. HAZA (dir.), *Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert*, Paris, Érès, p. 137-159. doi : <https://doi.org/10.3917/eres.haza.2019.01.0137>
- LÉVY, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte.
- MARTI, M. (2014). « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de Narratologie*, n° 27. (<https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>) doi : <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>
- MÉCHOULAN, É. (2017). « Intermédialité, ou comment penser les transmissions », *Fabula*, Colloques, Création, intermédialité, dispositif. 5 mars. (<https://www.fabula.org/colloques/document4278.php>)
- PERRON, B. (2018). *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*, New York, Bloomsbury.
- RANCIÈRE, J. (2008). *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique. doi : <https://doi.org/10.3917/lafab.ranci.2008.01>
- RICOEUR, P. (1983). *Temps et récit 1. L'intrigue et le temps historique*, Paris, Seuil.
- ROUSSEAU, J.-J. (1966 [1762]). *Émile ou De l'éducation*, Paris, Garnier-Flammarion.

- ROUSSILLON, R. (2012). « Symbolisation primaire et identité », dans *Agonie, clivage et symbolisation*, Paris, Presses universitaires de France, p. 217-235.doi : <https://doi.org/10.3917/puf.rouss.2012.03>
- RUEFF, J. (2008). « Où en sont les “game studies”? », *Réseaux*, n° 151, p. 139-166.doi : <https://doi.org/10.3917/res.151.0139>
- SCHAEFFER, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction?*, Paris, Seuil.
- TAYLOR, T. L. (2012). *Raising the Stakes. E-Sport and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge / Londres, The MIT Press.doi : <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>
- TISSERON, S. (2010). *Psychanalyse des images*, Paris, Hachette.
- TISSERON, S. (2011). « Mourir et tuer pour de faux », *Études sur la mort*, vol. 1, n° 139, p. 11-23.doi : <https://doi.org/10.3917/eslm.139.0011>
- TISSERON, S. (2012). *Rêver; fantasmer; virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique*, Paris, Dunod.doi : <https://doi.org/10.3917/dunod.tisse.2012.01>
- TRICLOT, M. (2013). « *Game studies* ou études du play? », *Sciences du jeu*, n° 1. (<https://doi.org/10.4000/sdj.223>) doi : <https://doi.org/10.4000/sdj.223>
- VIAL, S. (2015 [2013]). *L'être et l'écran*, Paris, Presses universitaires de France.
- VON FRANZ, M.-L. (1999 [1997]). *Les modèles archétypiques dans les contes de fées*, Paris, La Fontaine de Pierre.
- WINNICOTT, D. W. (1975 [1971]). *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard.
- YALOM, I. (2008). *Thérapie existentielle*, Paris, Galaade.
- YEE, N. et J. BAIENSO (2007). « The proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior », *Human Communication Research*, vol. 33, n° 3, p. 271-290.doi : <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>