

## Ces Enfants héros : Irresponsabilité de la sphère familiale, l'enfance livrée à elle-même ?

Ayant abordé, l'autre fois, le thème de la sphère familiale (dans le cadre du philosotest *L'école en jeu* concernant le jeu *Bully : Scholarship edition* et de *Forbidden Siren*), il me semble intéressant de revenir sur ce point de façon plus générale. Par conséquent, nous prendrons cette fois-ci quelques distances par rapport à la sphère scolaire, pour nous intéresser plus à la sphère familiale des héros de jeux vidéo. Nous nous focaliserons donc sur les jeux qui ont pour héros des enfants où des personnages que le joueur peut voir grandir au fil du jeu, passant de l'enfance à l'âge adulte.

Nous verrons comment le thème de l'enfance prend place dans le jeu vidéo et comment la sphère familiale interagit dans le cadre du développement de l'enfant. D'autre part, bien qu'il soit assez généralement admis que les jeux vidéo ne soient pas réservés aux enfants, se déclarer joueur lorsque l'on est adulte ne semble pas encore rentré dans les mœurs comme si la pratique du jeu n'était pas une activité suffisamment sérieuse pour former l'individu à être un adulte responsable, comme si le jeu renvoyait toujours à quelque chose d'infantilisant. (Voir article : *Réflexion suite au débat GameOne du 07/12/2011*). Toutefois, nous ne reviendrons pas sur la question du sérieux des jeux vidéo mais, dans notre exploration du thème de l'enfance et de la sphère familiale, nous verrons si ce qui nous est présenté est l'enfant prisonnier de sa propre infantilité ou, au contraire, l'enfant sur le chemin de son devenir adulte.



### La figure parentale dans son absence :

La figure emblématique du jeu vidéo, bien qu'elle soit apparue en premier lieu sous sa forme adulte, a aussi eu une enfance et Nintendo n'a pas manqué d'exploiter le filon. En 1995, Nintendo s'intéressait donc à l'enfance de Mario et de son frère Luigi à travers une aventure aux couleurs pastel et aux décors enfantins qui ne tiraient rien à la qualité et à la difficulté du soft qui méritait bien son titre de « *Super Mario World 2* », bien qu'on l'identifie le plus souvent par son sous-titre *Yoshi's Island*. Si la sphère familiale, et plus particulièrement parentale, devait prendre place dans un Mario, c'est dans cet épisode que celle-ci aurait toute sa place. Toutefois, il n'en fut pas réellement question.



En effet, rappelons nous l'introduction de ce jeu dans laquelle une cigogne transportant deux bébés se faisait attaquer et kidnapper avec l'un d'entre eux, alors que l'autre chutait avant d'atterrir sur le dos de Yoshi's. C'était bien entendu Mario qui s'était retrouvé sur le dos du dragonnet vert et c'est là que vous vous lanciez dans l'aventure pour retrouver Luigi et secourir la cigogne prisonnière.

Si la cigogne fait clairement abstraction d'une relation sexuelle à l'origine de la naissance de Mario et Luigi, cette représentation n'exclue pas d'emblée la possibilité d'un cadre familial et parental pour ces bambins. D'ailleurs, bien qu'il ait été interrompu dans son travail, l'oiseau s'emploie à amener ces bébés dans un foyer, ce qui laisse entendre que les jumeaux à casquette sont bien attendus dans une famille et par des parents. Ainsi, au-delà de la quête consistant à retrouver son frère et à permettre à la cigogne d'assurer à nouveau ses livraisons de bébés, l'aventure a aussi pour enjeu de permettre à Mario et Luigi d'être amenés jusqu'à leur foyer. Toutefois, et ce n'est pas vraiment un spoil car vous vous en douterez sûrement, les parents de nos jumeaux se manifesteront principalement par leur absence.

Si le jeu et l'aventure qu'il propose ne gravitent pas autour de la sphère parentale, la fin de celui-ci ne nous y conduit pas beaucoup plus, puisqu'à aucun moment le jeu ne révélera qui sont les parents des frères plombiers de la firme nipponne. En dépit de voir leurs pieds et leurs mains, vous n'en saurez donc pas beaucoup plus sur la famille de Mario et Luigi.



## Mario l'enfant sauvage :

L'absence de la figure parentale, et *a fortiori* familiale, dans l'univers de *Yoshi's Island* est marquée de l'empreinte de l'enfant sauvage. En effet, si l'on parlait précédemment d'un game design enfantin, on doit relever que Mario est d'emblé plongé dans un univers où la nature s'impose sur la culture. À la différence d'un *Super Mario Bros* où, dès le départ, les sols de briques et les nombreux tuyaux nous renvoient à la marque du travail humain et à l'homme issu de la culture, ici ces éléments sont bien moins présents et laissent bien plus place à une flore colorée.



D'autre part, en dépit de parents pour l'encadrer, Mario va être guidé par un cercle d'animaux tout aussi colorés que sont : les Yoshis. En effet, ces personnages, à mi-chemin entre le dinosaure et le dragonnet, sont bien plus proches d'une représentation animale que de celle d'une figure parentale humaine. Il est d'ailleurs à noter que si ce jeu fait de Mario un enfant sauvage, ce n'est pas notre futur plombier qui est le héros de cette aventure mais bien l'ensemble des montures qu'il chevauche. Ici, les Yoshi's se relayent de niveau en niveau pour aider Mario à retrouver son frère mais ils doivent aussi assurer sa sécurité, non pas qu'il puisse mourir. Mario ne peut effectivement pas mourir et les Yoshis non plus mais être touché par un ennemi conduit à perdre le bébé en chemin et, si le joueur ne réagit pas assez vite, à ce qu'il soit kidnappé par les sbires de Kamek (le méchant de ce jeu). Ainsi, les Yoshis assurent un rôle qui s'apparente fortement à celui des parents tout en restant des animaux, ce qui donne à ce jeu des airs de Moogli ou de Tarzan. De plus, l'immortalité des protagonistes peut révéler deux choses : D'une part, la difficulté pour l'enfant d'appréhender la finitude et la mortalité des êtres qui l'entourent, d'autant plus lorsqu'il s'agit de ses parents dont le rôle est assumé ici par les Yoshis. D'autre part, la sphère parentale tient un rôle qui ne se limite pas à veiller à la survie de sa progéniture, elle doit l'encadrer, s'occuper d'elle et ne pas la délaissier. Par conséquent, en dépit de l'apparente absence de la cellule familiale dans le cadre de *Yoshi's Island*, les Yoshis, qui au premier abord ne seraient que de simples animaux, occupent une place qui les rapproche fortement des parents en tant qu'ils n'attendent pas la menace d'une mort imminente pour veiller sur le bambin. Surveiller et encadrer Mario est un travail continu qui sous-tend le gameplay de ce jeu.

