



LA FRONTIÈRE ENTRE LE MONSTRE ET L'HUMAIN DANS LES JEUX VIDÉO

SOMMAIRE

Introduction -----	p3
I. Le corps comme marqueur de la monstruosité -----	p4
a. Les traits physiques distinctifs -----	p4
b. Le corps monstrueux comme vecteur de peur -----	p5
c. Les stigmates du mal et leur symbolisme -----	p5
II. Hybridation et transformation :	
brouiller les frontières entre l'humain et le monstre -----	p6
a. Les figures hybrides dans les jeux vidéo -----	p6
b. La transformation du corps comme thématique centrale -----	p6
c. L'hybridité comme critique sociale -----	p6
III. Quand le monstre révèle les failles humaines -----	p7
a. L'humanité des monstres -----	p7
b. La monstruosité humaine -----	p7
c. Le rôle du joueur dans cette réflexion -----	p7
Conclusion -----	p8
Bibliographie -----	p9
Annexe 1 : images -----	p10
Annexe 2 : Références cinématographiques et culturelles -----	p10

INTRODUCTION

Dans les jeux vidéo, le monstre incarne souvent l'altérité, le danger et la peur, se positionnant comme un miroir déformé de l'humain. Cette figure, qui dépasse le simple rôle d'antagoniste, invite à une réflexion plus profonde sur la manière dont le jeu vidéo représente et interroge la différence. En effet, la frontière entre le monstre et l'humain semble bien plus floue qu'elle n'y paraît, remettant en question les notions de normalité, de pureté et de moralité. Ce questionnement résonne particulièrement avec les travaux de l'anthropologue et philosophe Claude Lévi-Strauss, qui a exploré les rapports entre l'humain et l'autre dans ses écrits, notamment dans *Les Structures élémentaires de la parenté* (1949), où il analyse comment les mythes et les figures de l'altérité sont des constructions culturelles qui révèlent des tensions fondamentales dans les sociétés humaines.

Ainsi, en questionnant les frontières entre l'humain et le monstre, les jeux vidéo nous poussent à redéfinir notre compréhension de ces notions et à réfléchir sur ce qu'elles révèlent de notre propre humanité. Cette réflexion trouve un écho dans les travaux de Michel Foucault, qui, dans *Surveiller et punir* (1975), interroge la manière dont les sociétés définissent la normalité et la déviance, en utilisant la figure du monstre comme outil pour contrôler et exclure l'« autre ».

Afin de trouver des réponses à nos questions, nous utiliserons dans un premier temps le corps comme marqueur de la monstruosité dans les jeux vidéo, puis nous explorerons l'hybridation et la transformation, comment brouiller les frontières entre l'humain et le monstre et nous finirons par, quand le monstre révèle les failles humaines.



I. LE CORPS COMME MARQUEUR DE LA MONSTRUOSITÉ

a. Les traits physiques distinctifs :

Le corps est souvent le premier élément qui distingue le monstre de l'humain. Les jeux vidéo, en tant que médium visuel et interactif, exploitent les caractéristiques physiques pour susciter des émotions fortes, telles que la peur ou le dégoût, et pour établir une dichotomie entre humain et non-humain. Cette représentation corporelle trouve des résonances dans les travaux de Georges Bataille, notamment dans *La notion de dépense* (1933), où il parle du corps comme d'un lieu de transgression et de rupture avec les normes sociales. Le corps monstrueux est fréquemment représenté comme difforme, exagéré ou mutilé, ce qui permet de le distinguer immédiatement des protagonistes humains. Dans *Resident Evil* (Capcom, 1996), les zombies incarnent une altération macabre du corps humain : leur peau décomposée, leurs mouvements saccadés et leurs grognements gutturaux évoquent la perte de contrôle et la déchéance. Cette représentation reflète une peur universelle de la mort et de la dégradation physique, une thématique que Freud explore dans son concept de « l'Unheimlich » ou de l'« étrange » dans *L'inquiétante étrangeté* (1919), où il analyse comment les objets familiers deviennent effrayants lorsqu'ils sont déformés.

