



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ**

**Master 1ère année
Mention Information communication
Conception de Dispositifs Ludiques**

**Quels sont les enjeux de l'empathie dans une œuvre vidéo-ludique et de quelle manière
est-elle suscitée dans la trilogie de Fumito Ueda ?**

***Mémoire en vue de l'obtention du master I
Mention Information communication
Conception de Dispositifs Ludiques***

**présenté et soutenu
par
Valentin Jacobberger**

Directeurs de recherche : Pierre Morelli et Vitaly Buduchev

Année universitaire 2020-2021

Remerciements

Je tiens à remercier **l'ensemble de mes enseignants** m'ayant tant appris durant cette première année de master, ces connaissances auront servi au mieux lors de la conception de ce travail de recherche.

Un grand merci à **Pierre Morelli** et **Vitaly Buduchev**, qui ont su m'aiguiller de la meilleure des manières lors des premiers mois de mes travaux. Ils ont su se rendre disponibles et compréhensifs malgré mon irrégularité de l'avancée de mes travaux.

Merci à **ma relectrice**, pour m'avoir apporté un nouveau regard sur mon travail, et pour avoir su m'apporter des critiques constructives quant à la rédaction de ce mémoire.

Et pour finir, un grand merci à **l'ensemble de la classe M1 AMINJ CDL** qui a su rester solidaire ces derniers mois et m'apporter beaucoup de soutien et d'aide durant ces longues heures de travail !

Sommaire

Remerciements	3
Introduction	7
A – Contexte du milieu vidéoludique.....	7
B – Un sentiment empathique dans le jeu-vidéo	7
C – Choix de références et de définitions.....	9
D – Choix du corpus étudié.....	10
Chapitre I - L'empathie, ses définitions, limites et contradictions.	13
A - Qu'est-ce qu'un jeu ?	13
B - Qu'est-ce que l'empathie ?.....	14
C - L'empathie et la sympathie.....	17
D - Les limites de l'empathie et ses contradictions	19
E - Les neurones miroirs.....	20
Chapitre II - L'empathie dans les médias numériques.	23
A – L'empathie dans la fiction et le détachement avec le réel	23
B – La spatialisation de l'empathie à travers la simulation	25
C- L'usage de l'empathie dans les médias	28
D – La relation empathique entre l'Homme et l'animal.....	30
E – Ce que nous retiendrons pour notre analyse	32
Chapitre III - L'empathie dans le game design dans la Trilogie d'Ueda.....	35
A – Un réalisateur de jeux cultes.....	35
B - L'incarnation du joueur dans le corps du personnage	42
C - La connaissance de l'autre au service du développement d'une relation empathique ...	50
D – Utilisation de l'empathie et de la détresse d'autrui par le game design.....	60
Conclusion.....	67
Bibliographie	69
A – Ouvrages et articles scientifiques :	69
B – Ressources multimédia :	70
C – Corpus de jeux :	70
D – Ludographie :	70
Annexes	71
Annexe A – Contrôles du jeu Ico	71
Annexe B – Contrôles du jeu Shadow of The Colossus	71
Annexe C – Contrôles du jeu The Last Guardian.....	72
Annexe D – Grille d'analyse de l'empathie à travers la trilogie de Fumito Ueda.....	73

Introduction

A – Contexte du milieu vidéoludique

L'origine des jeux-vidéos remonte environ aux années 1950, pour ensuite voir venir les premières machines consacrées au jeu au début des années 1970. C'est dans les années 80 que les maîtres du genre aujourd'hui comme Nintendo s'imposent avec de nouvelles consoles de salon popularisant ce milieu. Vers 1995, alors que le jeu passe en trois dimensions, Sony lance la Playstation qui marquera toute une génération, aux côtés de la Nintendo 64. Très rapidement, le secteur du jeu-vidéo vient conquérir les foyers et les plus gros constructeurs, Microsoft, Sony et Nintendo perdurent à travers les générations de consoles. L'offre de type d'expériences que propose le jeu-vidéo aujourd'hui est immense, toute personne peut y trouver son compte et le jeu qui saura la transporter, comparé aux prémices du genre qui proposait beaucoup de jeux ayant pour principales thématiques la guerre ou l'action. En 2020, l'industrie arrive à un chiffre d'affaires historique à hauteur de 5,3 milliards d'euros, une folle croissance de +11,3% avec plus de 27 millions de jeux vendus (sources : S.E.L.L 2020).

Le jeu-vidéo, considéré comme étant le 10^e art, constitue de nos jours, au-delà de l'amusement qu'il propose, un divertissement très prisé par le public. L'utilisation d'images de synthèse et la présence de certaines thématiques et problématiques au sein des jeux, suscitent une émotion propre aux œuvres vidéoludiques.

B – Un sentiment empathique dans le jeu-vidéo

Au fil du temps, nous avons pu en faire l'expérience notamment grâce à des jeux comme *Papers Please* (Pope, 2013) et *The Last of Us II* (Naughty Dog, 2020) qui nous ont fait vivre des situations, suivre des personnages, à travers des intrigues qui nous ont amenés à fournir un travail intersubjectif. Ces jeux se sont principalement popularisés dans la scène indépendante du jeu-vidéo et osent traiter de sujets sensibles peu abordés dans le média, dont les problématiques commencent seulement à être reprises par les grands studios. À travers ce travail de recherche et comme introduit précédemment, nous allons traiter des jeux-vidéos suscitant l'empathie du joueur envers un personnage virtuel.

Dans un jeu-vidéo, nous sommes dans la peau d'un personnage pendant tout un voyage au sein de l'univers que nous offre la cartouche ou le CD. Cependant, dans certains jeux, nous sommes amenés à changer de personnage, et donc à adopter différents points de vue dans l'histoire, ce qui nous permet d'élargir notre vision, d'objectiver notre regard et notre perception de l'univers et du récit dans lequel nous progressons. De même, la proximité imposée avec certains personnages qui accompagnent notre progression dans l'épopée du jeu, nous incite à prendre en compte leurs faiblesses et capacités différentes aux nôtres pour ensuite interagir avec eux, afin d'avancer à travers les niveaux. Cette faculté d'objectiver le point de vue des autres personnages du jeu relève de l'empathie, un phénomène provoqué tant par le *game design*¹ que par la narration. Cette émotion est centrale dans certains jeux, parce qu'elle participe activement à la progression ou à la narration. De nos jours, le milieu vidéo-ludique développe des sujets qui remettent en question notre morale et nos sentiments comme *Shadow of The Colossus* (Ueda, 2005), *Death Stranding* (Kojima, 2017) ou encore *Undertale* (Fox, 2015). Il amène ainsi les *game designers*² à faire appel plus régulièrement à l'empathie dans les jeux-vidéo. La plupart de ces jeux ont été pointés du doigt et théorisés par Sébastien Genvo sous la notion de « jeux expressifs ». Il les définit comme « des jeux qui proposent de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problématiques sociales, culturelles, psychologiques etc. tout en permettant de faire l'expérience des dilemmes, choix et conséquences qui découlent de ces situations. » (Genvo, 2021).

Par nature, les jeux-vidéo permettent non seulement d'observer les personnages, mais aussi de vivre certaines situations et de faire l'expérience d'agir en lieu et place de ces êtres fictifs. Gonzalo Frasca, chercheur et *game designer*, grande référence dans la recherche vidéo-ludique au début des années 2000 a travaillé sur la simulation et la représentation de situations dans le jeu-vidéo. La simulation du "réel" (Frasca, 2003) permet de construire l'empathie, d'expérimenter des points de vue, d'essayer de résoudre des problèmes à travers autrui et de faire potentiellement un travail d'intersubjectivité, et tout cela en jouant à des jeux-vidéo. Nous retrouvons cette pratique dans le théâtre de l'opprimé, un concept mis en place et pensé par Augusto Boal, qui fait du spectateur un protagoniste de l'action dramatique afin de « ne pas se

¹ Le *game design* — en français la conception de jeux — est le processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu (Définition Wikipédia, 2021)

² Un *game designer* est un concepteur de jeu, qui s'occupera surtout du *game design*.

contenter de réfléchir sur le passé, mais sur le futur » (Boal, 1996). L'objectif est de mettre le spectateur à la place d'un personnage dans une situation donnée et de tenter de la résoudre, pour en faire l'expérience. Ce qui mène par la suite à un travail sur soi. Nous pourrions alors développer l'importance et l'impact que peuvent aujourd'hui avoir les dispositifs ludiques pour redéfinir les règles du vivre ensemble et faire l'exercice de l'empathie.

La question de l'empathie dans les jeux-vidéo est peu abordée dans la recherche francophone. Plusieurs études anglophones ont toutefois retenu notre attention, et portent principalement sur le ressenti des joueurs, ou bien cherchent à définir les principes du jeu empathique. Notre contribution consistera à analyser la construction et le recours de l'empathie dans les jeux numériques.

C – Choix de références et de définitions

Remarquons toutefois qu'en dehors du secteur vidéo-ludique, la notion d'empathie a déjà fait l'objet de nombreuses réflexions en philosophie, en psychologie, en neurosciences, en esthétique, en sociologie et même en anthropologie. C'est en 1873 que le philosophe Robert Vischer désigne pour la première fois l'empathie (dans le domaine de l'esthétique) avec le mot « *einfihlung* ». Dès lors, tout ceux qui ont employé le terme « d'empathie » ont voulu désigner le fait de "se mettre à la place de l'autre". Mais cette définition semble réductrice. Ainsi, en 2004, Jorland définit l'empathie comme un concept « nomade » : elle "subit une migration non pas diachronique mais synchronique, elle n'est pas constitutive de son histoire, elle n'en est pas le moteur". (Jorland, 2004)

Notre définition de l'empathie s'établit à partir de plusieurs approches théoriques en lien avec les jeux-vidéo. Durant cette recherche, nous utiliserons la définition de Serge Tisseron (2010), psychanalyste et psychiatre spécialiste du domaine de l'empathie, car nous pensons que sa définition est la plus claire et complète avec sa classification des niveaux d'empathie. En sélectionnant des concepts autour de l'empathie qui s'appliquent de manière pertinente au jeu-vidéo, nous nous baserons aussi sur la théorie du cerveau simulateur d'Alain Berthoz et la théorie du cerveau comme processeur

d'informations pour traiter de la manière dont l'espace et la situation vont être gérés par le joueur. En complément à cela, nous nous pencherons sur les études de Bavelas et son équipe accompagnée de celles du Dr Neel Burton pour traiter de la distinction et des différences entre l'empathie, la sympathie, la compassion et l'identification souvent confondues. Nous aborderons également la théorie de la contagion de détresse empathique, ou l'hypothèse empathie-altruisme proposée par Martin Hoffmann, qui sera très utile pour traiter les relations joueur-personnage au sein de notre corpus de jeux étudiés. Et enfin d'analyser la relation principale du troisième jeu de notre corpus, les travaux de Véronique Servais nous aideront à comprendre comment l'empathie homme-animal est possible.

D – Choix du corpus étudié

Notre sujet demande à être abordé à travers plusieurs jeux sortis à différentes périodes, ce qui permet une étude longitudinale du recours à l'empathie dans les jeux-vidéo. L'empathie étant surtout présente dans les jeux d'auteur, narratifs et expressifs, notre corpus sera constitué d'exemples pris dans ces catégories de jeux, présentant et développant l'empathie de différentes manières et à travers différents types de personnages. Soucieux de ne pas reprendre des jeux déjà étudiés sous un angle proche du nôtre, nous avons opté pour la trilogie des jeux de Fumito Ueda : *Ico* (Ueda, 2001), *Shadow of the Colossus* (Ueda, 2006) et *The Last Guardian* (Ueda, 2016). Ceux-ci proposent une manière intéressante d'utiliser l'empathie dans le jeu-vidéo.

Notons que l'empathie au sein d'*Ico* a déjà été étudiée notamment en ce qui concerne ses aspects thérapeutiques à destination d'enfants ayant des troubles du comportement (Stora, 2017). Ces travaux pourraient s'avérer utiles sur la réception du jeu et les émotions qu'il peut procurer. *Shadow of The Colossus* est mentionné par beaucoup de joueurs pour l'empathie ressentie en faisant l'expérience, sans pour autant que qu'elle constitue le point central de l'analyse de ce dernier. *The Last Guardian*, le jeu le plus récent mais « mal aimé » de la trilogie n'a pour le moment, fait l'objet d'aucune étude. Dans ces trois jeux, le joueur ressent de l'empathie de différente manière en fonction du rôle qu'il endosse vis-à-vis des personnages secondaires : dans le premier

jeu en tant que sauveur, dans le second en tant que bourreau et dans le dernier en tant que compagnon.

Ce travail de recherche interroge le recours à l'empathie au sein du jeu-vidéo. Nous questionnerons, tout au long de ce travail de recherche, les enjeux de l'empathie dans la conception et la pratique de jeux-vidéo. Notre étude porte tant sur les formes prises par l'empathie que sur les attentes développées chez les joueurs. Nous nous demanderons si le jeu est au service de l'empathie ou bien si c'est l'inverse et analyserons comment à travers la manette, un joueur peut ressentir cette émotion en ne faisant qu'avec son personnage. Enfin, nous définirons ce qu'est un jeu empathique, et ce qu'est l'empathie dans un jeu, puis nous explorerons les œuvres du corpus à travers différentes questions et hypothèses.

Avec ce projet de recherche, nous poursuivons l'objectif de perfectionner notre connaissance du jeu-vidéo, et de sa conception dans la manière d'apporter plus de sensibilité et d'émotions à ce média en développant une compréhension plus profonde de l'empathie.

Chapitre I - L'empathie, ses définitions, limites et contradictions.

A - Qu'est-ce qu'un jeu ?

Pour commencer, nous tenons à préciser ce qu'est un jeu et ce qui en découle. Nous nous baserons sur la définition du jeu de Roger Caillois, écrivain et sociologue français qui a consacré un ouvrage au jeu, *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige* (Caillois, 1958), aujourd'hui reconnu comme étant une référence.

Selon Caillois, un jeu est un jeu, si et seulement si, il comporte six éléments complémentaires. Premièrement le joueur doit se sentir libre de jouer, et son engagement dans le jeu ne doit dépendre que de lui. Deuxièmement, un jeu se doit d'être incertain : on ne peut pas définir ou connaître le résultat du jeu à l'avance. Troisièmement, un jeu a des limites dans l'espace et le temps connues au préalable par le joueur. Quatrièmement, aucun bien matériel ou non ayant une valeur marchande ne doit être créé pendant le jeu, il doit être « improductif ». Enfin, tout jeu est défini et limité par des règles qui l'encadrent, ces règles ne sont applicables qu'au sein du jeu et non dans « la réalité ». Car pour finir, un jeu doit être « imaginaire », où le joueur fait « comme si », avec des règles et une logique différente de la vie réelle. Ces six composantes forment ce qui est un jeu.

Le sociologue français a aussi rapporté que dans un jeu s'y trouvaient deux ingrédients principaux, le *ludus* et le *paidia*. Tout d'abord, le *ludus* (*game*) définit les contraintes et les limites dans un jeu, ce sont les règles qui cadrent l'espace et le temps. Puis le *paidia* (*play*), qui est le « jouer » à l'état pur, c'est-à-dire que c'est la composante du jeu où se situe la liberté, l'improvisation, la création, l'appropriation du jeu et l'expression de soi. Afin de rassembler et de classer les jeux, Caillois a déterminé quatre catégories qu'il nomme « catégories fondamentales » (tableau 1) : *l'agon* (*compétition*) pour les jeux de compétition, *l'alea* (*chance*) pour les jeux de hasard, la *mimicry* (*simulacre*) pour les jeux de mimique et *l'ilinx* (*vertige*) pour les jeux utilisant des sensations comme la peur.

L'auteur a combiné ces quatre catégories fondamentales du jeu avec le *ludus* et le *paidia* pour former un tableau de la répartition des jeux où il a classé une large gamme de jeux populaires (Caillois, 1985).

REPARTITION DES JEUX

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA vacarme agitation fou-rire	courses luttres } non réglées etc. athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football	billard dames échecs	pari roulette	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS	compétitions sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croit constamment.

Tableau 1 : Répartition des Jeux, Source : Caillois, R. (1958) « Les jeux et les hommes : le masque et le vertige »

B - Qu'est-ce que l'empathie ?

Généralement, nous voyons l'empathie comme étant la faculté de partager les émotions d'autrui et de les comprendre, ce qui nous permet d'améliorer le « vivre ensemble », de comprendre les personnes qui nous sont différentes, de nous rendre plus tolérants, consciencieux et coopératifs. La coopération est une forme d'empathie qui s'acquiert avec l'expérience et la connaissance de l'autre en tenant compte de ses sentiments, de ses besoins et de sa situation, ce qui est le pilier de deux des trois jeux qui composent notre corpus de recherche.

Comme introduit dans l'avant-propos du livre *L'Empathie* (Berthoz, Jorland, 2004) par Alain Berthoz et Gérard Jorland : « L'homme est étonnant. Tantôt il ne peut se passer de ses congénères, il s'agglutine sur une mince bande de terre et ne se résout qu'en petit nombre à la vie d'ermite et d'anachorète. Tantôt il ne peut s'empêcher de les frapper, il

commet la plupart de ses crimes en famille et ne s'engage qu'au loin des actions humanitaires. C'est à résoudre ce paradoxe de l'ambivalence de l'homme à l'égard de ses semblables qu'est conviée la faculté d'empathie, une aptitude à se mettre à la place des autres, distincte de la sympathie et dont l'absence ou le déficit explique la cruauté au quotidien ou au champ d'honneur. » (Berthoz, Jorland, 2004 p.7)

Dans les deux dictionnaires les plus utilisés de la langue française, nous pouvons trouver deux définitions synthétiques de l'empathie. Dans *Le Robert*, l'empathie est « la capacité à s'identifier à autrui dans ce qu'il ressent » (Robert, 2021) et dans le dictionnaire *Larousse*, l'empathie est « la faculté intuitive de se mettre à la place d'autrui, de percevoir ce qu'il ressent » (Larousse, 2021). Ces définitions pour le moins assez simples, peuvent paraître incomplètes mais elles relèvent néanmoins un aspect de l'empathie assez important. Les deux dictionnaires nous présentent l'empathie comme étant une « faculté » et une « capacité », ce qui signifie que l'empathie n'est pas par définition, présente chez tout le monde au même niveau. Ces deux termes impliquent qu'à la manière d'une compétence, l'empathie peut être apprise et développée au fil du temps.

