

Université de Montréal

Parcours exploratoire et virtualités
Une théorie des mondes possibles vidéoludiques

Par
Roxanne Chartrand

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de M.A.
en études cinématographiques, option études du jeu vidéo

Août 2019

© Roxanne Chartrand, 2019

Université de Montréal

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Faculté des arts et des sciences

Ce mémoire intitulé

Parcours exploratoire et virtualités
Une théorie des mondes possibles vidéoludiques

Présenté par

Roxanne Chartrand

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Frédéric Dallaire-Tremblay
Président-rapporteur

Dominic Arsenault
Directeur de recherche

Maude Bonenfant
Membre du jury

Résumé

Ce mémoire vise à établir les bases d'une théorie des mondes possibles vidéoludiques qui soit à même de rendre compte des particularités du jeu vidéo, soit de sa nature artéfactuelle, interactive et ludique. Le premier chapitre offrira un aperçu des théories telles qu'elles ont été développées en philosophie et en littérature et, de la même manière, sur les concepts de monde alternatif (ou historique) et de monde fictionnel. Au second chapitre, il sera question de bien définir la notion de monde vidéoludique afin de cerner les mécanismes par lesquels la joueuse pourra interagir avec celui-ci. Au troisième chapitre, nous nous concentrerons sur les différents modes d'existence des éléments qui composent ces mondes du jeu vidéo, ainsi que sur l'impact qu'auront ces « états d'être » sur la relation entre la joueuse et le système de jeu. Nous terminerons, toujours au troisième chapitre, en définissant la notion de parcours exploratoire pour désigner l'ensemble des éléments nécessaires, possibles et virtuels tels qu'ils se manifestent (et se sont manifestés) au travers de sa pratique de jeu : ils sont l'état du monde tel qu'elle l'a actualisé en tant qu'agente au sein du système. C'est en appliquant ce modèle à divers jeux vidéo, dont *Undertale* (Toby Fox, 2015) et *FTL: Faster Than Light* (SubsetGames, 2012), que nous montrerons sa pertinence afin de décrire et d'analyser l'expérience vidéoludique de la joueuse.

Mots-clés : mondes possibles, jeu vidéo, virtualité, philosophie du jeu vidéo, agentivité, expérience, études vidéoludiques

Abstract

This master's thesis mobilizes the possible worlds theoretical framework in order to develop the core notions of a videoludic possible worlds theory which would account for the medium's artifactuality, interactivity and ludicity. The first chapter offers an overview of possible worlds theory both in the philosophical and literary traditions, thus defining the notions of alternative (or historical) worlds and fictional worlds. The second chapter is centered around the notion of videogame worlds: we will both define videoludic worlds and examine the mechanisms through which the player can interact with it. The third chapter is dedicated to these ontological states in which the main components of the videogame worlds exist, as well as on their impact on the relationship between the player and the system. We end this third chapter by defining the notion of a player's "exploratory journey", that is, all of the necessary, possible and virtual elements as they have manifested themselves throughout her gaming experience. The player's exploratory journey, thus, represents a state of the videoludic world as it was actualized by a specific player.

Keywords : possible worlds, video games, virtuality, philosophy of video games, agency, experience, game studies.

Table des matières

Résumé	iii
Abstract	v
Table des matières	vii
Liste des figures	xi
Remerciements	xiii
Introduction	1
Chapitre 1. Se lancer dans l'exploration : les mondes possibles, des monades à la fictionnalité .	11
1.1 Les mondes possibles : du siècle des Lumières au réalisme modal	11
1.1.1 « Le meilleur des mondes possibles »	14
1.1.2 La modalité, de la logique à l'ontologie.....	18
1.2 La fiction est-elle possible?	21
1.2.1 Le réalisme radical : les mondes fictionnels en tant que possibles non-actualisés ..	23
1.2.2 Le scepticisme réaliste : les mondes fictionnels en tant que possibles non-actualisables	25
1.2.3 Une constellation de possibles	27
1.3 Les mondes possibles, ce casse-tête terminologique.....	31
1.3.1 Les mondes.....	31
1.3.1.1 Les mondes fictionnels	32
1.3.1.2 Les mondes en études vidéoludiques.....	35
1.3.2 Accessibilité	38
1.3.3 Actuel, actualisation, actualisé	40
Chapitre 2. Cartographie d'une découverte: un nouveau (type de) monde (possible).....	44

2.1	Les mondes vidéoludiques.....	45
2.1.1	Définir le monde.....	45
2.1.2	Les mondes possibles dans les études vidéoludiques.....	50
2.1.2.1	Les mondes ludofictionnels et l'intentionnalité.....	50
2.1.2.2	Appropriations et modalités aléthiques.....	52
2.2	Recentrer son point de vue	54
2.2.1	Recentrement virtuel et cercle magique	54
2.2.2	De la feintise actualisante à l'actualisation dédoublée.....	58
2.3	Exister au sein d'une structure.....	62
2.3.1	Voir grand : la macrostructure	62
2.3.2	Anatomie d'un monde vidéoludique.....	66
Chapitre 3. Jusqu'aux confins de la galaxie : modalités d'un parcours exploratoire.....		72
3.1	Des mondes en puissance: l'exemple de la génération procédurale.....	73
3.2	Jeu nécessaire, possible et virtuel	76
3.2.1	Des actifs.....	76
3.2.2	Des procédures	80
3.2.3	Le virtuel	87
3.2.4	Expérimentation, parcours exploratoire et apprentissage	92
Conclusion.....		101
Références		108
Bibliographie.....		108
Ludographie:		114
Médiagraphie:.....		115
Séries télévisées :		115

Films:.....	115
Arts visuels :.....	116
Ressources Web :	116

Liste des figures

- Figure 1. – Macrostructure d'ensemble des mondes possibles, incluant les mondes vidéoludiques, fictionnels et alternatifs (ou historiques).63
- Figure 2. – Macrostructure du monde vidéoludique inspirée du modèle de Doležel où la joueuse est une agente externe au monde qui actualise la structure par son acte de jeu.70
- Figure 3.* – Premier écran de jeu dans *Undertale*.78
- Figure 4. – Sélection de *sprites* du personnage de Frisk dans le jeu *Undertale*. Lorsqu'il y a plusieurs images, celles-ci sont utilisées en succession afin d'animer le personnage. Images récupérées via https://www.sprites-resource.com/pc_computer/undertale/.79
- Figure 5. – *Sprites* du Annoying Dog dans le jeu *Undertale*. Images récupérées via https://www.sprites-resource.com/pc_computer/undertale/.80
- Figure 6. – Premier écran d'une nouvelle partie de *Topsoil* (à gauche), progression et ajout de plantes différentes plus tard dans la partie (à droite)82
- Figure 7. – Le personnage de Flowey suggère à la joueuse qu'il existe une fin optimale qu'elle pourrait obtenir dans le jeu *Undertale*.....90
- Figure 8. – Carte des balises de saut (gauche) et des types de secteurs (droite) dans *FTL: Faster Than Light*. (Subset Games, 2012).....95

Remerciements

Simon, merci pour le petit bout de cours où tu as mentionné les mondes possibles et où j'ai senti le « oh my god, c'est *ça* mon mémoire ».

Maxime, mon futur co-recteur. Si on ne réussit pas à révolutionner le domaine académique, au moins on aura essayé ensemble.

Megan, la meilleure amie au monde, ma *virgo mom*... qui me supporte encore, pour une raison qui m'échappe. Tu me gardes en vie même quand mon cerveau abandonne.

Ma Pacou, la douce-moitié de mon *dream-team* académique. Ce dont nos cerveaux sont capables quand on collabore est *basically* un miracle.

Mon Raphi, tu es toujours là, peu importe ce qui nous arrive. Les avions peuvent arrêter de voler, mais on continue de flotter ensemble.

Mon Sammerz, l'erreur qui confirme la règle, la seule constante de ma vie universitaire. Tu es l'amour de la sagesse quand tout le reste est parti.

Maman, Papa, Fredou, toujours. On existe ensemble.

Merci à mes co-auteurices plus ou moins officieux, Charlie et Léa.

--

Ce mémoire a été écrit en me remettant doucement d'une deuxième dépression. Je tiens à le préciser, parce que la santé mentale dans le domaine universitaire est un sujet encore trop peu discuté. Sans vouloir essayer de diminuer mes propres accomplissements, je n'aurais pas été capable de me tenir debout si ça n'avait pas été des trois professeurs de notre micro-section du département, Bernard, Carl et Dominic. Votre support, votre dévouement, et, on va se le dire, votre amour (presque) inconditionnel sont d'une rareté incroyable.

Dominic, merci une deuxième fois. Merci de toujours arriver à remettre mes millions d'idées dans un ordre simili-intelligible. Travailler avec toi est un bonheur rare. Surtout, merci pour tout le support. Si, au terme de nos collaborations, je réussis à *somehow* à absorber 25% de la confiance que tu as en moi, je serai définitivement *unstoppable*.

Introduction

« The world we live in is a very inclusive thing. Every stick and every stone you have ever seen is part of it. And so are you and I. And so are the planet Earth, the solar system, the entire Milky Way, the remote galaxies we see through telescopes, and (if there are such things) all the bits of empty space between the stars and galaxies. There is nothing so far away from us as not to be part of our world. Anything at any distance at all is to be included. » (David Lewis, *On the Plurality of Worlds*, p.1)

La plus grande tragédie de ma très courte carrière de philosophe fut de découvrir mon incapacité totale à résoudre des équations en logique formelle. Ce n'était pas une très grande surprise, compte tenu de mes habiletés mathématiques, mais ma fascination pour les énoncés logiques, qui me provient sans aucun doute d'un amour pour Lewis Carroll qui me hante depuis un très jeune âge, n'a jamais réussi à rendre la logique intuitive pour moi. C'est un combat continu, un épuisement intellectuel constant auquel je fais face lorsque je tente de me replonger dans les dédales de la logique, qui m'assaille indépendamment de la forme que j'étudie ou encore des efforts de mes pauvres tuteurs. Bien rapidement, j'ai dû me rendre à l'évidence que mon rêve de devenir logicienne (et quel rêve, me direz-vous) était voué à l'échec – mais l'amour de la logique ne quitte pas un cerveau si facilement. Mon appréciation des œuvres de fiction, aussi fantaisistes puissent-elles être, repose presque entièrement sur la cohérence et la constance des univers et des actions; tous les dragons du monde n'arriveront pas à me faire oublier qu'il est difficile d'imaginer un corbeau qui parcourt 3000 kilomètres en moins de 10h¹. Qu'un vaisseau spatial puisse voyager dans les fibres de l'espace-temps à l'aide d'une forêt de champignons habitée par

¹ Voir le sixième épisode de la septième saison de *Game of Thrones* (Benioff et Weiss, 2017), intitulé « Beyond the Wall », pour une classe de maître en inconsistances logiques supposément au service du récit.

des tardigrades² me semble tout à fait acceptable tant que cette technologie inusitée soit explicitée de manière cohérente... et logique.

Ma fascination pour les mondes possibles, dès lors, n'est pas surprenante compte tenu de cet amour pour la logique : tenter de vérifier des énoncés contrefactuels et d'en déterminer les conditions de vérité allie à la fois rigueur logique et créativité. De penser des mondes alternatifs demande une aisance quant à l'abstraction et sans aucun doute une bonne dose d'imagination, mais il n'en demeure pas moins que ceux-ci sont soumis aux mêmes lois logiques que notre monde réel. Nous pouvons imaginer un monde semblable au nôtre au sein duquel Trump n'aurait jamais été élu à la présidence des États-Unis; un monde où les grandes puissances colonisatrices n'auraient pas envahi le territoire des peuples autochtones; un monde où le concept de « chaise » ne référerait qu'à des objets à trois pattes. Plus simplement encore, et c'est un procédé qui ne sera étranger à aucune lectrice³, j'en suis convaincue, nous pouvons nous demander : et si? Que serait-il arrivé si j'avais choisi de terminer mon baccalauréat en philosophie plutôt que de le compléter avec une mineure en études du jeu vidéo? De quoi aurait l'air ma vie si j'avais choisi de poursuivre mes études en musique classique?

Toutes ces questions qui posent un état différent de celui du monde réel nous permettent d'imaginer autant de mondes possibles alternatifs où les choses sont autrement. Ce type d'opération mentale a d'ailleurs donné lieu à de nombreuses œuvres fictionnelles :

² Cette idée est développée lors de la première saison de *Star Trek : Discovery* (Fuller et Kurtzman, 2017). Elle a d'ailleurs causé plusieurs vagues au sein des communautés de fans puisque la découverte de ce mode de propulsion ne cadre que très mal au sein du *canon* original de *Star Trek*.

³ Je mets en œuvre un monde possible où le féminin universel n'est pas un geste politique radical mais une simple option parmi d'autres, dans l'espoir que cette actualisation individuelle puisse trouver des échos et finir par advenir plus largement.

les films tels *The Butterfly Effect* (Bress et Gruber, 2004) et *Back to the Future Part II* (Zemeckis, 1989) font explicitement usage du concept de mondes alternatifs, alors que d'autres, tel l'une de mes œuvres cinématographiques préférées, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004), le font de manière plus métaphorique. Lorsque Joel (Jim Carrey) décide d'effacer tous les souvenirs qu'il a de son ancienne petite amie, Clementine (Kate Winslet), le film explore les processus mentaux liés à la question difficile : serais-je plus heureuse si je n'avais jamais rencontré cette personne? Du côté de la littérature, le genre fictionnel de l'uchronie repose essentiellement sur la réécriture du monde à partir de la modification d'un élément du passé : *The Man in the High Castle* de Philip K. Dick (1962), par exemple, décrit un monde où les nazis auraient été victorieux lors de la Seconde Guerre mondiale.

Dans la mesure où le concept de monde possible alternatif a été largement exploré par les œuvres fictionnelles, il n'est pas surprenant que la théorie des mondes possibles ait quitté les limites de la logique afin de coloniser les études littéraires sur la fiction. Des autrices et auteurs tels que Thomas Pavel, Marie-Laure Ryan et Lubomír Doležal, entre autres, ont exploré le concept de monde possible afin de rendre compte des mondes fictionnels, même si ceux-ci n'étaient en aucun cas des mondes alternatifs au monde réel. Les approches des théoriciens littéraires, en ce sens, permettent de penser même les œuvres les moins réalistes – incluant les dragons, les corbeaux supersoniques et les vaisseaux spatiaux mycologiques – en tant que mondes ayant une existence bien réelle, au sein desquels il est possible de vérifier les conditions de vérité de certains énoncés. Quoique la phrase « les dragons existent » soit toujours fausse lorsque nous l'évaluons à partir du monde réel, il en est tout autrement lorsque nous nous concentrons sur le monde fictionnel

de *A Song of Ice and Fire* de Georges R.R. Martin (1996). En effet, puisque nous postulons que les œuvres de fiction peuvent être pensées comme des mondes, et que ceux-ci sont régis par un ensemble de règles qui peuvent très bien être différentes du monde réel, alors nous pouvons imaginer que certains énoncés seront vrais, ou faux, dépendant du monde auquel nous faisons référence. Il serait faux, par exemple, d'affirmer que *James T. Kirk*, le capitaine du vaisseau spatial *Enterprise* dans *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1969), est un andorien⁴; cependant, il est vrai d'affirmer qu'il est un humain. Il est possible de formuler ces énoncés puisque nous les comparons à un monde textuel de référence, comme le nomme Ryan (1991), qui détermine ce qui est effectivement le cas au sein du monde fictionnel.

La problématique des mondes possibles du jeu vidéo

La lectrice avertie aura sans doute remarqué que les dernières pages ont soigneusement évité de mentionner des exemples vidéoludiques, même si ceux-ci auraient été pertinents à plusieurs moments lors de cette trop brève introduction des questions liées aux mondes possibles. C'est ce qui nous mène à la problématique centrale à laquelle nous nous confronterons dans ce mémoire: les jeux vidéo sont des objets particuliers que la théorie des mondes possibles, telle qu'elle a été formulée jusqu'à présent, n'arrive pas à bien cerner. Pour saisir la nature et les ramifications des jeux vidéo et de l'expérience de jeu, il faut reconnaître que les objets vidéoludiques, partagés depuis leurs débuts entre leurs côtés ludique et narratif⁵, sont complexes notamment puisqu'ils sont interactifs, mais également

⁴ Pour les non-initiés, les Andoriens sont une race extraterrestre humanoïde à la peau bleue et ayant des antennes – ce qui n'est définitivement pas le cas du mythique capitaine Kirk.

⁵ Voir Espen Aarseth (1997), Gonzalo Frasca (2003), Markku Eskelinen (2001), Janet Murray (1997) et Marie-Laure Ryan (2006) pour un aperçu de cette très longue et dense discussion quant à la nature du jeu vidéo qui a eu lieu aux débuts de la discipline des études vidéoludiques.

puisque les formes qu'ils peuvent prendre sont nombreuses et diverses. Certains jeux sont plus proches du roman hypertextuel, alors que d'autres n'ont aucun contexte fictionnel et reposent uniquement sur les habiletés sensori-motrices d'une joueuse. Lorsque l'on joue à un jeu narratif tel l'un des trois opus de la série *Dragon Age* (BioWare, 2009), il est facile d'avoir l'impression que nous mettons en action quelque chose comme des mondes possibles : lorsque je choisis une réplique de dialogue plutôt qu'une autre, ou alors que je décide de sauver un personnage non-joueur plutôt que de le laisser enfermé dans une cage, j'ai cette impression que même si les choses sont comme elles le sont, elles auraient pu être autrement. Non seulement ai-je cette impression, mais il m'est généralement possible de valider mon intuition : en chargeant une sauvegarde précédente, je peux revenir sur ma décision initiale et explorer l'état du monde tel qu'il aurait pu être si mon choix avait été différent.

Même si les jeux vidéo ne sont pas le seul médium à mettre de l'avant cette possibilité d'explorer les versions alternatives de la fiction (nous n'avons qu'à penser aux livres-jeux, comme la populaire série *Un livre dont vous êtes le héros* (Folio Junior, 1984), par exemple), il semble que cette interactivité qui définit l'expérience vidéoludique permette de penser les mondes possibles autrement : non plus en tant qu'entités théoriques, mais bien en tant qu'espaces navigables par une joueuse. Ainsi, je me concentrerai, dans le présent mémoire, à répondre à la problématique suivante : comment doit-on envisager la question des mondes possibles dans des jeux vidéo? Au fil de ces pages, il sera question de dégager un modèle théorique des mondes possibles vidéoludiques.

La réflexion au cœur de ce mémoire débute véritablement autour d'une discussion avec Jonathan Lessard lors d'un colloque il y a bientôt deux ans. Lorsque je lui ai dit que

j'avais l'intention de travailler sur la théorie des mondes possibles, il m'a répondu : « as-tu déjà joué à un *roguelike*? ». Quel élément déclencheur! Parce qu'en fait, non seulement je n'avais jamais joué à un *roguelike*, mais ma première partie de *FTL: Faster Than Light* (Subset Games, 2012), que j'aurai acheté le soir même, fit naître une toute autre série de questions auxquelles je ne trouvais aucune réponse dans les approches philosophiques et littéraires. Si ces interrogations semblaient a priori spécifiques au genre du *roguelike*, c'est aux mondes vidéoludiques dans leur ensemble qu'elles permettaient de réfléchir différemment.