Alors, si nous voyons que le thème de la parentalité n'est pas si absent que cela mais se présente plutôt de façon détournée, il reste une question : Ce jeu sous ses traits enfantins peut-il être considéré comme infantilisant ?



## Un jeu qui illustre la parentalité :

Il est intéressant de voir que ce jeu ne conduit pas le joueur à avancer dans l'aventure pour lui-même mais qu'il l'engage à se préoccuper régulièrement du bébé qu'il transporte. Cela l'engagera à revenir en arrière dans le niveau si cela est nécessaire et produit un gameplay qui n'est pas qu'égo-centré. De fait, le jeu met en avant l'idée de responsabilité vis-à-vis d'autrui et engage une forte responsabilisation de soi-même. Par conséquent, cette attitude qu'adopte le joueur, en acceptant le gameplay, résonne plus avec la conduite d'un parent et d'un adulte responsable, qu'avec celle d'un individu infantilisé. Le jeu conduirait donc moins, ici, à infantiliser le joueur qu'à le responsabiliser.

Finissons en sur le cas de *Yoshi's Island* en relevant un autre élément intéressant qu'est la sphère parentale qui se manifeste autour du personnage de bébé Bowser. On remarque qu'à la différence de Mario, Bowser est présenté très tard dans l'aventure et que c'est sa « nounou » qui est principalement mis en avant (Kamek). Bien que Kamek veille au futur de Bowser et de son royaume, son attitude le conduit à se focaliser peu sur Bowser et son présent. Si Kamek constitue une figure parentale, il s'agit d'un parent qui manifeste moins un rapport affectif à l'enfant qu'un rapport de l'ordre de la logique, ici une logique temporelle qui le conduit à se focaliser sur le fait d'empêcher Mario et Luigi de devenir de potentielles menaces pour Bowser. Il est d'ailleurs intéressant de voir que ce type de rapport n'est pas représenté comme le gage d'un respect de l'enfant vis-à-vis

du parent, ni même comme un gage d'équilibre chez l'enfant. En effet, bébé Bowser se présente comme un enfant ronchon qui va même jusqu'à rejeter l'autorité de Kamek en l'écrasant.

D'autre part, nous pouvons relever que le jeu propose une compréhension du développement de l'enfant de sorte que celui-ci se construit dans une attention de tous les jours et ne peut tenir d'un processus magique ou miraculeux. En effet, Kamek a beau utiliser le subterfuge de la magie pour faire grandir Bowser, il ne parvient pas à faire de celui-ci un adulte équilibré. Bowser, grandi de la sorte, se présente comme incontrôlable, colérique, et sa forme de Godzilla en puissance lui confère un aspect particulièrement bestial. La situation est paradoxale lorsqu'on considère le fait que Bowser est élevé dans un cadre qui ressemble à la sphère culturelle en tant qu'il dispose d'un logis et d'un ensemble de protagonistes sujets de son attention, mais que cela le conduit tout de même à faire état d'un comportement sauvage.

Pour conclure sur *Yoshi's Island*, nous pouvons dire que ce jeu responsabilisant, et loin d'infantiliser le joueur, met d'avantage en avant la sphère parentale par les comportements qui sont liés à cette sphère, plutôt que par la représentation visuelle de celle-ci. Il y est donc moins question d'étudier le développement de l'enfant que de s'attacher aux conditions de possibilité de son développement. D'ailleurs, il n'est peut-être pas anodin que celles-ci n'aient pas, à proprement dit, de formes figuratives car cette idée de conditions de possibilité, résonnant avec une perspective kantienne, renvoie le plus souvent à quelque chose de plus subtil et de plus difficilement appréhendable que la chose qu'elles rendent possible.



### **Link, fondamentalement lié à lui-même**

Restons sur Super Nintendo et regardons maintenant comment se manifeste la sphère familiale et/ou parentale dans le cadre du jeu *Zelda*.

C'est *The legend of Zelda : a link to the past* (1992) qui va nous intéresser puisque c'est dans ce jeu que se manifeste pour la première fois la sphère familiale concernant le personnage de Link. On y verra, en effet, apparaître son oncle mais la rencontre sera de courte durée puisque l'on retrouvera, après quelques minutes de jeu, celui-ci agonisant dans les sous sols d'un château.



### **Un personnage aux attaches restreintes :**

Avec un nom pareil, on aurait pu s'attendre à ce que le héros ait des liens (voir même des liens forts) avec son entourage, des amis, de la famille et des parents. Or, Link se présente comme désespérément seul et la présence de son oncle ne fait office que de tremplin pour lancer l'aventure et obtenir les premiers éléments qui constituent son équipement.

Comme précédemment, la sphère parentale se présente dans son absence et on ne peut pas dire que la « micro-sphère » familiale vient s'y substituer, dès lors que l'oncle disparaît pendant tout le reste de l'aventure. Toutefois, il est intéressant de voir que cette présence relativement courte de l'oncle n'est pas inutile. Si le

joueur passe devant l'oncle en récupérant son équipement, ce protagoniste constitue réellement un point de passage, une étape presque initiatique pour Link. Si Link peut être un héros, ce n'est qu'à partir de ce moment où son équipement lui confère ce statut. Avant cela, il n'est qu'un enfant, peut-être désobéissant ou inquiet pour son oncle, qui n'est conduit que par le vilain cauchemar qu'il vient de faire. Ainsi, si l'oncle ne remplace pas la figure de la parentalité qui encadrerait l'enfant tout au long de son développement, il constitue tout de même le point à partir duquel s'engage le développement de l'enfant vers son rôle de héros, ses responsabilités et son passage à l'âge adulte. Quoiqu'il en soit, dans tout le reste de l'aventure, Link devra compter sur lui-même pour assurer son propre développement.