D'après Jean Decety, professeur de neurosciences sociales à l'Université de Washington, plusieurs définitions de l'empathie existent, mais beaucoup s'accordent sur plusieurs aspects majeurs de cette dernière : « une réponse affective envers autrui qui implique parfois un partage de son état émotionnel et la capacité cognitive de prendre la perspective subjective de l'autre personne » (Decety, 2004, p.57). Le premier aspect apporte une démarche affective où nous tenterons de discerner les sentiments de l'autre en en cherchant la cause, on peut aussi parler de contagion émotionnelle. Tandis que le deuxième aspect, l'approche cognitive, permet seulement de « prendre la place de », et de se projeter dans une certaine situation et de se l'approprier. L'alliance de ces deux approches forme l'empathie. Ces deux grands organes de l'empathie sont : l'empathie cognitive et l'empathie émotionnelle, des dénominations sur lesquelles s'accordent Decety et Tisseron. Malgré ses apparences de « capacité du bien », l'empathie n'est pas forcément la faculté de se préoccuper d'autrui, elle peut être utilisée d'une manière manipulatrice, comme nous le verrons plus tard en parlant des limites de l'empathie.

Le psychanalyste pense que l'empathie s'échelonne sur plusieurs niveaux où l'altruisme, l'opposé à cette vision négative de l'empathie, fait partie troisième. (Tisseron, 2013). Dans ces fameux « trois étages » de l'empathie de Tisseron (figure 1), au premier niveau nous retrouvons la définition de l'empathie la plus courante, à savoir l'empathie directe, qui se divise en trois : l'empathie affective, l'empathie cognitive et l'empathie mature qui consiste à « changer de perspective émotionnelle ». Ensuite au deuxième niveau, juste au-dessus, se situe l'empathie réciproque qui se produit lorsque nous traitons autrui comme notre égal et que nous acceptons qu'il se mette à notre place. Ce niveau est subdivisé en trois composantes : « j'accepte que l'autre s'estime comme je m'estime », « j'accepte que l'autre puisse aimer et être aimé de la même façon que moi » et « j'accepte que l'autre ait les mêmes droits que moi » (Tisseron, 2013). Et enfin le troisième et dernier niveau est l'empathie intersubjective, lorsque nous acceptons que l'autre puisse nous éclairer et nous informer sur nous-même, allant au-delà de la simple empathie car elle implique de se laisser changer et posséder par autrui.

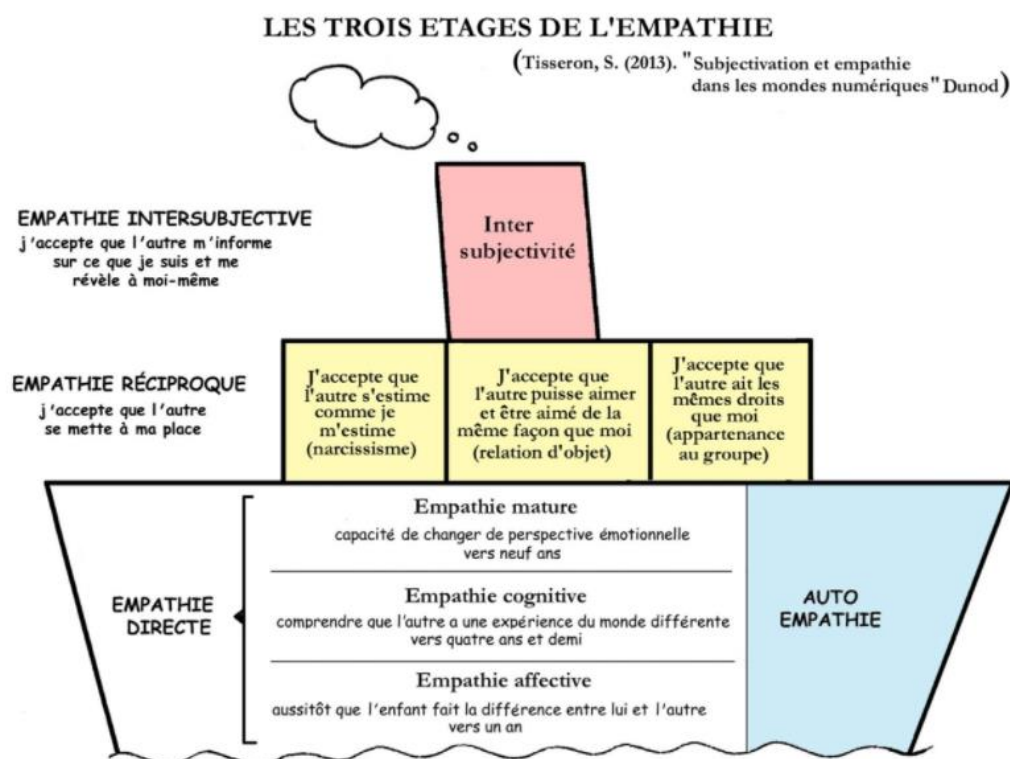


Figure 1 : Les Trois étages de l'empathie, Source : Tisseron, S (2013) « Subjectivation et empathie dans les mondes numériques » Dunod.

C - L'empathie et la sympathie

Comme le souligne Serge Tisseron dans l'article *L'empathie, au cœur du jeu social* (Tisseron, 2011) publié dans *Le Journal des psychologues*, « L'empathie est souvent confondue avec la sympathie, la compassion et l'identification, alors qu'elle en est différente ». Selon lui, la compassion « met l'accent sur la souffrance. Elle est inséparable de l'idée d'une victime et du fait de prendre sa défense contre une force hostile, voire une agression humaine » et « s'accompagne même parfois d'un sentiment de supériorité ». Par conséquent, la compassion n'est guère plus qu'une reconnaissance consciente de la détresse de son objet. Avec la sympathie, au contraire, « on partage les objectifs et les buts de l'autre, ce qui n'est pas le cas dans l'empathie. » Par conséquent, la sympathie n'ouvre pas une perspective ou des émotions partagées, là où la compassion peut être éprouvée face à la détresse de n'importe qui, alors que dans la sympathie nous partageons « les mêmes valeurs, ce à quoi renvoie le mot « sympathisant » (Tisseron, 2011).

Gérard Jorland, philosophe et directeur de recherche au CNRS, pense que « l'empathie consiste à se mettre à la place de l'autre sans forcément éprouver ses émotions, comme lorsque nous anticipons les réactions de quelqu'un ; la sympathie consiste inversement à éprouver les émotions de l'autre sans se mettre nécessairement à sa place, c'est une contagion des émotions, dont le fou rire peut être considéré comme typique. Autrement dit, on peut être empathique sans éprouver de sympathie de même qu'on peut avoir de la sympathie sans être empathique. » (Jorland, 2004, p.20). Ici, la distinction entre empathie et sympathie est clairement établie, nous ne traiterons donc pas de la sympathie dans ce mémoire de recherche, et nous nous pencherons surtout sur ce « déplacement de soi vers l'autre » pour y déceler une perception et des émotions qui ne sauraient être atteintes avec de la sympathie. Le philosophe appelle « l'hypothèse empathie-altruisme » la différence entre l'empathie et la sympathie qui inclut une réaction purement altruiste d'un côté et égoïste de l'autre. Jorland induit que dans le cas d'une simple réaction sympathique, « les observateurs [...] auront tendance à secourir le sujet lorsqu'il est difficile de faire autrement mais de ne pas le faire lorsqu'il est possible de

se dérober », où contrairement à la sympathie, les « observateurs empathiques auront tendance à aider aussi bien dans un cas que dans l'autre. » (figure 2) Il mentionne toutefois Martin Hoffman qui parle de « détresse empathique » où l'individu va chercher à faire disparaître de manière égoïste ce « sentiment d'aversion pour la détresse physique, émotionnelle ou économique d'autrui » (Jorland, 2004) dans un premier temps, pour ensuite avoir une réaction altruiste dans un second temps, et extirper autrui de sa détresse. Cela peut facilement être utilisé comme impératif d'action dans un jeu-vidéo, utiliser la détresse d'un personnage pour faire agir le joueur en lui donnant cet objectif implicite d'aller le secourir et de mettre fin à sa souffrance par aversion pour celle-ci.

Sympathie, compassion, empathie : quelle différence ?



Figure 2 : Les différences entre la sympathie, la compassion et l'empathie illustrées, Source inconnue

Pour l'identification, dans la représentation de Serge Tisseron, elle ne représente que le premier de trois degrés qui composent l'empathie qui consiste juste à « rentrer en résonance entre ce que l'autre éprouve et pense, et ce que l'on éprouve et pense soi-même ». Comme on peut s'identifier à une créature, un animal, un héros de bande dessinée ou à une personnalité célèbre, nous pouvons nous identifier à « quelqu'un sans le regarder, et sans même qu'il s'en aperçoive. » (Tisseron, 2011).

Le Dr Neel Burton, psychiatre, philosophe et éducateur britannique donne une définition très pertinente de l'empathie qui synthétise tous ses aspects dans la revue *Psychology Today* : l'empathie est « la capacité d'une personne à reconnaître et à partager les émotions d'une autre personne, d'un personnage fictif ou d'un être sensible. Elle implique, premièrement, de voir la situation d'une autre personne de son point de vue

et, deuxièmement, de partager ses émotions, y compris, le cas échéant, sa détresse. Pour que je puisse partager la perspective de quelqu'un d'autre, je ne dois pas seulement me mettre à sa place. Au contraire, je dois m'imaginer comme lui, et plus que ça, je dois m'imaginer comme lui et, plus encore, m'imaginer comme lui dans la situation particulière dans laquelle il se trouve. Pour éprouver de l'empathie pour une personne donnée, je dois avoir au moins une certaine connaissance de qui elle est et de ce qu'elle fait ou essaie de faire. » (Burton, 2015)³

Un aspect important de l'empathie est qu'elle nécessite une certaine connaissance « de l'autre » acquise à travers le temps passé avec elle ou grâce à une observation suffisante. Cette proximité nécessaire à l'empathie nous montre que faire l'expérience de l'empathie est surtout un processus interindividuel.

D - Les limites de l'empathie et ses contradictions

L'empathie a plusieurs limites. Paul Bloom, psychologue et professeur de psychologie et de sciences cognitives pense qu'elle est biaisée. En effet, elle serait « en faveur de ceux qui nous ressemblent et aveugle à la misère du plus grand nombre. » L'empathie en elle seule ne suffit pas, car elle nécessite d'autres facteurs pour agir pour le bien moral comme la compassion, l'humilité, la tolérance. Bloom indique que l'empathie est la faculté de se mettre à la place de l'autre, de reconnaître ses sentiments, sa détresse, sans forcément s'en préoccuper, ce qui peut mener à la manipulation : « l'empathie conduit à des jugements biaisés, elle pousse à prendre des mauvaises décisions, elle peut même nous entraîner dans des formes de cruauté. ». (Bloom, 2017)

Selon Tisseron, « l'empathie est de plus en plus menacée par les manipulateurs de tous bords. Politiques, publicitaires, managers, extrémistes religieux, etc. tous seraient tentés de détourner la compassion pour autrui à leurs propres fins. ». Il ajoute également que « l'empathie affective sans empathie cognitive ouvre la voie à toutes manipulations » (Tisseron, 2017). D'après le psychiatre, nous naissons et grandissons toutes et tous avec

³ Citation traduite de l'anglais à partir de : <https://www.psychologytoday.com/us/blog/hidden-and-seek/201505/empathy-vs-sympathy>

l'empathie, qui nous est apprise dès nos premiers jours à travers le regard de la mère, mais cette empathie se doit d'être cultivée et éduquée pour ne pas tomber dans des travers. Contrairement à ce que nous pouvons penser, les manipulateurs et les psychopathes sont des personnes très empathiques mais qui n'en font malheureusement pas un bon usage. Cette empathie est nommée « empathie du prédateur » par Tisseron. Elle permet de se mettre à la place d'autrui pour manipuler et exercer son pouvoir sur la personne, comme pour un prédateur et sa proie. Le prédateur doit anticiper les réactions et les émotions de l'autre pour plus facilement l'oppresser par sa domination.

En opposition à cette empathie du prédateur, nous avons « l'empathie pour la victime », où la personne va faire preuve de compassion en plus de l'empathie pour autrui, afin d'identifier la source de la souffrance, d'éprouver ses émotions et d'en être affecté. C'est ici que se trouve la contradiction au sein de l'empathie elle-même et qui illustre bien sa complexité : en faisant preuve d'empathie nous pouvons à la fois faire preuve d'un élan d'altruisme et de bienveillance pure, comme agir sans état d'âme pour l'exercer de manière négative et néfaste sur autrui. Comme nous le verrons à travers l'analyse des trois jeux de Fumito Ueda, l'empathie a plusieurs visages.

E - Les neurones miroirs

Frans De Waal, éthologue, définit l'empathie comme faisant partie de la sélection naturelle, et souligne que seuls les humains et certains grands animaux (principalement des mammifères) peuvent faire preuve d'empathie. (Waal, 2010). Pour rejoindre ce que mentionne Tisseron, l'empathie s'apprend et s'acquiert au fil des années de notre naissance à la fin de notre enfance, les humains font partie des êtres vivants qui gardent le plus longtemps leurs enfants à leurs côtés pour les éduquer, et c'est de là que vient notre faculté d'empathie plus développée que les autres animaux. Plus les années passent, plus notre capacité d'empathie devient élaborée et complexe, grâce aux neurones miroirs.

Les neurones miroirs ont été découverts par hasard par le neurophysiologiste Giacomo Rizzolatti en 1992. Leur découverte a permis une avancée importante dans la connaissance du fonctionnement complexe du cerveau. Ces neurones peuvent expliquer

en partie l'empathie et son fonctionnement. Ce sont des neurones spécifiques dédiés à l'imitation et l'identification. Ils rentrent en jeu aussi bien dans l'observation des mouvements ou des expressions faciales d'autrui comme dans l'expression et l'exécution des mouvements similaires. Peter Brook, un célèbre dramaturge britannique met en lien les neurones miroirs et le succès du théâtre à travers les siècles : « Avec la découverte des neurones miroirs, les neurosciences commencent à comprendre ce que le théâtre sait depuis toujours. » (Brook, 2006). En effet, d'après lui, la transmission d'émotions au théâtre ne se fait pas uniquement par la langue et la parole, mais aussi par le mouvement et les expressions faciales des comédiens. Ce sont ces neurones miroirs qui retransmettent les situations et émotions émises par les comédiens chez le public qui se les approprie.

Les neurones miroirs font partie des neurones moteurs du cerveau, c'est-à-dire, ceux qui nous permettent de nous mouvoir dans l'espace avec les capacités de notre corps humain. Ils ont un fonctionnement très important dans le développement de l'empathie dès l'enfance par leur processus d'imitation et de synchronisation aussi bien motrice qu'émotionnelle. (figure 3)

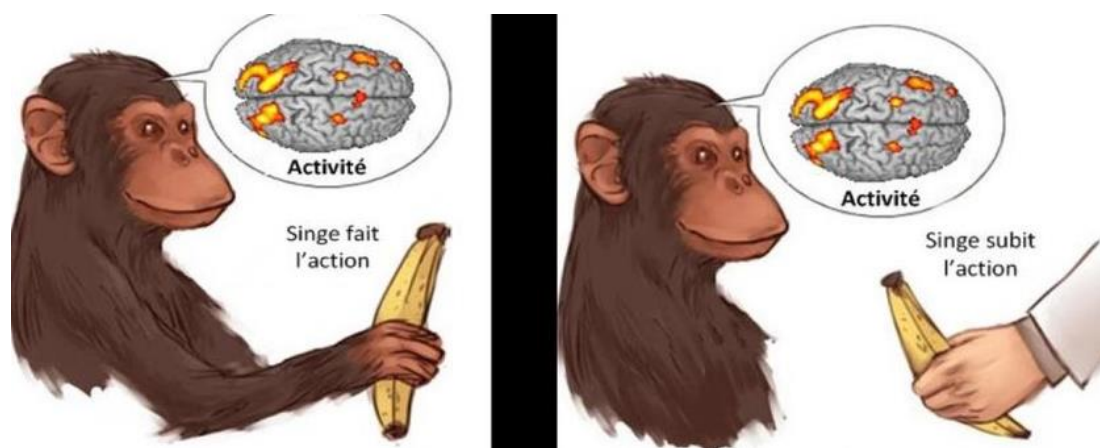


Figure 3 : Illustration de l'activation des neurones miroirs en situation d'action (sur la gauche) et d'observation de l'action (sur la droite) du point de vue du singe, par Kévin Campos-Moinier

Par cette empathie permise avec les neurones miroirs, nous avons la faculté d'anticiper les actions et les réactions de l'autre. Jorland prend l'exemple d'un acrobate lors d'un spectacle de cirque, où les émotions passent principalement par ses gestes et ses mouvements risqués et surprenants, plutôt que par ses expressions faciales ou son expression, ce qui « inhiberait son action ». Il laisse supposer qu'en voyant cette

personne effectuer son numéro, en mimant ses mouvements, en les « esquissant dans nos muscles », nous aurons accès aux intentions de cet acrobate dans un futur proche. Mais attention, les neurones miroirs ne sont pas entièrement responsables de l'empathie, car beaucoup d'autres zones du cerveau nous sont nécessaires pour exprimer pleinement de l'empathie pour quelqu'un, ils n'expliquent pas tout, mais jouent tout de même un grand rôle.

Chapitre II - L'empathie dans les médias numériques.

A – L'empathie dans la fiction et le détachement avec le réel

Dans le jeu-vidéo et dans d'autres médias, nous avons à faire à des œuvres, des univers et des personnages de fiction, qui, par définition n'existent pas, ne sont pas réels : « Création de l'imagination ; ce qui est du domaine de l'imaginaire, de l'irréel » (Larousse, 2021). Comment crée-t-on l'empathie pour un personnage fictif, pour lequel le spectateur ou utilisateur n'a au premier abord aucune attache émotionnelle ou aucune connaissance ?

Entre le joueur ou le spectateur et le personnage fictif, il y a deux choses principales qui les séparent : le média et l'irréalité. En effet, lorsque nous regardons un film par exemple, nous sommes dans certaines conditions qui brident l'immersion. Par exemple, regarder *Indiana Jones* (Lucas, 1984) depuis son canapé sur sa télévision 4:3⁴ sur le câble ne fera bien sûr pas ressentir les mêmes sensations d'aventure et la montée d'adrénaline que lorsque nous sommes dans la jungle ou devant des tombeaux à vivre l'expérience d'explorateur. Cela s'explique par l'existence d'un « mur » entre l'aventure visionnée et nous, créé par la télévision qui est une sorte de barrière qui nous empêche de totalement s'immerger dans l'univers fictif développé. Cet effet reste similaire même avec la réalité virtuelle où l'immersion est optimale, mais la barrière du rationalisme du joueur qui saura qu'il est muni d'un casque et de deux manettes électroniques aux mains restera un facteur bloquant qui sera nécessaire à surpasser pour exprimer les mêmes émotions qu'avec une personne ou une situation réelle.

