

Timothée Fortier

Travail final

L'avatar comme facteur de conflictualité chez le joueur dans
The Witcher 3: Wild Hunt

Présenté à
M. Hugo Montembeault

dans le cadre du cours
JEU-1002-A17 – Esthétique et design vidéoludique

Remis le 29 novembre 2017
Université de Montréal

Que ce soit choisir quelle arme utiliser, par quel chemin passer ou encore quel camp prendre dans une guerre; les décisions sont au cœur de la jouabilité de beaucoup de jeux vidéo. *The Witcher 3 : Wild Hunt* ne fait pas exception. De plus, les décisions influencent grandement les séquences de jeux suivantes. Elles vont même jusqu'à changer la fin de l'histoire et le destin de nombreux personnages. Mon analyse portera donc sur la conflictualité psychologique que l'avatar génère chez le joueur, à travers la prise de décision dans *The Witcher 3: Wild Hunt*. Après une mise en contexte théorique, j'aborderai la façon dont Gérard, en tant qu'avatar et outil de prise de décision du joueur, génère un sentiment de conflictualité, autant de par son statut de « witcher » que de par sa puissance. Aussi, je démontrerai que la qualité des relations entre Gérard et les personnages non joueurs renforce la conflictualité chez le joueur.

CADRE THÉORIQUE

The Witcher 3: Wild Hunt est un jeu de type « role playing » et « open world ». Le joueur incarne Gérard de Rivia, un « witcher ». Les « witchers » sont des mutants à l'apparence humaine, mais aux capacités physiques décuplées. Ils sont également dotés de pouvoirs magiques, d'une grande résistance aux poisons et vivent beaucoup plus longtemps que les humains. Les « witchers » ont été créés pour chasser les monstres qui peuplent le monde. La quête de Gérard consiste, cependant, à retrouver une jeune femme du nom de Cirilla (Ciri), dont il fût jadis le protecteur et qu'il considère comme sa fille adoptive. Cette dernière est pourchassée par la « Wild Hunt », un groupe d'elfes venant d'un autre monde, qui veulent utiliser les pouvoirs contenus dans son sang particulier, l'« Elder Blood ». Ils veulent sauver les leurs du « White Frost », un hiver impitoyable qui détruit les mondes. Cela se ferait cependant aux dépens de Ciri et du monde dans lequel Gérard et ses compagnons vivent.

Gérald est aidé dans sa quête par deux puissantes ensorceleuses, Yennefer et Triss ainsi que plusieurs de ses compagnons des jeux précédents (Dandelion, Zoltan, etc). Gérald évolue également dans un monde en guerre, avec toutes les horreurs que cette dernière apporte : exécution sommaire, massacres, viols, destructions, pillages, etc. La guerre est principalement entre les Royaumes du Nord, sous le contrôle de Radovid V, et l'Empire Nilfgaardian dont l'empereur est le père de Ciri. Le joueur doit donc évoluer dans cet environnement peuplé de monstres hostiles et de gens à aider et protéger autant des horreurs de la guerre que des monstres. Il doit réaliser cela, tout en cherchant des informations lui permettant de retrouver Ciri. Cette dernière est cependant difficile à retrouver étant donné les pouvoirs que lui confère son sang et qui lui permettent de voyager entre les mondes et de se téléporter à même le monde où elle se trouve.

Pour mieux comprendre la conflictualité à laquelle fait face le joueur dans *The Witcher 3*, il faut d'abord définir ce que nous entendons par ce terme. On définira ce concept comme le sentiment causé par la dualité entre les réflexions et les décisions morales et leurs contreparties émotives. D'un côté, les décisions jugées justes par le joueur, et de l'autre celles que le joueur préférerait d'un point de vue plus émotionnel. Par exemple, sauver un personnage qu'il aime (émotionnel) plutôt qu'un grand nombre qui ne représente pas grand-chose pour lui (décision juste).