Au cours du jeu, il y aura bien quelques fées et autres personnages pour aiguiller notre héros mais ces phases prendront surtout la forme de tutoriels et se révéleront très ponctuelles. Si nous nous accordions à relever dans ces interventions une forme de manifestation de la parentalité, nous devrions admettre que celle-ci n'est exploitée que sous l'angle de la pédagogie et de l'enseignement. La ponctualité de ces interventions se révélant, déjà et souvent, suffisamment lassantes pour le joueur, il est possible que la présence de parents n'ait pas sa place dans ce jeu, si la vision de la sphère familiale se résume à cette forme d'enseignement pédagogique. Nous l'avons vu dans le cadre du philosotest « *L'École en jeu* », la diffusion d'un contenu pédagogique et d'un enseignement se révèle particulièrement compliquée dans une création qui a pour enjeu premier d'être ludique, même dans les jeux qui prennent le cadre de l'école comme terrain.

Par conséquent, il nous semble que *The legend of Zelda : a link to the past* ne s'engage pas à traiter le thème de la parentalité, même sous une forme détournée. Il y est plutôt question d'un enfant qui fait l'épreuve de lui-même, se développe lui-même dans un monde vaste qu'est celui d'Hyrule. Cette tendance se ressent dans le gameplay car pour quelqu'un qui n'a connu, au préalable, que des jeux assez cadrés (ce qui était mon cas étant jeune), ce jeu peut être particulièrement déstabilisant et l'on peut tourner longtemps avant de trouver où aller.



### Un Link, auquel on s'attache difficilement :

Face à Link, et ce n'est pas une contestation de la qualité de ce jeu qui reste très bon malgré tout, il nous semble que le joueur puisse ressentir lui-même cette absence de lien et d'une dimension émotionnelle.

En effet, s'il est possible de s'émerveiller des possibilités qu'offre le jeu, des décors magnifiques pour l'époque qu'apporte le passage de la série de la 8bits à la 16bits et du scénario qui cadre l'aventure, il semble beaucoup plus difficile de s'attacher au personnage. La mobilisation rapide de l'oncle et de sa mort (**Spoil** : supposé et seulement contredite à la fin) paraît insuffisante pour que le joueur partage une quelconque envie de vengeance avec le héros, ce qui ne constitue pas une motivation suffisante pour accrocher le joueur à Link tout au long de l'aventure.

D'autre part, les interventions des protagonistes, se présentant principalement comme des opérateurs logiques visant la compréhension du monde et du gameplay, ne nous apprennent que peu de choses du héros. Celles-ci ne peuvent contribuer que difficilement à produire une relation entre le joueur et Link. On ne peut pas à proprement parler du caractère du héros dans cet opus, en a-t-il un d'ailleurs ? S'il en a un, quelles sont les manifestations de l'évolution de son caractère ? Gagne-t-il en maturité au fil de l'aventure ?

Sans vouloir me fâcher avec les amoureux de la saga (je le répète ce jeu reste très bon), il faut bien avouer que Link semble n'être lui-même qu'un opérateur, une fois l'étape de l'oncle passée. Il engrange des capacités à utiliser de nouveaux objets, de nouveaux sorts, à explorer de nouveaux lieux et dispose d'une plus grande endurance par l'accumulation de fragments de cœur mais Link reste particulièrement lisse, peu changeant et assez fermé aux formes d'altérités qui interviennent dans l'évolution d'un individu. Cependant, il y a bien un changement qui intervient lorsque celui-ci franchi le cap du monde des ténèbres et se retrouve, s'il ne possède la Perle de Lune, transformé en un mignon lapin rose. Toutefois, ce changement semble refléter encore plus la difficulté à établir un lien avec le héros puisque, une fois transformé en lapin, l'impossibilité d'effectuer les

différentes actions nous renvoie irrémédiablement vers une représentation vide de Link. Si dans le monde normal l'opérativité de Link engage le joueur à s'y attacher, le monde des ténèbres qui annule cette opérativité nous montre combien ce personnage est peu développé, au-delà de ses capacités d'action.

Par conséquent, si la sphère parentale et familiale prennent si peu de place dans cet épisode, cela tient peut-être au fait qu'en dépit du design du héros, nous n'avons pas réellement affaire à la représentation d'un enfant ici.

Nous concluons sur ce jeu en notant que la sphère de la famille n'y est présente que de façon anecdotique, là où le thème de la parentalité se révèle absent et ne semble pas, non plus, se manifester de façon détournée. Le



manque d'une dimension affective entre Link et les protagonistes semble entraîner une forme de difficulté à lier une relation avec ce héros, au-delà des capacités qu'il est en mesure d'effectuer. Présenté principalement dans une forme opérante, Link se rapproche d'une figure proche de ce que pourrait être un automate, mais il paraît difficile de considérer qu'il s'agit d'une représentation de l'enfance à proprement parlé, bien que le design du sprite puisse le suggérer. Cela pourrait, de façon rétroactive, justifier l'absence de développement de la sphère familiale.

Finalement, ce héros est principalement en relation avec lui-même, avec l'ensemble des possibilités qui le constituent et qui viennent s'activer en lui au fil de l'aventure, comme des interrupteurs que l'on actionnerait au fur et à mesure. Cela conduit ce héros, peut-être un peu trop lisse, à laisser transparaître le code qui s'active derrière lui. Link en relation avec lui-même, Link une clôture sémantique, Link un héros syntaxique... Toutefois, concernant la question de l'infantilisation du joueur, il semble que ce jeu n'y conduise pas non plus. Certes, s'il ne responsabilise pas en mettant en avant des attitudes propres à la sphère parentale, il faut tout de même rappeler qu'à l'époque, avec une utilisation moins développée du net et avec des difficultés pour obtenir des soluces complètes, il était possible de rester bloqué un bon moment sur une énigme du jeu. Par conséquent, le jeu demandait un effort de réflexion et des aptitudes à la logique qui en faisait une activité à laquelle on s'attelait sérieusement, avec concentration, réflexion et méthodologie. En d'autres termes, *The legend of Zelda : a link to the past*, faisait appel à des attitudes chez le joueur proche de celles mises en place dans la sphère du travail par l'adulte.