Pour l'irréalité, le joueur ou spectateur et l'univers ou le personnage fictif existent sur deux plans différents, le réel et l'irréel. Comme nous l'avons vu précédemment avec la théorie de l'empathie et ses différents niveaux de Serge Tisseron, l'utilisateur doit reconnaître une personne comme étant un être sensible pour exprimer de l'empathie envers cette dernière (Tisseron, 2010), il doit donc mettre de côté le fait qu'un personnage n'existe pas, faire « comme si » et adopter une attitude ludique dans le cadre

⁴ Le format 4:3 désigne les proportions de l'image et de l'écran de télévision.

d'un jeu (Genvo, 2013). Nous pouvons appeler cela la « suspension consentie d'incrédulité » comme l'a théorisé Samuel T. Colebridge en 1817 qui permet au lecteur ou au spectateur de s'immerger à bord de l'histoire fictive d'un auteur. Même si nous savons toutes et tous qu'il s'agit d'une illusion, nous acceptons la fiction comme une récréation de la réalité, une deuxième réalité, c'est ce qui permet à la narration de prendre vie. Ce pacte implicite entre l'auteur et le lecteur ou joueur implique de suspendre pendant un temps donné, toute rationalité et repère du réel pour s'immerger dans la fiction.

Nous nous montrons pleinement empathiques en faisant preuve d'empathie cognitive et affective, mais pour cela il nous faut connaître un minimum notre cible, en ayant passé un temps donné à ses côtés ou en ayant acquis des informations par d'autres moyens. Plus une personne est proche, plus nous partageons de moments avec, plus nous savons reconnaître et décrypter ses émotions à travers sa voix, ses mouvements et expressions du visage, d'autant plus que nous pouvons même aller jusqu'à anticiper des réactions ou des paroles de nos proches. Mais pour un personnage de fiction, les seuls détails qui nous sont donnés sont délivrés par l'auteur ou le réalisateur dans l'œuvre fictive. Nous ne pouvons pas pénétrer l'esprit d'un personnage fictif comme nous le faisons dans la vie réelle, l'auteur a besoin de nous fournir les clés de ce dernier, et des traits de caractères du personnage pour « se mettre à sa place » et le comprendre.

Le « théâtre de l'opprimé » d'Augusto Boal créé en 1970, qui a également développé le « théâtre invisible », utilise ce principe de connaissance de l'autre et de sa condition dans la pratique du théâtre où le but est de changer son regard sur autrui. La pratique consiste à jouer une pièce de théâtre où les acteurs n'ont pas un script strict mais peuvent agir d'eux-mêmes, et dans ce scénario mis en place par le metteur en scène, certains jouent les opprimés et d'autres les oppresseurs, puis ils alternent. Tout est dans l'improvisation, ce qui laisse la place à une réelle possession de la situation par les acteurs, pouvant s'exprimer pleinement et naturellement dans leur personnage. Les problématiques bien souvent abordées sont liées au milieu du travail (là où cette forme de théâtre est pratiquée le plus souvent) comme le sexisme, le racisme ou l'oppression de classe, et en faisant l'expérience à la fois de l'oppressé et l'opresseur, les acteurs acquièrent des connaissances sur autrui (ses ressentis, sa situation...) qui favoriseront leur empathie envers les opprimés.

Dans une fiction, un personnage n'est pas seul, il est entouré de nombreux éléments composés de sons, de couleurs, de sens. Ce cadre peut également susciter l'empathie en fonction de comment l'auteur va composer son récit, il peut transmettre des émotions et des sensations au travers du visuel ou du sonore. Théodore Lipps, grand théoricien de l'empathie, en énonce le principe : « partout où du spirituel réside, dans du sensible, nous ne pouvons y avoir accès que par l'empathie », car pour reprendre la comparaison de Jorland, « de la même manière qu'un drapeau (sensible) symbolise une nation (spirituel), des gestes ou une expression du visage peuvent symboliser une émotion. Ainsi lorsque nous entendons un cri de douleur, nous ne prêtons pas tant attention au son qu'à la douleur. », ce qui se définit comme « empathie d'humeur », contraire à « l'empathie d'activité » (Jorland, 2004). L'empathie d'activité peut être accessible grâce à tout ce qui est sensitif comme lorsqu'une musique s'accélère ou que nous ressentons une sensation à travers les vibrations de la manette. Aujourd'hui, avec la technologie des consoles de jeu récentes, les problématiques de son et d'images sont loin d'être les mêmes qu'il y a plusieurs dizaines d'années. Il est maintenant possible de toucher le sensible ou le spirituel du joueur à travers le visuel et le sonore du jeu, ou même de solliciter le sensitif avec les nouvelles technologies de manettes grâce aux micro-vibrations, pour en faire ressortir le spirituel.

Et c'est grâce à ce que nous appelons la théorie de l'esprit et du cerveau simulateur, qu'une personne peut se mettre à la place d'une autre en ne se basant que sur certains éléments primaires comme sa position dans l'espace et ses ressentis.

B – La spatialisation de l'empathie à travers la simulation

Dans un jeu en trois dimensions tout comme dans la vie réelle, lorsque l'on « se met à la place » de l'autre, nous changeons de point de vue sur le plan émotionnel, situationnel mais aussi spatial. L'espace est une donnée cruciale à devoir assimiler lorsque nous faisons preuve d'empathie, il faut savoir faire une rotation de notre esprit et un déplacement de ce dernier à un nouvel endroit qui n'est pas le nôtre et donc « la simuler ». Gérard Jorland mentionne une expérience d'Alexander Bavelas et son équipe qui « permet de penser que dans une relation empathique, où l'observateur prend le point

de vue du sujet, se met à sa place, il doit effectuer une rotation et se pencher du côté opposé ; dans une relation de sympathie où l'observateur imite le sujet, en miroir, il doit se pencher du même côté. Autrement dit, l'empathie établit, dans ce cas, une symétrie de rotation, la sympathie une symétrie de réflexion » (Jorland, 2004) (figure 4) qui nous donne une voie sur laquelle nous pouvons avancer pour définir la manière dont nous simulons le point de vue spatial d'autrui dans l'empathie.

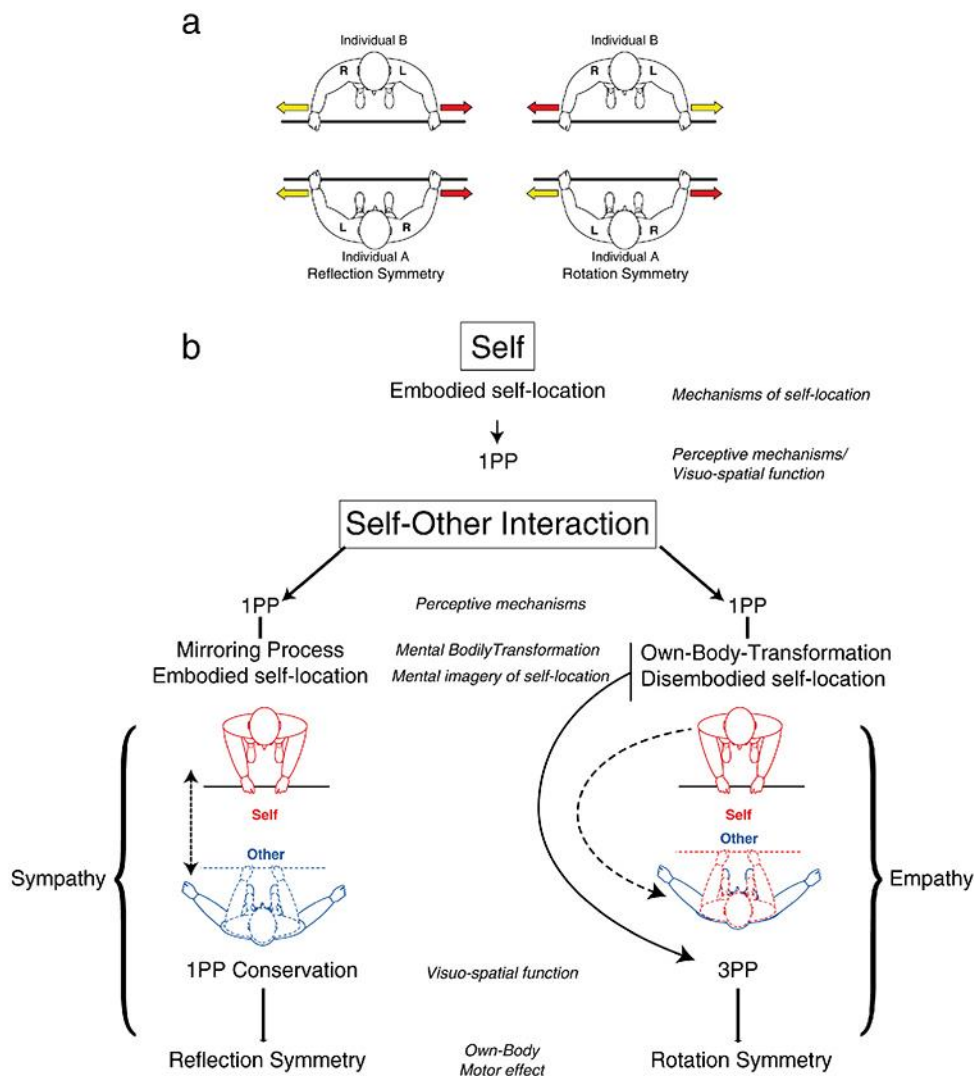


Figure 4 : Schéma phénoménologique de la distinction entre empathie et sympathie, retrouvable dans *Les paradoxes de l'empathie* (Attigui, Cukier, 2011, Chap.3)

Faire preuve d'empathie, c'est changer de point de vue pour intégrer celui de l'autre, changer de perspective et changer de référentiel spatial. Alain Berthoz pose les problématiques de la spatialisation de l'empathie dans *L'Empathie* (Berthoz, Jorland, 2004), il dit que la « physiologie du regard est une physiologie des manipulations de l'espace par l'action, l'émotion, l'attention et l'intention. » Nous pourrions alors

anticiper le futur en « comparaison avec le passé et l'identification du présent » (Berthoz, 2004) car nous nous servons de ce que nous avons vu et vécu avec autrui pour projeter notre regard dans le sien. Notre cerveau est « projectif » : il projette sur le monde les règles que nous connaissons, ses perceptions, pour générer des conclusions et des hypothèses sur ce qui nous entoure. Comme pour les illusions d'optique dont la paréidolie, notre esprit projette des symétries, des références récurrentes ou des mouvements basés sur les règles de notre monde acquises par l'expérience. Comme nous pouvons prédire la solidité d'un matériau, d'un mur, sans le toucher ou exercer une quelconque action sur celui-ci, en projetant ses conceptions et expériences passées, notre cerveau prédira lequel sera le plus solide et rigide entre un mur de paille et un mur de briques. Berthoz dit alors que « le cerveau percevant est toujours en train de projeter vers le monde ses propres lois. Percevoir, c'est identifier le monde et le sujet agissant. » Par la simple visualisation et connaissance du sujet et de l'espace qui l'entoure, nous pourrions alors anticiper ses ressentis et sensations par simulation de son point de vue grâce au savoir acquis par notre expérience.

D'après les expériences faites sur des sujets par Berthoz et ses collègues, il y aurait deux manières différentes de changer de point de vue dans l'espace, mais une est bien plus efficace qu'une autre. L'expérience consistait à faire observer l'emplacement d'un objet dans une pièce à un sujet puis de lui masquer la vue, de le faire se déplacer puis il lui était demandé de se réorienter face à cet objet. Ils lui ont demandé de faire cela de deux manières différentes : d'imaginer constamment l'emplacement de l'objet par rapport à son propre référentiel pendant son déplacement, puis de réitérer l'expérience en se concentrant cette fois-ci, sur son propre déplacement dans l'espace et le rapporter par rapport à l'emplacement de l'objet de son point de vue de départ. Il s'avère qu'à l'issue de ces deux expériences, la première est celle qui nécessite le moins de travail mental, et qui est donc plus rapide et intuitive. Nous pouvons donc en déduire que le déplacement spatial empathique naturel s'effectue par un déplacement de notre esprit dans un référentiel et non pas par un processus mental de déduction partant du point de vue de la cible au nôtre.

Pour comprendre plus factuellement ce phénomène, il existe deux principales théories et interprétations du fonctionnement de l'empathie dans la représentation spatiale et dans notre projection sur autrui : la théorie de l'esprit et la théorie de la simulation.

La théorie de l'esprit considère notre appareil mental comme des modules indépendants composés des uns et des autres et qui suppose que dès notre plus jeune âge, nous pouvons nous attribuer à nous et aux autres différentes humeurs, désirs, croyances, sentiments, volontés ou comportements. D'après Serge Tisseron : « La théorie de l'esprit est résumée par la formule « Je pense que "X croit que c ", dans laquelle c désigne l'ensemble des croyances possibles. » (Tisseron, 2010, p. 32)

La théorie de la simulation rejoint sur quelques points les neurones miroirs, dans le sens où l'empathie serait une simulation mentale et une imitation interne de ses actions et de celles d'une autre personne. (Hochman, 2012) Comme le dit Serge Tisseron : « il ne s'agit plus de se dire : "Je pense que l'autre croit quelque chose de différent de ce que je sais", mais simplement : "Si je n'ai pas vu la tablette de chocolat (ou le ballon) être déplacée, je crois qu'elle est toujours à la même place. " »

Pour éclaircir cette différence entre les deux théories : la théorie de l'esprit implique que nous supposons une émotion à l'autre en nous mettant « dans sa peau », en pensant : « Il doit se sentir comme ceci. Il doit penser comme cela. » avec les éléments à notre disposition. Alors que la théorie du cerveau simulateur implique que nous nous mettions à la place de l'autre pour tirer les conclusions de ce que « nous » ressentirions dans sa situation : « A sa place, je me sentirai comme ci. Si j'étais lui je ferais cela. » en combinant les informations disponibles et notre ressenti personnel.

Mais une approche qui combine subtilement ces deux théories différentes, est la théorie sous-jacente du cerveau, qui colle parfaitement avec le fonctionnement des neurones miroirs. D'après Gérard Jorland dans le livre *L'Empathie* (Berthoz, Jorland, 2004) : « le cerveau serait un processeur d'information et un simulateur du monde de la perception et des autres dans l'empathie ». (Jorland, 2004, p. 31)

C- L'usage de l'empathie dans les médias

L'enjeu dans les arts classiques a toujours été de provoquer de l'empathie pour un personnage fictif, pour amplifier l'implication du spectateur ou du lecteur dans l'œuvre

ou la fiction. La manière dont est provoquée l'empathie dans le théâtre ou autres médias peut nous fournir des clés de compréhension afin de mieux analyser le développement de ce sentiment dans les jeux-vidéo. Dans le livre de R. Grainger et M. Duggan comme *Imagination, Identification and Catharsis in Theatre and Therapy* (Grainger, Duggan, 1997), sont étudiés l'identification aux personnages fictifs ainsi que la distance esthétique inhérente au théâtre et à la littérature. Sachant que des circonstances sont fictives, nous aurons plus de facilité à nous projeter et à nous identifier aux personnages souffrants ou en danger subissant une violente émotion. Ce cadre qu'est la scène au théâtre, l'espace de jeu, nous permet d'être conscient qu'il ne s'agit que d'une pièce ou d'une histoire, mais la présence de personnages réels fait moins travailler notre imagination que lors de la lecture d'un roman où nous devons transformer de simples mots en personnages consistants et en scènes crédibles. Notre implication émotionnelle dans une œuvre et notre identification aux personnages dépendraient de la « distance esthétique » qui est le point d'équilibre entre l'implication du spectateur et sa séparation de la scène où se produit la catharsis, point d'équilibre propre à chacune des formes d'arts et qui sera différente entre le théâtre et le jeu-vidéo. D'après Grainger et Duggan, plus notre imagination travaille, plus nous faisons d'efforts pour « faire comme si » nous vivions dans le même univers que les personnages d'une histoire, et de ce fait, notre expérience en devient plus réelle, intense et satisfaisante. Plus nous recevons de facteurs sensoriels concrets comme l'image, le son, le mouvement, le toucher, l'expression faciale, plus il y aura de sorties du dispositif de narration ou de visualisation, moins nous devons faire preuve d'efforts d'imagination pour retrouver cette catharsis et l'implication émotionnelle qui en suit.

Il existe plusieurs types de spectateurs dans les arts. Nous avons le spectateur « voyeur », qui est inhérent au monde du cinéma, du théâtre ou plus globalement, des arts de la scène. Ici, le déroulement de l'histoire et des événements ne demande aucune interaction ou implication, si ce n'est mentale, de la part du spectateur. Le rythme et l'ordre dans lequel est narrée l'histoire nous sont imposés. Nous avons ensuite le spectateur « parque » qui choisira le rythme et l'ordre de déroulement des événements à sa guise, en manipulant l'histoire à la manière des déesses romaines du même nom. Dans le cadre de la lecture d'un livre ou d'un manga par exemple, la vitesse de lecture et du déroulement du récit peut être complètement modifiée d'un utilisateur à l'autre, dépendant du temps des sessions de lecture et de l'espacement de celles-ci. Le lecteur

est maître d'un élément supplémentaire par rapport au simple « voyeur ». Pour finir, nous avons le spectateur « acteur », celui qui nous intéresse et que nous retrouvons dans le jeu-vidéo, « l'art narratif qui implique le plus son public ». (Labrude, 2017) L'histoire et la narration dépendent intégralement des performances et du choix du joueur, un jeu peut être joué sans jamais se terminer (si nous ne jouons pas à l'histoire en la mettant de côté), ou l'histoire peut même être altérée et devenir différente pour chaque joueur dans les jeux plus libres et permissifs.