Le *roguelike* est un sous-genre du jeu de rôle dont les mécaniques sont basées sur le jeu *Rogue* (Michael Toy et Glenn Wichman, 1980), dans lequel la joueuse doit explorer des donjons générés procéduralement, c'est-à-dire que la forme exacte du donjon changera à chaque nouvelle partie. Nous nous pencherons plus en profondeur sur la question de la génération procédurale et de ses ramifications au troisième chapitre, mais il convient pour le moment de souligner une autre caractéristique essentielle de ce genre vidéoludique : la mécanique de mort permanente, ou *permadeath*. Chaque fois que la joueuse fait une erreur fatale, sa partie est terminée. Elle ne peut pas charger un point de sauvegarde, ou revenir sur ses pas afin d'éviter l'échec. Plus encore, puisque la carte qu'elle explorera ne sera pas la même à chaque partie, il sera impossible pour elle d'éviter de répéter les mêmes erreurs à nouveau. Nous sommes loin de l'exploration des possibles narratifs dans *Dragon Age*! Non seulement les décisions de la joueuse ont un impact beaucoup plus important et immédiat dans le *roguelike* (sa survie, et donc sa progression dans le jeu, en dépend), mais il semble que l'idée même de « monde possible » doive être envisagée de manière différente pour rendre compte de ces objets vidéoludiques.

Lorsque j'ai joué à *FTL*, un jeu d'exploration spatiale à bord d'un vaisseau capable de voyage à une vitesse supraluminique, pour la première fois, j'ai été frappée par la cruauté du système de jeu, par cette impitoyabilité qui ne me permettait pas (du moins, c'est ce que je croyais à l'époque) d'apprendre de mes erreurs. J'ai échoué et recommencé des centaines de fois et, compte tenu de mes habiletés très rudimentaires malgré mes meilleurs efforts, je n'ai jamais réussi à franchir le troisième de huit secteurs de l'espace à explorer afin de combattre le *boss* final. Cependant, mon expérience, ainsi l'ai-je découvert au fil de discussions avec des collègues et amis, n'était pas une représentation juste de l'expérience moyenne : même si nous partagions plusieurs frustrations face à nos échecs multiples, nous n'avions pas fait face aux défis de la même manière, n'avions pas rencontré les mêmes ennemis aux mêmes moments, n'avions pas navigué au sein des systèmes dans le même ordre. Nous avons développé des stratégies différentes pour faire face aux menaces que le système nous envoyait, lu ou ignoré les mises en scènes narratives et plus encore.

Comment une théorie des mondes possibles telle qu'envisagée par les théoriciennes et les théoriciens de la philosophie et des études littéraires pouvait-elle tenir compte de cette vaste étendue de possibilités qui ne semblaient pas du tout se conformer aux mêmes limites que celles des autres jeux que j'avais envisagé étudier? Étaient-elles même en mesure de tenir compte de la joueuse, de son agentivité, de sa liberté et de sa créativité lorsqu'elle interagit avec un monde vidéoludique? Même lorsqu'un jeu est anarratif ou très peu narratif, il y a néanmoins des possibles que la joueuse peut actualiser (ou non). Comment pourrait-on imaginer une théorie des mondes possibles qui permette l'existence de mondes construits, créés, mais qui ne sont néanmoins pas fictionnels? Ce sont toutes

ces questions, et plusieurs autres encore, qui ont animé les débuts de ma réflexion et qui la guideront tout au long de ce mémoire, alors que nous développerons les fondations d'une théorie des mondes possibles vidéoludiques qui soit en mesure de rendre compte de la particularité des jeux vidéo (en tant qu'objet), mais surtout de la relation entre la joueuse et le système, de cet acte de jeu qui relève davantage de l'exploration et de la découverte d'un monde que de la simple absorption passive d'un contenu rendu par un médium. C'est au fait de ces réflexions que je vous propose de vous joindre à cette mission d'exploration des mondes possibles qui, à défaut d'avoir un vaisseau spatial voyageant à une vitesse supraluminique, se déclinera en trois chapitres.

Le premier de ces chapitres sera consacré à un survol des théories des mondes possibles et de leur développement au sein des disciplines philosophique et littéraire. Nous verrons que, bien qu'elles mettent de l'avant plusieurs concepts centraux qui se rejoignent, la nature des mondes possibles eux-mêmes est bien différente selon les théoriciennes et théoriciens qui l'abordent. Du côté de la philosophie, la notion a tout d'abord été mise de l'avant par Gottfried Wilhelm Leibniz, philosophe du Siècle des Lumières, afin de justifier que nous vivons dans le « meilleur des mondes possibles »⁶, tel qu'il a été sélectionné par la puissance divine parmi une infinité de mondes possibles. Cette idée a été reprise plusieurs années plus tard par certains logiciens, notamment Kripke, Hintikka et Montague, afin de s'interroger sur les conditions de vérité des énoncés contrefactuels. Quelques années plus tard, c'est David Lewis qui s'y intéressera, dans une perspective logique, certes, mais sa théorie du réalisme modal aura des ramifications métaphysiques qui

⁶ C'est d'ailleurs à l'optimisme leibnizien que s'attaque Voltaire (très peu subtilement, notons-le) dans son œuvre *Candide, ou l'Optimisme*, en caricaturant la pensée du philosophe à travers les mots du professeur Pangloss, le métaphysico-théologo-cosmolonigologiste.

permettront de s'intéresser au concept du réel ainsi qu'aux éléments que celui-ci englobe. Après ce court survol, nous nous intéresserons plus en détails aux théories littéraires des mondes possibles, en mettant de l'avant deux approches principales que je nommerai les réalistes *radicaux* et *sceptiques*. Alors que les premiers appliquent à la lettre la pensée de Lewis et affirment que les mondes fictionnels sont, tout comme les mondes alternatifs historiques, des possibles *non-actualisés*, les sceptiques affirment plutôt qu'ils peuvent être pensés comme des mondes, mais qu'ils sont plutôt *non-actualisables*. Finalement, nous apporterons des précisions aux concepts de monde, d'accessibilité et d'actualité afin d'assurer une utilisation systématique de ces termes dont la signification a subi des mutations en passant d'une discipline à l'autre.

Au second chapitre, nous aborderons les mondes possibles *vidéoludiques*, ces ensembles artéfactuels d'actifs agencés par des procédures qui ont la particularité d'être interactifs et ludiques. Après avoir offert une définition qui répond aux problématiques laissées sans réponse par la philosophie et les études littéraires, nous nous pencherons sur le mécanisme qui permet à la joueuse d'accéder et d'actualiser un monde de jeu : le recentrement. Cette idée, d'abord présentée comme recentrement fictionnel par Marie-Laure Ryan (1991) puis reprise par Jan Van Looy pour penser le recentrement *virtuel* (2005), sera cruciale afin de comprendre la particularité de l'actualisation d'un monde vidéoludique : alors que la lectrice d'un roman adopte une disposition cognitive qui lui permet de *faire comme si* le monde fictionnel était actuel du point de vue des personnages qui s'y trouvent, le recentrement vidéoludique a la particularité de rendre *véritablement actuel* le monde vidéoludique en plus du monde réel pour la joueuse qui les actualise. Cette actualisation dédoublée, ou partagée, sera la base sur laquelle nous nous appuierons pour

penser la notion de parcours exploratoire au troisième chapitre. Nous concluons ce chapitre en développant une structure interne des mondes vidéoludiques, en s'inspirant de la macrostructure du monde fictionnel de Lubomír Doležel (1998b). Celle-ci nous permettra de clarifier la manière dont la joueuse, en tant que membre externe au monde de jeu, arrive à dynamiser la structure du monde vidéoludique.

Au troisième et dernier chapitre, nous nous dirigerons à nouveau du côté de la philosophie afin de mieux définir ces « états d'être » que sont les concepts d'actualité, de réalité, de possibilité et de virtualité. Ces distinctions nous permettront de penser les diverses relations qui s'établissent entre la joueuse et le système de jeu, en s'inspirant de la typologie des *gamic actions* de Galloway (2006) et en lui apportant plus de clarté et de précision analytique. Pour ce faire, nous intégrerons dans un modèle de l'action vidéoludique les distinctions entre les actifs et les procédures au sein du jeu et les différentes modalités d'actualisation que sont le nécessaire, le possible et le virtuel, en suivant Bonenfant (2010) et Lévy (1998). Enfin, nous terminerons ces réflexions en définissant le concept de parcours exploratoire, ce chemin parcouru par une joueuse pendant son acte de jeu au fil de ses tentatives et de ses découvertes, qui permet de rendre compte de la singularité de son expérience au sein d'un monde vidéoludique partagé (c'est-à-dire, auquel plusieurs joueuses ont accès). Nous appuierons ces réflexions à l'aide d'exemples tirés de *FTL: Faster Than Light*, cet impitoyable monde à l'origine de mes recherches, ainsi que d'autres exemples intégrés ponctuellement au fil des réflexions.

Chapitre 1.

Se lancer dans l'exploration : les mondes possibles, des monades à la fictionnalité

« You can use logic to justify almost anything. That's its power. And its flaw. » – Captain Kathryn Janeway (*Star Trek: Voyager*. Saison 1, épisode 10: « Prime Factors ».1995)

Puisque toute bonne mission d'exploration doit nécessairement débiter par une préparation rigoureuse qui permettra de s'outiller pour surmonter les défis, attendus et inattendus, auxquels nous pourrions être confrontés, ce chapitre aura pour but d'offrir un aperçu des diverses approches philosophiques et littéraires qui mettent de l'avant la théorie des mondes possibles en tant que cadre théorique. Alors que les premières fondent et développent cette approche tout d'abord dans une perspective théologico-ontologique, puis logique, les secondes s'en inspirent de manière métaphorique afin de s'interroger sur la nature de la fiction, ainsi que sur ses ramifications. Ce survol théorique se terminera par la précision de certaines notions terminologiques particulièrement difficiles à circonscrire, soit les concepts de monde, d'accessibilité et d'actualité, ce qui nous permettra de nous diriger vers la seconde partie de notre épopée exploratoire : la découverte des mondes possibles vidéoludiques.

1.1 Les mondes possibles : du siècle des Lumières au réalisme modal

Si nous souhaitons mobiliser la théorie des mondes possibles en tant que cadre théorique, il faut d'abord préciser qu'il ne s'agit pas, en fait, d'une seule théorie, mais bien d'un

ensemble d'approches en métaphysique, en logique et en littérature, notamment. Certaines de ces conceptions sont d'ailleurs incompatibles entre elles : en philosophie, par exemple, Plantinga et Russell défendent l'existence d'un seul univers au sein duquel existent les possibles en tant qu'entités abstraites (conception actualiste); David Lewis, pour sa part, pose l'existence de plusieurs univers qui sont tous autant des mondes possibles dont le degré d'existence ontologique est équivalent à tous les autres (réalisme modal réductionniste); enfin, Yagisawa postule plutôt l'existence d'un seul univers au sein duquel existent des possibles dans un « espace modal », ceux-ci composant les différentes manières dont aurait pu être l'univers (réalisme modal aléthique). Du côté de la discipline littéraire, alors que certains auteurs (Doležel, Ryan) défendent l'application du concept de mondes possibles aux mondes fictionnels (littéraires, dans le cas présent), d'autres (Pavel, Ronen) soutiennent que les mondes fictionnels ne sont, par définition, pas *possibles* : ils sont inventés, construits. Bref, ces théories visent à apporter des éléments qui permettent de faire la lumière sur une problématique spécifique à sa discipline et les débats intra- et extra-disciplinaires sont nombreux.

Quoique ces conversations soient absolument fascinantes, nous n'en offrirons qu'un aperçu : le statut ontologique de notre univers, ou encore la différence entre les énoncés fictionnels et historiques, par exemple, seront laissés de côté afin de se concentrer sur des éléments plus centraux aux enjeux que posent les mondes vidéoludiques. Indépendamment de la conception métaphysique ou méta-philosophique adoptée par le sujet, la relation entre le monde « réel » (c'est-à-dire physique, tangible) et le monde virtuel (c'est-à-dire informatique, numérique) reste la même – qu'il soit une pure construction

mentale ou qu'il ait un degré ontologique équivalent à celui du monde que nous habitons ne change ni la relation entre les deux, ni la cohérence interne du monde de jeu.

Or, quoiqu'il ne me semble pas nécessaire de détailler les multiples conceptions opposées et contradictoires qui peuplent l'imaginaire métaphysique des mondes possibles dans leur intégralité, je vise néanmoins à ancrer mon approche dans une perspective philosophique solide qui soit cohérente, sans toutefois réduire ma réflexion à un seul courant de pensée. C'est en ce sens que je propose de faire un survol des concepts qui seront centraux à ma réflexion dans leur contexte et tels qu'ils sont invoqués par les théoriciennes et théoriciens des disciplines qui influencent ma propre approche. Ce survol nous permettra d'une part de constater que les différentes conceptions des mondes possibles ne peuvent être simplement appliquées au jeu vidéo pour les comprendre et qu'un nouveau modèle est donc nécessaire. D'autre part, il nous permettra de mettre de l'avant quatre éléments centraux. Tout d'abord, les conceptions de la théorie des mondes possibles ont connu des déclinaisons bien différentes en philosophie et en études littéraires. Ensuite, la question du *monde de référence* est primordiale afin de cerner les possibles qu'il nous est permis d'envisager. Également, la nature du monde possible (non-fictionnel, historique, fictionnel et, dans notre cas, vidéoludique) a une influence sur son degré de complétude ontologique et, par le fait même, sur le type d'énoncés qu'il est possible de faire à propos de ceux-ci. Finalement, les concepts de monde, d'accessibilité et d'actualité, que nous décortiquerons plus en détail lors de la seconde partie de ce chapitre, sont centraux, tant pour les théories philosophiques que littéraires.

1.1.1 « Le meilleur des mondes possibles »

Si la théorie des mondes possibles est maintenant souvent employée comme métaphore pour parler de l'ensemble des possibilités narratives qui se présentent dans les univers fictionnels, il est important de mentionner que pour son premier penseur, Gottfried Wilhelm Leibniz, il s'agit d'une doctrine métaphysique qui permet de rendre compte de la configuration du monde dans lequel nous vivons par un être divin. Pour le philosophe allemand, l'idée de mondes possibles permet de justifier que nous vivons dans le « meilleur des mondes possibles », dans la mesure où Dieu, dans toute sa bonté divine, aurait contemplé toutes les possibilités et aurait choisi ce monde, puisqu'il est le meilleur, afin que nous puissions y vivre. Naturellement, les travaux de Leibniz sont infiniment plus complexes que ce que je suis en mesure de résumer dans ces quelques pages, mais un parallèle saute déjà aux yeux : peut-on considérer la créatrice d'un jeu vidéo comme une démiurge qui met en œuvre « le meilleur des mondes » par son travail de design de jeu – un monde qui répond à toutes ses volontés de manière optimale? Certains éléments semblent importants à souligner afin de bien expliquer en quoi cette théorie philosophique, même si elle est centrale à mes travaux, ne peut pas offrir un cadre suffisant afin de penser les mondes vidéoludiques.

Tout d'abord, Leibniz soutient que le monde dans lequel nous vivons, tel qu'il a été aperçu et actualisé par l'essence divine, est déterminé en tous points (Look [2008] 2013) – c'est donc dire que tous les éléments et les événements contenus dans ce monde, qu'ils soient passés, présents ou futurs, ont déjà été perçus par celle-ci. Nonobstant la question existentielle du déterminisme ou du libre arbitre dans notre monde actuel, en ce qui a trait aux mondes vidéoludiques, cette conception du monde permet difficilement de rendre

compte de leurs multiples zones d'incomplétude et du phénomène de l'émergence⁷, qui sont centraux: si tous les éléments qui composent le monde sont déjà déterminés en tous points, alors les pratiques de jeu subversives ne devraient pas être possibles – à moins de tomber dans une doctrine déterministe selon laquelle tous les *glitches* et les pratiques alternatives ont été perçues et prévues par la créatrice. Même si la créatrice met au monde un jeu qu'elle croit être « le meilleur des mondes vidéoludiques possibles », certains éléments peuvent échapper à sa vigilance. La joueuse, même lorsqu'elle est guidée tout au long de son expérience vidéoludique, garde néanmoins son libre-arbitre au sein du monde réel et il est tout à fait envisageable que celle-ci tente d'effectuer des actions qui échappent à l'imagination de la conceptrice, ou encore qu'elle tente d'actualiser des interactions qui n'ont pas été déterminées. Au sujet du déterminisme, il est important de mentionner que Leibniz lui-même souscrit plutôt à une forme de compatibilisme (Look [2008] 2013) qui permet une certaine liberté aux agents qui habitent le monde. Les paramètres de cette liberté qui existe au sein d'un déterminisme dépendent de vérités universelles et de la nature même des êtres. Cependant, sa théorie ne permet pas l'existence de l'émergence, un concept important afin de penser les possibles vidéoludiques.

Ensuite, les mondes imaginés par la puissance divine, selon Leibniz, sont impossibles – c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas exister simultanément. Plus encore, si, tel que mentionné précédemment, chaque substance individuelle (qu'elle soit un grain de poussière ou un être humain) est unique en tous points, il ne peut en aucun cas exister deux substances ayant exactement les mêmes propriétés – c'est ce que le philosophe appelle le

⁷ L'émergence, telle que l'envisage Juul (2002), peut être définie comme étant la possibilité pour la joueuse de combiner des règles simples de manière à produire des variations intéressantes. Nous aborderons un peu plus en détail la question de l'émergence au troisième chapitre.

principe d'identité des indiscernables. En ce sens, chaque être est unique en son monde et ne peut pas se retrouver dans un autre monde, puisque toutes les propriétés d'un être lui sont essentielles (au sens où elles font partie de son essence)⁸. L'idée de l'existence d'une contrepartie identique, c'est-à-dire de deux êtres ayant exactement la même essence tout en habitant deux mondes différents (comme l'envisagent David Lewis en philosophie et Lubomír Doležel en littérature), est impossible.

Cette conception pose un problème autant logique que métaphysique qu'il est nécessaire d'aborder alors que nous tentons de développer une théorie des mondes possibles du jeu vidéo – quelles sont les substances fondamentales qui composent les mondes vidéoludiques? Compte tenu des multiples itérations des mondes vidéoludiques, comment peut-on rendre compte des différents éléments qui les composent? Si nous imaginons, par exemple, que le monde de *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988) est, en effet, un (et un seul) monde, alors il faut accepter que celui-ci est non seulement reproduit à l'infini, mais aussi *jouable* – c'est-à-dire qu'il existe plusieurs copies du protagoniste, Mario, et que celui-ci est joué par plusieurs joueuses différentes et de manière différente d'une partie à l'autre. Ce Mario est-il toujours la même substance unique, indépendamment de la joueuse qui l'articule, ou s'agit-il alors de contreparties (ce qui contreviendrait à la théorie de Leibniz)? Est-il possible d'imaginer un monde vidéoludique qui soit unique et déterminé en tous points, même si l'objet au sein duquel il existe est dupliqué en de milliers de copies? Mais plus encore, le cas de *FTL: Faster Than Light* revient nous hanter :

⁸ Pour Leibniz, chaque substance (unique et déterminée en tous points) exprime également le monde duquel elle fait partie. En ce sens, son appartenance à son monde est, tout comme les autres propriétés essentielles, une partie de sa substance. En ce sens, la substance-Roxanne de ce monde est qui elle est, notamment, à cause de son appartenance au monde dans lequel elle vit. Si j'imaginais une substance-Roxanne qui appartenait à un autre monde possible, celle-ci, même si elle était identique en tous autres points à moi, ne serait toujours pas la même Roxanne.

comment pourrions-nous rendre compte des différentes configurations du monde à chaque début de partie, si le monde est unique à chaque partie? Il y a de très fortes chances que je n'aie jamais joué au même état du monde que mes collègues, compte tenu des possibilités d'agencement presque'infinies que permettent la génération procédurale. Tenter de rendre ces différences compatibles avec un modèle leibnizien, qui est fondamentalement défini par l'unicité des substances et leur détermination, semble difficile et, par moments, absurde. Cependant, ces réflexions nous permettront, lors du second chapitre, de mieux définir et d'approfondir les différents éléments composant les mondes vidéoludiques.