## La Figure parentale comme dimension motrice

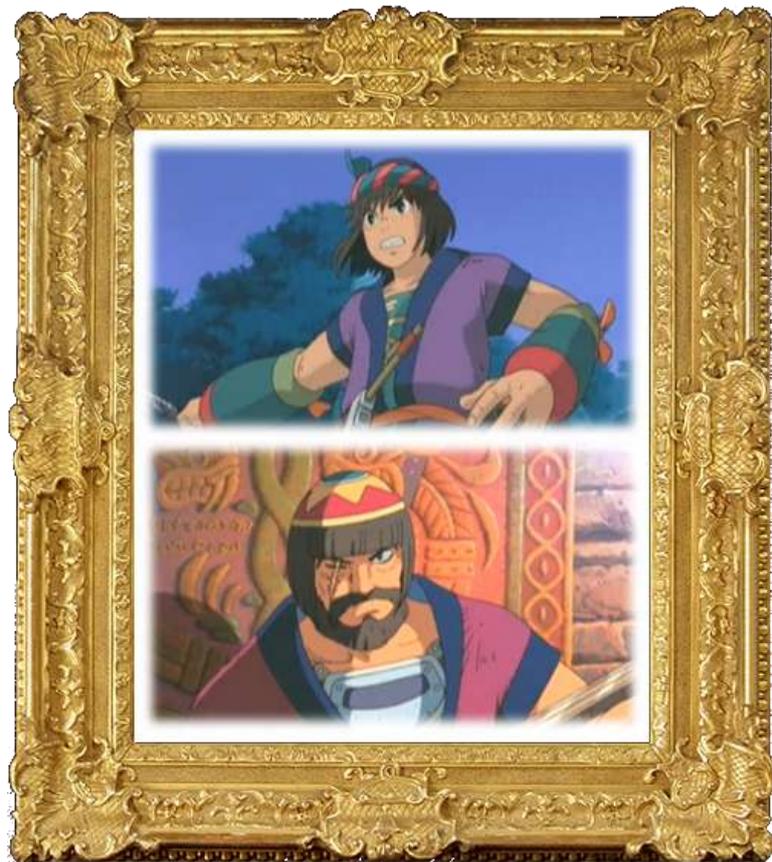
À présent, penchons nous sur le cas de jeux où la sphère parentale n'est pas symbolisée dans une forme d'absence. Nous allons pour ceci nous pencher sur deux jeux que sont : D'une part, *Jade Cocoon* un RPG exotique développé par Crave entertainment (1999 en France) pour la Playstation et, d'autre part, le célèbre et regretté *Shenmue* un Free Play (à ne pas confondre avec un Free2Play) développé par SEGA/AM2 (2000). Dans ces deux jeux, nous allons retrouver la présence de la sphère parentale et voir qu'elle interagit fortement dans la progression de nos héros et dans leur aventure. Précisons tout de même que dans le cas de *Shenmue*, bien que le héros soit plus un adolescent qu'un jeune enfant, Ryo Hazuki reste tout de même le fils et enfant de Iwao Hazuki (son père). Mais commençons tout d'abord par nous intéresser au cas de *Jade Cocoon*.



### Levant, fils de... :

Levant, le héros de cette aventure forestière aux saveurs Inca, se présente comme un personnage marqué par l'héritage et la notoriété de son père Riketz. Si cela se révèle assez gratifiant pour lui, on doit relever que la figure paternelle représente déjà un poids important sur les épaules du héros. Celui-ci doit, en effet, assumer cet héritage de celui que le village désigne du nom de Lion de Parel et l'on remarque que la filiation se propage dans leur rôle au sein de la communauté, à savoir d'être tous deux des Maîtres des cocons. Il y a donc, du père au fils une transmission de la renommée, d'une activité presque professionnelle et des responsabilités que celle-ci engage. Bref, Levant connaît le problème des « fils de » tiraillés entre l'admiration de leur aîné et la difficulté de vivre dans l'ombre de celui-ci, devant redoubler d'efforts pour s'affirmer.

D'ailleurs, la tâche lui est d'autant plus difficile que la disparition mystérieuse de son père confronte Levant non pas, seulement, à l'individu Riketz mais à la légende et à la mythologie qui vaut à ce personnage le



titre de Lion de Parel. Par conséquent, si la quête initiale n'a pas pour but d'engager les recherches sur la disparition mystérieuse du père, mais bien de sauver le village des maux qui l'accablent, Levant est tout de même pris implicitement dans cette forme de course après ses origines.



### Une représentation de la sphère familiale peu courante :

Au-delà du fait que l'absence du père renforce paradoxalement la présence de ce dernier, il est intéressant de voir que ce jeu présente la sphère familiale de façon très large, ce qui est une chose peu courante dans le cadre des jeux vidéo. En effet, Levant a une mère bien vivante (Phio), une femme qui lui est destinée (Mahbu) ainsi que des amis ayant eux-mêmes leur propre famille.