Un aspect important de cette conflictualité est le rapport entre le joueur et Gérald l'avatar. Selon James Newman : « During On-Line play, videogames are experienced by the primary-player first hand regardless of the mode of their presentation or content mediation. In recollection of their play, players talk not of playing or controlling but of "being". » (2002). Le joueur a donc ce lien direct avec le personnage où il « devient » Gérald. Les décisions que prend ce dernier sont en fait les

décisions du joueur et ce dernier est ainsi entièrement responsable de l'ensemble des conséquences qu'elles engendrent. Il ressent les conséquences, la tristesse et la frustration.

Un autre facteur important relatif au sentiment d'implication direct du joueur dans *The Witcher 3* qui mène à la conflictualité est amené par Galloway qui mentionne : « [...] it is because games are an active medium that realism in gaming requires a special congruence between the social reality depicted in the game and the social reality known and lived by the gamer » (2004). En effet, bien que le jeu se déroule dans un univers fantastique dans une période qui s'apparente au Moyen-Âge, il y a d'importants parallèles entre les situations de jeu et l'univers réel du joueur. Par exemple, la guerre et ses atrocités ne lui sont pas inconnues, pas plus que les jeux de pouvoir, le racisme et la discrimination. De ce fait, le joueur peut aisément tracer des parallèles entre les situations de jeu et plusieurs évènements d'actualité. Même si le joueur ne prend pas de décisions de ce genre dans le monde réel, il est probable qu'il ait déjà eu à se positionner face aux décisions prises par certains politiciens ou activistes. Il peut donc tracer des parallèles entre les situations de jeu et les situations réelles, ce qui renforce son rapport à Géralt et son sentiment d'implication dans les décisions qu'il prend pour son personnage, et de leurs conséquences. Ce sentiment d'implication direct génère donc de la conflictualité lors de décisions particulièrement importantes et difficiles. Ces derniers points relèvent d'ailleurs de la morale et de l'éthique qui jouent un rôle important dans la conflictualité, car elles déterminent la décision juste.

En effet, le joueur doit assumer les conséquences de ses actes et en tenir compte avant de prendre une décision. Ce sentiment d'obligation vient de la définition du joueur comme être moral. Sicart affirme :

« [...] because the player is a subject that exists in a game situation, and because this subject operates by interpreting this situation both within the ethics and culture of her experience as player and as human being, the player as subject can legitimately be considered a moral being. » (2009 : 63).

Le joueur est donc un être moral qui a le devoir de prendre les décisions justes pour le plus de personnages plutôt que celles qu'il préférerait prendre. Ce dilemme présent tout au long du jeu est le nerf de la conflictualité chez le joueur. Il nous amène à définir la morale et l'éthique au cœur de la prise de décision dans *The Witcher 3* comme une morale utilitariste définie par Mills :

« Utility, or the Greatest Happiness Principle, holds that actions are right in proportion as they tend to promote happiness, wrong as they tend to produce the reverse of happiness. By happiness is intended pleasure, and the absence of pain; by unhappiness, pain and the privation of pleasure. » (2001 : 10).

Cette définition peut s'appliquer autant à un individu unique qu'à des groupes d'individus. Bien sûr, dans le cas d'un groupe d'individus, la morale utilitariste vise le plus de bonheur possible pour le plus grand nombre et le moins de souffrance possible pour le moins de personnes possible. Elle s'applique particulièrement bien à ce jeu, car la plupart des décisions à prendre n'ont pas que des conséquences positives. Le joueur moral doit donc prendre les décisions les moins dommageables pour le plus de personnes. C'est d'ailleurs sur ce point que naît la conflictualité dans *The Witcher 3* qui sera expliquée et exemplifiée dans la prochaine section.

L'AVATAR GÉNÉRATEUR DE CONFLICTUALITÉ PSYCHOLOGIQUE

La conflictualité due au pouvoir décisionnel de l'avatar

Gérald, de par son statut de « witcher », est amené à prendre plusieurs décisions importantes pour de très nombreuses personnes qui l'entourent et avec qui il n'est pas nécessairement entré en relation. Ce pouvoir décisionnel est facteur de conflictualité, car Gérald a entre ses mains le sort de bon nombre de personnages qu'il ne connaît pas nécessairement et doit choisir ceux qu'il sauvera et ceux qui périront, le tout de la façon la plus éthique s'il veut être un joueur moral. Par exemple,