Comme il l'a été mentionné précédemment, un auteur livre les informations au lecteur ou au spectateur, à son rythme et à sa manière, dans tout média. La narration peut être différente pour une même histoire. Une asymétrie de l'accès à l'information entre le lecteur spectateur et le personnage fictif, en ayant un point de vue omniscient, peut mener à une nouvelle expérience, différente de la simple simulation empathique lors d'un point de vue interne du narrateur par exemple, qui ne nous donne accès qu'aux émotions et aux informations connues du personnage lui-même. En d'autres termes, nous ne nous imprégnons pas que du personnage, mais aussi toutes les scènes qui l'entourent. Cela permet de nous donner un point de vue externe et global tout en ayant la possibilité de simuler l'esprit d'un personnage inconscient de ce qui se déroule, mais qui nécessite de faire un effort supplémentaire pour faire abstraction de ce que nous savons et qu'il ne sait pas, pour réellement faire preuve d'empathie. D'après les deux chercheurs Duggan et Grainger, ce point de vue d'observateur d'une scène permet à la fois de maintenir cette distance esthétique en voyant le texte, le film ou la pièce comme un récit (grâce aux facteurs sensoriels) mais également de conserver la proximité émotionnelle entre soi et le personnage fictif. Mais dans le jeu-vidéo, cette situation est encore légèrement différente, le lecteur et spectateur est lui-même un acteur du récit, va manier et activer ce personnage à travers duquel il fera preuve d'empathie dans les limites pensées par l'auteur.

D – La relation empathique entre l'Homme et l'animal

Un dernier outil qui nous sera indispensable pour interpréter et comprendre l'empathie développée dans *Shadow of the Colossus* et *The Last Guardian* sera la compréhension de l'empathie entre l'Homme et l'animal. Certaines composantes de l'empathie ne sont pas le propre de l'Homme. En effet, des comportements sociaux de mimétisme ou la communication d'émotions sont pratiqués dans le règne animal, d'après Jean Decety. Darwin a été le premier à décrire des similarités entre le processus émotionnel d'un Homme et d'un animal et ses mécanismes en prenant comme principal objet d'étude : un chien. Il a alors « attribué aux émotions les mêmes états internes à partir de deux fondements distincts. ». Premièrement, il a constaté que l'Homme et le chien répondaient chacun à leurs humeurs, sous forme d'interaction spontanée. Dans un deuxième temps, il a découvert que les mêmes circuits neuronaux activaient les mêmes émotions chez l'Homme et chez les autres mammifères. Nous ne parlerons pas ici des comportements sociaux en groupe des animaux, car cette situation n'est présente à aucun moment dans les trois jeux sélectionnés pour cette étude. Mais des mammifères se rapprochant le plus de l'Homme comme les grands singes, ont montré pendant de multiples expérimentations qu'ils détenaient la faculté d'empathie, semblable à celle des humains. Seuls les hominidés seraient capables de « percevoir les autres comme des agents intentionnels ». D'autres mammifères comme le dauphin pourraient également faire preuve d'empathie car « ces cétacés réputés pour avoir des comportements altruistes sont capables de se reconnaître dans un miroir » (démonstré par Diana Reiss et Lori Marino en 2015) et donc d'avoir conscience de soi et d'autrui, une condition indispensable à l'empathie (Decety, 2004).

Véronique Servais, psychologue et professeur en anthropologie de la communication, dans ses conclusions au sein du livre *L'Empathie* (Berthoz, Jorland, 2004), nous parle de l'anthropomorphisme et de ses dérives tout en proposant une solution à celles-ci par l'empathie. En effet, pour intégrer le « monde perçu » de l'animal, sans aller dans l'anthropomorphisme, il faut prendre en compte ses possibilités de perception et de compréhension du monde qui l'entoure qui sont différentes des nôtres, se mettre à sa place, faire preuve d'empathie. « L'empathie homme-animal pose problème [...] Est-il imaginable qu'un être humain puisse « rejoindre sans distance le corps de l'autre » lorsque ce corps est celui d'un quadrupède doté d'un autre cerveau et d'organes sensoriels différents ? ». Servais évoque Maurice Merleau-Ponty en soulignant que « [...] [les animaux] laissent transparaître une certaine manière de traiter le monde,

d'« être au monde» ou d'« exister ». », pour conclure que les animaux ont leur propre perception du monde avec les facultés qui leur sont propres. Ils ont une manière d'être au monde différente des humains, et celle-ci est « perceptible par l'observation empathique de leur comportement ». Par la suite, la professeure trace différentes conditions favorisant l'empathie inter espèces, d'un humain envers un animal : il doit y avoir une observation au préalable, accompagnant une interaction avec l'animal, car nous ne pouvons pas faire preuve d'empathie sans avoir assimilé ses codes et son langage sensoriel. Il faut partager son milieu de vie, qui soit le plus familier à cet animal pour que son comportement soit le moins altéré possible : dans un laboratoire, on obtiendra des résultats bien moins naturels et fiables que dans le milieu de vie de l'animal (Servais, 2004). Nous tiendrons compte de ces éléments pour comprendre et observer les relations que le réalisateur met en place avec les animaux au sein des deux jeux les plus récents de Fumito Ueda.

E – Ce que nous retiendrons pour notre analyse

Serge Tisseron dresse dans son ouvrage en 2010, différents facteurs et conditions qui vont favoriser et amplifier la faculté d'empathie envers autrui, auxquels nous allons ajouter ceux mentionnés précédemment, pour finir par une liste finie de critères qui nous permettront de déceler l'empathie dans les jeux-vidéo composant notre corpus de recherche.

Nous avons vu, ce qui est fondamental, la distinction entre le soi et l'autre, entre le « je » et le « tu/vous/il(s) ». Pour éprouver de l'empathie, il faut être conscient de son existence et de celle de l'autre, tout en admettant qu'autrui soit un être sensible, ait une identité propre, qu'il soit différent et qu'il ait la faculté de penser, tout comme nous. Dans le cadre d'une fiction, le sujet doit percevoir le personnage fictif comme étant cet être sensible, mais cette perception dépendra principalement des efforts mis par l'auteur pour rendre son personnage le plus crédible et consistant possible.

L'empathie est une compétence qui se développe et qui s'apprend, au fil de notre vie et de nos expériences. Chaque personne a son propre niveau d'empathie, plus ou moins

présente selon la sensibilité de chacun. Elle peut donc être développée à travers une œuvre vidéoludique dans laquelle un joueur saura s'impliquer et qui respectera le plus de conditions pour s'ouvrir à l'empathie, comme l'a démontré Michaël Stora en faisant jouer des enfants déséquilibrés au jeu *Ico*, ce qui leur a permis de développer leur empathie (Stora, 2017).

Il nous faut aussi une certaine connaissance d'autrui, un certain lien de proximité qui oscillera en fonction du temps passé avec une personne ou bien les informations sur cette dernière que nous avons à disposition (choisies et délivrées au bon vouloir de l'auteur par exemple). Nous devons posséder une large connaissance de la cible, comme l'histoire d'un personnage (son passé, ses motivations...) ou les clés qui nous permettront de traduire et de comprendre ses émotions. Ainsi, nous discernons plus rapidement les émotions chez des personnes qui nous sont très familières car nous avons fait plusieurs fois l'expérience de ses réactions à des situations, sur lesquelles nous pouvons nous baser pour en prédire et en traduire d'autres. Plus nous aurons d'éléments de comportement observables, comme les mouvements du corps, les expressions faciales ou bien les dires d'un personnage, plus il nous sera facile de pénétrer son esprit et de le comprendre, notamment grâce aux neurones miroirs.

En lien avec les parties précédentes de ce mémoire de recherche, nous avons pu aborder l'empathie par la simulation des pensées et des émotions de l'autre qui repose sur trois données qui sont : la connaissance de la cible, son comportement observable, et la situation dans laquelle elle se trouve.

Ensuite, dans les conditions d'une fiction, l'empathie va beaucoup dépendre de l'implication du spectateur, lecteur ou joueur dans celle-ci. Mais cette implication dépend de différents facteurs également, comme le lien entre la fiction et la personne, qui doit être le plus directe possible avec le moins de facteurs bloquants.

L'empathie demande une connexion interindividuelle contrairement à la sympathie ou à la compassion, deux sentiments qui sont distincts de la pure empathie. Il y a une certaine relation établie entre le sujet et l'autre qui nous permet de développer une connaissance de l'état d'esprit, des opinions et émotions d'autrui.

Chapitre III - L'empathie dans le game design dans la Trilogie d'Ueda

A – Un réalisateur de jeux cultes

Pour traiter l'empathie dans les jeux-vidéo, nous avons trouvé cela pertinent d'analyser de l'œuvre de Fumito Ueda, afin de comprendre son développement, savoir comment elle est construite au cours du jeu, son intérêt, son évolution et ses différences au sein de notre corpus.

À la manière d'Hideo Kojima, Michel Ancel ou Neil Druckmann, Fumito Ueda fait partie de ces réalisateurs que nous ne pouvons pas dissocier de leurs jeux tant leur « patte artistique », leur personnalité et références personnelles influencent les jeux qu'ils développent avec leur équipe. Tout comme au cinéma, il est fréquent d'utiliser des expressions métonymiques telles que « un Spielberg » ou « un Tarantino » pour décrire un film réalisé par ces deux auteurs en les ramenant uniquement à la personne en charge de la réalisation et ainsi à leur style artistique qui leur est propre. Nous traiterons alors ici de « La Trilogie des jeux de Fumito Ueda ».



Figure 5 : Fumito Ueda, source : jeuxactu.com

Ueda était un jeune japonais étudiant à l'université des arts d'Osaka d'où sont sortis entre autres Koji Kondo, compositeur principal de Nintendo ou encore Takashi Tezuka, co-créateur de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1983) et *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). Le jeune homme s'est détourné de l'art pour se diriger vers quelque

chose qui lui correspondait le plus : l'informatique, mais plus précisément l'animation 3D. Après beaucoup d'expérimentations de son côté, il est embauché dans la société Warp qui réalisait des séquences d'animation 3D pour des jeux vidéo, dont *Enemy Zero* (Warp, 1996). Peu de temps après, Fumito Ueda postule chez Sony où il va leur proposer de réaliser durant 3 mois un court-métrage en animation de synthèse résumant une idée, un concept qu'il avait en tête pour un jeu-vidéo. Sony accepte la requête d'Ueda, et ce jeu, ce concept, sera ce qui deviendra : *Ico*. Il est par la suite mis à la tête d'une petite équipe d'une quinzaine de personnes dans les locaux de la firme japonaise, soigneusement choisies et sélectionnées par Ueda en ayant pour critère d'engager des personnes extérieures au monde du jeu-vidéo, afin d'apporter un regard neuf sur ce média.

Avec son premier jeu, Fumito Ueda vise un public large, et souhaite conquérir les non-initiés aux jeux-vidéo et reconquérir le cœur des personnes ayant lâché la pratique vidéoludique. Pour que son jeu soit appréciable par le plus grand nombre, Ueda et son équipe vont adopter la méthode de la « conception par la soustraction ». Cette méthode va consister à exclure tout ce qui va sortir le joueur de son immersion, tout élément extradiégétique présent à l'écran : que ça soit des personnages non-joueurs servant de « décors », de musique d'ambiance ou des éléments d'interface, tout cela faisant trop connoté « jeu-vidéo » à son goût. La soustraction d'éléments « superflus » permet de recentrer l'attention du joueur sur le peu d'éléments présents qui seront extrêmement intenses, et qui auront donc bien plus d'impact émotionnel sur le joueur (Ueda, 2004).⁵ Cette méthode pousse aussi les développeurs à ne conserver que les éléments de *game design* intéressants et originaux pour préserver cette simplicité voulue dans le *gameplay*. Le projet emballe toute l'équipe et le studio de Sony, cependant, étant trop ambitieux au niveau des animations et de la fluidité désirée, le jeu ne verra pas le jour sur la Playstation 1, la console de l'époque. Plutôt que d'abandonner son projet, Fumito Ueda persiste à vouloir mener à bien *Ico*, et attend donc la sortie de la *Playstation 2* pour revoir tout le développement fait jusque-là et s'adapter à cette nouvelle machine. Le développement chaotique du jeu va durer jusqu'en 2001, année de sa sortie. *Ico* est arrivé dans les rayons des magasins assez discrètement, peu de personnes y ont prêté

⁵ Méthode présentée par Fumito Ueda et son équipe le de la « Game Developer Conference 2004), documents consultables ici : <https://game.watch.impress.co.jp/docs/20040329/ico.htm>

réellement attention, mais il a été accueilli avec une grande bienveillance de la part des joueurs et de la presse. Cependant ce n'est qu'à travers les mois et années passées que *Ico* va trouver son public et se forger une réputation de « jeu culte ».



Figure 6 : Ico et Yorda, une image tirée du jeu "Ico", source : The Wired

Ce nouveau jeu a révolutionné le genre, par ses visuels impressionnants, ses animations très léchées, son *gameplay* très simpliste et par la pureté de son design et de son récit. Le jeu met en scène Ico, un jeune garçon né avec des cornes, capturé et emprisonné par d'étranges chevaliers dans une gigantesque forteresse. Les habitants de son village étaient convaincus que ces cornes étaient une malédiction, ils ont donc jugé bon de le livrer à cette mystérieuse organisation. En réussissant à s'échapper au début du jeu, il fait alors la rencontre d'une jeune fille, Yorda (figure 6), qui semble complètement perdue et ne parle pas la même langue que le protagoniste. S'ensuit alors une aventure où nous aurons le devoir de protéger et de guider la fillette, la tenant par la main, en dehors de cette forteresse à nos côtés, bien que d'étranges ombres essayeront de nous en empêcher. Il est dit dans les témoignages de joueurs que tant ils s'inquiétaient pour le personnage secondaire, Yorda, qu'intentionnellement ils ne lui lâchaient pas la main une seule seconde sauf quand le jeu leur imposait de se séparer : une vraie relation avait été développée entre le personnage secondaire et le joueur.

Fumito Ueda va alors se pencher sur une suite de son premier jeu, qui aura pour nom de code : « *NICO* ». Le réalisateur change totalement de recette, après une aventure calme,

paisible et pleine de poésie, place à des affrontements épiques contre des créatures gigantesques, un concept qu'il va nommer « *zankoku sei* », ce qui signifie la cruauté, le barbarisme, l'inhumanité et la sauvagerie : voici les mots clés définissant ce futur jeu. À l'image d'une antithèse à *Ico*, *Grand Theft Auto 3* (Rockstar Games, 2004), sorti la même année, avait suscité une controverse quant à la violence extrême dans les jeux vidéo. En effet dans ce jeu plus communément nommé « GTA 3 », nous avons la possibilité de tuer toute personne que nous souhaitons, de voler les voitures, de participer à un trafic de drogue ou à des braquages. Voyant la popularité de ce jeu à la violence exacerbée, Ueda désire donner une leçon de morale dans son futur jeu en mettant en scène de la violence et en faisant effectuer des actes barbares aux joueurs, mais en présentant tout cela sous une autre perspective...

Au bout de quatre années de développement, le projet Nico renommé « *Shadow of The Colossus* » voit le jour sur *Playstation 2* en 2005 (figure 7). On y retrouve l'ambiance d'*Ico*, mais avec un *gameplay* radicalement différent du jeu précédent. *Shadow of The Colossus* est rapidement acclamé par la critique et par la communauté des joueurs et fait l'unanimité et transporte tout le monde.



Figure 7 : Wander face à un colosse, image tirée du remake PS4 de 2020, source : Bluepoint Games

Le jeu nous conte l'aventure de Wander, un jeune homme armé d'un arc et d'une épée, accompagné d'Agro, son fidèle destrier. L'histoire se passe dans des terres désolées, avec comme unique trace de civilisation, une immense tour servant de sanctuaire.

L'objectif de notre héros est de ramener sa bien-aimée à la vie, mais pour cela il n'a d'autres choix que d'ôter la vie à seize créatures errantes gigantesques : les colosses, mais tout ceci aura un prix. Tout le *level design*⁶ réside sur les seize boss⁷ différents, où nous devons utiliser les réactions et le comportement des colosses pour parvenir à les escalader, trouver leur point faible et les occire d'un coup d'épée. Tout cela est accompagné de visuels épiques, de musiques guerrières et d'un personnage qui a l'apparence d'un héros comme on en connaît tant. Mais malgré ses aspects de récit épique et héroïque, à la place du sentiment de grandeur ou d'accomplissement que nous devrions ressentir lors de la mise à mort des colosses, nous sommes enveloppés par de la tristesse et de la compassion : non, nous ne jouons pas un héros, et oui, nous sommes le mal et nos actions sont purement égoïstes. *Shadow of The Colossus* a pour but de faire questionner le joueur sur ses actions et leur moralité, il arrive même à certaines personnes de ne plus vouloir continuer le jeu à cause de leur culpabilité et de l'empathie développée envers les colosses à abattre. (Témoignage de d'Akshay Mathew sur le site « How games saved my life »)⁸

Surpris par l'attachement des joueurs envers Agro, le cheval qui accompagne le joueur tout au long de l'aventure, Fumito Ueda décide alors d'explorer la relation et la proximité entre le joueur et un animal durant une troisième aventure tout aussi palpitante qui aura pour nom : *The Last Guardian*.

L'équipe d'Ueda rencontre beaucoup de difficultés au cours de la création de ce troisième jeu, entre les restrictions techniques de la *Playstation 3* ou encore la séparation avec *Sony* pour créer leur propre studio indépendant, c'est après presque une décennie de développement que sort *The Last Guardian* (figure 8). Le jeu a énormément été attendu, car après les deux chefs d'œuvres qu'avait mis au monde le réalisateur, les fans en attendaient beaucoup de ce troisième opus, d'autant plus que ces années d'attente ont été parsemées de petites vidéos du jeu afin d'attiser la passion des joueurs. C'est un jeu d'action et aventure, sorti sur *Playstation 4*, le 7 décembre 2016, qui partage une ambiance et des thématiques avec ses prédécesseurs, *Ico* et *Shadow of the Colossus*.

⁶ Le level design est la conceptualisation du niveau d'un jeu.

⁷ Boss signifie en général « chef », cela est utilisé dans le monde du jeu-vidéo pour désigner un personnage ennemi, en général imposant, venant marquer la fin d'un niveau.