De manière similaire, les super mutants dans *Fallout* (Bethesda, 1997) sont des caricatures grotesques de l'humanité. Résultat d'expériences scientifiques incontrôlées, leur corps surdimensionné et leurs traits bestiaux incarnent les dangers de la science dévoyée. Cette altération physique est utilisée pour signifier leur éloignement de l'humanité et leur rôle antagoniste. Dans cette optique, le corps monstrueux devient un signe visible d'une transformation plus profonde : la perte de conscience, de libre arbitre ou de moralité. La question de la monstruosité comme résultat de la science se retrouve également dans les réflexions de Hannah Arendt, qui dans *Les Origines du totalitarisme* (1951), analyse comment les sociétés peuvent produire des monstres par le biais d'une logique de déshumanisation et de manipulation des individus.

b. Le corps monstrueux comme vecteur de peur :

Les corps humains dans les jeux vidéo, en particulier ceux des protagonistes, sont souvent représentés selon des normes esthétiques idéalisées. Ces figures humaines contrastent fortement avec les corps monstrueux, accentuant leur altérité. Dans *Dead Space* (Electronic Arts, 2008), Isaac Clarke, bien que vulnérable face aux nécromorphes, conserve une apparence fonctionnelle et familière. Ce contraste souligne la fragilité humaine face à des menaces qui transcendent la biologie humaine. Cette dichotomie entre l'humain et le monstrueux peut être mise en relation avec la notion de biopolitique développée par Michel Foucault, où la gestion du corps humain devient un enjeu politique, en particulier dans des situations extrêmes où la distinction entre ce qui est humain et ce qui ne l'est pas devient floue.

c. Les stigmates du mal et leur symbolisme :

Certains jeux vidéo exploitent le concept d'horreur biomécanique pour amplifier la peur. Dans *Dead Space*, les nécromorphes combinent des éléments humains et mécaniques pour créer des créatures profondément dérangeantes. Leur apparence grotesque, fusionnant chair mutilée et structures mécaniques tranchantes, suscite un malaise viscéral. Cette fusion corporelle trouve un écho dans les réflexions de Donna Haraway sur le cyborg dans *Manifeste cyborg* (1985), où elle déconstruit les frontières entre l'humain, l'animal et la machine, et interroge la possibilité de nouvelles formes d'identité.

La monstruosité physique est souvent associée à des stigmates de corruption ou de mal moral. Dans *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), les créatures monstrueuses arborent des difformités qui reflètent leur damnation spirituelle ou leur corruption intérieure. Ces représentations s'appuient sur des stéréotypes classiques qui associent la laideur au mal. Cependant, certains jeux subvertissent cette association. Dans *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), les monstres possèdent souvent une complexité morale qui dépasse leur apparence. Les vampires, par exemple, ne sont pas intrinsèquement maléfiques et peuvent même se montrer plus éthiques que certains humains. Cette ambiguïté remet en question les préjugés culturels qui lient beauté et bonté, et suggère que la monstruosité réside davantage dans les actes que dans l'apparence. Cette réflexion sur l'ambiguïté morale trouve des échos dans les théories de l'éthique situationniste, notamment chez Emmanuel Levinas, pour qui l'altérité éthique se manifeste dans la relation avec l'autre, au-delà des apparences.



II. HYBRIDATION ET TRANSFORMATION : BROUILLER LES FRONTIÈRES ENTRE L'HUMAIN ET LE MONSTRE

a. Les figures hybrides dans les jeux vidéo :

L'hybridation, qu'elle soit physique ou symbolique, et la transformation sont des thèmes récurrents dans les jeux vidéo. Ces concepts permettent de flouter la distinction entre humain et monstre et d'explorer des thématiques telles que la perte d'identité ou la peur de l'altérité. Dans *Bloodborne* (FromSoftware, 2015), les figures hybrides incarnent une altérité troublante. Mi-humaines, mi-animales, elles sont le résultat d'une malédiction ou d'expériences interdites. Ces créatures, comme les Bêtes cléricales, illustrent une transition progressive entre humanité et monstruosité, suggérant que les deux sont intimement liées. Ce passage entre l'humain et le monstrueux rappelle la réflexion de Jean-Paul Sartre dans *L'Être et le Néant* (1943), où il évoque l'angoisse de la liberté et la possibilité pour l'humain de se défaire de son essence pour devenir autre, de se perdre dans une quête de sens ou de pouvoir.