lors d'une quête, G ralt se voit proposer de participer   un complot pour assassiner le roi du Nord, Nord que ce dernier a d'ailleurs pr c demment annex . Le roi Radovid V, bien qu'il soit un excellent tacticien capable de gagner la guerre, est devenu fou et fait ex cuter mages, ensorceleuses, herboristes, gu risseurs et non-humains (elfes et nains) sous pr texte que ce sont des conspirateurs et des criminels. G ralt se voit proposer plusieurs choix. Il peut participer   l'assassinat ou non. S'il participe, il devra, apr s l'assassinat, choisir le camp de l'un ou l'autre des deux assassins principaux, Sigismund Dijkstra ou Vernon Roach. Selon avec lequel des deux il restera, trois possibilit s (leurs grandes lignes sont implicites dans le jeu) s'imposent:

- 1) Les mages meurent. La guerre est gagn e par le roi Radovid V qui conserve les terres du Nord. La r gion connue sous le nom de Temeria, que d fend Vernon Roach reste sous le contr le du Nord. L'empereur de Niflgaard meurt  galement, assassin  par ses sujets m contents.
- 2) Les mages survivent, l'empereur aussi et Radovid V et Dijkstra meurent. L'empereur fait  galement tuer de nombreuses personnes accus es de conspiration et de r bellions. Le Nord est annex    l'empire et Temeria gagne son ind pendance suite   une gu rilla men e par Roach. (IGN)
- 3) Les mages survivent, l'empereur, Radovid V, Roach et les compagnons de ce dernier meurent. La guerre est gagn e par le Nord et Dijkstra en devient le chef. Sa fa on de r gner rappelle cependant en plusieurs points celle de l'empereur. (IGN)

Lors de mon exp rience de jeu, j'ai obtenu la premi re qui n'est vraiment pas la meilleure. Pour des fins de comparaison et pour mieux illustrer la conflictualit , je me suis r f r    IGN pour les autres

fins. Toutes ces situations comportent de nombreuses conséquences négatives, G ralt se trouve donc face   cette d cision que seul lui peut prendre et qui influencera l'ensemble du monde dans lequel il se trouve. La conflictualit  vient du fait que plusieurs personnages ont des liens directs avec G ralt. Certains sont positifs, d'autres n gatifs. Par exemple, G ralt n'aime pas vraiment Dijkstra, Radovid et l'empereur.   l'oppos , il aime bien Roach et les mages, car il en conna t plusieurs et sait qu'ils sont innocents. La conflictualit  vient de cette h sitation entre la d cision qui est la plus  thique et la meilleure pour la majorit  des habitants du monde et celle qui est la meilleure pour ceux que G ralt et le joueur, par extension, pr f rent.

La conflictualit  due   la puissance de l'avatar

Dans ce cas-ci, la conflictualit  vient d'une d cision plus subtile qu'une d cision de qu te. En effet, G ralt se retrouve souvent confront    des personnages non joueurs agressifs envers lui, parce qu'il est un « witcher ». L'agressivit  provient soit du fait que ces personnages non joueurs ont peur des « witchers », ou parfois simplement d'une sorte de racisme envers cette caste de chasseur de monstre, ou encore dans le but de montrer qu'ils sont plus puissants que G ralt. Ces situations arrivent   plusieurs occasions, soit quand G ralt tente de d samorcer un conflit entre des villageois, ou encore lorsqu'il se prom ne simplement dans une ville ou un village. Il y a deux fa ons de r gler ces situations et c'est l  que na t la conflictualit . La premi re constitue simplement    liminer les agresseurs qui ne font jamais le poids contre un « witcher ». En effet, ces derniers sont cr es pour  tre plus puissants qu'un homme et se battre contre des monstres. L'autre est de d penser des points obtenus lorsque l'on augmente de niveau, dans une comp tence qui am liore un de nos pouvoirs et nous permet de calmer l'esprit des gens et de leur imposer, dans ce cas-ci, une attitude passive plut t qu'agressive.