⁸ Témoignage du joueur consultable ici : <https://gamessavedmylife.tumblr.com/post/10561678024/how-shadow-of-the-colossus-taught-me-empathy>



Figure 8 : Le garçon (à gauche) et Trico (à droite), image de *The Last Guardian*, source : Sony Playstation

Ce jeu a beaucoup plus divisé que les précédents, car ayant des lacunes au niveau des contrôles, de la caméra et des soucis techniques d'intelligence artificielle, cela a refroidi beaucoup de joueurs. Cependant, du côté du récit, des émotions ressenties et de la puissance du jeu, tout le monde était unanime, c'est une forte et touchante histoire qui nous a été racontée. Nous jouons un petit garçon très agile, au teint mat et couvert de tatouage s'exprimant dans une langue inconnue. Il se réveille aux côtés d'une étrange créature, mi-chat, mi-oiseau, qui s'appelle Trico. La bête enchaînée est blessée par des pieux enfoncés dans son corps meurtri, le petit garçon vient alors à son secours et parvient à la libérer. Aux côtés de cet étrange personnage avec lequel nous nous lions d'amitié, nous devons essayer, tout comme dans le jeu *Ico*, de fuir cette immense et mystérieuse forteresse, ce qui ne sera possible qu'avec une coopération sans faille entre le joueur et Trico. Cette aventure semée d'embûches, de drames, de joie et de tristesse, créera entre Trico et le joueur un lien particulier, jusqu'à avoir des sentiments étrangement réels pour cette créature. Toute cette montée en puissance et ce lien qui se renforce au fil du jeu nous mène à une fin majestueuse mettant nos émotions à rude épreuve.

Des jeux poétiques, épiques, dans lesquels on fait l'expérience de trois rôles et relations totalement différents : d'abord sauveur, puis bourreau et finalement ami. Fumito Ueda nous fait passer à travers beaucoup d'émotions différentes, et réalise ce qui définit une œuvre artistique : nous effectuons un travail sur nous-mêmes, nous remettons en

question nos pensées et nos actes de la vie réelle en jouant à ces trois jeux fantastiques. Par l'utilisation inégalée de la manette pour que le joueur et son personnage ne fassent qu'un, par le développement des relations intenses et par des tournures dramatiques et émotionnellement chargées, Fumito Ueda crée et utilise l'empathie dans ses jeux pour faire vivre aux joueurs des expériences uniques.

Afin d'analyser ces jeux à travers le prisme de l'empathie, nous avons souhaité jouer à des versions les plus accessibles et les plus fidèles par rapport au point de vue du réalisateur. Les remaster d'*Ico* et de *Shadow of The Colossus* ont tout de suite été notre choix, ces jeux étaient identiques aux originaux et ne présentaient seulement qu'une optimisation technique afin de profiter de l'expérience de la meilleure manière possible, pour *The Last Guardian*, nous l'avons analysé à partir de la seule version disponible, celle sur *Playstation 4*.

Nous nous sommes basés sur une grille d'analyse que nous avons établie au préalable à l'aide de nos connaissances sur l'empathie. Chaque point a été relevé au fur et à mesure de notre progression dans les trois jeux, accompagnés de captures d'écran conservées pour illustrer un propos de la meilleure manière.

Pour cette grille d'analyse consultable à la fin de ce document (annexe D), nous nous sommes posé différentes questions : quel est le rôle du personnage joueur ? A destination de qui ou de quoi est dirigée l'empathie ? Quel type d'empathie est présent dans ce jeu ? Comment l'auteur efface cette barrière entre le joueur et son personnage ? De quelle manière nous faisons la connaissance de la condition d'autrui ? En termes de *game design*, de quelle manière Ueda nous force à faire preuve d'empathie ? Toutes ces questions qui nous ont permises de relever des éléments clés dans ces jeux seront subdivisées en catégories afin de mieux structurer et comprendre le développement de l'empathie dans ces trois jeux.

B - L'incarnation du joueur dans le corps du personnage

Une des conditions principales du développement de l'empathie est la distinction entre soi et l'autre. Le « je » est important, là où dans la grande majorité des jeux il est question de « il » lorsque nous parlons de notre personnage. Dans les jeux de Fumito Ueda, nous aurons plus tendance à parler de son aventure et de cette expérience à la première personne du singulier. Une relation n'est-elle pas plus forte que lorsqu'elle est directe ? En effet, les émotions transmises d'un personnage au joueur directement seront plus sincères et moins interprétées que lorsqu'elles passent par un intermédiaire, le personnage contrôlé. Afin d'offrir une expérience mémorable au joueur, Ueda va faire tout son possible pour briser cette barrière physique et mentale qu'il y a entre le joueur et son jeu, pour que le personnage ne soit plus un pantin, mais l'incarnation de l'utilisateur dans l'univers fictif. La facilité aurait été d'opter pour un point de vue à la première personne comme beaucoup de jeux, ce qui rend l'expérience plus immersive mais où nous n'incarbons plus le personnage, nous sommes le personnage. Mais un point de vue de ce type ne s'y prête absolument pas dans ces trois jeux, où nous avons besoin d'une vue détachée plus adéquate aux puzzles, à la contemplation, à l'impression de grandeur (ayant notre personnage comme référentiel de taille), nous avons besoin de voir notre personnage agir et interagir avec son environnement.

Vient alors l'outil principal du jeu, sans lequel aucune interaction n'est possible et qui est le lien direct et sensoriel entre le joueur et l'univers fictif : la manette. « Pour désigner l'instrument de médiation entre le joueur et le jeu, la langue anglaise dispose d'un terme insistant, de façon pragmatique, sur la fonction de l'objet : *control pad*. Le français met lui l'accent sur l'organe qui l'utilise : la manette. » (Jérôme, 2013). Considéré comme un auteur, un génie, un artiste du jeu vidéo, Fumito Ueda a toujours cherché à transcender le médium, tout comme les visuels et les sonorités de ses créations, la dimension sensorielle de la manette est une pierre angulaire de la transmission des émotions dans ses récits.

Servant habituellement à un simple contrôle d'un personnage, par la pression des boutons et la rotation des joysticks, ici l'objectif de l'auteur est de chercher à simuler une action du personnage à travers un geste ou une subtilité du contrôleur de jeu, « en allant au-delà de son statut utilitaire » (Jérôme, 2013). Dans *Ico* et *Shadow of The*

Colossus, le bouton en haut à droite de la manette, R1 (annexe C) correspond à une composante principale du *gameplay* et sert à s'agripper, à saisir, à s'accrocher. Mais il ne s'agit pas là d'effectuer une simple pression sur le bouton, mais bien de le maintenir. De ce fait il y a une vraie sensation de maintien d'un objet ou d'une action puis de lâcher prise au moment du relâchement du bouton extrêmement bien retranscrite en jeu avec des animations soignées et vivantes. R1 permet donc à Wander d'agripper la fourrure des colosses pour les escalader (figure 9), de se maintenir à son cheval Agro ou de monter des murs de lierre.



Figure 9 : Wander en train d'escalader la fourrure d'un colosse, la jauge de "grip" se trouve en bas à droite. (*Shadow of The Colossus*, 2005)

Dans *Ico* en plus de pouvoir se saisir de chaînes ou d'objets, le bouton R1 sert de contact et de connexion directe avec le personnage Yorda : maintenir R1 maintient sa main dans celle d'Ico, dans celle du joueur (figure 10). La sensation d'escalade ou de manipulation s'exprime à travers la manette grâce à un certain rythme de manipulations : saisir, maintenir, relâcher, saisir, relâcher, saisir, maintenir... avec une gestion du temps de saisie grâce à la jauge de « grip » uniquement présente dans *Shadow of The Colossus*.



Figure 10 : Ico prenant Yorda par la main pour avancer. (Ico, 2001)

Dans le jeu le plus récent d'Ueda, *The Last Guardian*, le jeune garçon escalade Trico à la manière de Wander avec les colosses, mais l'équipe a apparemment choisi d'abandonner cette mécanique, simple mais très efficace de maintien d'un bouton, pour laisser place à la simple pression du bouton « O » (rond). Le geste de prise, de saisie n'est pas un élément de *gameplay* parmi tous les autres dans les jeux d'Ueda, c'est la dimension essentielle de ceux-ci (figure 11).



Figure 11 : Le jeune garçon escaladant Trico son compagnon. (The Last Guardian, 2016)

Afin de laisser encore plus de place au ressenti physique dans l'incarnation du personnage-joueur, les vibrations de la manette sont exploitées d'une manière encore jamais vue auparavant. Les vibrations ont fait leur apparition dans les jeux-vidéo avec le « *Rumble pack* » de Nintendo, une extension de la manette de Nintendo 64 permettant d'ajouter des vibrations. Mais ces dernières ont surtout été démocratisées avec la

manette DualShock de la première Playstation. Depuis leur intégration dans la grande majorité des jeux, elles sont surtout utilisées pour simuler un choc : lors d'un dégât sur notre personnage, d'une explosion, du recul d'une arme à feu, d'un accident de notre voiture ou simplement un tremblement de terre à l'écran. Mais les jeux d'Ueda étant plus des récits poétiques que des jeux sensationnels, il n'est pas question de sensation forte, mais de subtilité, de transmission d'émotions à travers les vibrations et non les sensations.

Dans *Shadow of The Colossus*, la vibration est fortement liée à la saisie, action indispensable pour gravir les colosses de plusieurs dizaines de mètres. L'intensité de la situation et la difficulté qu'aura Wander à s'agripper à la fourrure des créatures seront retranscrites par les vibrations plus ou moins intenses de la manette, ce qui aura pour effet de mettre une pression supplémentaire au joueur quant à l'énergie qu'il lui reste pour continuer à saisir les poils de la bête.

Mais dans *Ico* et *The Last Guardian*, Ueda nous propose une utilisation encore plus subtile et élaborée. La vibration est directement liée au lien avec Yorda, et image les émotions ressenties par la jeune fille au contact avec notre main. Ce sont des vibrations pleines de finesse et de variations : une légère vibration ponctuelle à la prise de main de Yorda, une vibration continue lors de nos déplacements au contact de Yorda, plus ou moins forte et intense suivant la vitesse et la vivacité de l'action puis une atténuation si le rythme de course baisse. Ces vibrations retranscrivent parfaitement « la force d'inertie de deux corps en mouvement » (Jérôme, 2013) : une utilisation parfaite de l'outil principal de ce médium qui fait ressentir au joueur la présence de Yorda à ses côtés. Lorsque nous nous éloignons de la fillette, sans notre surveillance, des ombres peuvent apparaître pour venir capturer Yorda dans les ténèbres. À partir de leur apparition, jusqu'à ce que nous venions à son secours, les vibrations deviennent rythmées pour nous faire ressentir les battements de son cœur de plus en plus intenses, au fur et à mesure que le danger augmente.

Grâce à la DualShock 4, manette de la PlayStation 4, et sa technologie de vibrations bien plus avancée, il est possible de retranscrire d'une manière encore plus précise les mouvements et sensations vécues par le personnage joueur. Dans son dernier jeu, *The Last Guardian*, Ueda a souhaité baser son histoire sur le lien, le contact et le parallélisme que nous traiterons plus tard, entre ses deux protagonistes, Trico et le garçon, le joueur. Pour se faire, les vibrations ont été utilisées dans ce jeu pour ressentir les actions de Trico, ses battements d'ailes, ses pas lourds lorsque nous l'agrippons et ses cris d'appel

ou de désespoir retentissants et perçus du point de vue du jeune garçon. Une nouvelle retranscription des mouvements du personnage auprès du joueur dans ce jeu s'illustre lorsque le garçon rêve ou s'évanouit après avoir échoué : pour s'éveiller ou se réveiller, il faut s'agiter, et pour se faire, les développeurs ont décidé de faire lutter le joueur contre les rêves et l'inconscient.

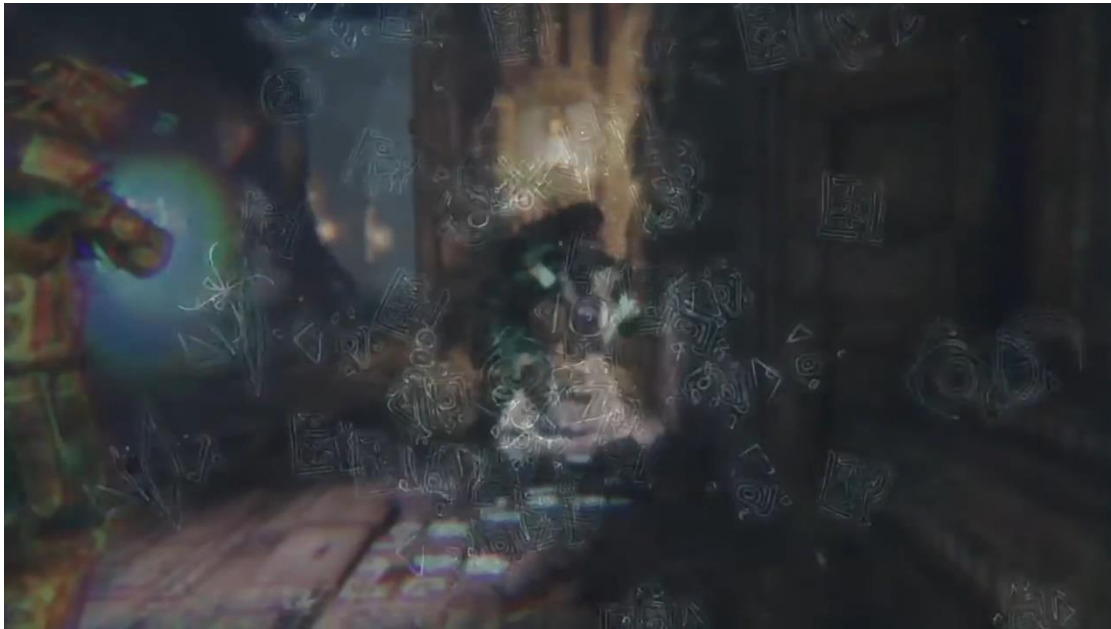


Figure 12 : Apparition des symboles mystérieux disparaissant par la pression rapide des boutons de la manette. (The Last Guardian, 2016)

Nous devons donc appuyer le plus rapidement possible sur le plus de touches liées aux mouvements du jeune garçon pour faire disparaître des symboles ésotériques (figure 12). Cette manipulation nous rappelle ces moments où nous faisons un mauvais rêve d'où nous sortons par un sursaut ou une agitation soudaine. Par agitation des mouvements du joueur sur la manette, nous agitons le corps du garçon. Il en va de même lorsque le personnage se fait capturer par les ennemis en armure, les mêmes symboles oniriques apparaissent peu à peu, et pour s'en débarrasser et se libérer de l'emprise de nos ravisseurs en l'absence de Trico, la même agitation des doigts du joueur est requise. D'après David Jérôme, dans son article traitant de l'esthétique de Fumito Ueda, dans ces trois jeux, « la manette n'est plus simplement médiation, élément extérieur au jeu, instrument au service de la main, elle devient la main ou plutôt une main, la main de l'autre (le personnage joueur) » (Jérôme, 2013).

Les deux premiers jeux étant sortis sur la même génération de console, les technologies n'avaient pas réellement évoluées, et donc la Team Ico n'a pas pu exploiter plus de fonctionnalités techniques dans *Shadow of the Colossus* que dans *Ico*. Cependant, le dernier jeu étant sorti sur la Playstation 4, le médium a permis à l'équipe de Fumito Ueda de profiter d'une possibilité offerte par la manette de jeu autre que les vibrations. Le son est important dans le jeu en trois dimensions, il nous apporte un élément sensoriel d'immersion supplémentaire, et grâce aux casques audio et aux avancées techniques, il est désormais possible de spatialiser le son. La DualShock 4, offre la possibilité de brancher un casque grâce à une prise jack intégrée à l'objet, de ce fait, le joueur peut maintenant en plus des vibrations et du visuel, avoir un nouvel élément d'immersion et de spatialisation à travers son ouïe.

Lorsque Trico est derrière nous, plus besoin de forcément orienter la caméra dans sa direction pour le savoir. Est-il au-dessus de nous, perché sur un pont délabré ? Dans une cavité sur notre droite ? En contrebas proche du vide juste en dessous ? Les informations sonores nous fournissent ces données qui participent grandement à l'immersion et à la simulation de la position de notre compagnon dans notre esprit. Ne sortant plus d'une télévision mais d'un casque proche de nos oreilles, les nuances d'intensité des cris ou des gémissements de Trico se font plus subtiles et perceptibles, et sans la présence de dialogues sous une forme classique dans la majorité des jeux.

Les dialogues dans les jeux vidéo sont souvent statiques et restreints. Communément, la pression d'un bouton face à un personnage lance un dialogue qui est souvent codifié tel que : un angle de caméra redéfini, accompagné d'une boîte de dialogue ayant pour fond un cadre d'interface mettant en valeur le dialogue sous forme texte suivi du doublage du personnage par un acteur. Depuis son tout premier jeu, Ueda rend les dialogues dynamiques : ils se composent de manière naturelle et non mécaniquement comme décrit précédemment, c'est à nous d'interroger, d'appeler et de répondre à l'aide d'une seule pression ou maintien d'un bouton, R1 dans *Ico* comme dans *The Last Guardian*, et rond dans *Shadow of The Colossus*.

La communication verbale est tout comme la saisie, non pas une fonctionnalité mais une des deux composantes de *gameplay* principales des trois jeux. Dans *Ico*, le joueur doit être constamment préoccupé par la sécurité de Yorda. Lorsque le jeu impose un éloignement avec la jeune fille, il nous est possible de l'interpeller pour qu'elle nous réponde, ce qui signifie que tout va bien, et si cela lui est possible, notre appel la fera se

diriger vers notre position pour nous rejoindre. Il est également possible de maintenir la touche de parole pour faire suivre plusieurs appels, mais aussi pour diriger l'angle de caméra en direction de Yorda. En effet l'appel dans *Ico* nous permet de visualiser la position ou plutôt la direction dans laquelle se trouve Yorda du point de vue du petit garçon. Même avec un obstacle entre les deux amis, la caméra nous montre la direction de la jeune fille, mais ne se déplace pas. Cela nous force à nous mettre à sa place pour simuler mentalement l'endroit connu dans laquelle elle se trouve. Les dialogues ne sont pas imposés par le jeu, libre au joueur d'interpeller ou non Yorda, c'est lui qui crée l'interaction à partir de sa propre volonté, grâce à la manette et à travers le personnage joueur.