Finalement, pour Leibniz, il n'y a qu'un seul monde qui puisse être *actuel*, c'est-à-dire le meilleur des mondes possibles : celui dans lequel nous vivons et qui a été choisi par Dieu afin d'être actualisé (Look [2008], 2013). Si les positions ontologiques présentées précédemment nous offrent des pistes de réflexion qui permettent d'approfondir l'idée des mondes vidéoludiques, cette dernière position semble véritablement problématique. Si l'on fait correspondre l'acte créateur de Dieu à l'acte créateur de la conceptrice de jeu, il demeure tout de même que le simple fait de créer le monde vidéoludique ne lui donne pas un état actuel, puisque c'est la joueuse qui devra l'actualiser à travers son acte de jeu, qui peut être répété, modifié, supplanté et laissé de côté. Au contraire du meilleur des mondes possibles de Leibniz, qui est toujours le seul monde actuel, le jeu est un agencement d'états nécessaires ou possibles, qui sont constitués à partir d'éléments (un code informatique ou des procédures, des éléments visuels et sonores ou des actifs) qui sont le fruit d'une démarche intentionnelle de la créatrice, mais qui nécessitent l'intervention d'une joueuse afin de devenir actuels. Cette deuxième actualisation (ludique) qui suit la première actualisation (créatrice) résulte de l'exercice de la liberté d'action de la joueuse.

Ces décisions actualisantes, par ailleurs, peuvent être complètement arbitraires : la joueuse peut décider de tenter de sauter dans un trou béant simplement pour voir comment le système réagira. Ses choix ne doivent pas être guidés par un principe de raison suffisante⁹, par exemple, comme c'est le cas chez Leibniz et, dans une certaine mesure, chez la créatrice¹⁰. L'actualisation dans la conception leibnizienne est donc un concept problématique dans le cadre de l'élaboration d'une théorie des mondes possibles vidéoludiques, puisqu'elle permet mal de rendre compte de la liberté d'action de la joueuse et de cette virtualité qui peut émerger de sa pratique de jeu, tels que nous les définirons au troisième chapitre. C'est ainsi que nous nous tournons vers les théoriciens de la logique modale afin de s'outiller pour répondre à ces questions centrales à la réflexion.

1.1.2 La modalité, de la logique à l'ontologie

Bien qu'il existe maintes positions philosophiques qui rejettent l'existence même de mondes possibles (Frege, Russell, Quine, Wittgenstein) et que le débat est particulièrement riche et florissant, je ne m'attarderai pas à les détailler dans le cadre de ce mémoire et poserai le principe simple qu'il existe quelque chose comme des mondes possibles, afin de me concentrer à mettre en lumière certains concepts propres aux philosophes du réalisme modal qui, selon Yagisawa, ont en commun le fait d'asserter que les mondes possibles sont des entités réelles (Yagisawa 2010, p.8). Les théoriciennes et les théoriciens des mondes

⁹ Le principe de raison suffisante est relativement simple : pour tout élément X qui existe, il doit exister une raison suffisante qui explique l'existence de X. En d'autres termes, aucune décision, aucun élément, n'existe de manière aléatoire ou arbitraire. Chez Leibniz, le principe de raison suffisante permet d'expliquer que le choix de Dieu quant au meilleur des mondes possibles n'est pas aléatoire : il a une raison suffisante qui explique ce choix.

¹⁰ Il est possible d'affirmer que la créatrice opère selon un principe de raison suffisante dans la mesure où sa création est le fruit d'une réflexion approfondie sur ce qu'elle souhaite, ou non, voir se retrouver dans la version finale de son jeu. Il ne s'agit pas d'un agencement aléatoire d'éléments – il y a une démarche intentionnelle.

possibles opèrent une distinction ontologique entre ce qui est « actuel » et ce qui est « réel ».

Quoiqu'il existe plusieurs positions mitoyennes ou modérées, Ryan souligne deux théories principales à ce sujet. Les absolutistes posent une différence ontologique entre le monde actuel et les mondes possibles alternatifs en ce sens que seul le monde actuel présente véritablement une existence autonome – tous les mondes possibles alternatifs, ainsi, ne sont que des constructions mentales qui ne sont en aucun cas actuelles (Rescher 1973, Russell 1919). À l'inverse, les théoriciens du réalisme modal, comme Lewis, posent que tout monde est actuel du point de vue de celui qui l'actualise, mais plus encore, qu'aucun monde n'est ontologiquement supérieur à un autre; aucun monde n'est plus « réel » qu'un autre. La position réaliste provient du postulat selon lequel l'état d'être « réel » n'est pas exclusif au monde que nous actualisons et que tous les mondes possibles sont du domaine du réel, même lorsque nous ne les actualisons pas en tant qu'agente. Ryan souligne que, dans la perspective du réalisme modal, tous les mondes possibles sont réels dans la mesure où ils existent bel et bien, indépendamment du fait qu'un habitant de notre monde (que nous nommerons à partir de maintenant le monde réel afin d'alléger le texte¹¹) puisse les actualiser (Ryan 2012, p.1)¹².

¹¹ Or, il sera important de garder en tête que l'utilisation du terme « monde réel » n'est en aucun cas une position ontologique qui servirait à hiérarchiser les mondes, ni à placer le monde au sein duquel nous habitons dans une position de supériorité.

¹² Ryan souligne également, dans le même passage, qu'un seul monde peut être actuel du point de vue de la personne qui l'actualise. (« [...] only one world can be actual from a given point of view » (Ryan 2012, p.1). Cette posture sera particulièrement intéressante à garder en tête lorsqu'il sera question de l'actualisation dans le cas des mondes possibles vidéoludiques, sujet qui sera exploré plus en profondeur au second chapitre, dans la mesure où la joueuse doit pouvoir actualiser à la fois son monde réel *et* le monde vidéoludique.

David Lewis, figure proéminente du réalisme modal s'il en est une, demande à son lecteur de se servir d'une intuition pré-philosophique afin de soutenir l'existence des mondes possibles : cette idée selon laquelle les choses telles qu'elles le sont auraient pu être autrement (« The way things are, at its most inclusive, means the way this entire world is. But things might have been different, in ever so many ways. [...] There are ever so many ways that a world might be; and one of these many ways is the way that this world is » (Lewis, 1986, p.1-2)). Essentiellement, la doctrine du réalisme modal de Lewis peut être résumée ainsi : lorsque l'on pose un énoncé conditionnel ou contrefactuel¹³, du type « j'aurais pu être première danseuse aux Grands Ballets Canadiens », ce que l'on dit vraiment est « il existe un monde possible au sein duquel je suis première danseuse aux Grands Ballets Canadiens ». Ce que propose Lewis est, en ce sens, radical : non seulement est-il possible d'évaluer la valeur de vérité d'un énoncé modal, mais le simple fait de poser cet énoncé permet également de poser l'existence d'un monde alternatif, ou d'un monde possible, où la valeur de vérité de cet énoncé serait vraie. De plus, comme nous l'avons souligné plus haut, ces mondes possibles sont tout aussi vrais, ou réels, que le monde actuel : il n'y a pas de distinction au niveau ontologique entre le monde possible où je suis première danseuse aux Grands Ballets Canadiens et celui où j'écris présentement ce

¹³ Il est important de préciser que Lewis opère une distinction entre la modalité *de re* et la modalité *de dicto*, c'est-à-dire, entre la modalisation d'un élément spécifique d'un ensemble (par exemple, l'énoncé « Tous les chats sont des mammifères ») et la modalisation à propos d'une proposition et de sa valeur de vérité (par exemple, « Il est nécessaire que tous les chats soient des mammifères »). Cependant, cette distinction, quoique fondamentale lorsqu'il est question de logique modale à proprement parler, ne sera pas essentielle au développement d'une théorie des mondes possibles vidéoludiques et sera par conséquent mise de côté afin d'alléger le cadre théorique. Pour une analyse plus en détail des concepts de modalité *de re* et *de dicto* dans la théorie du réalisme modal, voir le premier chapitre de *Possible Worlds* de David Lewis (1986) ainsi que le quatrième chapitre de *Possible Worlds (The Problem of Philosophy)* de John Divers (2002).

mémoire. Aucun n'est plus « vrai » que l'autre – simplement, celui où j'écris ces lignes est actuel de mon (et de votre) point de vue.

Nous constatons donc que les approches philosophiques de la théorie des mondes possibles se préoccupent davantage des questions d'ordre ontologique : les interrogations quant au degré d'existence des entités possibles, en ce qui a trait aux distinctions entre le réel et l'actuel, ou encore à propos des distinctions entre les possibles actualisables et non-actualisables, sont au centre des démarches de ces dernières. Ces approches sont fondamentales afin de penser les mondes vidéoludiques puisque ceux-ci sont des systèmes qui permettent à la joueuse d'actualiser des composantes nécessaires, possibles (et, ultimement, virtuelles) qui existent en puissance au sein du code jusqu'à ce qu'une joueuse les mette en action. Cependant, les jeux vidéo sont également définis par leur forte propension au récit. En ce sens, il est nécessaire de se tourner vers les théories des mondes possibles dans la fiction, plus particulièrement développées au sein de la tradition littéraire, afin d'étoffer notre corpus théorique de manière à rendre compte de la complexité des mondes vidéoludiques.

1.2 La fiction est-elle possible?

Bien que le titre revienne souvent à Thomas Pavel, le premier théoricien ayant intégré des éléments d'une théorie des mondes possibles à des réflexions en études littéraires est Tzvetan Todorov. En 1969, l'auteur tente de définir une « grammaire » des arcs narratifs du *Décameron* (Boccace, 1353) et, afin de rendre compte des hypothèses mentales des personnages quant à leurs actions possibles, Todorov devra inclure des éléments qui réfèrent à des opérateurs de logique modale (le mode obligatoire, le mode conditionnel, le

mode optatif et le mode prédictif) (Todorov, 1969, p.46-49). Quoique l'approche de Todorov n'est pas explicitement liée aux mondes possibles, cette simple reconnaissance de l'existence de formes conditionnelles ou possibles d'existence au sein d'une approche systémique est intéressante – et sera reprise plus tard par des penseurs comme Thomas Pavel, Lubomír Doležel, Ruth Ronen et Marie-Laure Ryan, entre autres. Comme Ryan et Bell le soulignent, souscrire au paradigme philosophique de l'existence de plusieurs mondes possibles est pertinent dans le cas de l'étude des mondes fictionnels puisque des énoncés à propos de ceux-ci peuvent être évalués comme vrais ou faux : « [in] a many-worlds ontology, fictional texts can be associated with worlds, these worlds can be imagined on the basis of all the propositions presented as true by the text, and it is possible to distinguish true statements about the members of particular fictional worlds [...] from false ones [...] » (Bell et Ryan, 2019, p. 3).

L'apport de la théorie des mondes possibles aux études littéraires est particulièrement foisonnant et ses applications sont très vastes. Certains théoriciens l'emploient afin d'étudier la notion de fiction en elle-même (Lewis, Pavel, Ryan, Ronen), d'autres la sémantique narrative (Doležel, Ryan), le genre littéraire (Ryan, Maître), les structures internes des mondes littéraires (Doležel, Eco), ou encore les notions de postmodernité et de récits impossibles (McHale, Hutcheon). Quoique les théories sur les genres littéraires et la postmodernité n'aient que peu d'importance pour une étude des mondes vidéoludiques, les approches tentant de définir les mondes fictionnels, la structure interne des mondes ainsi que la sémantique narrative, développées majoritairement par Doležel, Eco, Ronen et Ryan, semblent offrir des clés importantes qui peuvent être transposées aux mondes vidéoludiques.

1.2.1 Le réalisme radical : les mondes fictionnels en tant que possibles non-actualisés

Dans la mesure où les mondes possibles alternatifs sont un ensemble d'états qui pourraient (ou auraient pu) être actualisés, plusieurs théoriciennes et théoriciens ont affirmé que les mondes de fiction peuvent être pensés de manière similaire aux mondes historiques, c'est-à-dire en tant que mondes possibles non-actualisés. Ce sont ces théoriciennes et théoriciens que je qualifierai de « réalistes radicaux », puisque ceux-ci adhèrent au réalisme modal de Lewis de manière stricte. Selon Lubomír Doležel, les mondes fictionnels¹⁴ sont un sous-ensemble spécifique des mondes possibles qui sont produits par la *poièsis* textuelle. C'est par l'acte d'énonciation textuelle qu'un monde passe de l'état de construction mentale à un élément du système de la réalité à proprement parler. L'auteur souligne que les mondes fictionnels sont des mondes possibles puisqu'ils sont des ensembles d'éléments non-actualisés, mais possibles : « [fictional worlds] are possible worlds in that they are ensembles of nonactualized possible particulars – persons, states, events and so on » (Doležel 1998a, p.787). L'existence de ces entités propres aux mondes fictionnels est, selon Doležel, indépendante du monde réel, bien que ce monde possible fictionnel ait été créé par des habitants de ce dernier. L'un des éléments les plus intéressants de l'œuvre de Doležel dans la perspective d'une étude des mondes vidéoludiques est sans aucun doute sa macrostructure narrative du récit littéraire fictionnel. En effet, l'auteur tchèque soutient,

¹⁴ Doležel parle ici des mondes fictionnels littéraires plus spécifiquement. Cependant, je me permets d'étendre son analyse à la notion de texte de manière englobante afin d'inclure un ensemble d'activités narratives qui peuvent produire des mondes fictionnels via un acte communicationnel.

dans son ouvrage *Heterocosmica*, que les mondes possibles littéraires sont composés de quatre éléments centraux, à partir desquels les récits peuvent émerger :

1. Ensemble des éléments statiques, physiques et atemporels;
2. Ensemble des forces naturelles, qui dynamisent le monde;
3. Émergence de personne(s) (personnages) qui viennent apporter des changements d'état au monde;
4. Émergence d'interactions entre les personnes (dans le cas d'un monde multi-personne) qui opèrent un changement à la macrostructure narrative. (Doležel 1998b, p.32)

Cette structure permet de penser deux principes importants : les éléments fondamentaux qui composent les mondes entièrement fabriqués, d'une part, et la manière dont ces éléments peuvent être dynamisés afin de passer d'un monde statique à une série d'actions qui composent un récit, une mise en mouvement, d'autre part. Alors que dans le cas des mondes littéraires, ce sont les interactions entre les personnes fictionnelles au sein du monde qui viennent dynamiser la structure, les mondes vidéoludiques ont de particulier qu'une intervention externe, celle de la joueuse (qui habite le monde réel), vient mettre en mouvement un état autrement statique. Ce parallèle sera exploré davantage au second chapitre, alors qu'il sera question de développer une structure interne du monde proprement vidéoludique.

1.2.2 Le scepticisme réaliste : les mondes fictionnels en tant que possibles non-actualisables

Ruth Ronen, dans son ouvrage *Possible Worlds in Literary Theory* (Ronen 1994) souligne que, pour plusieurs philosophes, les mondes fictionnels ne sont pas des mondes possibles d'un point de vue logique. Bien que ceux-ci soient, tout comme les mondes possibles historiques, un ensemble d'éléments non-actualisés, ils sont également non-actualisables – c'est-à-dire qu'ils ne sont, en ce sens, pas possibles à proprement parler. Ils ne sont pas un reflet de ce que le monde actuel aurait pu être. Il y aurait donc une rupture de nature entre les mondes possibles de fiction et les mondes possibles envisageables au niveau du réel : les mondes fictionnels seraient des « mondes aberrants », selon Ronen, puisque la fiction opère selon une logique d'incomplétude et d'inconsistance (Ronen 1994, p.52). L'auteurice reprend ici le principe d'incomplétude des mondes fictionnels littéraires d'Ingarden (1973), qui soutient essentiellement que les textes fictionnels ne peuvent fondamentalement pas être entièrement déterminés en tous points et que, par conséquent, tous les éléments fictionnels auront leurs zones d'incomplétude (Ronen 1994, p.108). D'un point de vue logique, l'incomplétude sert à distinguer les différents modes ou degrés d'existence – un être incomplet, pour certains penseurs, est un être qui n'existe pas¹⁵. En ce sens, les êtres fictionnels « n'existeraient » pas véritablement et il serait impossible de faire des affirmations à leur sujet qui soient vraies ou fausses.

Cependant, du point de vue des théories littéraires, l'incomplétude n'est pas pensée dans le cadre d'une discussion sur l'existence elle-même, mais bien en tant qu'une

¹⁵ Il s'agit ici d'une position ontologique ou métaphysique qui est soutenue par plusieurs philosophes, dont Leibniz que nous avons exploré ci-haut.

sémantique des textes littéraires (Ronen 1994, p.111). À ce sujet, Kate Hamburger, dans son ouvrage *Logique des genres littéraires*, souligne le caractère spécifique des énoncés fictionnels en littérature, plus précisément en ce qui a trait au « passé » du monde fictionnel : les énoncés (employant généralement les temps verbaux de l'imparfait ou du passé composé) n'agissent non pas comme des comptes-rendus d'événements ayant déjà objectivement eu lieu, mais viennent plutôt créer, construire un (non-)temps fictionnel à l'aide du langage, puisque dans la fiction, le prétérit épique perd sa fonction de référer au passé. Le monde fictionnel, avant d'être énoncé à l'aide du langage, n'a ni passé, ni présent, ni futur.

Doležel, pour sa part, dans « Possible Worlds of Fiction and History », note que l'incomplétude est une propriété fondamentale à la fois des mondes historiques et fictionnels (Doležel 1998a, p.794), mais que leur fonction diffère énormément : l'auteur de fiction peut manipuler les zones d'incomplétude, les *gaps* comme les nomme Doležel, afin de produire certains effets esthétiques et ceux-ci peuvent être plus prononcés ou effacés afin de créer des effets de style. À ce sujet, certaines théoriciennes et théoriciens (Ronen, Pavel) soutiennent que c'est précisément cette incomplétude qui donne sa force rhétorique à la fiction. Ronen souligne, suivant le concept d'instance « *disnarrated* » de Prince, que ce qui est passé sous silence par un auteur est souvent aussi pertinent que ce qu'il choisit de raconter (Ronen 1994, p.121). Il n'en demeure pas moins que, pour Doležel, cette incomplétude est ontologique dans la mesure où elle découle de l'acte de création du monde fictionnel.

Cette idée d'incomplétude est particulièrement intéressante à mettre de l'avant dans le cadre d'une étude des mondes possibles du jeu vidéo puisque celle-ci prend plusieurs

formes. Dans les jeux narratifs, les personnages et les mondes créés sont régis par les mêmes lois que celles qui s'appliquent aux mondes fictionnels littéraires. D'un point de vue ludique, l'incomplétude peut permettre de penser la liberté d'action de la joueuse, qui est limitée aux mécaniques permises par le système. Elle peut également donner lieu à la naissance de pratiques subversives ou émergentes, ou même à des erreurs et des *glitches*, qui ont un impact sur l'expérience de jeu.

Il sera donc important, lorsque nous définirons les mondes vidéoludiques, de les envisager sous trois angles liés au concept d'incomplétude : tout d'abord, la créatrice ne détermine pas toutes les possibilités actionnelles du monde en son code, par l'agencement d'actifs et de procédures. Ensuite, il faudra rendre compte du fait que les possibilités actionnelles sont limitées, c'est-à-dire que le code est « incomplet » au sens où il ne détaille que les interactions qui ont du sens dans le cadre de l'expérience vidéoludique (voulue par la créatrice), pas *toutes* les possibilités actionnelles de manière absolue. Finalement, il sera nécessaire de penser l'agentivité et la liberté de la joueuse au sein de cette structure grâce au fait que le système est justement incomplet, ce qui laisse la marge nécessaire pour l'établissement de la distance nécessaire au jeu (Bonenfant 2015).