La conflictualité vient du fait qu'investir des points dans cette habileté utile seulement dans ce contexte ralentit la progression plus militaire de notre personnage qui est un atout important pour le succès de sa quête. En effet, G ralt fait face   de nombreux dangers qui « prennent en consid ration » son niveau, et non la fa on dont il a investi ses points d'exp rience. Il y a donc cette h sitation entre la facilit  d' liminer ces petites menaces que repr sentent des villageois ignorants et agressifs et am liorer sa capacit    tuer des monstres ou investir les points pour calmer les villageois (ce qui est plus  thique), mais retarder sa progression militaire contre les monstres et donc une exp rience de jeu plus difficile. Pour ajouter   la conflictualit , dans certains cas, cette habilet  ne fonctionne pas. En effet, lorsqu'il y a plus d'un assaillant, la comp tence calme l'instigateur, mais pas les autres agresseurs qui ont t t fait d'accuser le joueur de possession d'esprit et de l'attaquer. Le joueur sait qu'il est plus moral et  thique d'investir les points dans la comp tence pour les situations o  cela fonctionnera et plaider la l gitime d fense dans les situations o  la comp tence  choue, cette d cision g n re donc beaucoup de conflictualit .

LES RELATIONS AVATAR-PERSONNAGES NON JOUEUR RENFORCENT LA CONFLICTUALIT 

Les relations positives

Lors de la derni re s quence de jeu de la qu te principale, G ralt se retrouve face   Ciri et Avallac'h, un mage elfe qui a accompagn  Ciri pendant une partie de sa fuite. Ces derniers se retrouvent face   un portail vers le monde du « White Frost », un hiver impitoyable qui envahit les mondes   tour de r le et les d truit compl tement. C'est de ce froid que les elfes de la « Wild Hunt » tentent de se pr server en capturant Ciri. Cette derni re s'appr te d'ailleurs   entrer dans le portail et vaincre le « White Frost » en  change de sa vie. Par cette action, elle sauverait l'ensemble des mondes qui

auraient fini par périr sous le « White Frost ». G ralt peut la sermonner, tenter de l'emp cher d'entrer dans le portail. Il peut lui dire que c'est de la folie, et qu'Avallac'h la manipule. Il peut aussi simplement la laisser aller en acceptant sa d cision et en lui disant qu'il respecte son choix, qu'il est fier d'elle et qu'il l'aimera toujours comme sa fille.

Ici la conflictualit  vient de la relation que le joueur d veloppe avec Ciri par l'entremise de G ralt et la possibilit  de sauver l'ensemble des mondes. Bien s r, le joueur ne veut pas sacrifier le personnage qu'il a tent  de trouver pendant tout le jeu en traversant l'ensemble de son monde et m me certains autres mondes et avec qui il a vaincu la « Wild Hunt », en plus de la consid rer comme sa fille et la personne   qui il tient le plus. Le joueur sait que la d cision la plus  thique est de laisser Ciri se sacrifier pour sauver un nombre incalculable de mondes diff rents, de personnes et de cr atures. Il peut cependant aussi se dire qu'il doit y avoir une autre solution possible pour vaincre le « White Frost ». C'est ce choix d chirant qui cr e la conflictualit  entre ce que le joueur sait qu'il devrait faire en tant qu' tre moral, en plus d' tre ce que le personnage qu'il aime (Ciri) souhaite et de l'autre c t , ce qu'il voudrait lui, c'est- -dire sauver Ciri au risque de laisser les mondes p rir. Cette derni re option est d'autant peu int ressante, que G ralt, outre certaines proph ties et les paroles de quelques personnages, n'a pas de raison de croire que le « White Frost » va r ellement d truire tous les mondes. Il peut se convaincre que si cela arrivait, cela serait probablement apr s la mort de ceux qu'il aime. Ces pens es renforcent d'autant plus la conflictualit , car elles rendent la d cision immorale plus all chante. La relation positive qu'a G ralt avec Ciri agit donc de deux fa ons diff rentes sur la conflictualit . D'un c t , il ne veut pas la sacrifier, car au travers de lui le joueur tient vraiment   Ciri qui est fonci rement attachante. Cette relation le porterait donc   emp cher Ciri de se sacrifier. De l'autre c t , cette relation positive peut

aussi porter le joueur à faire confiance à Ciri et à accepter la décision qu'elle a prise et le pourquoi de cette décision.