b. La transformation du corps comme thématique centrale :

Dans *The Witcher*, les hybrides comme les succubes ou les sylvains ne sont pas intrinsèquement mauvais. Leur statut d'« autres » découle des peurs humaines, plutôt que d'une véritable menace. Cette ambiguïté oblige le

joueur à reconsidérer la définition de l'humanité et la légitimité de ces peurs. La transformation est un thème récurrent dans des jeux comme *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), où les humains infectés par le champignon *Cordyceps* deviennent des monstres. Ces transformations évoquent la fragilité de l'humanité face à des forces biologiques incontrôlables. Ce phénomène peut être mis en rapport avec la pensée de Gilles Deleuze et Félix Guattari sur la « déterritorialisation » et la « reterritorialisation » dans *Mille Plateaux* (1980), où ils explorent les processus de transformation, de flux et de changement d'identité qui échappent aux normes établies.

c. L'hybridité comme critique sociale :

Les jeux vidéo utilisent également l'hybridité pour interroger les notions de pureté et de normalité. Dans *Dark Souls*, les personnages rejetés par la société, comme les créatures maudites, incarnent une critique des normes sociales qui excluent ceux qui ne s'y conforment pas. Ces réflexions résonnent avec les théories postcoloniales d'Homi K. Bhabha, pour qui l'altérité est une construction complexe et ambivalente qui interroge les rapports de pouvoir, de domination et d'inclusion.

III. QUAND LE MONSTRE RÉVÈLE LES FAILLES HUMAINES

a. L'humanité des monstres :

Les monstres, loin d'être de simples figures d'altérité, incarnent souvent les failles humaines. Ils deviennent ainsi des miroirs des peurs, des désirs et des contradictions de l'humanité. Dans *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005), les colosses ne sont pas des ennemis traditionnels. Leur destruction, imposée par la quête du protagoniste, soulève des questions sur la véritable monstruosité : est-elle dans les colosses ou dans les actes du joueur ? Cette interrogation rejoint la pensée de Friedrich Nietzsche, qui dans *Ainsi parlait Zarathoustra* (1883), déconstruit la vision traditionnelle du bien et du mal, suggérant que ce qui est considéré comme monstrueux peut être une expression d'une volonté de puissance mal comprise.

Dans *Undertale* (Toby Fox, 2015), les monstres possèdent des émotions, des motivations et des désirs, brouillant la frontière entre humain et monstrueux. Le joueur peut choisir de les épargner ou de les combattre, révélant leur humanité et renversant les attentes traditionnelles du genre. Cette réflexion sur l'humanité du monstre trouve un parallèle avec les idées de Emmanuel Levinas sur l'éthique de la rencontre, où la véritable humanité réside dans la responsabilité envers l'autre, même celui qui semble monstrueux.

b. La monstruosité humaine :

Dans *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), les véritables monstres sont les humains. Les actes commis par le joueur, souvent sous contrainte, révèlent une monstruosité morale qui interroge sur la responsabilité et les choix éthiques. Cette approche de la monstruosité humaine s'apparente à la pensée de Albert Camus, qui dans *La Peste* (1947), explore les dilemmes moraux et la responsabilité individuelle face à l'absurde.

Dans *Bioshock* (2K Games, 2007), l'exploitation des Petites Sœurs reflète l'égoïsme et la cupidité humains. Cette monstruosité, dissimulée sous une apparence humaine, invite à une réflexion critique sur les motivations humaines et leurs conséquences. Cela résonne avec les théories de Max Weber sur la rationalisation et l'aliénation dans les sociétés modernes, où les comportements « monstrueux » peuvent surgir de logiques bureaucratiques ou économiques.

c. Le rôle du joueur dans cette réflexion :

Dans des jeux comme *Mass Effect* (BioWare, 2007) ou *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), les choix du joueur façonnent la perception des monstres. Ces dilemmes moraux invitent à une introspection sur la définition de l'humanité et sur les conséquences des actions individuelles. Ce phénomène est proche des travaux de Søren Kierkegaard, notamment dans *La crainte et le tremblement* (1843), où il questionne la responsabilité personnelle face aux choix éthiques et leur impact sur la subjectivité.