Dans *Shadow of the Colossus*, cette communication est établie envers Agro, le cheval de Wander. Encore une fois, ces appels ne sont pas obligatoires mais optionnels, en plus de renforcer le lien entre les deux personnages. Cette action permet de rapprocher notre cheval de notre position, peu importe où nous nous trouvons, Agro sera là pour nous porter secours ou pour nous permettre de le monter. La manipulation des déplacements à cheval est encore à ce jour inégalée, là où dans les jeux nous avons plus souvent l'impression de contrôler le cheval plutôt que d'incarner le cavalier. Dans *Shadow Of The Colossus*, le travail de manipulation et d'animation du cheval donne réellement l'impression de chevaucher un animal crédible et vivant. La latence et l'inertie du mouvement du cheval Agro couplé à l'animation irréprochable de l'animal restitue cette impression : le sentiment d'incarner Wander et non de le manipuler en est plus grand. Tout comme dans les deux autres jeux, l'intensité des appels du personnage varie en fonction de l'éloignement de l'interlocuteur ou de la gravité de la situation : la voix de Wander et son intonation traduit bien souvent la dangerosité d'une scène. Dans *The Last Guardian* contrairement aux jeux précédents où les dialogues étaient principalement à sens unique, la complicité développée avec Trico, l'étrange créature hybride, dont l'apparence oscille chien, chat et oiseau, permet un vrai échange verbal et une communication à double sens entre les deux amis. Nous apprenons au fur et à mesure de l'aventure les messages que Trico tente de nous transmettre, grâce à la connaissance d'autrui que nous aborderons plus loin dans cette analyse.

Fumito Ueda a réuni tous les éléments nécessaires pour que nous nous appropriions le récit de ses jeux. En effet, à aucun moment, il n'est précisé ni dans les dialogues ni dans

la narration, le nom du personnage joueur : ceci laisse alors la possibilité à l'utilisateur de plus facilement s'approprier le personnage. Les noms Ico et Wander nous sont connus grâce aux éléments extérieurs aux jeux, comme dans le manuel d'utilisation, dans les différents supports promotionnels ou bien sur la jaquette. D'autant plus dans *The Last Guardian* où le jeune personnage est simplement appelé « le garçon » et n'a pas de nom officiel.

Cette absence de nom, pour les personnages incarnés par l'utilisateur, est rejointe par l'amnésie ou l'absence de passif pour le personnage. Dans les trois jeux nous n'avons qu'une connaissance très limitée de l'histoire qui précède celle dont nous allons faire l'expérience à partir du début du jeu. Wander, Ico ou le « garçon » arrivent tous les trois dans un lieu inconnu et mystérieux, ayant pour simple raison une capture par des ravisseurs ou la volonté de se rendre dans ce lieu unique pour un objectif précis. Ceci rend ces trois personnages très mystérieux et incomplets laissant la libre interprétation aux joueurs quant à leur caractère, leur vécu et leurs motivations. Il est alors beaucoup plus facile de les incarner et de ne pas simplement contrôler un personnage complet n'ayant aucune facette à s'approprier.

Comme nous l'avons mentionné dans l'introduction de notre corpus de jeu, il est important pour la Team Ico de rendre leurs expériences vidéo-ludiques les plus pures et immersives possibles en choisissant de réduire énormément la présence d'éléments d'interface extradiégétique. Rien n'est choisi ni laissé au hasard par l'équipe, pour rendre l'expérience de leur dernier jeu la plus abordable au plus grand nombre, ils ont choisi d'utiliser la voix d'un narrateur pour guider de manière subtile le joueur à travers le jeu.

Dès les premières secondes de *The Last Guardian*, une voix retient toute notre attention pour nous introduire le début de l'aventure de ce garçon et ceci à la première personne du singulier : le « je » est utilisé pour raconter l'histoire. Ce point de vue interne au personnage nous donne alors la possibilité de connaître le moindre ressenti de celui-ci pour se l'approprier de la meilleure des manières. De plus, cette utilisation du « je » nous guide habilement en cas de difficulté : lors d'une inaction ou d'une stagnation trop longue face à une énigme ou un obstacle, le narrateur va prendre la parole en parlant au présent de ce que le jeune garçon doit faire, ou nous faire partager ses pensées de l'instant, comme par exemple : « Désespéré pour calmer la bête, je l'ai fébrilement

caressé. En y repensant, il me semble que le caresser à différents endroits suscitait des réponses différentes de la part de l'animal... » (*The Last Guardian*, 2016).

Ce point de vue interne au personnage que nous incarnons pendant le jeu permet également d'appuyer certaines facettes de la relation empathique entre nous et le personnage secondaire en nous livrant diverses informations sur « l'autre » et sur la relation qui se construit au fil du récit. Après avoir relevé ce qui nous fait incarner et non contrôler un personnage dans la trilogie Ueda, en faisant la distinction entre le « je » et le « il », nous obtenons un terrain propice à l'immersion dans la fiction. En plus de cette distinction, comme nous l'avons abordé précédemment, l'empathie cognitive, la grande moitié de l'empathie directe, nécessite une certaine connaissance de l'autre pour pouvoir se mettre à sa place et simuler l'espace et la situation dans lequel il doit progresser.

C - La connaissance de l'autre au service du développement d'une relation empathique

Dans un jeu-vidéo, l'empathie est souvent volontairement évitée dans beaucoup de cas : la déshumanisation de personnages non-joueurs, l'archétype des personnages non-joueur (nommés « PNJ » dans le langage des jeux-vidéo) vides et quasiment réduits à être des éléments du décor sans âme sont communs dans les jeux-vidéo. Moins nous passons de temps avec un personnage, moins ses traits de caractère sont uniques et moins nous en savons sur celui-ci, moins notre lien émotionnel avec lui sera fort, il sera dans beaucoup de cas, inexistant. Un personnage non-joueur est souvent utilisé pour déclencher un dialogue, une quête, ou encore pour nous permettre d'accumuler des points en tant que simple objet de jeu. Afin d'adopter l'attitude ludique adéquate, il faut humaniser ou non les « PNJ ». Dans un jeu comme *Grand Theft Auto*, qui prend place dans une version clichée et exacerbée des Etats-Unis, il nous est possible voire

indispensable de tuer des « PNJ » sans état d'âme. Il est alors primordial d'éviter le plus possible l'attachement envers ces personnages pour ne pas briser l'ethos-ludique (Genvo, 2018), ce que nous retrouvons même dans *Super Mario Bros* (Nintendo, 1983) où les tortues et les goomba, les ennemis du jeu, n'ont que pour seule utilité de nous rendre la progression plus difficile et donc de se faire éliminer. Un jeu *Super Mario Bros* ne serait pas vu de la même manière si nous connaissions les pensées, les motivations et le passif des ennemis que Mario élimine tout au long du jeu : ce n'est ici pas l'objectif de développer de l'empathie pour ces personnages. Les informations sur ces « PNJ » sont alors volontairement absentes, et ce sont souvent des personnages dupliqués au sein du jeu, qui ne sont pas uniques et qui n'ont qu'un intérêt ludique et non narratif durant la partie.

Mais dans d'autres jeux moins nombreux l'effet inverse est produit. Ayant remporté le prix du jeu de l'année des Game Awards 2020, *The Last Of Us II* (Naughty Dog, 2020) joue d'une manière extrêmement efficace avec les informations délivrées au joueur pour adopter un point de vue différent et forcer l'empathie, mais surtout l'empathie intersubjective (le personnage d'Abby venant nous questionner sur nous-même et nos choix moraux par empathie pour elle) envers un personnage qui rassemble pourtant toutes caractéristiques de l'ennemi monolithique. L'abondance d'informations et de connaissances sur un personnage ne suffit pas et n'est même pas une nécessité, pour mieux connaître l'autre et donc susciter l'empathie. Il suffit de vivre une même expérience que celui-ci pour comprendre son ressenti ou encore d'utiliser notre vécu et nos connaissances existantes pour identifier et comprendre des comportements dont nous avons déjà été spectateur.

Cette mécanique de parallélisme de situation est beaucoup utilisée dans *Ico*, *Shadow of The Colossus* et *The Last Guardian*, que cela soit par rapport à la narration mais aussi par rapport au *game design*.

Dans *Ico* et *The Last Guardian*, la même situation est reproduite : nous sommes, tout comme notre compagnon, perdu et enfermé dans un lieu qui nous est hostile et complètement inconnu. Une fois que nous parvenons à nous libérer dans le premier jeu, nous faisons rapidement la rencontre de Yorda, elle aussi emprisonnée dans cet endroit sombre et lugubre (figure 13).



Figure 13 : Trico et le garçon enfermés ensemble (à gauche) et Yorda, enfermée elle aussi aux côtés d'Ico (à droite), (*Ico*, 2001), (*The Last Guardian*, 2016)

Sans que le jeu n'indique explicitement l'objectif de la libérer, le joueur après s'être sorti lui-même de cette situation, mais aussi par détresse empathique va se sentir investi de la mission de la secourir. Dans le jeu le plus récent, *The Last Guardian*, l'auteur reproduit cette introduction en mettant en scène le garçon et Trico dans la même situation, tous deux enfermés et perdus. Ceci sera répété à beaucoup de reprises dans ce jeu : plus tard, le jeune garçon que l'on incarne sera laissé pour mort et Trico notre compagnon fera alors tout son possible pour sauver son ami qui lui sera en plus indispensable pour sortir de la forteresse dans laquelle ils sont enfermés. Une fois notre personnage remis sur pieds grâce aux efforts désespérés de Trico, nous faisons face à la scène inverse : à nous de ressentir ce que notre ami a précédemment vécu, la perte d'un être cher. N'ayant plus aucun signe de vie de la créature, le joueur va devoir à son tour mettre tout en œuvre pour rétablir l'animal grâce à l'empathie réciproque éprouvée pour Trico. Ce parallèle entre soi et le personnage secondaire sera ce qui motivera toute la fuite dans le premier et le dernier jeu d'Ueda. Comme expliqué plus haut, les objectifs dans les jeux de Fumito Ueda ne sont que rarement explicites, c'est au joueur de deviner quelle est sa tâche. Il est alors aidé par le développement de ce sentiment empathique qui le poussera à faire certaines actions dirigées implicitement par le jeu.

Dans *Ico*, à l'image du type d'empathie procurée dans *Shadow Of The Colossus*, le joueur doit à la fin du jeu affronter les fantômes des enfants à cornes, ses semblables,

qui ont été capturés et emprisonnés exactement comme Ico, mais qui eux, n'ont pas réussi à s'échapper. Ayant vécu la même situation que ceux-ci et connaissant alors les souffrances de ces enfants qui sont devenus ce que nous aurions pu nous-mêmes devenir, les affronter devient alors déchirant à cause de l'empathie affective pour ces derniers. Nous devenons alors le bourreau de ces âmes en peine (figure 14).



Figure 14 : Fantômes cornus à la même silhouette que Ico, souhaitant utiliser l'énergie de Yorda (Ico, 2001)

C'est ce rôle de bourreau que nous devons incarner dans *Shadow of The Colossus* : nous incarnons l'archétype du héros épique, qui souhaite ramener quoi qu'il en coûte sa bien-aimée à la vie. Pour ce faire, l'esprit du temple dans lequel nous arrivons au début de l'aventure nous prévient : il est possible d'atteindre notre objectif, mais le prix en sera élevé. Pour permettre la résurrection de la jeune femme, il nous faut vaincre les seize colosses errant dans les plaines désolées. Si le premier et le dernier jeu d'Ueda se ressemblent, il en est tout autre pour *Shadow of The Colossus* qui nous conte un récit épique dans un jeu d'action/aventure.

Dans l'inconscient collectif, un colosse a une connotation négative et dangereuse, cette idée portée notamment par les célèbres Kaiju⁹ japonais comme Godzilla ou Kong renforce la vision que l'on se fait du personnage que l'on incarne contre les titans comme étant le parallèle de David contre Goliath. Armé simplement d'une épée et d'un arc, un simple humain va devoir occire seize monstres gigantesques, accompagné de son fidèle destrier.

⁹ Terme japonais pour désigner des créatures étranges, particulièrement des monstres géants des films japonais [...] un *kaijū* est plutôt vu comme une force de la nature devant laquelle l'homme est impuissant et non pas une force du mal. (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Kaijū>, 2021)



Figure 15 : Mise à mort d'un colosse par Wander grâce à son épée, (*Shadow of The Colossus*, 2005)

Mais cette idée sera vite déconstruite face à la représentation des colosses dans *Shadow of The Colossus* : ce ne sont que de simples bêtes gigantesques, tout à fait pacifiques qui errent paisiblement jusqu'à ce que nous brisions cette tranquillité pour mettre fin à leurs jours. Mais il nous est impossible de remplir l'objectif du jeu sans passer à l'acte, escalader ces colossales créatures à l'air innocent, pour atteindre leur point faible, les anéantir dans la souffrance et conclure cette atrocité par un coup de grâce tragiquement mis en scène (figure 15). S'en suit alors une musique aux airs et aux sonorités de désespoir, contrairement aux fanfares de victoire que l'on peut entendre dans *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987) ou *Super Mario Bros* (Nintendo, 1983) après avoir vaincu un boss. Peu à peu, le joueur comprend la place qu'il a dans cette histoire, contrairement aux deux autres jeux où nous incarnons un sauveur, ici nous prenons la place d'un bourreau. D'un côté, le jeu développe l'empathie que nous commençons à ressentir face à ces créatures, et de l'autre il nous pousse à commettre encore et encore ces crimes qui nous emportent de plus en plus profond dans la culpabilité pour atteindre l'objectif égoïste de sacrifier plusieurs vies pour n'en sauver qu'une seule. La victoire sur les colosses laisse place à un sentiment d'empathie d'intersubjectivité qui mène à la compréhension de l'absurdité et de l'injustice quant à la souffrance de l'autre.

À l'issue de l'aventure et des seize colosses vaincus, la culpabilité emporte Wander, et comme Dormin, l'esprit du temple, nous avait prévenu, le prix à payer est cher : nous devenons ceux que nous avons persécutés. Notre personnage est torturé et décimé à son

tour par d'autres humains qui souhaitent conserver la paix des colosses : l'esprit des ces derniers nous possède, et nous nous transformons en ce que nous avons dû vaincre, les rôles s'inversent et nous devenons Goliath face à David. Cette mise en abîme nous fait vivre l'expérience qu'ont vécue les colosses (figure 16). Cette scène de souffrance nous fait revoir tout notre périple d'un œil nouveau grâce à l'empathie affective que nous ressentons à leur égard, amplifiée par cette scène.



Figure 16 : Wander jouable sous forme de colosse, sous un point de vue se rapprochant du point de vue subjectif (Shadow of The Colossus, 2005)

La construction de l'empathie par le procédé du parallélisme permet de s'approprier une situation avec nos propres émotions et notre point de vue, ceci dans le but de les combiner avec les données à notre disposition sur autrui, pour finalement en tirer le ressenti le plus proche de sa perception de la situation.

Pour savoir reconnaître des émotions et les identifier, nous faisons appel à notre expérience du réel, à notre vécu. Fumito Ueda fait ressurgir, dans ses jeux, les souvenirs d'enfance et la nostalgie des joueurs. Ainsi nous pouvons aisément nous identifier à Ico et le jeune garçon, deux enfants innocents en progressant dans un univers onirique et poétique. Le temps passé aux côtés des personnages nous fait assimiler leurs mimiques, leurs réactions afin de mieux les décrypter et de rendre le dialogue et la communication plus fluide et claire entre les deux interlocuteurs.

Dans *Ico*, les informations sur les possibilités d'actions de Yorda ne nous sont à aucun moment communiquées. C'est en étant attentif à ses mouvements et ses réactions que le joueur doit deviner quand l'aider et quand l'appeler pour qu'elle vienne à lui par ses propres moyens. Cet apprentissage a lieu durant les deux premières heures de jeu. Là où nous pourrions croire à une simple exclamation de la part de Yorda à certains moments, nous comprendrons vite que ce qu'elle veut nous signifier, dans un langage qui lui est propre, c'est qu'elle a besoin de notre soutien pour passer un obstacle qu'elle ne peut franchir. Le système de sauvegarde n'est pas non plus intuitif : en se rendant dans le menu « pause » du jeu, nous pouvons constater qu'aucun élément ne mène à la sauvegarde de notre partie. De plus, sur la PlayStation 2 où est initialement sorti le jeu, la sauvegarde automatique n'était pas encore présente : il fallait manuellement créer une sauvegarde et écraser la précédente sur la carte mémoire. Pour ne pas perdre sa progression dans *Ico*, il suffit de s'asseoir sur un banc, qui a tout l'air de simplement faire partie du décor. Et c'est en observant le regard de Yorda dirigé vers ce siège en pierre, sur lequel elle s'assoie avec élégance, que par mimétisme et assimilation de son comportement, le joueur va l'accompagner dans le geste et découvrir avec surprise que ce personnage non-joueur vient de le guider vers la seule manière de sauvegarder le jeu (figure 17).



Figure 17 : Yorda ayant dirigé le joueur vers ce banc, après avoir sauvegardé (*Ico*, 2001)

Nous pouvons également parler d'assimilation du comportement dans la manière de résoudre les seuls « puzzle » de *Shadow of The Colossus*. Escalader les colosses n'est parfois pas si simple, il faut les observer, analyser leur comportement et se mettre à leur

place pour anticiper leurs réactions face à une de nos actions ou à un élément du décor. Ce comportement à adopter nous aidera alors à comprendre de quelle manière nous pourrions manipuler le colosse pour parvenir à atteindre sa fourrure qui nous sert de surface d'escalade.

Quant à *The Last Guardian*, il est encore plus pertinent de parler ici d'une connaissance de l'autre croissante au fil du temps : plus notre relation avec Trico se resserre, plus nous comprenons ses intentions, ses envies et ses émotions. Au début de l'aventure, il nous est difficile de nous comprendre mutuellement, l'animal et nous, n'ayant pas le même mode de pensée ni le même mode de communication. C'est en tournant autour de Trico, en l'appelant, en tentant de communiquer avec, que nous pouvons commencer à esquisser des corrélations entre un comportement et une signification. La Team Ico a voulu permettre à chaque joueur de retrouver son chat ou son chien de compagnie dans le personnage de Trico. Tout a été réuni chez Trico pour paraître plus vrai que nature : des animations, à l'intelligence artificielle, mais aussi son aspect très attachant mêlant les caractéristiques physiques de divers animaux qui nous sont familiers. Nous connaissons tous cet agacement à ne pas réussir à transmettre un message ou un ordre à notre chat faisant face à son indifférence, il en sera de même pour Trico. Le joueur comprendra vite alors qu'il faudra s'armer de patience et de beaucoup de compréhension pour réussir à communiquer de manière efficace avec l'animal, surtout qu'ici, la communication est la clé.

Au cours de notre expérience dans *The Last Guardian*, Trico réagira différemment à beaucoup de choses. Par exemple, ses yeux changent souvent de couleur, nous amenant à nous demander et à deviner ce qu'il a en tête. Parfois, il émet des gémissements ou des grognements, comme s'il essayait de communiquer avec le garçon d'une manière ou d'une autre. Chaque réaction a un sens, et bien qu'elles puissent sembler aléatoires et sans importance, elles sont indispensables pour les joueurs qui souhaitent réussir leur voyage.