Les relations négatives

On utilisera le même exemple que dans la section précédente, mais en l'analysant à partir de la relation entre G ralt et Avallac'h. Avallac'h est un elfe venant du m me monde que la « Wild Hunt », qui encourage Ciri   vaincre le « White Frost » et qui a tent  d'emp cher G ralt de se rendre au portail. Aussi, tout le long du jeu, le joueur se voit confronter   plusieurs situations qui le font douter de la v ritable all geance et des v ritables intentions d'Avallac'h. Le joueur peut avoir des raisons de penser que ce mage manipule Ciri et ne veut que sauver son monde aux d pens de Ciri et des autres mondes. Bref, le joueur a des raisons de croire que ce mage n'est qu'une ruse de la « Wild Hunt ».

Cela vient cr er de la conflictualit  chez le joueur, car la relation n gative entre le joueur et Avallac'h l ve un doute sur la n cessit  des actions de Ciri et leurs impacts r els. Le joueur ne sait donc plus vraiment quoi penser et pourrait  tre tent  d'emp cher Ciri d'entrer dans le portail en croyant qu'elle est manipul e. Cependant, elle est une adulte. Elle a voyag  dans plusieurs mondes et en a probablement vu plusieurs d truits par le « White Frost ». G ralt en a lui-m me vu un alors qu'il cherchait Ciri dans d'autres mondes. Elle a aussi fait des recherches sur les pouvoirs que lui conf re l'« Elder Blood » et elle est certaine de ses capacit s   arr ter le « White Frost ». Il y a donc de bonnes raisons de croire qu'elle sait ce qu'elle fait et qu'elle n'est pas simplement manipul e. La conflictualit  est n anmoins renforc e par cette relation n gative. Elle pousse le joueur   vouloir emp cher Ciri d'entrer dans le portail alors qu'il sait, au fond, qu'il devrait lui faire confiance. M me s'il pr f rerait qu'elle ait tort et qu'elle ne prenne pas le portail le joueur sait que cela n'est pas la

bonne décision moralement et que le fait de ne pas aimer un personnage, n'est pas une excuse pour éviter la décision la plus morale, même si elle est la plus difficile à prendre et la moins souhaitable pour le joueur.

CONCLUSION

Bref, la prise de décisions dans *The Witcher 3 : Wild Hunt* génère de la conflictualité chez le joueur par l'entremise de l'avatar auquel le joueur s'identifie. Il se sent donc plus concerné par les décisions qu'il prend dans ce monde en guerre, où aucune décision est sans conséquence négative. Le joueur est aussi amené par l'avatar, de par son statut de « witcher » et la puissance qui en découle, à toujours être déchiré entre la décision morale à prendre, suivant une logique utilitariste, et la décision plus émotive, celle qu'il préférerait prendre. La conflictualité ressentie par le joueur est également renforcée par la qualité de la relation que l'avatar développe avec certains personnages et qui influence sa réflexion. En effet, ce dernier s'attache aux personnages à travers l'avatar et développe une relation similaire à celle de l'avatar avec les personnages non joueurs. La conflictualité aurait également pu être abordée en traitant de l'espace et comment le joueur s'attache à certains lieux et tente de les protéger en temps de guerre, tout en demeurant éthique.

BIBLIOGRAPHIE

Galloway, Alexandre R. 2004. « Social Realism in Gaming ». *Game Studies*, vol.4, no 1 (novembre), En ligne, < <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>>.

IGN. 2017. « Endings ». Dans *The Witcher 3: Wild Hunt-Blood and Wine Wiki Guide*. En ligne. <<http://ca.ign.com/wikis/the-witcher-3-wild-hunt/Endings>>.

Mill, John S. 2001. *Utilitarianism, John Stuart Mill 1863*. Kitchener : Batoche Books. (p.9-27).

Newman, James. 2002. « The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames ». En ligne. *Game Studies*, vol. 2, no. 1. <<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>>.

Sicart, Miguel. 2009. *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press. (p.61-105).