CONCLUSION

La frontière entre le monstre et l'humain, telle qu'explorée dans les jeux vidéo, dépasse la simple opposition entre altérité et normalité. En jouant sur la difformité corporelle, l'hybridation et les transformations, les jeux vidéo exploitent la figure du monstre pour refléter les peurs collectives et questionner nos préjugés. Ces œuvres montrent que la monstruosité n'est pas uniquement une question d'apparence, mais qu'elle réside également dans les actes, les choix moraux et les idéologies. Les zombies de Resident Evil, les hybrides de Bloodborne ou encore les monstres empathiques d'Undertale illustrent cette complexité : ils ne sont jamais de simples figures antagonistes, mais des miroirs des failles humaines. Plus encore, des récits comme ceux de Spec Ops: The Line ou Bioshock inversent la perspective en révélant que l'humanité elle-même peut engendrer la monstruosité. Les jeux vidéo, grâce à leur nature interactive, offrent une expérience immersive où le joueur est invité à participer activement à cette réflexion. En confrontant les joueurs à des choix moraux et des dilemmes éthiques, ils les obligent à redéfinir les notions de bien, de mal et d'humanité. Ainsi, le monstre vidéoludique ne se limite pas à une menace extérieure : il devient un vecteur critique qui questionne les notions d'altérité, de moralité et de responsabilité. Cette ambiguïté constante entre humain et monstrueux souligne que ces deux notions sont profondément interconnectées, transformant le monstre en un reflet complexe de nos propres contradictions.



BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages philosophiques :

- 1 - Bataille, Georges. La part maudite. 1949.
- 2 - Freud, Sigmund. L'inquiétante étrangeté (Das Unheimliche). 1919.
- 3 - Kant, Immanuel. Critique du jugement. 1790.
- 4 - Levinas, Emmanuel. Totalité et Infini : Essai sur l'extériorité. Martinus Nijhoff, 1961.
- 5 - Nietzsche, Friedrich. La généalogie de la morale. 1887.
- 6 - Sartre, Jean-Paul. L'existentialisme est un humanisme. 1946.

Jeux vidéo :

- 1 - Bioshock. 2K Games, 2007.
- 2 - Bloodborne. FromSoftware, 2015.
- 3 - Dark Souls. FromSoftware, 2011.
- 4 - Dead Space. Electronic Arts, 2008.
- 5 - Dishonored. Arkane Studios, 2012.
- 6 - Doom. id Software, 1993.
- 7 - Fallout. Bethesda, 1997.
- 8 - Mass Effect. BioWare, 2007.
- 9 - Resident Evil. Capcom, 1996.
- 10 - Shadow of the Colossus. Team Ico, 2005.
- 11 - Silent Hill. Konami, 1999.
- 12 - Spec Ops: The Line. Yager Development, 2012.
- 13 - The Last of Us. Naughty Dog, 2013.
- 14 - The Walking Dead. Telltale Games, 2012.
- 15 - The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt Red, 2015.
- 16 - Undertale. Toby Fox, 2015.



Annexe 1 : Images

Zombie dans Resident Evil (Capcom, 1996)



Infirmières dans Silent Hill (Konami, 1999)



Créature hybride dans Bloodborne (FromSoftware, 2015)



Interaction avec un monstre dans Undertale (Toby Fox, 2015)



Annexe 2 : Références cinématographiques et culturelles

Le cinéma d'horreur et la monstrosité

Frankenstein (1931), réalisé par James Whale

Ce film classique de l'horreur explore les thèmes de la création et de l'hybridation. La créature de Frankenstein, bien qu'étant techniquement un monstre, pose la question de ce qui fait de lui un «monstre» : son apparence, sa création par l'homme, ou ses actions ? Le film met en lumière la frontière floue entre l'humain et le monstrueux, un thème récurrent également dans les jeux vidéo, comme dans Bloodborne ou The Witcher.