Il est souvent dit que les yeux sont la porte de l'âme, et pour Trico, cela pourrait bien être le cas. Ses yeux seront souvent la seule indication explicite à propos de son comportement, mais bien heureusement, ils ne peuvent changer que dans trois états différents. Lorsque ses yeux sont noirs et sombres, cela signifie que l'animal est paisible et enthousiaste. Cependant, si ses yeux deviennent blancs ou jaunes, cela signifie que Trico est distrait, hypnotisé ou apeuré par un élément de son entourage, comme par

exemple, les yeux en vitrail coloré qu'il est possible de rencontrer en cours de route. En revanche, si Trico devient hostile, ce qui arrive à certains moments clés pour des raisons liées à l'histoire, ses yeux deviendront roses ou rouges, illustrant la haine ou la peur qui l'habite et qui nous donnent des clés de compréhension quant au comportement de l'animal (figure 18). L'on pourrait définir ces éléments comme étant des indicateurs empathiques.



Figure 18 : Les différentes significations de la couleur des yeux de Trico (*The Last Guardian*, 2016)

Trico peut également émettre divers sons en fonction de la situation. Si le garçon s'éloigne trop loin, son ami gémita comme un chiot laissé à la maison. S'il est prêt à emmener le garçon quelque part, comme pour sauter vers la zone suivante d'un puzzle, il grognera ou hurlera pour tenter d'attirer l'attention du joueur.

Il nous faudra aussi apprendre que s'il marque un temps d'arrêt trop long, c'est qu'il a certainement faim et qu'il faut donc partir à la recherche de nourriture, que s'il baisse les oreilles et la tête puis gémit, cela signifie qu'il faut se débarrasser d'un obstacle qui l'effraie, ou encore que s'il s'obstine à regarder dans une direction précise, à la manière de Yorda, c'est qu'il a sûrement repéré la voie à emprunter pour avancer. C'est alors qu'avec une connaissance de l'autre mutuelle et grandissante l'empathie réciproque va peu à peu se développer entre les deux personnages, ou plutôt entre le joueur et son nouveau compagnon, Trico.

Dans ses jeux, Ueda ne parle et n'intervient que par le biais de cinématiques ou de dialogues que l'on peut compter sur les doigts d'une main. N'ayant à chaque fois que très peu d'informations lorsque nous commençons à se mouvoir dans ses mondes fantastiques, l'auteur utilise habilement la spécificité de ce média de fiction pour parsemer à son bon vouloir les informations au moment opportun pour nous aider à mieux comprendre « l'autre ».

Après s'être libéré, nous faisons la rencontre de Yorda, sur laquelle nous n'avons aucune information, à part le fait qu'elle se soit retrouvée enfermée à une hauteur vertigineuse au sommet d'une tour. Mais malgré tout, nous allons tout mettre en œuvre pour la guider hors de ce lieu, ne sachant pourquoi elle souhaite s'échapper à nos côtés. C'est alors que via de courtes cinématiques, Ueda délivre d'importantes informations au joueur. En effet, Yorda est menacée ici par sa mère maléfique qui souhaite récupérer l'énergie de sa fille pour continuer à faire régner les ténèbres sur le lieu. La mission dont le joueur est investi se voit être finalement encore plus importante et dangereuse qu'elle ne l'était auparavant. Toutes ces informations sont dispersées ici et là dans des mises en scènes couvertes par des dialogues de quelques secondes au fil du jeu : plus nous progressons et plus nous en apprenons sur celle qui nous accompagne. L'empathie en est alors plus forte, nous pouvons plus facilement nous mettre à la place de ce personnage ayant connaissance de sa situation et de ses réactions mais aussi de son passif tragique.

Nous retrouvons le même phénomène dans *Shadow Of The Colossus*, où l'esprit du temple, Dormin, notre seul interlocuteur du jeu, nous livre quelques bribes d'informations après la défaite de chaque colosse. Ces informations sur nos victimes, mises bout à bout, participent à la culpabilité que nous ressentons pour les colosses, car nous apprenons qu'ils ne sont que des animaux géants errants et non des créatures féroces. Dormin insiste sur cette culpabilité et nous rappelle sans cesse nos erreurs, que nous sommes malgré tout, forcé de réitérer.

Dans *The Last Guardian*, nous ne pouvons compter que deux cinématiques. Mais une seule nous livre des informations cruciales sur la compréhension de notre compagnon. Lors d'une cinématique placée juste après une scène dramatique aux côtés de Trico, nous effectuons un voyage dans le temps qui nous explique la raison de notre présence dans ce lieu inconnu et les origines de Trico. Tout comme avec Yorda, nous apprenons que Trico est réellement la victime de cette situation, qu'il s'est fait manipuler et utiliser à des fins cruelles : capturer des enfants et les sacrifier afin de les transformer en énergie

pour la cité. Nous nous sentions coupables du meurtre des colosses dans le précédent jeu, mais cette fois-ci, c'est le personnage non-joueur à nos côtés qui culpabilise par une de ses fautes et qui aura une pleine connaissance des tenants et aboutissants de notre quête. Sachant cela à notre tour, nous nous rendons alors compte que nous sommes plus que jamais liés avec Trico. À partir de ce moment-là, connaissant son compagnon à la perfection, la possibilité de vivre et ressentir ce que l'autre ressent en est plus forte. Par le narrateur qui n'est autre que le jeune garçon incarné par le joueur, le phénomène d'empathie réciproque est lui-même décrit. À plusieurs reprises, le jeune garçon nous parle des sentiments qu'il a pour l'animal et nous exposera l'évolution de leur relation : « La bête ne savait pas où aller, mais nous avons parcouru un si long chemin ensemble. Un lien s'était créé entre nous. Et cette compréhension mutuelle nous permit de nous enfuir... » (*The Last Guardian*, 2016).

D – Utilisation de l'empathie et de la détresse d'autrui par le game design

Shadow of The Colossus est bien souvent désigné comme étant « l'OVNI » de la trilogie. Il n'est pas question de résoudre des puzzles ni de coopérer avec autrui, mais de manipuler et anticiper nos victimes, de faire preuve d'empathie à la manière des pires psychopathes pour subvenir à nos désirs égoïstes. Pour reprendre la théorie du cerveau simulateur d'Alain Berthoz (Berthoz, 2004), il nous faut reconnaître et analyser l'espace dans lequel l'autre évolue par rapport à notre position pour pouvoir s'approprier son point de vue, et anticiper ses mouvements depuis notre référentiel. En plus de la connaissance du comportement de l'intelligence artificielle, il faut bien souvent observer le terrain dans lequel la créature va évoluer. Notre placement et notre position exercent aussi une influence non négligeable sur le comportement des colosses. Le jeu nous pousse à faire preuve « d'empathie du prédateur » envers nos adversaires, avec dans un premier temps la compréhension de leur état d'âme et dans un second temps, l'obligation de nous mettre à leur place dans l'espace. Mais la construction des puzzles

autour de la capacité du joueur à se mettre à la place de l'autre n'est que très peu utilisé dans le deuxième jeu de la trilogie. Ici, la coopération spatiale avec autrui n'est pas de mise contrairement à *Ico* et *The Last Guardian*.

Ico et Yorda doivent gravir des murs, passer au-delà de précipices ou encore s'entraider de manière asymétrique pour pouvoir s'échapper de la forteresse perdue. Avec *Ico*, nous avons de nombreuses actions possibles : pousser, tirer, saisir un objet, le lancer, sauter de longues distances, escalader et surtout frapper d'un coup de bâton ou d'épée les ennemis s'approchant de Yorda. Quant au personnage secondaire, elle ne peut que sauter et escalader de plus petits obstacles, s'agripper à la main de notre personnage pour en franchir de plus grands, mais surtout, elle possède un pouvoir que nous ne possédons pas : celui de contrôler les portes de la tour, infranchissables sans son aide. Le joueur et Yorda sont interdépendants, l'un ne peut s'en sortir sans l'autre.



Figure 19 : Entraide entre les personnages d'Ico (en haut) et de The Last Guardian (en bas) (*Ico*, 2001), (*The Last Guardian*, 2016)

Il est alors nécessaire de prendre en compte les forces et faiblesses de chacun pour parvenir à créer la parfaite cohésion et venir à bout des énigmes et puzzles qui peuplent la forteresse. Il nous est possible, avec les seules capacités d'Ico, de parvenir à la fin d'un « niveau », mais sans la présence de la jeune fille, nous ne pouvons pas passer au suivant : notre mission est alors de l'aider à progresser à travers celui-ci. (Figure 19) Tout comme dans *Shadow of The Colossus*, la position dans l'espace de chaque personnage est importante. En plus des obstacles sur notre chemin, si nous perdons de

vue Yorda, elle peut se faire attaquer par des ombres maléfiques. Nous devons alors garder en tête sa position tout en déplaçant le personnage que l'on incarne, et donc notre point de vue. Comme l'a démontré Alain Berthoz dans son expérience, ici, le joueur va constamment devoir simuler dans son esprit la position supposée de Yorda, tout en changeant d'orientation et de position dans un espace en trois dimensions. Cette dimension spatiale de l'empathie cognitive est donc indispensable pour réussir à surmonter le *level design* composé par la *Team Ico*, afin de venir à bout de l'endroit où nous nous sommes retrouvés enfermés.

Avec Trico, il en est de même que pour Yorda. Mais cette fois-ci, le joueur doit faire corps avec la créature alors que les deux personnages du premier jeu étaient complètement dissociés quant à leur fonctionnement. Là encore, il y a une interdépendance entre le joueur et Trico et une asymétrie sur les possibles de chaque individu. Trico, du haut de ses plusieurs mètres et grâce à la puissance de ses gigantesques pattes griffues, peut bondir très haut en équilibre sur des endroits escarpés et fragiles, terrasser les armures qui feront tout leur possible pour capturer le garçon, mais aussi agripper certains éléments du décor. Le joueur lui, a la possibilité de sauter sur une distance à taille humaine, de porter des objets légers, de tirer, pousser, escalader de petits obstacles et surtout grimper le long des chaînes ou du plumage de Trico. Ici, nous avons un réel équilibre des capacités entre les deux personnages, comparés à Ico et Yorda où le jeune homme est l'archétype du garçon valeureux qui doit sauver la princesse faible et fragile, la force brute ici est accaparé par Trico tandis que la réflexion et la précision sont entre les mains du garçon. Un vrai fonctionnement en tandem devra s'effectuer dans chaque niveau, qui a souvent le même « pattern »¹⁰: le joueur escalade Trico, lui indique une direction ou une action à faire, la bête saute vers un endroit jusqu'à là inatteignable, le joueur descend de l'animal, résout un problème pour que Trico puisse continuer à avancer et ainsi de suite.

Bien que la position de Trico soit une donnée non négligeable pour progresser, et qu'il faut donc à nouveau se projeter dans son référentiel pour pouvoir se représenter l'espace dans lequel il peut évoluer avec ses défauts et ses avantages, la facette la plus utilisée de l'empathie ici, sera le mimétisme. À l'image du fonctionnement des neurones miroirs qui nous permettent de ressentir une émotion que nous distinguons chez l'autre, nous

¹⁰ Un pattern est un mot anglais (voulant dire motif, schéma ou modèle en français) est utilisé dans le jeu vidéo pour définir un élément qui se répète et que l'on peut donc anticiper (comme les mouvements d'un ennemi par exemple).

pouvons communiquer avec Trico de façon à ce qu'il comprenne ce que nous lui demandons en mimant nos actions. Servant bien plus qu'à simplement communiquer avec des exclamations, la touche R1, nous permet aussi de donner des ordres à l'animal, ou plutôt des suggestions d'action. La combinaison de R1 et d'une touche d'action fait bouger et parler notre personnage de manière à ce qu'il indique une direction dans laquelle se diriger, qu'il dise à Trico de sauter, de tomber, ou de saisir un objet. Ainsi les animations du garçon mimeront grossièrement les gestes à effectuer pour que la créature en devine le sens et agisse en conséquence par mimétisme (figure 20). Afin de se mettre physiquement à la place de Trico pour lui indiquer la bonne direction et prendre réellement connaissance de son point de vue, Fumito Ueda nous laisse la possibilité de l'escalader pour se placer sur sa tête et avoir une vue quasi subjective de la chimère.



Figure 20 : Le joueur ordonne à Trico d'aller dans une direction en se servant de sa perspective et de la manette (The Last Guardian, 2016)

L'empathie n'étant pas que de l'altruisme pur, mais aussi une aversion pour la souffrance d'autrui. Dans les deux jeux « coopératifs » de notre corpus, la libération de la détresse du personnage secondaire est beaucoup utilisée comme un impératif d'action. Un impératif d'action est l'incitation indirecte de l'utilisateur à effectuer une action, des bruits terrifiants derrière notre personnage peuvent nous pousser à avancer dans la

direction opposée, tout comme la vision de la détresse d'autrui peut nous forcer à venir secourir le personnage concerné.

Nombreuses seront les captures de Yorda sous les yeux d'Ico, avec en fond une musique oppressante et les battements de cœur de la jeune fille qui faiblissent peu à peu plus le temps passe. Dans ces moments-là, Yorda nous appelle pleine de désespoir contrairement à son habitude, où ses mots sont plutôt doux. La progression dans les niveaux nous oblige régulièrement à quitter notre compagnon des yeux, et sans l'empathie construite par la Team Ico, le joueur n'irait au secours de Yorda que lorsque cela serait strictement nécessaire. Que cela soit par les vibrations de la manette, par l'audio du jeu ou la vue de Yorda se débattant pour tenter de se libérer de ses ravisseurs, Fumito Ueda réussit avec brio à créer le sentiment de malaise recherché, dont le joueur voudra se débarrasser.

Plus tard dans le jeu, Yorda devient extrêmement affaiblie, ce qui limitera ses capacités comme sa vitesse de marche. En lui donnant la main, le joueur, pressé par un pont se séparant en deux, lui permet d'avancer plus rapidement pour arriver à l'objectif, mais cette fois-ci, après quelques pas, Yorda s'effondre. Emporté par l'inertie du mouvement, le joueur s'éloigne de la jeune fille au sol, et pris de cours par sa détresse, il reviendra naturellement sur ses pas pour venir la relever et l'aider à enfin s'évader. C'est après tout un développement de la relation entre le joueur et le personnage que Fumito Ueda décide de mettre en scène cette situation, et mise sur l'empathie affective du joueur vis-à-vis de Yorda pour le faire agir.

Dès les premières minutes du jeu, *The Last Guardian* nous présente une scène difficilement supportable aux yeux de celles et ceux ayant une sensibilité pour le monde animal. Comme nous l'avons mentionné précédemment, Ueda utilise beaucoup d'éléments faisant référence au vécu des joueurs. En se réveillant, le jeune garçon découvre Trico, une étrange créature acculée par de nombreux pieux enfoncés dans sa chair, rappelant par ses cris et son apparence, les animaux qui partagent nos vies. Tout comme avec Yorda, les sens du joueur sont tous sollicités pour qu'il éprouve la douleur et la souffrance ressenties par Trico (figure 21). Guidé par la voix du narrateur pour faire ses premiers pas dans le jeu, le joueur doit alors retirer les pieux qui sont la source de la souffrance de « l'autre ». Cette mécanique sera régulièrement utilisée au fil du jeu, par les antagonistes souhaitant la mort de Trico. Le joueur n'aura d'autre choix que de secourir l'animal, car s'il s'épuise trop, il ne pourra plus agir pour chasser les ennemis

tentant de capturer le joueur. La souffrance d'autrui est dans ce jeu le principal impératif d'action.



Figure 21 : La souffrance des personnages à la fin du récit dans chaque jeu d'Ueda (Respectivement de gauche à droite, Yorda dans *Ico*, Wander dans *Shadow of The Colossus* et Trico dans *The Last Guardian*) (*Shadow of The Colossus*, 2005), (*Ico*, 2001), (*The Last Guardian*, 2016)

Une seconde mécanique très présente, est la destruction d'éléments pour faire progresser l'aventure. Trico, perturbé par les ondes néfastes de la cité dans laquelle il se trouve, éprouve une peur bleue de vitraux en forme d'œil coloré. Ceux-ci l'empêchent d'avancer, et grâce à la lecture de son comportement dû au temps passé à ses côtés, Trico fait tristement ressentir au joueur sa peine et sa douleur lorsqu'il est face à ces « ennemis » inanimés. Comme mentionné précédemment, le moment où l'on retrouve notre ami totalement inerte, entre la vie et la mort, fait agir le joueur par empathie, face à cette vision du corps sans vie de Trico, mais cette fois-ci plus par altruisme que par aversion. À la fin du jeu, Fumito Ueda utilise tout ce qu'il avait construit jusque-là complètement à contre-pied : il met en scène l'instant de la plus grande souffrance de Trico sans que le joueur ne puisse intervenir. L'aventure entame sa conclusion tragique avec la vision de notre ami qui nous a supporté et aidé durant de nombreuses heures se faisant alors cruellement dévoré par ses semblables. Ayant été habitué à avoir le pouvoir de mettre fin par empathie à la souffrance de son compagnon, le joueur va utiliser tout ce qu'il a appris jusqu'ici pour mettre fin aux hurlements de douleurs de Trico, mais sans succès. Les développeurs laissent beaucoup de possibilités d'action au joueur : crier, tirer sur la queue des autres créatures, caresser Trico, mais rien n'y fait, le joueur désespéré face à son incapacité d'agir, ressent un profond sentiment de culpabilité. La forte empathie développée à l'égard de Trico durant toute l'aventure est alors mise à rude épreuve : le joueur ressent la douleur de son compagnon au plus profond de lui-même. Mais la séquence continue et Trico parvient à s'en sortir en emportant le garçon

avec lui vers son village d'origine. Et en ramenant le jeune homme à sa famille, l'animal est alors pris pour un monstre sanguinaire par les villageois. Le manque d'empathie affective pour l'ami du joueur de la part de habitants comparée à celle que ressent le joueur à cet instant est flagrante. Il est le seul à avoir eu le temps de connaître suffisamment Trico, de prendre le temps de se mettre à sa place, de comprendre ses émotions mais aussi de savoir la raison de ses agissements et de son passé tragique. C'est alors qu'enfin, après ce long moment de frustration à ne pas pouvoir intervenir face à la souffrance de Trico, le joueur a la possibilité d'agir, mais ceci à contrecœur, la seule action possible : ordonner à notre compagnon de nous quitter pour sauver sa peau. En tant que conclusion à son dernier jeu, Fumito Ueda pousse le joueur à dépasser son désir de garder son ami auprès de lui, en faisant preuve d'un ultime élan empathique pour le sauver. Il s'agit d'une configuration totalement inverse à celle de son jeu précédent où le joueur devait faire passer son empathie pour ses victimes, ses émotions après la volonté du personnage incarné d'accomplir ses objectifs égoïstes.