1.2.3 Une constellation de possibles

La théorie des mondes possibles développée par Umberto Eco, pour sa part, apporte des pistes particulièrement intéressantes à étudier dans le cadre de la structure complexe du jeu vidéo, puisque l'auteur définit les mondes possibles comme « [...] a universe made of a constellation of worlds » (Ryan 2012 p.4). Ainsi, le texte littéraire n'est plus simplement un monde possible, mais bien une machine à produire des mondes (« a machine for

producing possible worlds (of the fabula, of the characters within the fabula, and of the reader outside the fabula » (Eco 1984, p.246)).

Eco va plus loin et distingue trois types de mondes possibles : les mondes de la fabula, les sous-mondes qui correspondent aux états mentaux des personnages diégétiques et les hypothèses de lecture des lectrices. Les premiers, qui appartiennent à la fabula, sont fixés par l’auteur : ce sont le monde tel qu’il a été explicité dans le texte. Les seconds sont les mondes imaginés par les personnages de la diégèse à propos de leur monde et sont composés de l’ensemble de leurs interprétations, leurs hypothèses, leurs désirs et plus encore. Dans ce cas, les personnages diégétiques sont considérés comme des êtres capables d’imagination et ils viennent enrichir le monde qu’ils actualisent à l’aide de ces sous-mondes possibles. Quoiqu’il s’agisse d’une expérience de pensée intéressante, l’idée de sous-mondes diégétiques ne sera pas abordée dans le cadre d’une étude des mondes vidéoludiques puisque le seul contenu fictionnel des jeux vidéo peut essentiellement être analysé à l’aide des mêmes outils que les œuvres littéraires. Il sera plutôt question de développer une approche qui permettra de rendre compte des composantes uniques aux mondes du jeu vidéo – et les états mentaux des personnages de la diégèse ne sont, à quelques exceptions près, pas un élément interactif¹⁶. Le troisième et dernier type de mondes possibles identifié par Eco sont ceux créés par le lecteur modèle au fil de son expérience de lecture – ils sont constitués de ses hypothèses de lecture, qui seront ensuite confirmées ou infirmées par le texte. Au contraire d’autres théoriciennes et théoriciens

¹⁶ Certains jeux, tels *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018) ou encore *Subsurface Circular* (Bithell Games, 2017), par exemple, ont des mécaniques de jeu qui reposent sur la manipulation des états mentaux des personnages non-joueurs. Il pourrait être intéressant, dans ces cas précis, d’intégrer les états mentaux des personnages à une analyse des mondes possibles vidéoludiques. Cependant, puisqu’il sera question de se concentrer sur les éléments systémiques afin d’élaborer une théorie des mondes possibles vidéoludiques qui puisse s’appliquer même aux jeux anarratifs, ces cas exceptionnels seront laissés de côté.

littéraires, Eco accepte que des constructions mentales qui n'ont pas été formulées par un acte communicationnel puissent être considérés comme des mondes.

Marie-Laure Ryan a également énormément contribué aux réflexions sur les mondes possibles dans le contexte littéraire, notamment avec son ouvrage *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (1991). Ses travaux portent essentiellement sur deux pôles : le lien entre les mondes fictionnels littéraires et le monde réel, ainsi que les liens sémantiques entre les univers fictionnels narratifs eux-mêmes. Son intérêt envers l'intelligence artificielle se limite à deux approches : les processus de compréhension de textes au niveau cognitif et la génération automatique de textes.

Bien que toujours très ancrées dans le domaine littéraire, les recherches de Ryan, très systématiques, se prêtent bien à une application au cas de la création de jeux vidéo narratifs. C'est le travail qu'ont effectué Ben A. Kybartas, Clark Verbrugge et Jonathan Lessard en créant le jeu *Subject and Subjectivity*,¹⁷ paru en 2017, afin d'étudier plus spécifiquement les dialogues dans le cas des jeux utilisant des systèmes de génération procédurale. Dans leur article « Subject and Subjectivity: A Conversational Game using Possible Worlds », publié la même année, les auteurs et créateurs de jeux explorent de manière très pratique l'application des concepts développés par Ryan dans son ouvrage de 1991. Leur système, qu'ils nomment un « système exploratoire », traite les « possible conversation topics [abstractly] as a landscape, throughout which the player is able to traverse, often to make specific discoveries about the narrative » (Kybartas et al., p.1). Cette idée est basée sur une version simplifiée de la théorie des mondes possibles

¹⁷ Le jeu est disponible en ligne à cette adresse : <https://www.lablablab.net/?p=499>

développée par Ryan en ce sens qu'elle met en pratique l'idée, très proche de la théorie d'Eco, selon laquelle les personnages d'un récit vont agir afin de rendre actuel l'un ou l'autre des mondes possibles qu'ils s'imaginent. Quoique le projet de Kybartas, Verbrugge et Lessard soit une piste intéressante quant à la manière dont la théorie des mondes possibles peut être utilisée concrètement afin de penser la création de jeux vidéo, celui-ci reste néanmoins ancré de manière très explicite dans la tradition littéraire – la fiction narrative, même systématisée de la manière dont l'ont fait les créateurs, ne tient que peu compte de l'expérience, de l'acte de jeu qui est intimement lié aux mondes vidéoludiques, et se résume essentiellement à la codification de variables qui correspondent à un ensemble de possibles imaginés par l'acte mental supposé d'un personnage fictionnel.

Au cours de cette section, nous avons vu que les théories des mondes possibles littéraires permettent de penser la nature des mondes fictionnels et les dynamiques qui les régissent. Ces théories permettent également de s'interroger sur les actes de création qui les rendent *possibles* ainsi que sur l'acte de lecture, pendant lequel la lectrice feint de traiter un monde comme s'il était actuel. Quoique les mondes du jeu vidéo ne soient pas systématiquement fictionnels, ces questions seront tout aussi centrales à notre étude des mondes vidéoludiques dans la mesure où nous effectuerons un travail similaire, c'est-à-dire la transposition d'un cadre théorique d'une discipline à une autre. Cependant, l'une des problématiques à laquelle nous faisons face en développant un cadre théorique tiré de deux disciplines distinctes est sans aucun doute d'ordre terminologique : comme le souligne Ruth Ronen, (1994), l'utilisation métaphorique du terme de « monde » par les théoriciennes et théoriciens littéraires s'éloigne grandement de la signification qu'entendaient les philosophes. Pour Bell et Ryan, quoique la critique de Ronen soit

pertinente, il n'en demeure pas moins qu'elle pose un problème de taille : si l'utilisation métaphorique du terme de mondes est nécessairement erronée, alors il est impossible de l'employer afin de penser toute autre discipline que la logique modale (2019, p.13). Quoique je sois d'avis qu'une utilisation qui soit en parfaite continuité avec la tradition philosophique ne soit pas nécessaire, il sera toutefois de mise d'exiger une certaine rigueur terminologique et conceptuelle, s'éloignant ainsi de la simple métaphore pour se diriger vers une utilisation systématique et consistante du vocabulaire théorique. La prochaine section sera donc consacrée à préciser notre emploi des concepts de monde, d'accessibilité et d'actualité, en continuité avec les disciplines philosophique et littéraire.

1.3 Les mondes possibles, ce casse-tête terminologique

1.3.1 Les mondes

L'emploi des termes de *monde* ou d'*univers*, parfois de manière interchangeable, pour signifier un ensemble spatio-temporel, fictionnel ou non, semble aujourd'hui presque intuitif; on parle tout autant de l'univers de *Star Trek* que du monde de Tolkien, en passant par celui de Proust ou de Joss Whedon (aussi nommé, incidemment, le *Whedonverse*). Si les utilisations métaphoriques de ces mots se décuplent, il semble cependant que tous ces ensembles contiennent des éléments bien différents; du contenu fictionnel de franchises transmédiatiques à l'œuvre entière d'un auteur, le concept de monde a, et c'est d'autant plus le cas en cette ère suprême du *worldbuilding*, le proverbial dos très large. Or, il semblerait absurde de procéder à l'exposition des mondes (possibles) vidéoludiques sans bien définir ce que nous entendons par l'idée de monde en elle-même : y a-t-il une différence entre l'idée de monde et celle d'univers? À quel ensemble nous

référons-nous lors que nous affirmons qu'il y a une chose telle qu'un monde vidéoludique? Quoique les réponses à ces questions divergent grandement selon la discipline où ces termes sont employés, il sera question au cours des prochaines pages de mettre de l'avant certaines définitions pertinentes qui permettront de bien délimiter les contours de nos mondes, et de nos univers, vidéoludiques.

1.3.1.1 Les mondes fictionnels

Alors que plusieurs théoriciennes et théoriciens utilisent les mots « mondes » et « univers » de manière interchangeable, la distinction est particulièrement importante à détailler et le sera encore plus lorsque nous naviguerons la structure modale des mondes possibles vidéoludiques aux second et troisième chapitres. Alors qu'un monde est une entité singulière, un univers correspond à un système modal composé de plusieurs mondes possibles. Cette distinction, comme le souligne Marie-Laure Ryan, permet d'éviter de se plonger dans une logique fallacieuse qui assimilerait les mondes fictionnels à des mondes possibles alternatifs du monde actuel. Ainsi, lorsque nous parlons d'un monde fictionnel (ou, comme nous le verrons dans le cas du jeu vidéo, artéfactuel) en particulier, nous parlons d'un monde de référence qui se trouve au centre d'un système, ou d'un univers, qui a également la propriété d'être fictionnel et qui ne fait pas partie du même univers que celui dans lequel nous nous trouvons. Au sein de ce système, en ce sens, se trouvent tout autant de mondes possibles fictionnels alternatifs au monde de référence – dans l'univers des possibles fictionnels de *Star Trek* se trouvent le monde actuel au sein duquel la Capitaine Kathryn Janeway, protagoniste de *Star Trek : Voyager* (Berman, Piller et Taylor, 1995) se retrouve catapultée au cadran Delta, mais il existe également un monde possible alternatif où cet événement ne s'est jamais produit. Le second opus de la série de films

Back to the Future (1989) met en images ce concept de manière explicite en faisant visiter à ses personnages des versions possibles alternatives de 1985. Ce qui détermine lequel de ces mondes fictionnels est le centre du système, dans ce cas, est l'acte de la créatrice de l'œuvre de fiction – elle nous dicte lequel de ces mondes nous devrions considérer comme étant le monde actuel du point de vue de ses habitants.

Mais plus encore, toujours du côté de la tradition littéraire, Marie-Laure Ryan et Alice Bell soulignent qu'historiquement, l'idée de « monde » a été employée de manière beaucoup plus large, soit l'ensemble des éléments présentés aux lecteurs et spectateurs (« the designation of what narrative texts display to the mind of the reader and spectator » (Bell et Ryan, 2019, p.29)). Cette définition, quoiqu'un peu abstraite, offre une piste de réflexion quant à un référent imaginaire et construit, mais ne définit pas véritablement les limites de ce qu'est un monde. Plus particulièrement, dans le cas des récits narratifs, Ryan emploiera le terme *storyworld* (littéralement *monde du récit*) afin de marquer une différence entre les notions de monde fictionnel et de monde du récit, en affirmant que leur relation en est une de chevauchement : « some storyworlds are not fictional, some fictional worlds are not storyworlds, but most imaginary worlds are both » (Ryan dans Bell et Ryan, 2019, p.63). La distinction permet de traiter adéquatement divers cas de figure, comme les documentaires (mondes de récit non-fictionnels) ou les jeux d'improvisation (mondes de fiction sans récit). Ces mondes du récit, selon Ryan, ont trois composantes principales : leur distance relative au monde actuel (c'est-à-dire celui dans lequel nous nous trouvons), leur taille et finalement leur degré de complétude ontologique. Mais plus précisément, l'autrice souligne que les mondes du récit doivent être envisagés de deux manières: en tant qu'ensembles qui contiennent des entités et en tant que réseau de relation entre celles-ci

(« as containers for entities that possess a physical mode of existence (events can be considered such entities because they affect solid objects and are anchored in time and space) and as networks of relations between these » (Ryan, 2019, p.63)). L'idée de relations, ou de réseaux qui s'établissent entre les différentes entités qui composent les mondes, est particulièrement importante dans le cas de mondes qui ont la particularité d'être narratifs – elle permet d'incorporer en une seule et même instance à la fois les éléments du texte relevés par Gérard Genette (1969), soit la narration et la description, cette dernière étant généralement qualifiée de « pause » dans la narration étant donné l'absence d'action au sein de ces séquences.

Or, la notion de *storyworlds* telle que définie par Marie-Laure Ryan dans le cadre des œuvres narratives est particulièrement intéressante à explorer en ce sens qu'elle intègre trois types de relations que les textes peuvent entretenir avec les récits. Tout d'abord, le récit peut contenir plusieurs mondes alternatifs distincts d'un point de vue ontologique, c'est-à-dire que le texte décrit plusieurs mondes possibles. Ryan donne ici l'exemple du film *The Butterfly Effect* (Bress et Gruber, 2004), mais nous pourrions également penser à un exemple vidéoludique tel le 4^e chapitre du jeu sériel *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), où la protagoniste, Maxine, ayant changé un événement du passé lors du chapitre précédent, se retrouve dans un monde « parallèle » où sa meilleure amie Chloé serait paraplégique à la suite d'un accident. Ces mondes existent indépendamment l'un de l'autre – ontologiquement parlant, ils sont distincts. Cependant, ils sont liés par le texte au sein d'un seul et même récit. Ensuite, l'auteur mentionne les textes qui ne projettent qu'un seul monde, mais qui mettent de l'avant plusieurs récits distincts qui sont connectés par un élément temporel, spatial ou narratif. Des jeux tels *Until*

Dawn (Supermassive Games, 2015), *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, 2018) ou encore *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018) peuvent tous trois appartenir à cette catégorie où les points de vue sont démultipliés, en étant toutefois liés au sein de la diégèse du jeu. Finalement, Ryan souligne la possibilité qu'un seul et même monde soit construit par plusieurs textes – elle fait référence ici au concept de transfictionnalité développé par Richard Saint-Gelais (2011). Ici, les exemples sont nombreux et diversifiés, mais nous pouvons penser, par exemple, à la série *Mass Effect* (BioWare, 2007), qui se développe graduellement suivant trois opus, mais qui comporte également un quatrième jeu, *Mass Effect : Andromeda* (BioWare, 2017), qui met en scène des événements se déroulant entre les deuxième et troisième titres de *Mass Effect*. Tous ces textes développent un seul et même monde. À la lueur des exemples vidéoludiques mentionnés, il est évident que la théorie des mondes du récit de Marie-Laure Ryan s'applique aux mondes vidéoludiques narratifs, mais il sera nécessaire de développer cette approche davantage afin de tenir compte des jeux anarratifs et des particularités de l'interactivité. Quoiqu'il ne sera pas question d'explorer en détails la question des univers transfictionnels dans le cadre de ce mémoire, les prochains chapitres se pencheront plus en profondeur sur les questions liées à l'expérience de la joueuse au sein d'un monde de jeu.

1.3.1.2 Les mondes en études vidéoludiques

Lorsque l'on se penche sur l'utilisation du concept de monde dans le cas des études vidéoludiques, l'emploi semble se diversifier : les auteurs empruntent majoritairement aux études littéraires, mais incorporent également des éléments qui sont intimement liés à la discipline philosophique. Espen Aarseth, dans son ouvrage *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature* (1997), souligne que le problème principal de l'utilisation du terme

monde comme métaphore afin de parler du texte est qu'il s'agit d'une « spatiodynamic fallacy where the narrative is not perceived as a presentation of a world, but rather the world in itself » (p.3-4). Kristine Jørgensen affirme, pour sa part, que le monde vidéoludique (ou le *gameworld*) est une représentation intentionnelle conçue pour permettre des interactions spécifiques : « [...] representations designed with a particular gameplay in mind and characterized by game-system information that enables meaningful player interaction » (Jørgensen 2014, p.3). En ce sens, la définition de Jørgensen est ancrée dans une logique qui complémente la position d'Aarseth : l'idée de monde n'est ici pas réduite à sa portée narrative ou fictionnelle, le monde vidéoludique étant plutôt une entité logique intimement liée au système de jeu ainsi qu'aux règles. La représentation visuelle plus ou moins narrativisée du monde est un outil qui sert à guider la joueuse dans sa découverte des possibilités d'interaction. Or, si plusieurs mondes de jeu sont très traditionnellement narratifs, il n'en demeure pas moins que, pour l'autrice, ceux-ci sont fondamentalement différents. Elle souligne que, même si les mondes du jeu vidéo partagent certains traits avec les mondes fictionnels, ils sont différents en ce sens qu'ils sont régulés par des mécaniques de jeu (Jørgensen 2014, p.5).

C'est essentiellement l'approche que j'adopterai : un monde vidéoludique est artéfactuel, c'est à dire qu'il a été créé par une intervention humaine. Les mondes vidéoludiques sont des mondes qui sont fabriqués et qui répondent à des règles qui sont différentes des règles naturelles du monde réel : les règles qui régissent le monde de jeu sont les procédures, ces algorithmes qui agencent des actifs et des règles en possibilités actionnelles. Quoiqu'il soit possible que certains jeux partagent des règles avec le monde réel (et c'est le cas de plusieurs d'entre eux, allant du simple 2048 (Gabriele Cirulli, 2014)

jusqu'à *Deus Ex : Mankind Divided* (Square Enix, 2016)), il y a cependant une différence fondamentale entre les règles naturelles du monde, par exemple, et les règles naturelles du monde de jeu telles que calquées sur celles du monde réel : elles sont implantées de manière artificielle, par une intervention humaine. Ces règles sont fabriquées et ajoutées à un monde virtuel qui aurait très bien pu être régi par d'autres règles : la constante gravitationnelle aurait pu être différente, par exemple. Il serait tout à fait possible de modifier le code d'un monde de jeu pour que la gravité soit supérieure ou inférieure à 9,81 Newtons, mais il nous est (malheureusement) impossible de fabriquer ou de modifier les règles naturelles qui régissent notre monde réel. Les mondes vidéoludiques sont nécessairement artéfactuels, puisque leur existence dépend de l'intervention d'une créatrice, mais ils peuvent être complètement anarratifs – leur artéfactualité ne dépend pas d'une mise en scène narrative, comme le soulignent Jørgensen et Aarseth.

Alors que la lectrice, devant le texte littéraire, est essentiellement aussi impuissante que la spectatrice d'un film dans une salle de cinéma, la joueuse qui interagit avec ce qu'Aarseth nomme le cybertexte agit véritablement sur le texte de manière significative. L'auteur souligne que ce cybertexte avec lequel interagit la joueuse est un monde de jeu explorable: « the cybertext *is* a game-world, or a world-game [in which] it *is* possible to explore, get lost and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery » (1997, p.4, l'auteur souligne). Cette différence est ici cruciale : lorsque l'on affirme que la lectrice « explore » le monde d'un roman, elle n'a en vérité qu'une liberté interprétative. Son exploration n'est que métaphorique, sa déambulation n'est qu'une figure de style qui permet de rendre compte d'un acte mental d'interprétation des signes du texte, qui demeure essentiellement linéaire.

Pour la joueuse qui parcourt un cybertexte, le parcours exploratoire est bien plus que métaphorique. Les joueuses vidéoludiques sont des exploratrices - elles explorent toujours des mondes, que ce soit au niveau narratif (en explorant le récit d'un jeu, par exemple), ou encore au niveau systémique (tester les limites d'un système, découvrir les possibilités ludiques). Dans tous les cas, la joueuse navigue un espace virtuel, tant au sens technologique que philosophique: le jeu est un espace de possibilités, tel que nous le verrons plus en détail au troisième chapitre. Je proposerai donc que l'activité principale de la joueuse en est une de navigation au sein d'un monde vidéoludique, qui a la particularité d'être à la fois artéfactuel, interactif et ludique – et nous approfondirons cette définition lors du second chapitre.