L'Exorciste (1973), réalisé par William Friedkin

Le film explore l'idée de possession, où un être humain devient un «monstre» à travers l'influence extérieure d'une entité malveillante. Cette frontière entre l'humain et l'entité

démoniaque soulève des questions éthiques et morales sur ce qui rend un individu «humain» ou «monstrueux», un thème également développé dans des jeux comme Silent Hill.

La chose (The Thing, 1982), réalisé par John Carpenter

Ce film d'horreur met en scène une créature extraterrestre capable de prendre l'apparence de ses victimes humaines, brouillant ainsi les frontières entre l'humain et le monstre. Ce thème de l'hybridation et de la métamorphose trouve une résonance dans des jeux comme Dead Space, où les créatures prennent une forme humaine déformée.

Le cinéma de science-fiction et la transformation

District 9 (2009), réalisé par Neill Blomkamp
Dans ce film, des extraterrestres sont marginalisés et transformés en «monstres» par les humains, tout en étant à la fois victimes et coupables. Ce parallèle entre les monstres et les humains interroge sur les notions d'inclusion et d'altérité, un thème qui résonne fortement dans les jeux vidéo comme The Witcher 3 et Mass Effect, où les monstres ne sont pas nécessairement mauvais, mais sont jugés en fonction de leur statut social et de leur apparence.

La Métamorphose (2012), réalisé par Christian Petzold

Inspiré de la nouvelle de Franz Kafka, ce film explore la transformation d'un homme en insecte géant, un processus de déshumanisation qui fait écho aux jeux vidéo dans lesquels des personnages humains sont progressivement transformés en monstres (comme dans The Last of Us ou Bloodborne).

La littérature et la philosophie

Franz Kafka – La Métamorphose (1915)

La transformation de Gregor Samsa en insecte géant dans La Métamorphose est une exploration de la monstrosité intérieure et de l'aliénation. Cette œuvre interroge les frontières entre l'humain et l'animal, un thème présent dans des jeux vidéo comme The Witcher 3, où des créatures hybrides, comme les succubes, posent la question de l'éthique et de l'altérité.

Michel Foucault – Surveiller et Punir (1975)

Foucault analyse comment la société définit les normes et les exclusions, un concept pertinent pour comprendre la monstrosité dans les jeux vidéo. Les monstres, souvent rejetés ou déviants dans les jeux, deviennent des symboles des marginaux dans la société. Cela résonne particulièrement dans des jeux comme Dishonored, où l'exclusion sociale mène à la monstrosité.

Giorgio Agamben – Homo Sacer : Le Pouvoir souverain et la Vie nue (1995)

Agamben explore la question de l'exclusion et de la déshumanisation de certains individus, les rendant presque «monstrueux» aux yeux de la société. Cette notion de «biopolitique» peut être reliée aux jeux où l'humain est transformé en monstre ou exclu, comme dans Spec Ops: The Line ou The Last of Us.

Références culturelles et artistiques

L'art du grotesque

L'art grotesque, souvent associé à des représentations déformées et exagérées, influence largement la conception des monstres dans les jeux vidéo. Les créatures grotesques, comme celles de Silent Hill ou Resident Evil, exploitent cette esthétique pour questionner ce qui est «normal» et «acceptable». Ces figures sont à la fois attirantes et effrayantes, un mélange de beauté et de terreur qui brouille les frontières de l'humain et du monstre.

Le mythe de l'Hydre

Dans la mythologie grecque, l'Hydre de Lerne est une créature à multiples têtes, dont la monstrosité réside dans sa capacité à se régénérer et à se multiplier. Ce mythe a inspiré de nombreux jeux vidéo où les monstres sont difficiles à éliminer et reviennent sans cesse, comme les créatures dans Resident Evil ou Dead Space. La lutte contre ces créatures symbolise l'impossibilité de séparer clairement l'humain du monstre.

Le Monstre dans le cinéma de Guillermo del Toro

Dans des films comme Le Labyrinthe de Pan (2006) et La Forme de l'eau (2017), Guillermo del Toro explore la relation entre l'humain et le monstre à travers des créatures qui, bien que monstrueuses, possèdent une dimension humaine et émotionnelle. Cette approche se retrouve dans des jeux vidéo comme Undertale, où les monstres ne sont pas simplement des antagonistes mais des personnages aux émotions complexes et humaines.