Un autre trait étonnant du jeu tient au fait qu'il ne se contente pas de juxtaposer des personnages de divers âges, sexes et noms, mais témoigne d'une vraie relation entre ces protagonistes qui ne se limite pas à un schème de l'ordre d'une opérativité logique. Les personnages sont développés sous l'angle émotionnel et témoignent de sentiments et/ou de ressentiments les uns vis-à-vis des autres, ce qui donne au village, au nombre restreint d'individus, l'aspect d'une famille avec ses joies et ses peines, ses points d'accord et de désaccord ainsi que ses unions et ses désamours. Ainsi, les personnages les plus âgés ne sont pas seulement teintés d'une sagesse artificielle que leur confèreraient leur chevelure grisonnante et leur visage marqué. Leur représentation évoque d'avantage la figure du souvenir, de la mémoire du temps passé, qui leur octroie vraiment le rôle de conteur et d'historien. Toutefois, une des choses les plus surprenantes pour l'époque se situe dans la relation entre Phio et Mahbu puisque le jeu en vient même à aborder la question des relations interfamiliales, de la difficulté pour un individu de trouver sa place dans une famille qui n'est pas la sienne mais à laquelle il est lié suite à son mariage, des conflits qui peuvent intervenir dans cette relation... Oui, *Jade Cocoon* explore l'épineuse question de la relation entre les femmes et leur belle-mère et il n'est pas impossible que, discrètement, la couardise de l'homme soit pointée du doigt à travers ce héros qui n'est jamais présent lors de ces conflits, n'y prend jamais part, ne les entend pas ni ne les voit, l'aventure constituant ici une fuite en avant de l'homme.

Par conséquent, Levant semble profiter d'une vraie sphère familiale avec tout ce que celle-ci engage mais, pour aller plus loin, nous devons noter que la genèse même de l'univers de *Jade Cocoon* repose sur une représentation familiale dont l'histoire révèle une dimension œdipienne. Pour résumer les choses, l'histoire relate un dieu suprême qui donna naissance à des esprits divins qui, eux-mêmes, créèrent une créature à leur image : l'homme. La seule condition, qui devait être respectée, était qu'aucun esprit divin ne se lia à une de ses créatures mais le serment fut rompu et les esprits divins perdirent leur pouvoir. L'enfant né de cette union interdite s'empara du pouvoir de l'esprit divin, ce qui menaçait le dieu suprême. Tout ceci n'est évidemment pas sans rappeler la représentation duale du père en position de faiblesse face à sa progéniture et du père tout puissant dont l'autorité est menacée.

Vous l'aurez compris, ce RPG dépasse le cadre du farming où l'enjeu se résumerait à un : « Il faut que ça Pex, il faut que ça Rox ! », ainsi que le cadre d'un Pokémon-like auquel certains le rapprochent caricaturalement en raison de son système de capture de créatures. Ainsi, un regard affiné pourra déceler la profondeur de ce soft qui, certes, ne nous conduit pas à assumer le rôle de parents, ni ne nous engage dans une quête à la difficulté proche de l'activité de la sphère du travail adulte mais, nous enjoint à appréhender la complexité de la sphère familiale et du rapport à nos aînés traité avec beaucoup de sérieux et sans restriction quant à la dimension ludique du jeu. Est-il nécessaire de dire qu'il est fort peu probable que ce jeu puisse être considéré comme infantilisant ?



### Un père principal :

Si le jeu *Shenmue* a de commun avec *Jade Cocoon* la présence effective d'une figure parentale et le fait que celle-ci constitue le moteur de l'aventure, la façon dont celle-ci est mobilisée se révèle néanmoins différente.

Rappelons le cadre du jeu : Alors que Ryo rentre chez lui, il découvre son père en compagnie d'un homme étrange accompagné de deux gardes du corps. Le ton entre les deux hommes est houleux et l'inconnu, qui se présente sous le nom de Lan Di, se révélera être un expert en arts martiaux qui, surpassant Iwao Hazuky, tuera le père de notre héros.



En dépit du fait qu'il décède dès le début du jeu, nous retrouvons la présence de la sphère parentale par le biais de ce père. Cet événement constituera le point de départ de l'aventure pour Ryo, celui-ci s'employant à mener l'enquête pour découvrir qui sont ces individus qui ont fait irruption chez lui. C'est par le célèbre « Have you seen a black car ? », pour interroger l'ensemble des habitants du village et recueillir d'éventuelles informations sur cette voiture qui transportait ces hommes mystérieux, que débutera cette enquête. Il serait alors naturel de penser que, en dépit de sa mort, le père reste omniprésent et se révèle être le fil directeur des événements du jeu. Toutefois, s'il est vrai que le père et sa disparition motive l'aventure, nous devons remarquer que cette figure parentale s'efface peu à peu du jeu pour laisser plus de place au personnage de Lan Di.

Bien qu'on puisse penser que c'est une haine profonde à l'égard de Lan Di et un fort désir de vengeance qui conduisent les pas de Ryo Hazuki, il est à noter que les occurrences relatives à Iwao sont particulièrement rares suite à son décès. L'idée d'un tel sentiment de vengeance supposerait, sans doute, des occurrences nombreuses du passé mettant en scène Ryo et son père, des bons moments qu'ils ont pu passer ensemble, comme un repas partagé, une partie de pêche ou encore une scène d'un enfant sur les épaules de son papa. Cependant, il n'en est rien, les scènes en flashback relatives au père montrent celui-ci comme quelqu'un d'attentif à l'égard de son fils, mais principalement sous l'angle de la discipline et de l'apprentissage. Ces immersions dans le souvenir de Ryo nous montrent un père expert en arts martiaux dont le rôle est celui d'un professeur, d'un maître, mais peu la relation affective et émotionnelle entre lui et son fils. D'autre part, on remarquera que ces quelques scènes ne sont pas présentées comme quelque chose d'essentiel, elles ne sont que contextuelles, puisque vous pouvez très bien ne pas les voir si vous n'allez pas aux points qui les déclenchent.

Par conséquent, la figure parentale prend ici plus la forme d'un principe, au sens de ce qui est à l'origine de tout, de ce sur quoi repose tout le reste, de ce qui va cadrer l'aventure et engendrer le contenu de celle-ci. Elle est traitée sous un angle fondamentalement rationnel et fait bien plus droit à un schéma causal qu'à une représentation des relations socio-parentales, entre un père et son fils.



### Mon Père ennemi :

Au-delà de la figure paternelle, que pouvons nous dire de la sphère familiale du jeune Hazuki ?

S'il n'est fait mention ni de frères et sœurs, ni de la figure de la mère dans *Shenmue*, Ryo semble tout de même bénéficier de quelque chose qui s'apparente au cadre de la sphère familiale par le biais de la nourrice Ini-san (INE HAYATA) et du sparring-partner Fuku-san (MASAYUKI FUKUHARA) de Ryo.