1.3.2 Accessibilité

La notion d'accessibilité est sans aucun doute celle qui est la plus instinctive, tout en étant également la plus chargée d'un point de vue logique. Ultimement, la relation d'accessibilité est ce qui nous permet, en tant qu'agente actualisante d'un monde, d'accéder à un monde possible. Chez les philosophes, cette relation en est une logique – Kripke la décrit à l'aide d'une structure modèle, le modèle M, que Pavel résume ainsi :

A model structure in Kripke's sense is an ordered triple (G, K, R) , where K is a non-null set, G is a member of K and R is a reflexive relation on K . [...]. K may be viewed as a set of possible worlds, G as a privileged member of this set, namely the "real" world, and R as a relation which links the actual world G with other worlds belonging to K and which are possible alternatives to G . The criterion of the alternativeness may consist, for example, in the identity of the sets of individuals which belong to G and to some other worlds. Imagine a world H identical with the world G in which we live except for the fact that while in G some individuals live in Toronto, in H they have moved to Ottawa. The list of individuals belonging to G is exactly the same as the list of individuals belonging to H . The only difference between G and H is a change in some properties of some individuals belonging to these worlds. Thus the relation R , defined in this way, puts together G and H : $G R H$. (Pavel, 1975, p.165).

En ce sens, comme le souligne Pavel, la relation R est simplement un élément qui lie de manière logique deux mondes possibles, qui doivent toujours être régis par les lois logiques de non-contradiction et du tiers exclus¹⁸. Lorsqu'il est question de mondes de fiction, le respect de ces principes logiques permet d'assurer une cohérence interne au sein du monde fictionnel.

Ryan affirme cependant que ce type de relation d'accessibilité n'est pas suffisant pour expliquer le lien entre le monde actuel et les mondes fictionnels : non seulement les relations peuvent être particulièrement complexes lorsqu'il est question de mondes où l'existence des dragons ou le voyage à la vitesse supraluminique existent, mais plus encore, qu'en est-il des mondes fictionnels qui ne respectent pas les principes logiques de non-contradiction et du tiers exclus¹⁹? C'est en ce sens qu'elle développe, dans son ouvrage de 1991, une typologie beaucoup plus complexe des formes que peuvent prendre cette relation d'accessibilité lorsqu'il est question des œuvres de fiction, tout en tenant compte des différents genres littéraires. Elle dénote neuf relations d'accessibilité différentes et qui peuvent être présentes individuellement ou de manière complémentaire dans divers textes, selon que le monde actuel et le monde projeté par le texte présentent les mêmes éléments, des éléments compatibles chronologiquement ou physiquement, etc.²⁰ Sans entrer dans un usage systématique de ces relations d'accessibilité, celles-ci permettent d'introduire deux

¹⁸ Le principe de non-contradiction stipule qu'une chose ne peut pas être à la fois elle-même et son contraire. Le principe du tiers exclus, pour sa part, pose qu'une proposition doit être vraie ou fausse et qu'elle ne peut pas être l'une et l'autre à la fois.

¹⁹ Ces textes sont plutôt rares, mais elle mentionne notamment le cas du poème « Jabberwocky » de Lewis Carroll, mais également plusieurs œuvres de fiction postmoderniste (voir Ryan 1991 p.32-39 et Bell et Ryan p.24-25).

²⁰ L'inventaire complet serait plutôt fastidieux, aussi la lectrice peut se tourner vers Ryan 1991 p.31 pour le détail.

notions clés. Tout d'abord, il est possible d'imaginer d'autres types de relations que des liens strictement logiques pour expliquer l'accessibilité d'un monde à un autre. Ensuite, ces relations peuvent être multiples, ce qui permet de rendre compte d'une complexité ontologique des mondes artéfactuels et fictionnels ainsi que des expériences individuelles des habitants du monde réel au sein de ceux-ci. Lors du deuxième chapitre, il sera donc question de développer un principe d'accessibilité qui permette de penser le lien entre le monde actuel de la joueuse et le monde de jeu.

1.3.3 Actuel, actualisation, actualisé

Le concept d'actualisation est central à la compréhension de la théorie des mondes possibles dans la mesure où il nous permet de déterminer ce qui fait partie de ce que nous appelons la « réalité » et ce qui appartient à un autre ensemble. La plus grande difficulté à laquelle nous nous confrontons lorsque nous tentons de définir cette idée est sans aucun doute la terminologie tautologique et circulaire à laquelle nous devons avoir recours : ce qui est *actuel* est ce qui a la particularité d'être *actualisé* par une agente. Ce qui est *actualisé* s'oppose à ce qui n'est que *possible*. En ce sens, l'acte d'*actualisation* détermine ce qui est *actuel* du point de vue de l'agente *actualisante*. C'est en ce sens que David Lewis pose que tout monde possible est actuel du point de vue de la personne qui l'actualise : l'idée d'actualité ne fait pas partie de l'essence d'un monde en particulier, c'est une propriété qui peut être apposée à un monde pour et par un individu de ce monde qui l'actualise. C'est ce que Lewis nomme sa théorie indexicale de l'actualité, puisque ce qui a la propriété d'être actuel dépend du contexte d'actualisation.

À ce sujet, Yagisawa écrit : « actuality for x is the maximal spatiotemporally related whole of which x is part. For anything to exist non-actually-for-x but possibly is for it to be part of some realm outside actuality for x, that is, to be part of some maximal spatiotemporally related whole of which x is not part » (Yagisawa, 2018). Cette citation me semble particulièrement intéressante à souligner pour plusieurs raisons. Tout d'abord, son manque de clarté illustre bien les problématiques générales qui émergent d'une tentative de définir des termes aussi intuitivement compris que difficiles à cerner. Les concepts d'existence, d'actualité et de possibilité ne peuvent être compris qu'en fonction de leur contraire (non-existence, non-actualité et impossibilité) – la rigidité du vocabulaire employé rend toute définition laborieuse à appréhender. Mais plus encore, cette définition permet de mettre l'accent sur deux éléments centraux à ma réflexion : le lien entre le processus d'actualisation et la spatiotemporalité de cet acte, ainsi que l'existence de domaines (au sens large) qui sont à la fois possibles et non-actuels.

En premier lieu, tout être capable d'actualisation effectue cette actualisation au sein d'un espace physique et temporel – et c'est cette action qui permet de conférer au monde un statut « actuel ». Le concept de spatiotemporalité « maximale », tel que le souligne Yagisawa, fait référence à l'idée selon laquelle tous les domaines desquels l'être actualisant fait partie sont actualisés en tant que tout. En ce sens, j'actualise présentement un monde dans son ensemble – je n'actualise pas chaque seconde individuellement. Le monde qui est actuel de mon point de vue inclut autant les espaces que sont mon corps, mon bureau, le Québec et la Terre; il inclut la minute à laquelle j'écris ces mots autant que les 27 années précédentes de ma vie, la colonisation de Tiohtiá:ke et la dernière ère glaciaire. En ce sens, il serait réducteur d'accorder à la notion d'actualité une signification proche du concept de

« présent » - l'actuel, du moins selon le réalisme modal de Lewis et le réalisme modal aléthique de Yagisawa (desquels mon approche s'inspire), permet de dépasser le *hic et nunc*, l'ici-maintenant.

La seconde partie de la citation, pour sa part, explicite l'existence d'entités possibles et non-actuelles, en plus d'être non-actualisables pour un habitant du monde actuel. Le monde où la Seconde Guerre mondiale n'a jamais eu lieu est bel et bien un monde possible, mais elle ne sera jamais actuelle de mon point de vue. Or, les mondes fictionnels ont de particulier qu'ils peuvent poser l'existence de mondes possibles qui sont, en théorie, non-actualisables, mais Marie-Laure Ryan propose, dans son ouvrage de 1991, que par l'acte de lecture, la lectrice joue à se délocaliser de son propre monde le temps de l'expérience de la fiction (« we can describe the experience of fiction as a playful relocation of the user to the [possible world] where the story is told as true » (Bell et Ryan, 2019, p.16)). Pour l'auteurice, cette idée, qu'elle nomme le « recentrement », permet d'expliquer la raison pour laquelle les personnes qui font l'expérience de la fiction sont à même de considérer les entités fictionnelles comme si elles étaient vraies : « readers, spectators, or players can regard fictional characters as (fictionally) real people and why they can experience emotions toward these characters, rather than regarding them as purely textual constructs » (Bell et Ryan, p.16). En ce sens, l'actualisation d'un monde fictionnel littéraire ne demande pas à la lectrice de « quitter » son monde. Elle accepte de feindre d'actualiser un monde possible fictionnel le temps de sa lecture et par ce fait même elle accepte également les propositions de ce monde fictionnel comme étant vraies au sein du monde du récit. C'est en ce sens que Jean-Marie Schaeffer définit la fiction comme une « feintise ludique partagée », mais nous verrons, au second chapitre, que le recentrement peut se

produire selon des conditions et des processus similaires dans des mondes artéfactuels projetés sans fiction.

Durant ce chapitre, il a été question de poser les assises de la théorie des mondes possibles telle qu'elle a été développée chez les philosophes et les littéraires. Alors que les premiers l'ont employée afin de penser aux mondes alternatifs, ou historiques, les seconds ont emprunté le cadre théorique afin de se concentrer sur les mondes fictionnels. Or, les mondes vidéoludiques ne semblent pas s'inscrire tout à fait dans l'une ou l'autre de ces catégories. S'ils présentent une version alternative du monde que nous habitons, alors ils le font dans une perspective fictionnalisante. Mais si certains jeux sont définitivement fictionnels, d'autres semblent s'extirper des limites de la fiction, même minimale (*SuperHexagon* (Terry Cavanagh, 2012), *2048* (Gabriele Cirulli, 2014)). Parallèlement, il faut également souligner que certains jeux mettent de l'avant une mise en scène narrative qui n'a que peu d'impact sur la jouabilité en elle-même – c'est d'ailleurs le cas de *FTL : Faster Than Light*, dont toutes les mises en situation narratives peuvent être ignorées sans aucune conséquence. Ainsi, quoiqu'il soit possible de s'inspirer des cadres théoriques mis de l'avant par ces chercheurs, il sera néanmoins crucial de développer un concept de mondes possibles qui soit à même de prendre en compte les particularités des objets vidéoludiques et c'est ce qui nous occupera lors du second chapitre.

Chapitre 2.

Cartographie d'une découverte: un nouveau (type de) monde (possible)

« There was a secret deep within the hidden heart of things. [...] She knew the true shape of the world. All else was shadow and the sound of distant drum. » - Auri (*The Slow Regard of Silent Things*, Patrick Rothfuss, 2014)

Si le chapitre précédent constituait notre préparation en vue de notre grand voyage intergalactique, le présent chapitre marquera le début de nos explorations en terrain inconnu. Nous avons présenté un aperçu de la manière dont la théorie des mondes possibles a été employée afin d'étudier le cas des mondes historiques (qui appartiennent à ce que nous nommons le monde « réel », c'est-à-dire celui que nous actualisons en lisant ces lignes), ainsi que dans le cas des mondes fictionnels. Maintenant que nous nous trouvons devant cette vaste contrée que sont les mondes vidéoludiques, il sera pertinent de les cartographier afin de faciliter notre exploration, que nous poursuivrons au troisième chapitre. Ainsi, les prochaines pages auront pour but de circonscrire la notion de monde vidéoludique. Lors de la première section, nous offrirons une définition formelle de ces mondes du jeu vidéo qui permette de rendre compte de leur nature artéfactuelle, interactive et ludique. Ensuite, nous nous pencherons sur la notion de recentrement, cette opération qui permet à la joueuse d'accéder à un monde possible artéfactuel. Nous pourrions mieux définir la nature de la relation d'accessibilité propre aux mondes vidéoludiques. Une fois cette relation bien établie, il sera question de situer les mondes vidéoludiques au sein de cet univers de mondes possibles au centre duquel nous nous situons, dans une perspective macrostructurale. Finalement, nous détaillerons la structure interne des mondes du jeu

vidéo afin de mieux comprendre la manière dont celle-ci peut être actualisée par une joueuse qui habite le monde réel, nous préparant ainsi pour notre véritable exploration qui aura lieu au dernier chapitre.

2.1 Les mondes vidéoludiques

2.1.1 Définir le monde

Les mondes du jeu vidéo semblent constituer un casse-tête lorsque nous tentons d'appliquer les théories philosophiques ou littéraires plus classiques telles que nous les avons présentées au premier chapitre, et ce, de trois manières principales. Tout d'abord, les mondes vidéoludiques ne sont pas nécessairement des mondes narratifs, comme les mondes historiques et littéraires le sont : certains jeux, tels *Topsoil* (nico prins, 2017), ou encore le classique par excellence des études vidéoludiques, *Tetris* (1984), n'ont aucune portée narrative²¹. D'autre part, même les jeux fictionnels ne reposent pas nécessairement sur une compréhension de la fiction pour être jouables : nous avons non seulement mentionné le cas de *FTL: Faster Than Light*, dont la mise en scène fictionnelle peut être complètement ignorée sans affecter la jouabilité, mais cela peut être vrai d'une panoplie d'œuvres vidéoludiques. Même le jeu mobile *Candy Crush* (King, 2012) tente de contextualiser la joueuse au sein de quelque chose comme une trame narrative, mais celle-ci n'a que peu d'importance lors de son expérience de jeu. Dans la mesure où les théories

²¹ Malgré la célèbre tentative de Janet Murray (1997) de narrativiser *Tetris*, il semble que, comme le souligne Eskelinen, « [i]nstead of studying the actual game Murray tries to interpret its supposed content, or better yet, project her favourite content on it » (Eskelinen, 2001). Le contenu narratif que l'auteur souligne ne se retrouve pas dans le jeu lui-même, c'est tout au mieux une allégorie tirée d'une série d'actions non-narratives.

des mondes possibles développées jusqu'ici ne permettent de penser que les mondes narratifs, il semble impératif de développer une théorie qui rende compte de ces mondes artéfactuels, qu'importe leur degré de narrativité.

Ensuite, ces mondes vidéoludiques ont la propriété fondamentale d'être interactifs : ils mettent en scène des mécaniques de jeu précises et régies par un système qui permettent à une joueuse d'agir au sein d'un monde virtuel (au sens technologique). Celle-ci a une influence sur la manière dont les possibilités actionnelles peuvent être actualisées – c'est ce qu'on appelle communément l'agentivité. Lorsqu'une joueuse explore le jeu et, par le fait même, l'ensemble des possibilités permises par celui-ci, elle peut actualiser (ou non) certaines avenues qui se trouvent à sa portée. Ni les théories philosophiques, ni les théories littéraires ne permettent de tenir compte de l'agentivité d'une tierce partie sur un monde possible et sur sa structure.

Finalement, les jeux vidéo sont, comme leur nom l'indique, *ludiques* – c'est-à-dire que la joueuse adopte une posture cognitive distincte lorsqu'elle se plonge dans un jeu vidéo. À ce sujet, Jacques Henriot souligne, dans son ouvrage intitulé *Le jeu*, qu'« [i]l y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine attitude » (Henriot, [1969] 1976, p. 74). Cette attitude ludique, fondamentalement subjective, s'inscrit aux confluent de trois composantes : l'incertitude, la duplicité et l'illusion. Le jeu est incertain, dans la mesure où la joueuse est ignorante à propos de l'objet du jeu : « [j]ouer, c'est ne pas savoir où l'on va, même si l'on a soigneusement préparé son itinéraire et calculé ses effets (Henriot, [1969] 1976, p76). Il y a, en ce sens, une part d'indétermination dans l'acte de jeu et cette « aventure dont on ignore à l'avance quelles pourront être les suites », comme le souligne l'auteur, constitue

partiellement l'attitude ludique. L'idée de duplicité, pour sa part, consiste en la distanciation de la joueuse face à l'acte de jeu. Cette dernière sait qu'elle joue, peut en quelque sorte s'observer en train de jouer. Finalement, l'illusion est le principe selon lequel le jeu relève d'une compréhension préalable qu'il y a bel et bien jeu. Pour Henriot, l'illusion n'est pas un résultat de la pratique du jeu, mais bien une composante préalable : pour qu'un jeu en soit un, il faut que la joueuse ait l'intention de jouer, qu'elle accepte volontairement de se lancer dans l'illusion du jeu.

C'est précisément de cette posture ludique dont il est nécessaire de tenir compte lorsque nous tentons de penser les jeux vidéo, incluant les jeux non-narratifs, comme étant des mondes. Sans l'attitude ludique, il serait impossible de distinguer le jeu *Topsoil* (nico prins, 2017) d'un logiciel plus utilitaire, comme un outil de traitement de texte ou de création musicale, par exemple : tous deux comportent une structure systémique au sein de laquelle se trouvent un ensemble de possibilités actionnelles prédéterminées qui peuvent être actualisées par une participante, ainsi que des règles spécifiques auxquelles elle doit se plier. Mais alors que la joueuse de *Topsoil* agence diverses plantes au sein de tuiles colorées pour le plaisir, l'étudiante qui écrit son mémoire sur *Microsoft Word* en fait une utilisation essentiellement pragmatique. D'autre part, le jeu vidéo a de particulier que l'acte de jeu est partagé entre une créatrice, qui crée ce monde illusoire dont parlait Henriot, et une joueuse qui accepte de se lancer à la découverte de cette illusion. Or, cette dernière pourrait tout à fait refuser d'adopter l'attitude ludique lorsqu'elle lance un programme informatique, même si celui-ci a été créé avec cette posture cognitive en tête. L'objet vidéoludique n'est pas la source de cette attitude ludique et celle-ci n'est pas inscrite dans le programme en soi, mais il la facilite. Si c'est précisément cette disposition cognitive,

cette attitude ludique, qui permet d'identifier la différence entre l'utilisation pragmatique et ludique d'un programme informatique, et que cette attitude ludique est supposée par la créatrice d'un jeu lors de son élaboration, alors la propriété d'être un objet fondamentalement *ludique* (en plus d'être interactif) sera centrale à la définition des mondes vidéoludiques. En ce sens, je propose donc de définir les mondes vidéoludiques ainsi :

1. Le monde vidéoludique est un ensemble modal qui a la particularité fondamentale d'être **artéfactuel** – c'est-à-dire qu'il a la propriété d'avoir été créé, fabriqué, par une créatrice;
2. Le monde vidéoludique a été peuplé d'un ensemble d'éléments que l'on nomme les **actifs**, ou « assets » en anglais, par sa créatrice. Ceux-ci incluent tant les sons, les images, les lieux, les personnages et plus encore et ils sont agencés par les procédures. Ils peuvent être **nécessaires**, donc être les mêmes à chaque partie et pour toutes les joueuses indépendamment de leur intervention, ou **possibles**, c'est-à-dire présents dans l'objet et pouvant être actualisés par l'acte de jeu, tout en pouvant différer de partie en partie;
3. Le monde vidéoludique construit les relations entre ses actifs par le biais de **procédures** implantées par l'intervention humaine. Celles-ci sont incarnées dans le code et peuvent être **nécessaires**, c'est-à-dire qu'elles sont les mêmes à chaque partie et pour toutes les joueuses indépendamment de leur intervention, ou alors **possibles**, c'est-à-dire qu'elles comportent une part d'aléatoire et sont donc variables à chaque nouvelle actualisation.