Conclusion

Théorisée et développée par Théodore Lipps à partir des travaux de Robert Vischer de 1873, l'empathie a été reprise et décortiquée par de nombreux chercheurs et scientifiques. Nous pouvons alors déterminer les conditions à réunir pour susciter l'empathie comme la distinction entre le « je » et « l'autre », la connaissance d'autrui ou encore le développement de celle-ci au travers des différents stades de l'empathie théorisés par Serge Tisseron.

Étant un sentiment social, et quasi-exclusivement humain, il est donc difficile d'en concevoir le développement au sein de la fiction tout médias confondus. L'utilisateur ayant besoin de faire « comme si » et d'avoir un terrain propice à l'immersion afin de pouvoir faire abstraction de tout élément qui lui rappelle qu'un personnage n'existe que dans son imagination ou par un amas de pixels, l'œuvre de fiction se doit de permettre à l'utilisateur de faire corps avec l'univers fictif.

Fumito Ueda, réalisateur de renom, a su imposer son art dans l'univers vidéo-ludique par trois jeux cultes : *Ico*, *Shadow of The Colossus* et *The Last Guardian*. Il est intéressant d'étudier le développement de l'empathie dans ces jeux car ils ont à la fois beaucoup de similarités sur les univers qu'ils mettent en scène mais aussi des différences sur leur *game play* et leur développement des relations entre les personnages. Nous avons pu analyser chaque manière de susciter l'empathie dans ces trois jeux grâce aux différentes conditions qui lui sont indispensables. Des éléments sont réutilisés à travers ces jeux, mais aussi renouvelés et améliorés, comme la communication qui s'est complexifiée dans *The Last Guardian*, offrant un dialogue bien plus profond et avec une place plus importante dans le *game design*.

Dans ces jeux, la courbe d'apprentissage du comportement et des sentiments de l'autre croît au fil du temps passé en jeu. L'anticipation et la compréhension des actions et possibilités d'un personnage secondaire est indispensable à la progression du joueur. L'empathie entre le joueur envers un personnage tiers est alors construite pour être ensuite utilisée dans la résolution des puzzles et des niveaux.

Beaucoup d'autres jeux tout aussi intéressants à analyser composent la catégorie que nous nommons les « jeux empathiques », un sujet longtemps resté exclusif aux jeux indépendants, l'empathie se démocratise aujourd'hui sur la scène populaire « triple A » avec par exemple le jeu *The Last Of Us II*, nommé jeu de l'année 2020. Depuis le début

de cette année-là, et de la crise sanitaire de la Covid-19, plusieurs confinements ont éloigné les gens les uns des autres. Les écoles, les entreprises et les groupes sociaux ont alors dû trouver un moyen de garder le lien et le contact avec leurs pairs sans passer par la présence physique et réelle, pour rechercher les émotions que l'on peut uniquement ressentir à travers de profondes relations. Avec internet et les réseaux sociaux qui sont aujourd'hui à leur paroxysme, le flux d'informations qui nous parvient en est encore plus grand, mais notre attention étant limitée, seules les informations principales arrivent jusqu'à nous, rarement remises dans leur contexte. Dans ces conditions, ressentir l'empathie, qui est un besoin humain, est bien plus difficile qu'en côtoyant à longueur de temps des personnes avec qui nous pouvons échanger et vivre des situations réelles. C'est donc dans les jeux-vidéos, grâce à l'intelligence artificielle comme celle de Trico ou grâce aux avancées technologiques qui permettent un photoréalisme pour transmettre le plus d'émotions par la reproduction du réel, que beaucoup de personnes retrouvent ce qui leur manque en 2021. Mais la présence de l'empathie dans les jeux-vidéos peut-elle combler ce vide ? Beaucoup de système de remplacement des relations réelles mis en place comme les cours à distance pour les étudiants, n'ont pas montré de résultats satisfaisants, pour preuve, la dépression générale des jeunes en France face au manque d'interactions sociales. En observant la direction que prennent les thématiques abordées dans les œuvres vidéo-ludiques aujourd'hui, nous pouvons peut-être nous attendre à voir émerger de plus en plus de jeux empathiques face à la demande des joueurs.

Bibliographie

A – Ouvrages et articles scientifiques :

Blanchard, L (2016), *Creating empathy in video games*. MSC in Interactive Digital Media

Boal, A. (1996). *Théâtre de l'opprimé*. La Découverte.

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Gallimard).

Caliandro, S. (2004). *Empathie et esthésie : Un retour aux origines esthétiques*. Revue française de psychanalyse, Vol. 68(3), 791-800.

Frasca, G., (2003). *Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology*

Genvo, S. (2013). *Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot*. Sciences du jeu, 1, Article 1

Genvo, S. (2021). *Théories et pratique des jeux expressifs*.

Genvo S., 2018, « *Du game design au play design : ethos et médiation ludique* », Colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations, Liège, 26 octobre

Hochmann, J. (2012). *Une histoire de l'empathie*. Odile Jacob.

Jérôme, D. (2013). *L'esthétique de Fumito Ueda*. Nouvelle revue d'esthétique, n° 11(1), 63-72.

Jorland, G., & Berthoz, A. (2004). *L'Empathie* (Odile Jacob).

Labrude, G. (2017). *Le jeu vidéo ou l'art de l'implication*. The Conversation.

P. Attigui & A. Cukier (Éds.) (2019). *Les paradoxes de l'empathie : Philosophie, psychanalyse, sciences sociales*. CNRS Éditions.

Olano, M. (2017). *Les pièges de l'empathie. Entretien avec Serge Tisseron*. Sciences Humaines.

Sofia, G. (2016). *Pourquoi les acteurs nous font vibrer*. Pour La Science

Stora, M. (2017). *Chapitre 13. Atelier jeu vidéo : L'exemple du jeu Ico®*.

Tisseron, S. (2010). *L'Empathie au coeur du jeu social*. Albin Michel.

Tisseron, S. (2013). *EMPATHIE : le danger des mystifications*. PRISME.

Tisseron, S. (2017). *Les pièges de l'empathie : entretien avec Serge Tisseron*. Sciences Humaines n°293.

Ulmi, N. (2017). *Empathie, une passion qui tue*. Le Temps.

B – Ressources multimédia :

Mathew, A. (s. d.). *How Shadow of the Colossus Taught me Empathy*. How Games Saved My Life, à l'adresse :
<https://gamessavedmylife.tumblr.com/post/10561678024/how-shadow-of-the-colossus-taught-me-empathy>

Olbius, L'olibrius du jeu vidéo. (s. d.). *The Last Guardian | Quand la manette raconte l'histoire*.
<https://www.youtube.com/watch?v=crmVHzmP1E8>

Pause Process. (2016). *Shadow Of The Colossus (ou la Méthode Ueda)*.
<https://www.youtube.com/watch?v=loF1-xLKG1A>

C – Corpus de jeux :

SCE Japan Studio (Team Ico), 2001, *Ico*, PS2, PS3

SCE Japan Studio (Team Ico), 2006, *Shadow of The Colossus*, PS2, PS3, PS4

SCE Japan Studio (Team Ico), 2016, *The Last Guardian*, PS4

D – Ludographie :

3909 LLC, 2013, *Papers, Please*, PC, iOS

Toby Fox, 2015, *Undertale*, PC, PS4, Xbox One

Naughty Dog, 2020, *The Last of Us II*, PS4


Kojima Production, 2019, *Death Stranding*, PS4, PC

Rockstar Games, 2004, *Grand Theft Auto III*, PS2

Annexes

Annexe A – Contrôles du jeu Ico

DUALSHOCK™2 Analog controller configuration



Labels for the controller diagram:

- L2 button
- L1 button
- directional button
- left analog stick (L3 button when pushed down)
- SELECT button
- ANALOG mode button
- ANALOG mode light
- START button
- right analog stick (R3 button when pushed down)
- R2 button
- R1 button
- △ button
- button
- × button
- button

Basic Controls

Start/Pause game.....	START button
Select menu item.....	Directional button UP/DOWN
Confirm selection.....	≈ button

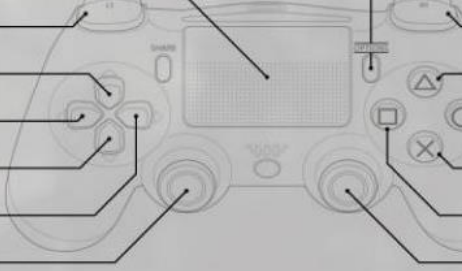
CONTROLLING ICO

Run/Swim	left analog stick(analog sensitive). Can also be done with the directional pad.
Walk.....	To walk, you can either use the sensitivity of the analog stick or hold the ○ button down and move with the directional pad or analog stick.
Jump up	△ button
Lunge/Strike with weapon.....	√ button
Release.....	≈ button
Pull up and stand.....	left analog stick + √ button
Climb chains/pipes	left analog stick UP
Slide down chains/pipes	left analog stick DOWN
Leap.....	left analog stick + √ button
Move while hanging.....	left analog stick
Hold Yorda's hand/Call her/ Pull her up	R1 button
Activate switch/Throw lever.....	○ button
Pick up objects or weapons.....	○ button
Throw objects.....	○ button
View surroundings.....	right analog stick
Zoom camera	R2 button

Annexe B – Contrôles du jeu Shadow of The Colossus

Controls

Classic



WORLD MAP	PAUSE MENU
CAMERA FOCUS	CAMERA ZOOM
VIEW COLOSSUS	GRAB
UNEQUIP	JUMP
CHANGE WEAPON (BACK)	ACTION
PHOTO MODE	CONTROL HORSE
CHANGE WEAPON (FORWARD)	ATTACK
MOVE	ROTATE CAMERA

Annexe C – Contrôles du jeu *The Last Guardian*



Annexe D – Grille d'analyse de l'empathie à travers la trilogie de Fumito Ueda

	A destination de qui/de quoi est dirigée l'empathie ?	Quel étage d'empathie ?	Quel est le rôle du personnage joueur ?	L'incarnation du joueur	La connaissance de l'autre	Actions empathiques par le game design et la détresse d'autrui
Ico	A destination de Yorda, une petite fille	Réciproque	Un ami et un sauveur	<ul style="list-style-type: none"> "Je vais l'aider" + lignes de texte d'Ico qui insinue que le PJ souhaite aider Yorda. Tenir la main de Yorda en maintenant R1 Appeler et parler à Yorda avec R1 Vibrations dans la manette pour les battements de cœur de la jeune fille La touche R1 permet d'orienter la caméra vers Yorda lors ce qu'on l'appelle pour nous aider à visualiser sa position Appel obligatoire pour avancer, il faut lui tenir la main pour aller à une vitesse convenable 	<ul style="list-style-type: none"> Mise sur un point d'égalité avec Yorda : abandonnés, emprisonnés, perdu et petit dans un monde gigantesque Interdépendance : Yorda et Ico ont besoin de l'un et de l'autre pour avancer Inversion des rôles : Yorda nous sauve à la fin et tente de nous hisser au dessus du pont final + Ico affronte les âmes à cornes d'enfants : ce qu'il serait devenu, ici, rôle du bourreau Environnement désolé, vide, gigantesque, un sentiment de solitude se crée et nous n'avons plus que deux personnages auxquels s'attacher Première rencontre avec Yorda, elle est emprisonnée à notre manière quelques minutes avant, pale et l'air triste et faible 	<ul style="list-style-type: none"> Impératif d'action : les monstres viennent pour capturer Yorda, seul moyen d'en échapper : lui prendre la main et fuir Inquiétude permanente : si l'on laisse Yorda seule trop longtemps, des monstres arrivent pour la capturer Affaissement de Yorda (scène du pont) : prise par la main, elle tombe en avançant, obligation d'avancer avec elle et de l'aider dans son désespoir Beaucoup de séparation et de retrouvailles : l'on s'inquiète lors des séparation en s'imaginant ce qu'il pourrait lui arriver Afin de résoudre des puzzles, nous devons se mettre à sa place dans l'espace.
Shadow of The Colossus	A destination des Colosses, des créatures qu'il faut vaincre et d'Agro notre compagnon animal	Réciproque	Un bourreau et un compagnon	<ul style="list-style-type: none"> Maintient de la touche R1 pour s'agripper aux colosses Touche X pour appeler et interagir avec Agro La manette comme la main du personnage (David Jérôme, Esth. d'Ueda) L1 nous permet d'avoir la vision de Wanda lors ce qu'il n'affronte pas un colosse 	<ul style="list-style-type: none"> Il n'y a pas de musique lors des phases de balade et d'exploration, juste les pas d'Agro notre fidèle compagnon. A la manière d'Ico, l'environnement triste et plein de solitude, nous nous accrochons rapidement à Agro, le seul personnage avec qui nous avons une interaction tout au long du jeu, c'est le seul être vivant à dont nous n'avons pas peur but de retirer la vie Les colosses ont une forme animale ou humanoïde : projection sur Agro et notre personnage A la fin, Wanda se fait tuer de la même manière que les colosses qu'il a assassiné précédemment Il finit par se transformer lui même en colosse persécuté, puis périt dans le désespoir de ne pas pouvoir revoir celle qu'il aime. A la mort de chaque colosse, nous voyons leurs âmes qui vieillissent sur Wanda Agro est toujours là pour notre personnage, même dans les moments les plus difficiles en prenant des risques pour nous (combats contre les colosses) et veille sur notre bien-être (lors des cinématiques post-mortem des colosses) 	<ul style="list-style-type: none"> Perte d'Agro sur le chemin du 16ème colosse, il se sacrifie pour que nous puissions continuer notre quête (sentiment de culpabilité car il est mort pour nos objectifs égoïstes) Objectif d'assassiner les colosses inévitable et rappelé à chaque créature vaincue par la voix du sanctuaire Créatures pacifiques errantes ou dormantes dans les plaines jusqu'à ce que nous leur assénions le premier coup Cris de douleurs des colosses et saignements à chaque coup d'épée dans leur chair Mise en scène dramatique à leur mort accompagnée d'une musique déchirante
The Last Guardian	A destination de Trico, notre compagnon animal	Intersubjective	Un ami	<ul style="list-style-type: none"> Mashing de touches pour réveiller notre personnage et chasser ses rêves/cauchemars, vue subjective Mashing de boutons pour se débattre et se libérer des soldats Le narrateur parle à la première personne pour parler de nous Maintient de la touche O pour caresser Trico Pression de la touche O pour escalader Trico Utilisation de R1 pour lui parler et lui donner des ordres Ressenti des pas du garçon avec R1 grâce aux vibrations Battements de cœurs de Trico lorsqu'il va mal Ressenti des pas et des battements d'ailes de Trico avec les vibrations. Dialogue avec l'animal qui nous "parle" 	<ul style="list-style-type: none"> D'égal à égal avec Trico, nous sommes tous les deux, perdus, et emprisonnés dans une grande forteresse Empathie mutuelle : détresse puis agissement de l'autre, Trico fait du mimétisme : R1 + action direction lorsque nous lui demandons d'effectuer une action pendant que nous devons nous mettre à sa place également et réfléchir à quelles actions doit il utiliser dans sa position dans l'espace et dans sa situation. Signes d'attachement affectif de Trico envers le PJ : mise en danger pour nous sauver, surassement d'obstacles pour nous suivre. Signes de souffrance et d'inquiétude/réconfort : cri/chuchotements du garçon + cri/égarements de Trico Monologues du narrateur décrivant l'empathie que faisait preuve Trico et son attachement pour la bête Le jeu mise sur la confiance que le PJ développe envers Trico : l'on doit se mettre en danger en misant sur Trico pour nous rattraper Scène cinématique pour montrer l'histoire et l'origine de la souffrance et de la situation de Trico : compréhension 	<ul style="list-style-type: none"> Retirer les pieux de l'animal pour avancer, détruire les vitraux : agir pour effacer la souffrance d'autrui Interdépendance pour progresser : Besoin de Trico pour voler/nous défendre/aller en hauteur, besoin de nous pour manger, ouvrir des portes et savoir où aller Séparation récurrentes, périodes puis retrouvailles : manque puis vide comblé pour augmenter l'attachement que l'on a envers Trico Situations miroir : Le garçon, sans vie, est secouru par Trico, qui s'inquiète et fait tout pour nous réveiller, puis plus tard Trico est laissé pour mort, nous nous occupons de lui pour le remettre sur pieds A la fin, le joueur est spectateur de la souffrance de Trico qui se fait mutiler par ses congénères, le joueur est impuissant et dans l'impossibilité d'agir pour la première fois dans le jeu. A la manière de Yorda ou Agro, Trico se sacrifie pour sauver le garçon et le ramener à son village, il se fait persécuté par les villageois étant apathique contrairement au joueur et au garçon. Possibilité à la fin d'interagir avec R1 pour Trico et de l'appeler dans notre souffrance comme un réconfort, une volonte de lui dire qu'on l'aime. Pour notre action finale, nous devons faire preuve d'empathie : donner l'ordre à notre ami de nous quitter pour sauver sa peau, une décision que nous faisons à contrecoeur mais que nous savons bénéfique pour lui.

Valentin Jacobberger
valentinjacobberger@gmail.com

Sous la direction de Pierre Morelli : morelli5@univ-lorraine.fr
et Vitaly Buduchev : vitaly.buduchev@univ-lorraine.fr

L'empathie dans les jeux-vidéo à travers la trilogie de Fumito Ueda

L'empathie un concept touchant à de multiples domaines comme la psychologie, la philosophie ou la sociologie continuant encore aujourd'hui à être défini et développé. Nous analysons dans ce mémoire de recherche, l'empathie à travers les médias, mais plus précisément, les jeux-vidéos. En effectuant une étude longitudinale de la trilogie de Fumito Ueda, nous relèveront les moyens mis en place pour susciter l'empathie dans ces jeux et toutes ses formes d'utilisation.

Empathie, jeu-vidéo, Fumito Ueda, analyse, psychologie, vidéoludique

Empathy in video games through the trilogy of Fumito Ueda

Empathy is a concept that touches multiple domains such as psychology, philosophy, or sociology and that continues to be defined and developed. In this research paper, we analyze empathy through the media, but more precisely, through video games. By carrying out a longitudinal study of Fumito Ueda's trilogy, we will note the means put in place to arouse empathy in these games and all its forms of use.

Empathy, video game, Fumito Ueda, analysis, psychology, videogame