Toutefois, s'ils ont grandi ensemble et si Ryo affirme considérer Fuku comme un frère, le jeu n'exploite que rarement le lien entre ces deux personnages, de sorte que Fuku apparaît plus comme un personnage anecdotique qu'on oubliera assez vite par la suite, en dépit du fait qu'il puisse permettre l'apprentissage de quelques techniques de combat.

Concernant Ini, la nourrice de Ryo, celle-ci témoigne bien d'un lien affectif par ses multiples inquiétudes à l'égard du jeune homme, cependant, son caractère effacé et la présentation de celle-ci comme « quelqu'un au service de » contribueront à l'oublier la plupart du temps. D'ailleurs, il semble que lorsque le joueur se souvient de ce protagoniste, ce n'est que sous la représentation d'un moyen, puisqu'elle dépose de l'argent tous les matins pour Ryo, ou d'une contrainte, puisque la nuit tombée le joueur est interrompu dans ses actions et profite d'une petite scène où Ryo évoque qu'il faudrait rentrer car Ini va s'inquiéter. Par conséquent, nous pouvons remarquer que, très vite, le jeu fait état d'une tendance à l'émancipation du héros de la sphère familiale et que, lorsqu'elle n'est pas représentée sous la forme d'une contrainte, celle-ci est traitée comme un moyen d'avancer dans l'aventure, tout comme le père était un moyen de faire émerger l'aventure. Alors, au vue de cette présentation particulièrement fonctionnelle de la sphère familiale, pouvons-nous dire que Ryo est seul et qu'il ne dispose pas de sphère parentale ou familiale au sens affectif du terme ?

Il y a bien un personnage avec lequel Ryo entretient une relation affective, même si celle-ci trouve son origine entre vengeance et haine. Lan Di, meurtrier du père de notre héros, est au centre de l'attention de Ryo qui,

finalement, met toute son énergie dans la recherche de celui-ci et en vient même à rêver de lui. D'ailleurs, en ce qui concerne le joueur, il est fort possible que ce personnage le tienne tout autant en haleine.

En effet, pour ceux qui ont découvert le jeu tôt en se passant de soluce, il est possible que les questions concernant ce personnage se soient bousculées : Qui est-il ? Pourquoi est-il venu chercher ce « miroir » ? Quel lien a-t-il avec la famille de notre héros ? D'autre part, une certaine forme d'admiration, quant à sa maîtrise des arts martiaux et sa puissance, peut émerger chez le joueur et il n'est pas improbable que tout ceux qui ont développé les compétences de Ryo, pendant des heures, aient eu à l'esprit de se préparer à l'ultime confrontation avec Lan Di (bien que... Je n'en dis pas plus pour éviter le spoil). Par conséquent, s'il semble que ce qui se présente à l'origine comme la sphère familiale puisse être vite oublié, Lan Di prend quant à lui une place importante et engage un lien affectif qui pourrait résonner avec une forme de confrontation à l'autorité parentale.

Par conséquent, si ce jeu témoigne de la présence d'une sphère familiale, celle-ci est trop peu exploitée pour nous renvoyer à l'ensemble des rôles que devraient occuper les individus de cette sphère. De plus, à la différence de *Jade Cocoon*, les individus de la ville se présentent dans une multiplicité trop importante et abstraite (les commerçants, les piétons, etc.) pour se substituer au cadre familial. L'élément avec lequel le lien le plus solide semble se nouer est l'ennemi du scénario qui prend ainsi une forme d'autorité, de force supérieure qui, elle aussi dans une absence récurrente, force l'admiration. *Shenmue* met en avant le parcours d'épreuves à relever pour s'élever jusqu'au niveau de cette autorité, il témoigne de l'attitude sérieuse qu'il faut pour y parvenir. Ainsi, les longues heures à développer ses compétences et l'étude minutieuse des indices pour mener l'enquête ne sont pas sans rappeler le sérieux qui incombe au développement de l'enfant, dont l'enjeu est la transition vers l'âge adulte. Encore une fois, moins qu'infantilisant, ce jeu met en avant une dimension sérieuse de la vie de l'enfant, celle qui trouve son origine dans l'admiration pour ses aînés, se déploie dans la tentative de s'en rapprocher et trouve sa résolution dans leur dépassement.



### **L'enfance amputée : L'enfant-Parent.**

Il va être question maintenant de s'intéresser à ce que nous proposait la Playstation 2 avec *Ico*, ce jeu d'aventure développé par Sony (2002 France) qui, avec son successeur *Shadow of the colossus*, faisait émerger la notion d'œuvre d'art vidéo ludique. Rappelons brièvement le contexte de l'action : Ico, que le joueur incarne, est un enfant qui a la malchance d'être né avec des cornes, ce qui constitue le symbole d'une malédiction dans le village d'où il vient. Il est donc condamné à être enfermé dans une forteresse, ce qui nous rappelle vaguement la mythologie grecque et la figure du minotaure enfermé dans le labyrinthe. Dans ce donjon, Ico va rencontrer une jeune fille, Yorda, qu'il va devoir sauver constamment en la tenant par la main car, dès lors qu'il lâche celle-ci, de mystérieuses ombres en ont après elle et cherche à l'enlever dans leur monde.

Alors qu'en est-il de la sphère familiale, car celle-ci semble absente du jeu... Ico a-t-il seulement des parents ?



### **L'enfant sauveur, l'enfant-adulte :**

Mon propos ne sera pas très original ici puisque je reprendrais, avec un angle toute fois un peu différent, ce que nous disait déjà Michael STORA dans son ouvrage *Guérir par le virtuel : Une nouvelle approche thérapeutique* (2005, Presses de la Renaissance, Paris). Je vous engage bien évidemment à lire cet ouvrage particulièrement intéressant et accessible mais, étant aujourd'hui très difficile à trouver, je vais rappeler quelques points du propos de l'auteur sur le thème d'*Ico*.