4. Le monde vidéoludique a la particularité fondamentale d'être **interactif** – c'est-à-dire qu'il est possible pour une joueuse d'interagir avec le système, souvent via une interface. L'interactivité permet, en théorie, d'envisager l'émergence du virtuel (au sens philosophique) au sein du système, dans la mesure où l'interactrice pourrait effectuer des manipulations qui ne sont pas prévues par le système;
5. Le monde vidéoludique a la particularité fondamentale d'être un objet **ludique**, c'est-à-dire qu'il est conçu par sa créatrice afin de favoriser l'**attitude ludique**, suivant les travaux de Jacques Henriot, chez la joueuse qui s'y plonge. Cette attitude permet également l'audace, l'inventivité et la créativité chez la joueuse, qui n'est alors plus qu'une simple interactrice, et facilite la réalisation du virtuel (au sens philosophique) par la joueuse.

Cette définition représente la base des réflexions qui nous occuperons jusqu'à la fin de cette démarche de recherche. Les prochaines sections de ce chapitre offriront un aperçu de haut niveau des démarches par lesquelles la joueuse peut actualiser un monde vidéoludique, puis il sera question d'envisager ce dernier en tant que macrostructure afin de voir comment peut se déployer la dynamisation de cet objet-jeu qui, sans l'intervention d'une joueuse, demeure statique. Alors que ces étapes de la réflexion sont bien ancrées dans un cadre théorique établi, tant auprès de la discipline philosophique que des études littéraires, le prochain chapitre, pour sa part, nous amènera à nous plonger dans les ramifications philosophiques de l'acte de jeu et la formation d'un parcours exploratoire au sein des mondes vidéoludiques. Mais avant de se lancer dans les possibles, encore faut-il bien s'ancrer dans l'actuel en balisant davantage ces mondes du jeu vidéo.

2.1.2 Les mondes possibles dans les études vidéoludiques

2.1.2.1 Les mondes ludofictionnels et l'intentionnalité

Si ses propriétés artéfactuelle, interactive et ludique se trouvent à être les pierres angulaires des mondes possibles vidéoludiques, je crois qu'il est également nécessaire d'insister encore une fois sur ce qui n'est *pas* un élément fondamental dans notre cas : la fictionnalité. Cette précision est d'autant plus importante que, jusqu'à présent, l'application de la théorie des mondes possibles au cas des objets vidéoludiques se limite majoritairement aux jeux narratifs, ou à tout le moins aux jeux en tant qu'entités fictionnelles (Planells de la Maza 2017, Rebuschi 2018, Cayatte 2018, Lavocat 2019). Tout d'abord, Antonio José Planells de la Maza soutient que les mondes vidéoludiques sont des mondes possibles *ludofictionnels*, qu'il définit comme étant un système de mondes possibles qui définit un espace ludique délimité par son contenu fictionnel et les règles qui lui sont liées (« a system of linked possible worlds that create a gaming space given by fictional content and closely related rules ») (Planells de la Maza, 2017, p.101). Le problème de cette définition émerge du rôle central qu'y occupe la fictionnalité, qui est conditionnelle à la mondialité du monde vidéoludique pour l'auteur. Même si celle-ci peut être minimale, comme c'est le cas de ce qu'il nomme les *mondes ludofictionnels minimaux* (Planells de la Maza 2017, p.122), qui sont composés d'un monde interactif et d'un objectif final, qu'il soit explicite ou implicite, l'auteur pose leur existence non pas pour parler des mondes à narrativité minimale ou nulle, mais bien pour parler des jeux d'arcade dont les objectifs sont simples (comparativement à ceux d'un jeu de rôle, par exemple, généralement composés de plusieurs quêtes qui sont

autant d'arcs narratifs enchâssés au sein d'un récit principal). Lorsqu'il mentionne effectivement des jeux non-narratifs, le chercheur a recours à une narrativisation des objectifs ludiques afin de les intégrer à sa théorie des mondes possibles ludofictionnels de manière cohérente.

Il est, en effet, très facile de considérer des jeux hypernarratifs en tant que mondes, notamment parce que la posture cognitive qu'adopte la joueuse afin d'appréhender les éléments diégétiques se rapproche de celle qui appartient aux mondes littéraires : je pourrais tout à fait visionner un *long play*²² d'une joueuse qui diffuse sa partie de *Dragon Age : Origins* (BioWare, 2009), tout en adoptant une attitude similaire à celle que j'adopte lorsque je regarde une série télévisuelle, par exemple. Cependant, un jeu comme *2048* (Gabriele Cirulli, 2014), dont les mécaniques de jeu ne consistent qu'à faire glisser des tuiles numérotées afin de les additionner jusqu'à ce qu'on atteigne le nombre 2048, pose un sérieux problème à la théorie de Planells de la Maza. Cet exemple est loin d'être trivial, puisqu'il n'existe aucun élément « fictionnel » sur lequel l'auteur pourrait s'appuyer afin de plaquer une fictionnalité minimale sur l'objet. Quoiqu'il soit bel et bien artéfactuel, ce monde partage l'essentiel de ses éléments d'interface avec le monde réel : les nombres entiers et les règles mathématiques de multiplication sont les seules composantes contextuelles auxquelles la joueuse a accès. Une théorie des mondes possibles vidéoludiques se doit d'être en mesure de rendre compte de ces cas de jeux non-fictionnels mais néanmoins artéfactuels, interactifs et ludiques. Il sera donc nécessaire d'éviter de

²² Un *long play* consiste en l'enregistrement et la diffusion, généralement via la plateforme *YouTube*, d'une partie d'une joueuse dans son entier. Cette pratique est similaire à celle du *Let's Play*, mais s'en distingue en ce que les traces de la présence de la joueuse sont généralement effacées, alors que le *Let's Play* est souvent agrémenté des commentaires de la joueuse.

plaquer une narrativité factice sur les objets vidéoludiques non-narratifs et d'envisager l'exploration des possibles vidéoludiques d'une manière qui permette de rendre compte de tous les mondes vidéoludiques, indépendamment de leur degré de narrativité.

La démarche de Manuel Rebuschi (2018) quant à ce qu'il nomme les mondes possibles virtuels, pour sa part, est davantage ancrée dans la tradition philosophique. L'auteur se concentre sur la sémantique des mondes possibles pour penser la question de l'identité, tant des objets que du sujet (la joueuse), en lien avec les mondes virtuels. Cependant, son analyse est, tout comme celle de Planells de la Maza, limitée aux jeux fortement fictionnels et ne permet pas de rendre compte des jeux figuratifs et non-narratifs. L'auteur étend aux mondes virtuels des jeux vidéo une analyse de la fiction en termes de mondes possibles, ce qui le conduit à concevoir l'action (intentionnelle) des joueuses comme authentique, bien qu'elle soit effectuée dans des mondes fictionnels (Rebuschi, 2018). Ainsi, ces derniers, ainsi que les textes littéraires, sont encore une fois les véritables éléments au centre des observations.

2.1.2.2 Appropriations et modalités aléthiques

Les recherches de Rémi Cayatte (2018), même si elles utilisent le concept de mondes possibles en tant qu'inspiration plutôt que cadre théorique, s'écartent d'une conceptualisation des mondes vidéoludiques en tant qu'entités fictionnelles et abordent plutôt les potentiels d'appropriation du monde de jeu par une joueuse en proposant une échelle qui regroupe ce que le chercheur nomme les jeux à systèmes fermés (à faible potentiel d'appropriation) et les jeux à systèmes ouverts (à grand potentiel d'appropriation). Les mondes possibles sont utilisés ici dans le sens préconisé par Umberto

Eco (conjointement avec son lecteur modèle) pour décrire l'œuvre ouverte qui peut être coconstruite par la réception et l'objectif de Cayatte est de mettre en lumière les rouages des actes de création au sein d'un monde vidéoludique.

Francoise Lavocat (2019), de son côté, développe une théorie de la modalité des mondes virtuels (au sens technologique). L'autrice souligne qu'elle souhaite s'éloigner de l'utilisation métaphorique de la théorie telle qu'employée par ses collègues en études littéraires afin d'en faire un emploi plus proche de la logique modale. Quoiqu'elle s'éloigne marginalement de l'analyse classique des jeux hypertextuels à l'aide d'une théorie des mondes possibles littéraire, elle se concentre néanmoins sur des jeux à fortes composantes fictionnelles afin d'illustrer ses propos. Utilisant le très traditionnel exemple de *Second Life* (Linden Lab, 2003), Lavocat brosse un portrait des modalités aléthique, épistémique, déontique et axiologique au sein des mondes virtuels en distinguant ce qu'elle nomme les *metaverses*, c'est-à-dire un ensemble d'états possibles d'un monde qui peuvent être analysés en termes de modalités, puis comparés avec les modalités du monde réel (Lavocat dans Bell et Ryan, 2019, p.276). Elle compare brièvement ces metaverses à deux autres types de mondes (les Massive Multiplayer Online Roleplaying Games, ou MMORPG avec l'exemple de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) et le jeu *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997)) et souligne brièvement en quoi les modalités diffèrent dans ces deux cas. L'approche de Lavocat est centrée sur ces ressemblances et ces différences entre les mondes virtuels et le monde réel : elle souligne les spécificités des premiers afin de comparer le comportement des joueuses à celui qu'elles adopteraient au sein du second. Quoique cette approche permette de bien situer les mondes de jeu en rapport au monde

réel, elle est davantage ancrée dans l'étude des pratiques de jeu ou de la sociologie des jeux.

Ultimement, les contributions de Cayatte et Lavocat permettent de faire un pas dans la bonne direction en s'éloignant des analyses du contenu fictionnel des jeux vidéo à l'aide d'une théorie des mondes possibles développée en études littéraires. Cependant, plusieurs problématiques centrales demeurent sans réponse : comment ces auteurs définissent-ils les mondes vidéoludiques et comment peuvent-ils y intégrer les jeux anarratifs ou à très faible narrativité? Qu'est-ce qui définit la joueuse en tant qu'exploratrice de ces mondes possibles et comment peut-on penser la relation entre la créatrice, le jeu et la joueuse dans cette perspective? Si nous avons déjà offert une solution partielle à la question de la nature des mondes vidéoludiques, il sera maintenant question d'explorer la structure de ces derniers – à la fois d'un point de vue macrostructural (en observant ses relations avec le monde réel, ainsi que le rôle de la joueuse en tant qu'agente actualisante liant les mondes entre eux), puis d'un point de vue microstructural (en détaillant la structure interne minimale des mondes vidéoludiques et les mécanismes d'actualisation au sein de celle-ci).

2.2 Recentrer son point de vue

2.2.1 Recentrement virtuel et cercle magique

Avant de véritablement pouvoir s'extirper du monde réel et d'explorer les mondes possibles vidéoludiques, il est nécessaire pour la joueuse d'effectuer ce que Jan Van Looy nomme un *virtual recentering* (« recentrement virtuel »), de la même manière dont Ryan parlait de recentrement fictionnel en théorie littéraire. Pour Van Looy, le recentrement

fictionnel consiste essentiellement en un « move by which a reader is invited to step into a possible world where a substitute speaker narrates events that have taken or are taking place in the fictional world » (Van Looy, 2005). La position de Van Looy, tout comme celle des narratologues, en est une cognitive plutôt que sémantique : elle a trait davantage à l'expérience de lecture ou de jeu de l'agente plutôt qu'à une attitude logique structurant les mondes et leurs relations. Lorsque la joueuse accepte de jouer à un jeu vidéo, elle accepte de se déplacer vers un environnement virtuel, de manière très similaire à la lectrice qui se glisse dans un monde fictionnel (Van Looy, 2005). Dans le cas des jeux vidéo, Van Looy souligne que la joueuse, lorsqu'elle débute son acte de jeu, accepte les conditions du monde vidéoludique au sein duquel elle interagira :

[t]he player willingly suspends disbelief and is ported to a world created in the virtual. Her cognitive system accepts the fact that there is a possible world where she is a ninja, a god, a railroad tycoon or a spaceship. And what is more, she accepts that she has only very limited control over this persona (Van Looy, 2005).

Lorsque la joueuse débute une partie, elle accepte l'ensemble des éléments ludiques et narratifs du monde de jeu comme étant les règles qui régissent ce monde et elle accepte que sa contrepartie, et donc elle par extension, devra s'y plier. Cette « willing suspension of disbelief », comme l'écrivait Coleridge, s'étend même aux univers les plus simples dans le cas du jeu vidéo : le jeu *Super Hexagon* (Terry Cavanagh, 2012) n'offre aucune contextualisation narrative, mais les règles de son univers sont néanmoins fixées par le système de jeu. Cependant, au contraire de la suspension de l'incrédulité dans le cas des œuvres fictionnelles, les règles du jeu sont incarnées dans les procédures (et donc dans le code-même du jeu) et il est impossible pour la joueuse de s'y soustraire. Elle ne peut pas

refuser de croire aux règles, ou alors faire de mauvaises inférences en tentant de les comprendre : le code s'applique systématiquement, même lorsqu'une joueuse refuse de croire ou d'imaginer les règles. Lorsqu'elle lance une partie, la joueuse accepte que l'entièreté de l'expérience de ce monde vidéoludique sera réduite à s'assurer que le pointeur triangulaire qu'elle contrôle ne touche aucun des murs qui se déplacent et se referment sur elle et aux règles qui régissent le mouvement des éléments ainsi que ses possibilités actionnelles. Ce sont des conditions d'existence d'un univers vidéoludique qui sont, certes, minimales, mais lorsqu'elle y joue, la joueuse effectue cet exercice de recentrement qui la force à accepter les règles du système comme si elles étaient celles d'un monde réel si elle souhaite jouer au jeu.

Lorsque nous nous penchons sur le cas des éléments fictionnels des jeux vidéo, il en est tout autrement : une joueuse peut très bien refuser de suspendre son incrédulité quant aux composantes fictionnalisantes durant son expérience de jeu. Elle peut choisir de sauter les cinématiques, refuser de lire les entrées de l'encyclopédie du jeu²³ ou les mises en situation des quêtes qui lui sont données par des personnages non-joueurs, par exemple. Alors que nous avons souligné que cette pratique, dans le jeu *FTL: Faster Than Light*, n'affecte peu ou pas du tout la jouabilité elle-même, le cas des jeux hypertextuels est différent : lorsqu'un jeu comme *Dragon Age : Inquisition* (BioWare, 2015), par exemple,

²³ L'inclusion d'un *codex* ou d'une encyclopédie au sein de l'interface de jeu est une pratique courante, particulièrement dans les jeux de rôle hypertextuels. La joueuse, au fil de son exploration du monde de jeu, débloquent une panoplie d'entrées lui donnant accès à de l'information supplémentaire (et, très souvent, facultative à son expérience de jeu) à propos d'une grande variété d'éléments peuplant le monde fictionnel. Parfois, comme dans le cas du journal dans le jeu *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment, 2015), le codex est composé à la fois d'éléments diégétiques (des légendes à propos d'un monstre ou des chants religieux, par exemple), mais également d'entrées qui servent de tutoriel à la joueuse qui peut s'y référer si elle oublie comment effectuer une certaine manœuvre. Dans ce cas, l'encyclopédie n'est pas composée uniquement d'éléments qui servent à fictionnaliser le monde de jeu : certains s'adressent explicitement à la joueuse en tant qu'entité externe au monde vidéoludique et la renseignent sur des actions qu'elle peut effectuer afin d'exercer son agentivité au sein du jeu.

est dépouillé de sa contextualisation narrative, il devient rapidement un simple *hack and slash* privé d'une grande partie de sa profondeur. Cependant, et ce, indépendamment de son choix quant à son degré d'implication dans la diégèse, la joueuse sera toujours soumise aux mêmes règles de jouabilité : celle qui s'extirpe des composantes fictionnelles se promène au sein d'un vaste espace afin de tuer des ennemis, alors que celle qui choisit de se plonger dans la fiction s'affaire à parcourir Thedas dans le but de tuer les démons qui menacent de détruire le continent. Elles effectuent essentiellement les mêmes actions, puisqu'elles sont toutes les deux contraintes par les mêmes règles, mais leur expérience de jeu va différer en fonction de leur assiduité à assimiler et à projeter la fiction au cours du jeu. Alors que la fiction est une projection de l'esprit, le code qui génère les procédures est une construction logico-mathématico-physique sur laquelle la joueuse n'a pas d'emprise.

Cette idée de recentrement virtuel est d'ailleurs particulièrement similaire au concept, vastement discuté et débattu en études du jeu vidéo (Salen et Zimmerman 2004, Consalvo 2009, Arsenault et Perron 2009, Calleja 2012 et 2013, pour n'en nommer que quelques-uns) de *cercle magique*, développé par Huizinga en 1938 dans son ouvrage *Homo Ludens*. Après avoir souligné la qualité temporelle de l'acte de jeu, dans la mesure où cette dernière est fixée dans le temps (« Play begins, and then at a certain moment it is "over". It plays itself to an end. While it is in progress all is movement, change, alternation, succession, association, separation » ([1938] 1980, p.9)), l'auteur se concentre sur la spatialité du jeu:

All play moves and has its being within a playground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. Just as there is no formal difference between play and ritual, so the "consecrated spot" cannot be formally distinguished from the play-ground. The arena, the card-table, the

magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart (Huizinga [1938] 1980, p.10).

L'acte « d'entrer en jeu » en se déplaçant dans un « cercle magique », un espace de jeu (physique ou imaginé) au sein duquel un ensemble de règles inventées régissent le comportement des joueuses, pourrait être perçu comme une sorte de recentrement spécifiquement ludique – et a d'ailleurs été discuté bien avant que la théorie des mondes possibles prenne de l'ampleur chez les théoriciennes et théoriciens de la logique et de la littérature. Pour Huizinga, nous entrons dans un « monde » à part, circonscrit de manière spatiotemporelle, lorsque nous jouons, et quoique ce monde se trouve délimité au sein même de notre monde réel, ce dernier est régi par des règles qui lui sont propres.

2.2.2 De la feintise actualisante à l'actualisation dédoublée

Or, et c'est ici l'un des aspects les plus importants de l'opération de recentrement dans le cas qui nous intéresse, le fait de recentrer le point de vue sur le monde artéfactuel permet de considérer ce dernier comme étant « actuel » au cours de l'expérience (de lecture ou de jeu), le plaçant ainsi au centre du système des mondes. Mais j'irai même jusqu'à avancer que, plus qu'une simple opération logique, le cas du recentrement dans le cadre de l'expérience vidéoludique va plus loin que celle que propose Ryan dans le cas des œuvres de fiction littéraires : alors que la lectrice feint d'actualiser un monde qui n'est pas le sien le temps de son expérience de lecture, la joueuse, pour sa part, vit quelque chose comme une actualité partagée, voire dédoublée. Lorsqu'elle effectue ce recentrement afin d'actualiser un monde artéfactuel qui a la propriété d'être vidéoludique, la joueuse accepte

de partager son acte d'actualisation entre deux mondes : le sien, qu'elle actualise toujours inévitablement par sa simple existence au sein de celui-ci, mais également le monde vidéoludique, qu'elle actualise par l'acte de jeu. Si le monde de *Star Trek : The Original Series* est actuel du point de vue du personnage de James T. Kirk et que la spectatrice peut essentiellement s'imaginer ce monde *comme s'il* était actuel, le monde vidéoludique de *Star Trek : Bridge Crew* (Ubisoft, 2017) peut être véritablement actuel du point de vue de la joueuse lorsqu'elle y joue²⁴. Or, quoique nous affirmons que la joueuse est en mesure d'actualiser deux mondes à la fois lors de son acte de jeu, nous reconnaissons instinctivement que celle-ci ne se retrouve pas perdue entre les deux mondes, ou encore dans un monde hybride où ses deux « réalités » se trouveraient conjointes ou homogénéisées. Elle est bien consciente de la primauté cognitive de son monde réel, mais réussit néanmoins à occuper un monde fabriqué et à interagir avec les éléments qui le composent. Comment expliquer cette distinction si, comme le soutient David Lewis, aucun monde possible ne prime sur les autres et qu'aucun monde n'est plus « réel » que les autres?

Dans l'introduction de son ouvrage de 1991, Marie-Laure Ryan rejette la théorie référentielle de la fiction, selon laquelle un énoncé est fictionnel dans la mesure où il ne fait pas référence à des personnages ou des événements historiquement avérés au sein du

²⁴ Le cas de *Star Trek : Bridge Crew* est particulier, dans la mesure où la joueuse n'incarne pas de personnage précis – il s'agit d'un jeu multijoueurs où un rôle est assigné à chacune des joueuses (capitaine, officière tactique, ingénieure ou officière assignée aux commandes) et où elle met en action un avatar qui n'est qu'une extension d'elle-même au sein du monde virtuel. Dans un cas comme celui-ci, l'idée de co-actualisation ou d'actualisation dédoublée est très facile à imaginer, puisque la joueuse s'actualise elle-même au sein d'un espace virtuel. Cependant, la posture de co-actualisation est tout aussi valide lorsque la joueuse prend le rôle d'une personnage-joueuse (qu'elle ait la possibilité de la personnaliser ou non) – cette idée rejoint le concept d'identité hybride développé par Kelly Boudreau dans sa thèse doctorale de 2012, qui consiste en « an identity between the played avatar (or player-character) and the player [...] that does not originate from or reside in either » (Boudreau, 2012, p.84).

monde réel. En ce sens, la fictionnalité devient un statut ontologique spécifique à certaines entités (Ryan, 1991, p.13): c'est bien le Capitaine Jean-Luc Picard qui est en charge du vaisseau Enterprise D dans la série *Star Trek : The Next Generation* (Roddenberry, 1987), non pas le comédien Patrick Stewart, qui l'interprète. Puisqu'il serait impossible, dans une perspective référentielle inspirée par les travaux de Frege et Russell²⁵, notamment, de distinguer le mensonge, les erreurs et la fiction à l'aide d'une telle définition, Ryan affirme que cette perspective doit forcément être abandonnée pour une position phénoménologique selon laquelle un monde est artéfactuel non pas en fonction de ses propriétés intrinsèques, mais plutôt en vertu du geste, de l'acte de création qui l'engendre (Ryan, 1991, p.16). En ce sens, Ryan nous permet d'expliquer la particularité des mondes artéfactuels sans toutefois leur attribuer un statut ontologique « moindre », ce qui s'inscrit dans une perspective réaliste des mondes possibles. Ainsi, la joueuse est en mesure de dédoubler sa puissance actualisante sans perdre de vue son appartenance au monde réel parce qu'elle est consciente que, comme son nom le suggère, le monde artéfactuel vidéoludique a la propriété d'avoir été *créé, construit* et qu'il lui est présenté ainsi.

Si l'exercice de recentrement permet de déterminer la place qu'occupe la joueuse au sein d'un système de mondes, ainsi que son rôle d'agente actualisante, il est également important afin de déterminer la nature de la relation d'accessibilité entre le monde réel et le monde vidéoludique. Lors du premier chapitre, nous avons défini la notion d'accessibilité comme étant la relation qui lie le monde réel et le monde possible (fictionnel, historique ou vidéoludique, dans le cas qui nous intéresse). Alors que les

²⁵ Gottlob Frege et Bertrand Russell ne sont évidemment pas des théoriciens du réalisme modal, mais se sont intéressés aux questions de référentialité en philosophie analytique et en logique, ainsi qu'aux questions de la vérité des énoncés fictionnels.

philosophes ne reconnaissent qu'une relation d'accessibilité (le respect des principes logiques de non-contradiction et du tiers exclus), Marie-Laure Ryan a développé une typologie où elle dénote neuf relations d'accessibilité qui peuvent exister selon les genres littéraires évoqués par l'œuvre. Or, compte tenu de la particularité des mondes vidéoludiques de pouvoir être véritablement (co-)actualisés par une joueuse habitant un autre monde, nous devons nécessairement penser une relation d'accessibilité qui va au-delà de la simple possibilité de pouvoir l'imaginer ou de le comprendre. L'accès qu'a la joueuse au monde de jeu est différent des mondes possibles historiques et littéraires en ce qu'elle peut intervenir au sein de ceux-ci, y manipuler certains éléments en agençant les règles artéfactuelles.

Il ne faut cependant pas perdre de vue que les jeux vidéo existent essentiellement en deux états distincts : ils sont des objets (comme l'est un livre), mais sont également façonnés afin de permettre l'intervention d'une joueuse au sein du système. En ce sens, nous dirons que le monde vidéoludique est accessible à la joueuse située dans le monde réel via *l'idée du jeu*, en puissance ou en acte. La distinction entre le jeu en tant qu'objet (*game*) et l'acte de jouer (*play*) devient ici cruciale : la possibilité qu'un jeu puisse être joué suffit à lui conférer son état de monde vidéoludique *possible*, mais c'est l'acte de jeu en lui-même qui en fait un monde vidéoludique *actualisé*. Dans les deux cas, la relation d'accessibilité qui lie le monde réel au monde vidéoludique reste cette idée du jeu, cette propriété de pouvoir *être joué*. Le monde vidéoludique, qu'il soit joué ou non, est toujours accessible à partir du monde réel au même titre que l'est un roman que nous n'aurions jamais lu – par exemple, *Madame Bovary* de Flaubert ne cesse pas d'être accessible simplement parce que je n'ai jamais osé me lancer dans la lecture de ce classique de la

littérature réaliste du XIX^e siècle. Cependant, lorsque la joueuse se lance véritablement dans une partie, elle vient opérer un changement d'état au monde, qui passe du possible à l'actuel. Le monde vidéoludique offre un ensemble de paramètres, un terrain de jeu au sein duquel la joueuse peut expérimenter – et ce sont ces expérimentations qui permettent aux éléments possibles de passer à l'actuel.

2.3 Exister au sein d'une structure

2.3.1 Voir grand : la macrostructure

Une fois la nature de la relation d'accessibilité explicitée, il sera pertinent de remettre de l'avant la distinction évoquée au premier chapitre entre les notions de *monde* et d'*univers* afin d'arriver à penser les mondes possibles dans une perspective macrostructurale. Les univers possibles sont de véritables constellations de mondes, comme le soulignait Umberto Eco, et sont composés à la fois d'éléments actuels et possibles, qu'ils soient historiques ou artéfactuels (j'inclus ici tous les mondes fictionnels sous le couvert de l'artéfactualité, puisqu'ils sont également fondamentalement artéfactuels). Dans la mesure où les mondes artéfactuels sont créés par une agente se trouvant au sein du monde réel et qu'en théorie ces mondes construits font partie de quelque chose comme d'un ensemble appartenant au domaine du monde réel, alors il est possible d'affirmer que tout monde vidéoludique fait partie de l'univers de mondes dont le centre est le monde réel, tout comme le sont les mondes fictionnels de *Star Trek* ou de *Thérèse Raquin* (Émile Zola, 1867), par exemple. Il est possible d'illustrer cette idée en s'imaginant que chacun des mondes possibles fictionnels créés de tous temps, quelle que soit leur nature, sont regroupés en une immense bibliothèque qui sert de portail vers ces mondes. La bibliothèque est en quelque

sorte un imaginaire collectif né au sein du monde réel et tous les mondes construits se trouvent en périphérie de celui-ci (voir Figure 1). Les mondes construits qui composent cet univers, dont le centre est le monde réel, cohabitent également avec les mondes possibles alternatifs que nous appelons historiques.

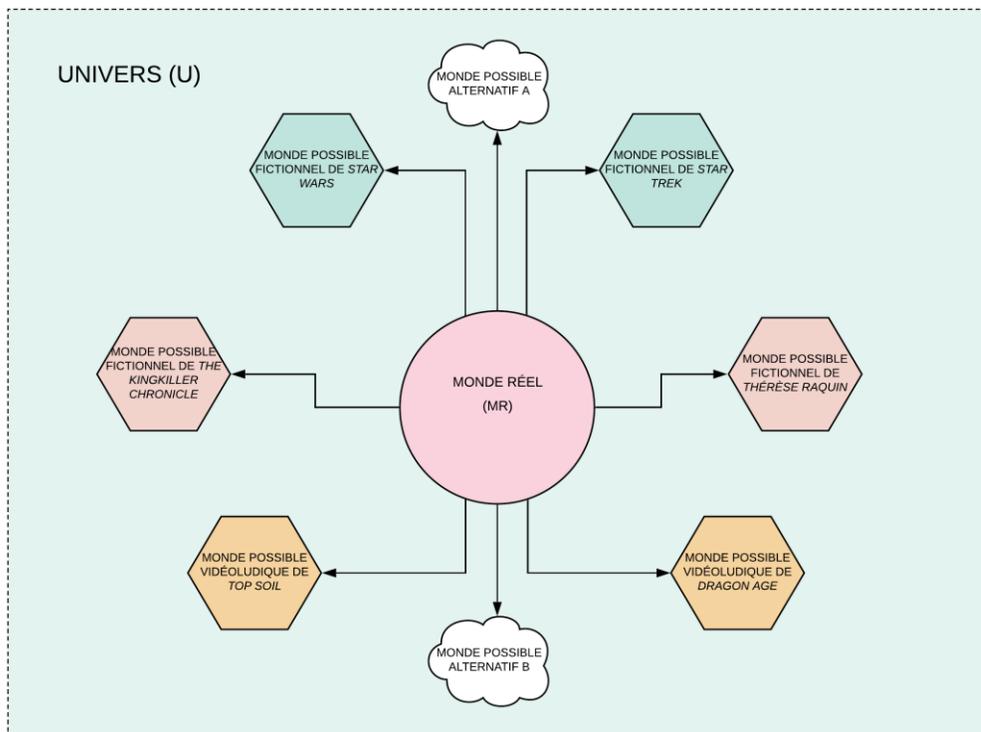


Figure 1. – Macrostructure d'ensemble des mondes possibles, incluant les mondes vidéoludiques, fictionnels et alternatifs (ou historiques).

S'il peut sembler problématique que l'on n'opère pas de distinction ontologique entre les mondes possibles artéfactuels et les mondes possibles alternatifs (ou *historiques*), il faut insister sur l'idée selon laquelle, dans la perspective de la logique modale de Lewis, les mondes possibles historiques ne sont pas *plus réels* que les mondes possibles fictionnels. Les mondes possibles, peu importe leur nature, ont le même « degré d'existence ». Les exemples de la fiction historique ou de l'uchronie sont intéressants afin

d'expliciter ce concept. Ces deux genres littéraires se situent partiellement dans la fictionnalité, partiellement dans l'historicité : la fiction historique est un récit fictionnel situé au sein d'une période historique du monde réel, alors que l'uchronie explore les ramifications d'un passé historique alternatif à l'aide de la fiction. Dans les deux cas, les frontières entre le monde historique et le monde fictionnel sont brouillées : il est difficile de distinguer si l'un des deux types est plus *vrai* ou *réel* qu'un autre, dans la mesure où ils se situent tous deux dans une démarche fictionnelle historicisante (ou historique fictionnalisante, selon le point de vue). Ultimement, je tends à abonder dans le sens des théoriciens du réalisme modal quant à la nature de ces deux types de mondes en affirmant que quoiqu'il soit possible de les distinguer en termes de contenu et de relations d'accessibilité, il n'existe pas de distinction ontologique à proprement parler entre les mondes possibles historiques et fictionnels²⁶.

La macrostructure au sein de laquelle se trouvent les mondes vidéoludiques est ainsi plutôt simple : au monde réel sont connectés par une relation d'accessibilité autant de mondes de jeu qui ont le potentiel d'être joués, donc d'être actualisés par une joueuse. La relation d'accessibilité qui permet à la joueuse d'accéder au monde, dans ce cas, peut être multiple : les mondes vidéoludiques opèrent selon le respect des principes logiques de non-contradiction et du tiers exclus, leur contenu fictionnel (si le jeu est narratif) peut être

²⁶ Une deuxième problématique se présente lorsque nous tentons de penser à la structure des univers des possibles : chacun de ces mondes possibles, artefactuel ou non, est également entouré de son propre réseau de mondes. Dans le cas des œuvres narratives plus étoffées, telles celle de *Dragon Age*, son univers artefactuel comporte une panoplie de mondes possibles liés tant aux différents opus qui composent le monde de jeu qu'aux mondes possibles fictionnels propres à la diégèse (tel que la transcription de la balade mythologique intitulée *Dane and the Werewolf*, que la joueuse peut trouver en jouant à *Dragon Age : Origins*), mais également aux actions que la joueuse décidera ou non d'effectuer. Ces questions de transfictionnalité et de transmédialité sont intéressantes, mais seront laissées de côté dans le cadre de ce mémoire afin de se concentrer à établir un cadre théorique qui permette de penser les mondes vidéoludiques dans leur ensemble.

accessible via l'une des neuf composantes de Ryan, mais surtout, les mondes vidéoludiques sont accessibles via le concept de ludicité, de leur nature en tant qu'objet qui sert à *être joué*. Pour qu'un monde soit considéré comme étant vidéoludique, il doit avoir la propriété de pouvoir être joué, ou d'être interactif dans une perspective qui favorise l'attitude ludique telle que définie par Jacques Henriot. Si ce n'est pas le cas, alors il sera un monde possible (au sens philosophique ou historique) ou un monde fictionnel (littéraire, cinématographique ou télévisuel, par exemple). Alors que ces derniers sont entièrement fixés par l'acte créatif²⁷, les mondes possibles vidéoludiques ont de particulier qu'ils ne sont qu'en partie fixés par leur créatrice : bien que le code, constitué de l'ensemble des actifs et des procédures, soit bel et bien fixé dans son entièreté, la joueuse est souvent libre d'actualiser certaines possibilités actionnelles durant son expérience de jeu et de les agencer. C'est précisément cet ensemble d'agencements qui formeront le *parcours exploratoire*, notion que nous détaillerons davantage lors du troisième chapitre.

Cette notion de parcours exploratoire n'est pas sans rappeler l'idée de récit interactif ou vidéoludique développée par Dominic Arsenault en 2006, récit qui émerge des actions

²⁷ Il serait possible d'argumenter que l'idée d'un monde fixé par l'acte de création est de moins en moins pertinent ; alors que *Madame Bovary*, l'exemple fétiche des penseurs ayant étudié la théorie des mondes possibles, a été concrétisé et fixé en une seule itération, les mondes fictionnels plus contemporains sont créés avec une toute autre logique en tête : celle de l'expansion, de la transmédialité et du tartimédia (traduction informelle mais communément utilisée par nos collègues francophones du concept de *spreadable media* de Henry Jenkins, formulée par les chercheurs Jean-Michel Berthiaume, Carl Therrien et Alexis Blanchet). Ainsi, les franchises telles *Star Wars* et *Star Trek* misent précisément sur les interstices narratifs afin de produire plus de contenu et ajoutent constamment des détails à leurs univers respectifs, créant même parfois des univers alternatifs afin d'explorer leurs propres mondes possibles. De plus, la prise d'importance majeure des groupes de fans et du phénomène de la *fanfiction* viennent remettre en question l'idée d'un univers fixé entièrement par sa créatrice, et cette logique s'applique tout autant aux univers vidéoludiques : les *fanfictions* mettant en scène des personnages de *Dragon Age* (BioWare, 2009) ou encore de *Mass Effect* (BioWare, 2007), par exemple, viennent reprendre l'univers de ces deux classiques du jeu vidéo AAA et en étendent le contenu, modifiant parfois la trame narrative centrale de celles-ci. En ce sens, peut-être serait-il plus juste de souligner que c'est l'acte de lecture (ou de visionnement) qui est fixé par la créatrice, en ce sens qu'une œuvre fictionnelle n'est généralement pas interactive et qu'une lecture « normée » de celle-ci ne devrait pas être en mesure d'actualiser de nouvelles séquences sémiotiques et possibilités, au contraire du monde vidéoludique.

de la joueuse au sein d'un monde de jeu aux possibilités définies, indépendamment du récit fictionnel du jeu. Au sujet de cette nature double du récit au sein du jeu vidéo, Arsenault souligne que les jeux vidéo:

contiennent un récit enchâssé invariable et prédéfini, que l'on peut extraire du jeu-objet pour l'analyser selon une approche formaliste ou structuraliste, et un récit vidéoludique variable à l'intérieur des contraintes de l'algorithme, qui prend vie dans le jeu manifeste et qu'il faut nécessairement observer à travers une approche centrée sur l'expérience (Arsenault 2006, p.79).

Cette distinction est essentielle à la compréhension de la cohérence interne du monde vidéoludique : c'est la joueuse qui viendra dynamiser la structure des mondes possibles vidéoludiques, créant ainsi ce parcours exploratoire, ce récit vidéoludique. C'est pour cette raison que chaque actualisation par une joueuse différente sera unique tout en étant partagée : au sein de chaque monde vidéoludique se trouve des possibles qui peuvent, ou non, être actualisés et même si le parcours qu'empruntera chaque joueuse au sein de cet ensemble de possibilités sera unique et constituera son propre récit vidéoludique, elles exploreront néanmoins le même monde de jeu.

2.3.2 Anatomie d'un monde vidéoludique

Pour que la joueuse soit en mesure de parcourir et d'explorer un monde vidéoludique, encore faut-il tenter d'explicitier la structure régissant sa cohérence : nous avons souligné plus tôt dans ce chapitre que les mondes vidéoludiques sont composés d'actifs et de procédures, mais nous n'avons jusqu'à présent offert aucune piste qui permette de soutenir la manière dont ces éléments cessent d'être des éléments individuels, isolés, et commencent à former un véritable monde. Il m'a tout d'abord semblé intéressant de retourner aux modèles créés par les théoriciens des mondes possibles fictionnels, puisque les mondes

vidéoludiques ont en commun avec ceux-ci leur artéfactualité, leur propriété d’avoir été créés. Tel que nous l’avons brièvement abordé lors du premier chapitre, la macrostructure narrative proposée par Doležel (1998b) apparaît particulièrement intéressante afin de traiter des mondes vidéoludiques dans la mesure où elle prend déjà en compte la possibilité d’une dynamisation, d’une mise en mouvement de cette structure menant à l’émergence de récits. Cette macrostructure, rappelons-le, est composée de quatre éléments centraux :

1. Ensemble des éléments statiques, physiques et atemporels;
2. Ensemble des forces naturelles, qui dynamisent le monde;
3. Émergence de personne(s) (personnages) qui viennent apporter des changements d’état au monde;
4. Émergence d’interactions entre les personnes (dans le cas d’un monde multi-personne) qui opèrent un changement à la macrostructure narrative. (Doležel 1998b, p.32)

Les deux premiers éléments de la macrostructure de Doležel sont relativement facilement transposables au monde vidéoludique : les éléments statiques et atemporels, tout d’abord, peuvent être comparés à l’ensemble des actifs nécessaires et possibles qui composent la base de données d’éléments statiques. Ceux-ci seront agencés par le second élément – chez Doležel, il s’agit des forces naturelles, mais dans le cas du monde vidéoludique, il s’agira plutôt de l’ensemble des procédures et des algorithmes, nécessaires ou possibles, qui régissent le temps, l’espace, les lois de la physique et les possibilités actionnelles du monde vidéoludique.