M. Stora, psychologue clinicien, évoque une session de thérapie par le jeu vidéo qui s'est tenue en 2002-2003 dans le cadre du centre médico-psychologique de Pantin, en Seine- Saint- Denis avec des enfants de sept à neuf ans. S'il évoque le fait que la symbolique parlante du jeu permettait aux enfants d'investir très



rapidement le personnage d'Ico, il nous présente surtout Rachid, un enfant qui s'est particulièrement investi dans ce jeu. L'auteur nous dit : « [...] *Rachid est un garçon troublant : il a l'apparence d'un jeune enfant et le regard de quelqu'un qui a vu et vécu des situations le plaçant en empathie avec des adultes en grande souffrance. Sa mère est toxicomane et son père absent, car incarcéré. C'est justement parce qu'un jour il a sauvé sa mère d'une overdose d'héroïne en prévenant les voisins, qu'il a été placé en famille d'accueil. C'est un « enfant à tête d'homme » qui s'est retrouvé soignant de sa mère, comme j'en rencontre régulièrement.* » (page 149).

Si Rachid l'enfant sauveur et thérapeute, par sa maturité et son sens des responsabilités malheureusement développées par l'amputation de son enfance, s'est autant investi dans le personnage d'Ico, cela tient probablement au fait qu'Ico constituait le vêtement adéquat à celui-ci.

En effet, Ico est lui-même un enfant seul, mis à l'écart de sa famille, mais il est surtout un enfant sauveur. Ico est un guide pour Yorda, il porte la responsabilité de veiller sur elle et il doit s'y employer sérieusement sous peine que celle-ci disparaisse, emmenée par les ombres. Un moment d'inattention ou d'égarement et elle n'est plus là.

Cette responsabilité dépasse le personnage et s'applique au joueur lui-même, ne pas faire attention à Yorda c'est favoriser des situations de danger autour d'elle, c'est risquer qu'il lui arrive quelque chose, risquer de la perdre. Ainsi, si Rachid s'est autant investi dans le personnage d'Ico, c'est probablement moins parce que ce dernier ressemblait à un enfant que par le fait que, par les lourdes responsabilités qu'il portait et la maturité dont il devait faire preuve, il ressemblait à un adulte et un parent. La sphère familiale de Rachid en situation de déséquilibre résonne fortement avec le déséquilibre du statut du personnage d'Ico qui, sous des traits d'enfant, assume le rôle d'un parent à l'égard de Yorda.

Par conséquent, si la sphère familiale n'est pas présentée dans le jeu et bien que l'on puisse se demander si Ico a une famille, le héros de l'aventure incarne à lui seul la sphère parentale. Il incarne autant la logique, la rigueur, la méthode, la maturité de la réflexion de l'adulte que la responsabilité à l'égard de l'autre et l'affection qui y est liée. Tout ceci est véhiculé jusqu'au niveau du joueur, puisque le gameplay lui impose cette attitude. Bien entendu, il est possible que nous n'ayons pas envie de trainer Yorda derrière soi, nous pouvons bien considérer celle-ci comme un boulet nous ralentissant mais, pour jouer, il faut nécessairement accepter ce cadre car refuser ce gameplay consiste simplement à ne plus jouer. Le jeu est ici, aussi, bien plus responsabilisant qu'infantilisant.



### La sphère parentale : ce monde morcelé.



Nous finirons par nous intéresser à ce jeu de réflexion-plateforme sorti sur Playstation 3 en août 2012 qu'est *Papo & Yo*, développé par Minority.

Voici un petit descriptif de l'histoire que nous relate le Figaro : « *Même dans le village imaginaire qui lui sert de refuge, Quico ne parvient pas à trouver le réconfort. Confronté au quotidien à l'alcoolisme de son père, qui rythme de ses coups et ses colères la vie de tout un foyer, le jeune garçon fuit - ou tente de fuir. Mais jamais assez loin, jamais assez longtemps. Alors quand les coups pleuvent, souvent, trop souvent, il se blottit dans la pénombre d'une armoire et se projette là où son père ne pourra l'atteindre... en théorie. Car dans cet eden paisible et ensoleillé qu'il s'est construit vit un monstre aux deux visages. Inoffensif, pataud, presque attachant dans son état normal, celui-ci devient violent et incontrôlable lorsqu'il lèche l'une de ces grenouilles aux couleurs vives dont il raffole.*

Impuissant dans le monde réel, Quico part à la reconquête de cet univers parallèle, où se cache la clé de son apaisement. » (<http://www.lefigaro.fr/jeux-video/2012/09/20/03019-20120920ARTFIG00466-test-papo-amp-yo-le-desamour-d-un-pere.php>).



### **L'enfant structurant :**

Nous pouvons remarquer que nous sommes directement mis dans le vif du sujet avec la présentation de la sphère parentale dans son caractère morcelé. En effet, le jeu nous confronte d'emblé à l'histoire d'un enfant pris dans le cercle de la violence et de l'alcoolisme parental. Véhiculant l'image d'un enfant dans l'incapacité de se construire dans une réalité qui s'apparente à un déterminisme existentiel lourd issu de l'attitude parentale (plus particulièrement paternelle), c'est dans l'imaginaire que celui-ci va se réfugier. Toutefois, plus qu'un refuge, l'imaginaire ne constitue pas ici un monde où il ne s'agirait que de fuite et d'émancipation de la sphère parentale, mais bien d'un monde plus souple qui va offrir des possibilités à l'enfant de se constituer dans son développement.

Une chose intéressante doit être relevée : l'absence de violence. Le jeu aurait pu, en effet, être conçu de telle manière qu'il soit question d'évoluer dans un monde afin de développer ses compétences en vue d'un affrontement avec le père. Toutefois, ce n'est pas sur ce terrain que se positionne cette production. Le héros, Quico, exorcise ses démons d'une autre manière et le joueur, lui-même, est moins conduit à relâcher un certain nombre de tensions à travers le jeu, qu'à s'enrichir de l'aventure du héros et du gameplay qui est proposé.



L'enrichissement est émotionnel de par l'ambiguïté qu'il traduit à l'égard du père qui prend place, symboliquement, dans le monde imaginaire sous les traits d'un monstre à la fois attachant et violent. Cela engage le héros dans une ambiguïté émotionnelle à l'égard de ce père et enjoint le joueur à lui emboîter le pas dans cette affection contrastée. Cependant, l'enrichissement est aussi structurel dès lors que le gameplay engage à ce que le héros s'oriente dans l'aventure en déstructurant la forme initiale du monde afin de le reconstruire autrement. Le joueur, au-delà d'être la condition de possibilité du développement du héros et la main par laquelle le monde se réorganise, est mis en présence du fait que la vie de l'enfant, qui dans certains cas peut être vécue comme déterminée par une sphère parentale rigide en apparence, se constitue à la fois d'un contenu et d'une forme initiale pour celui-ci. Ainsi, si notre développement se révèle problématique, ce n'est pas tant sur le contenu de notre vie d'enfant que sur la structuration de celui-ci qu'il faut agir, pour y trouver une solution. En d'autres termes, le joueur appréhende le fait que, bien que l'enfance soit conditionnée par l'encadrement parental, l'ensemble des choses vécues étant enfant ne suffit pas à déterminer l'orientation de la vie d'un individu. Les bagages issus de l'héritage parental que nous trainons derrière nous, qu'ils soient positifs ou négatifs, peuvent toujours être appréhendés autrement et remis en cause. La forme de nos vécus reste réévaluable de sorte à définir notre propre chemin individuel et notre propre développement personnel. Ici, finalement, c'est l'enfant qui met de l'ordre et qui structure les choses.

Par conséquent, nous voyons bien que *Papo & Yo* constitue moins un éloge à l'infantilisme, qu'une attention sérieuse de l'enfant à l'égard de son propre vécu et d'une prise en main de celui-ci, dans le cadre de son propre développement. Chose intéressante, il s'agit là d'une attitude consistant à s'intéresser sérieusement à soi-même en tant que sujet, et non pas à un objet, ce qui résonne parfaitement avec ce à quoi nous renvoie la pratique du jeu en général (plus de détails dans l'article concernant le sérieux : *Réflexion suite au débat GameOne du 07/12/2011*).



## Conclusion de cette analyse

Le parcours que nous avons mené à travers ces différents jeux nous a permis de voir que la sphère familiale, et *a fortiori* parentale, pouvait être représentée dans une présence effective ou bien dans une forme d'absence. D'autre part, au-delà de son mode de représentation, la sphère familiale est mise en avant dans le jeu vidéo sous des angles très variés. Certains orienteront plutôt les choses sur l'axe affectif, là où d'autres auront pour point focal la responsabilisation liée à la parentalité ou encore la relation conflictuelle, la confrontation et le dépassement de la sphère familiale.



## Parent... à vous de jouer

Quoi qu'il en soit, nous pouvons relever un trait commun à ces jeux qui mettent en avant des héros aux traits d'enfant. Ceux-ci engagent moins le joueur dans une activité qui viserait à le maintenir dans une forme d'infantilisme que dans une appréhension sérieuse de la relation entre l'enfant et la sphère familiale, que cette compréhension soit véhiculée par le biais du scénario, du game design ou encore du gameplay.

Par conséquent, au-delà de rassurer les parents de gamer, il est intéressant de voir que cette appréhension possible de la notion de famille place le joueur dans une attitude proche de celle de l'adulte, par le sérieux et la responsabilisation qu'elle engage. D'autre part, au-delà de rassurer les parents de gamer qu'on accuse parfois d'abonner leurs enfants au dictat vidéo ludique, il apparaît que la pratique des jeux vidéo semble suffisamment intéressante, de par le contenu qu'elle peut proposer comme nous venons de le voir, pour être étendue à la sphère des adultes. Ainsi, adultes et parents, dépassant l'inquiétude et/ou la culpabilité, pourraient eux-mêmes tirer bénéfices de cette pratique qui n'est fondamentalement pas marquée de l'infantilisme dont on peut parfois l'accuser.



## La question à se poser

Faut-il nécessairement s'inquiéter à l'égard du support que constituent les jeux vidéo ? La question de l'infantilisation que pourrait engager cette pratique, constitue le même genre de difficulté que celle de la violence que pourrait engager celle-ci chez les joueurs. C'est une question qui ne peut se résoudre par la focalisation sur l'élément problématique. Si vous partez de l'hypothèse que quelque chose rend violent et que vous cherchez obstinément à trouver des manifestations de violence dans ces choses, vous finirez bien par en trouver quelques occurrences. De même, si vous soutenez l'idée que les jeux sont infantilisans, vous finirez bien, à force d'acharnement, par trouver quelques manifestations de jeux qui sont effectivement loin de favoriser le développement de l'enfant.

Les partisans extrêmes du jeu diront que le jeu n'est pas fait pour ça et qu'on ne peut lui reprocher ce fait. Les opposants extrêmes du jeu diront que bien qu'il ne soit pas fait pour ça, il ne doit pas véhiculer des choses qui contribuent à enfermer l'enfant dans une sphère d'infantilité et d'abrutissement. Les partisans répondront que s'ils sont si soucieux du développement de leur progéniture, les parents n'ont qu'à se responsabiliser, assumer pleinement leur rôle de parent ainsi que d'éducateur, et ne plus se défaire sur le jeu vidéo et rejeter l'échec de leur travail parental sur ce dernier. Les opposants surenchéiront en disant que dans la société d'aujourd'hui, avec son rythme effréné, un parent ne peut exercer un contrôle en profondeur des diverses sources qui interviennent dans la vie de l'enfant et qui peuvent affecter son développement... BLABLABLA...

On le voit bien, c'est la focalisation sur un élément problématique qui nourrit ces débats sans fin. Ne serait-il pas plus pertinent, sans nier pour autant l'existence ponctuelle de quelques éléments contestables, de se focaliser sur les éléments qui ne sont pas problématiques mais, au contraire, constitutifs de la vie de l'enfant et de son développement ? Ne serait-il pas intéressant pour enfants et parents de partager la même chose et de voir les bénéfices de la pratique vidéo ludique relevés et expliqués par les parents, eux-mêmes, à leurs enfants, comme nous le faisons dans le cadre de cette analyse, par un traitement qui ne se contente pas d'un regard de surface ?