Cependant, ces éléments ont été pensés par Doležel afin de rendre compte de l’émergence de la narrativité au sein des mondes fictionnels et l’émergence d’un récit

narratif n'est pas essentielle à l'expérience de jeu. Les troisième et quatrième éléments proposés par l'auteur doivent en conséquent être pensés légèrement différemment afin d'être transposés aux mondes vidéoludiques. La notion de personnes²⁸, qui correspond au troisième critère de Doležel, serait dans notre cas un élément facultatif : il ne se manifesterait que dans le cas des jeux narratifs, lorsque les actifs seront déjà agencés en une mise en situation fictionnelle via laquelle la joueuse interagira. Le quatrième élément constitutif de la macrostructure sera, quant à lui, remplacé par la figure de la joueuse : c'est elle qui vient interagir avec l'ensemble des trois autres éléments et c'est par cette action que le jeu est actualisé et qu'un parcours exploratoire, un récit (vidéoludique, au sens de celui proposé par Arsenault) émerge.

Si cette transposition du modèle de Doležel au cas des mondes vidéoludiques semble relativement aisée, un élément demeure néanmoins problématique : tous les éléments de la structure originale sont exclusivement internes au monde fictionnel. Ce sont les personnages qui, via leur interaction, viennent dynamiser un monde diégétique qui serait autrement statique. D'assimiler les interactions entre les personnages (comme acte de dynamisation interne à la diégèse) à l'action de la joueuse (qui exerce une pression

²⁸ Lorsqu'il est question du genre *MMORPG*, ou *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, il serait possible d'affirmer que la quatrième étape du modèle de Doležel, soit l'interaction entre les personnes au sein de la diégèse, pourrait opérer de manière similaire au sein du monde vidéoludique : puisque plusieurs joueuses peuvent interagir entre elles dans ces jeux, alors la dynamisation pourrait émerger de cet acte de jeu social. Cependant, la problématique reste essentiellement la même : pour qu'un monde vidéoludique soit dynamisé, il faut qu'au moins une joueuse intervienne et interagisse avec le système. Nous pourrions imaginer qu'une joueuse se crée un serveur privé de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), par exemple, où elle jouerait seule, de la même manière qu'elle le ferait dans un jeu de rôle traditionnel. Elle n'aurait naturellement pas accès aux aventures qui requièrent la collaboration de plusieurs joueuses, comme les donjons ou les *raids*, mais elle pourrait néanmoins actualiser une version du monde vidéoludique et compléter les quêtes liées à la trame narrative de son personnage. Ultimement, il ne serait pas impensable d'ajouter une cinquième composante à la macrostructure des mondes vidéoludiques, qui permettrait de rendre compte de la spécificité des jeux multijoueurs et de l'impact de l'actualisation simultanée d'un même monde de jeu par plusieurs joueuses, mais je me concentrerai sur le cas des jeux à une seule joueuse dans le cadre de ce mémoire.

externe sur le monde de jeu) manque de justesse. Même si cette dernière, comme nous l'avons vu lors de la section précédente, a de particulier qu'elle est en mesure d'actualiser deux mondes (le monde réel et le monde de jeu) simultanément lors de son expérience de jeu, elle n'est néanmoins pas une habitante du monde vidéoludique au même sens que le sont les personnages de la diégèse dans un livre, par exemple. Ainsi, je propose plutôt d'imaginer une structure qui, tout en s'inspirant des grandes lignes de la macrostructure de Lubomír Doležel, place la joueuse à l'extérieur du monde vidéoludique, monde qui existe indépendamment d'une interaction de sa part²⁹ (Figure 2). Cette dernière arrive à franchir les frontières entre les mondes par l'acte de jeu (dans une perspective co-actualisante), interagissant ainsi via l'interface avec une mise en scène fictionnalisante composée de *personnes* au sens où l'entendait Doležel dans le cas des jeux narratifs, ou directement avec les possibilités actionnelles dans le cas des jeux anarratifs.

²⁹ Quoique le monde vidéoludique doive être pensé en fonction de l'intervention d'une joueuse, l'objet-jeu ne cesse pas d'exister si la joueuse n'est pas effectivement en train d'y jouer.

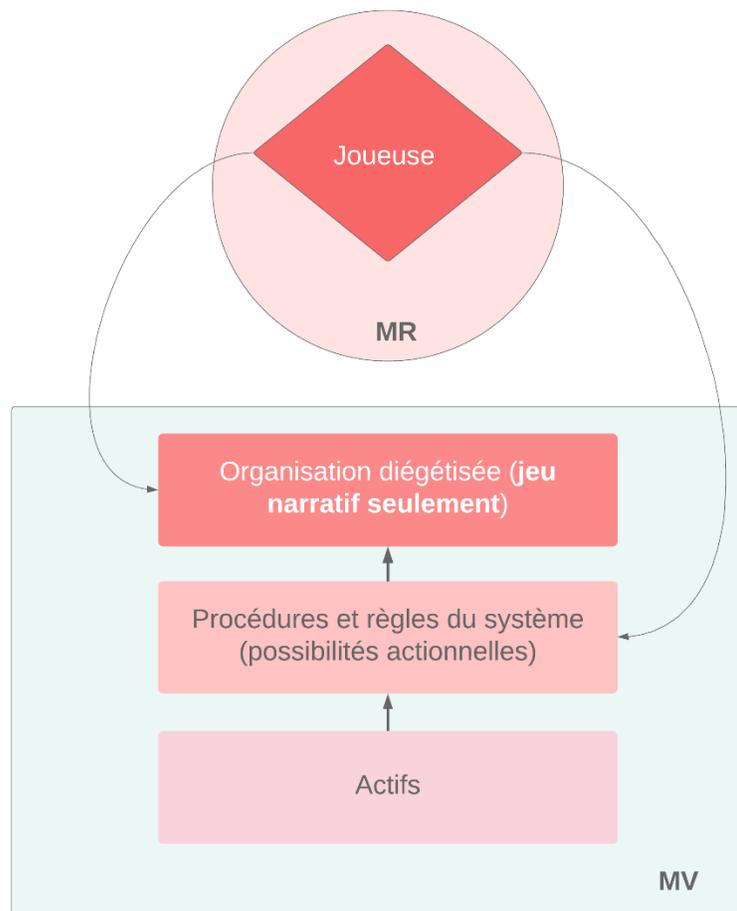


Figure 2. – Macrostructure du monde vidéoludique inspirée du modèle de Doležel où la joueuse est une agente externe au monde qui actualise la structure par son acte de jeu.

Cette structuration des éléments qui composent le monde permet à la fois de visualiser les étapes de la dynamisation du monde vidéoludique, tout en mettant de l'avant les mécanismes d'interaction de la joueuse avec ce monde vidéoludique qui, rappelons-le, existe indépendamment de son actualisation par celle-ci. Or, ce système simple ne permet pas de rendre compte des états d'être possibles et nécessaires des actifs et des procédures

tels que nous les avons définis dans la première section de ce chapitre. Il sera donc nécessaire de poursuivre notre mission de recherche afin d'approfondir cette réflexion et de véritablement rendre compte des mécanismes qui régissent l'acte de jeu et qui permettent à la joueuse d'actualiser son parcours exploratoire des mondes vidéoludiques.

Chapitre 3.

Jusqu'aux confins de la galaxie : modalités d'un parcours exploratoire

« Without freedom of choice there is no creativity » - James T. Kirk (*Star Trek*. Saison 1, épisode 2: « The Return of Archons ». 1967)

Nous voilà arrivés au moment crucial du voyage : notre premier saut supraluminique. Au chapitre précédent, nous avons réussi à transformer le terrain inconnu que sont les mondes possibles vidéoludiques en un espace cartographié que nous pouvons maintenant naviguer à notre gré. Nous nous lançons véritablement dans la phase exploratoire qui consistera à comprendre les modalités de l'agentivité de la joueuse au sein du monde de jeu. Au chapitre précédent, nous nous sommes affairés à offrir une définition des mondes vidéoludiques qui s'inscrive à la fois en continuité des théories déjà bien établies en littérature et en philosophie, tout en tenant compte des particularités du médium vidéoludique. Ceux-ci sont artéfactuels, interactifs, ludiques, et comportent des actifs et des procédures nécessaires et possibles. Nous avons également explicité, en adaptant la macrostructure de dynamisation des mondes fictionnels élaborée par Lubomír Doležel, le processus par lequel la joueuse est en mesure, par son acte de jeu, de mettre en mouvement le monde vidéoludique qui était jusqu'alors statique. Au cours de ce dernier chapitre, il sera question de se pencher sur cet acte de jeu lui-même : sur les mécanismes qui le permettent, mais également sur les manières dont la joueuse peut explorer le monde de jeu. Tout d'abord, nous effectuerons un bref détour terminologique afin de bien définir les notions de possibilité, de virtualité, d'actualité et de réalité tels qu'ils ont été pensés en philosophie.

Ensuite, il sera question de se pencher sur les composantes nécessaires et possibles des mondes vidéoludiques, soit les actifs et les procédures, afin de voir comment celles-ci se déploient au sein du monde de jeu et déterminent l'expérience de la joueuse. Finalement, il sera question d'explorer plus en profondeur la notion de parcours exploratoire de cette dernière au sein de ces mondes du jeu vidéo. Cette dernière sous-section sera marquée par l'étude un peu plus approfondie du cas qui nous suit depuis les débuts de cette démarche, *FTL : Faster Than Light*.

3.1 Des mondes en puissance: l'exemple de la génération procédurale

Lors du premier chapitre, nous avons brièvement souligné la différence entre le réel et l'actuel, deux concepts qui, quoiqu'ils soient garants de « ce qui a lieu », comme le souligne Maude Bonenfant (2010, p.316), ne sont cependant pas synonymes. Le réel correspond à un statut ontologique : ce qui est *réel* a la particularité d'*exister* (et fait partie de l'ensemble que nous nommons « réalité ») et ce qui est actuel renvoie à un acte qui s'inscrit dans une logique spatiotemporelle. Puisque notre démarche s'inscrit dans la lignée du réalisme modal de David Lewis, nous avons établi que tous les mondes possibles sont *réels*, incluant les mondes fictionnels (qui, pour beaucoup de philosophes, ne font pas partie du domaine du réel) et artéfactuels, et qu'ils peuvent être *actuels* du point de vue d'un sujet qui se trouve au sein de ceux-ci et qui est en mesure de les actualiser. En ce sens, l'actualisation est dépendante d'une agente actualisante – la réalité, pour sa part, ne l'est pas.

Le casse-tête ontologique se complexifie encore davantage lorsque nous y incluons les notions de *virtualité* et de *possibilité*. Jusqu'à maintenant, nous avons limité notre utilisation du concept de possibilité à quelque chose qui signifierait vaguement : « qui ne fait pas partie du monde actuel ». Pour reprendre l'exemple présenté au premier chapitre, le monde au sein duquel je serais première ballerine aux Grands Ballets Canadiens est *possible*, mais ce n'est définitivement pas le cas dans le monde que nous actualisons en ce moment. Cependant, cette définition sommaire ne sera plus assez précise lorsqu'il sera question de définir les actifs et les procédures qui composent les mondes vidéoludiques ainsi que les mécanismes d'interaction et d'actualisation, puisque la distinction entre les notions de possibilité et de virtualité sera d'une grande importance. Maude Bonenfant définit la première comme étant ce qui « peut devenir chose ou idée en vertu du contexte de sa réalisation dont toutes les conditions sont réunies et auxquelles il ne manque plus que l'actualisation » (Bonenfant 2010, p.316), alors que la seconde « est en puissance et n'a jamais eu lieu » (Bonenfant 2010, p.316). Essentiellement, le possible et le virtuel sont tous deux *en puissance* (au sens où les deux formes pourraient être actualisées), mais la forme que prendra le possible lors de son actualisation est prévisible et définie, alors que celle du virtuel est indéfinie et illimitée. Bonenfant, suivant Lévy, mentionne l'exemple de la semence au sein de laquelle est présente l'idée de l'arbre afin d'illustrer le concept de virtualité : la forme précise que l'arbre prendra lorsqu'il poussera est inconnue, imprécise, dans la mesure où tous les arbres sont uniques. Il est impossible de prédire l'apparence effective de l'arbre à partir d'une simple graine, même s'il est possible d'inférer que ce qui germera sera éventuellement un arbre.

Un exemple particulièrement intéressant dans le contexte vidéoludique pourrait être celui des jeux où l'émergence est centrale à l'expérience, tels les jeux de type bac à sable (*sandbox*) tels *Minecraft* (Markus Persson, Mojang, 2011), par exemple, qui proposent aux joueuses d'explorer des mondes générés procéduralement. La génération procédurale est une technique algorithmique utilisée afin d'agencer des éléments selon des procédures prédéfinies et comportant habituellement un recours à l'aléatoire à partir de « banques » de composantes prédéterminées, ce qui permet une très grande variabilité des combinaisons possibles. Dans le cas de plusieurs jeux, dont *Minecraft*, cette génération procédurale permet de créer des topographies³⁰ qui sont radicalement différentes les unes des autres et d'une partie à l'autre.

Il est important de noter que la génération procédurale ne relève pas exclusivement du hasard, en ce sens que les éléments à partir desquels l'algorithme peut générer les cartes (ou les personnages, les items, etc.) sont bel et bien définis. Il existe un certain nombre de règles selon lesquelles les agencements doivent être faits et, même si les possibilités de cartes finales pouvant être générées peuvent sembler infinies tant les combinaisons peuvent être nombreuses, il y a bel et bien des limites auxquelles le système peut se confronter. Tout comme il est impossible de prédire la forme que prendra l'arbre seulement à partir de sa semence, il est impossible de prévoir la forme exacte que prendra la carte de jeu de *Minecraft*. Nous pouvons imaginer que l'arbre aura un certain nombre de propriétés (être

³⁰ Fait intéressant, les topographies sont générées à partir d'un *seed*, traduction anglaise de semence – la corrélation avec l'idée de la graine qui devient un arbre ne pourrait pas être plus explicite! Chaque *seed* correspond à un état initial de l'espace topographique généré procéduralement. Cet espace est associé à une série de chiffres et ce numéro de *seed* peut être utilisé afin de réinitialiser ou encore partager un agencement topographique en particulier si la joueuse souhaite. En ce sens, quoique la joueuse ait, dans une certaine mesure, la possibilité de contrôler quelle topographie sera chargée si elle connaît le numéro de *seed* qu'elle souhaite voir généré, l'espace topographique lui-même demeure le produit d'une génération procédurale.

un végétal, avoir des racines, la structure générale de ses feuilles, etc.) qui font de lui un arbre (et un arbre de telle espèce), mais nous ne pouvons pas prévoir sa taille, le nombre de feuilles qu'il aura, ni la longueur de ses branches. Nous pouvons prévoir qu'un monde de *Minecraft* aura plusieurs biomes (forêt, montagnes, zone tropicale, etc.), qu'il y aura un ciel et un sol, mais nous ne pouvons pas connaître la taille de ces biomes, la forme qu'ils prendront, ou encore la profondeur des lacs. Le concept de virtualité, ainsi, permet de rendre compte de cette possibilité pour le système de jeu d'agencer des composantes de sorte qu'une quantité énorme de possibilités peuvent être actualisées, mais dont la forme exacte ne peut être déterminée d'avance. Cette idée s'oppose à l'état ontologique des composantes purement possibles, dont toutes les avenues sont déterminées d'avance, comme c'est généralement le cas pour le scénario des jeux hypertextuels. Ceux-ci donnent le choix à la joueuse d'actualiser une version ou l'autre de l'histoire, mais les conséquences de ce choix sont déjà déterminées en tous points.

3.2 Jeu nécessaire, possible et virtuel

3.2.1 Des actifs

Dès lors où nous établissons cette distinction supplémentaire entre possibilité et virtualité, nous pouvons détailler plus clairement en quoi consistent les éléments (ou *actifs*) et les procédures nécessaires et possibles qui composent les mondes vidéoludiques tels que nous les avons définis au second chapitre, en plus d'identifier les endroits où des espaces de virtualité peuvent émerger de l'interaction entre les actifs, les procédures et les actions de la joueuse. Tout d'abord, les actifs qui construisent le monde vidéoludique peuvent être de nature nécessaire ou possible. Ces éléments peuvent prendre une panoplie de formes

différentes : ils sont tout autant de composantes « statiques » qui se retrouvent dans le jeu : le design des personnages, les textures, la trame sonore, les cartes et les modèles en sont des exemples. Ces dernières sont fixes dans la mesure où elles ne peuvent prendre vie que si elles sont dynamisées par les procédures (via l'interaction d'une joueuse). Les premiers, les actifs *nécessaires*, seront convoqués dans toutes les parties et pour toutes les joueuses, indépendamment de leurs actions.

Dans le cas de *Undertale* (Toby Fox, 2015), lorsqu'elle lance le jeu, la joueuse sera inévitablement confrontée à la trame sonore d'ouverture, intitulée « Once Upon A Time » par le créateur, puis à une série d'images fixes et de texte défilant qui racontent la prémisse du jeu. Tous ces éléments sont nécessaires : ils se produisent indépendamment des actions de la joueuse et au début de chaque partie parce qu'ils sont générés par la machine, suivant la typologie des *gamic moments* de Galloway (2006). Celui-ci souligne, dans son ouvrage *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006), que les jeux sont un médium d'action, c'est-à-dire qu'ils mettent en œuvre une boucle de rétroaction entre la machine et l'opérateur (la joueuse, dans notre cas). Afin de comprendre les modalités par lesquelles cette boucle de rétroaction est complétée, il propose quatre moments de jeu (*gamic moments*), situés dans les quadrants autour de l'intersection de deux axes. aux quatre points d'un axe. Les actions sont définies par l'instance qui effectue l'action (axe des x), soit l'opérateur ou la machine, ainsi que par l'endroit où cette action est effectuée (axe des y), soit le monde diégétique ou non-diégétique. Ainsi, la joueuse qui appuie sur le bouton « Start » sur son contrôleur afin de mettre le jeu en pause effectue une action de type « Opérateur/Non-Diégétique », alors qu'un ennemi se précipitant pour attaquer le personnage-joueur de la joueuse est une action de type « Machine/Diégétique ». Lorsque

la séquence d'introduction est terminée, la joueuse découvre son personnage-joueur, Frisk, au milieu d'un jardin fleuri (Figure 3). Tous les éléments qui se trouvent dans cet écran sont des actifs nécessaires puisqu'ils sont utilisés par l'ordinateur systématiquement à chaque partie : les fleurs, le *sprite* (terme technique désignant un élément graphique pouvant se déplacer sur l'écran, typiquement un personnage) de base de Frisk et la pièce sont tous des éléments nécessaires.



Figure 3. – Premier écran de jeu dans *Undertale*.

Si l'apparence de Frisk est bel et bien identique à chaque partie, la manière dont elle est dessinée changera selon les actions de la joueuse : si elle marche vers la droite, deux *sprites* spécifiques seront utilisés en alternance afin de simuler le mouvement, alors que si elle se déplace sous la pluie après avoir acheté un parapluie, on la verra le tenir dans sa main pendant les séquences (Figure 4). Ce sont ces éléments que l'on catégorisera comme étant *possibles*, c'est-à-dire qu'ils se manifesteront en fonction des commandes que la joueuse effectuera. Nous pourrions imaginer une partie où la joueuse n'effectuera jamais les manipulations qui couvriront le visage de Frisk de tomates, mais ces actifs demeurent

néanmoins *possibles* dans la mesure où, s’il advenait que la joueuse souhaite effectuer ces actions, des *sprites* ont été prévus à cet effet par le créateur et pourraient être convoqués par les procédures. Il est important de spécifier que tous les actifs existent au sein du monde de jeu indépendamment de l’interaction d’une joueuse avec le système : toutes ces formes que peuvent prendre le personnage de Frisk sont spécifiées dans le code et existent indépendamment de leur utilisation effective au sein d’une partie. De la même manière, la joueuse ne peut pas, même en effectuant les actions les plus imprévisibles possible, convoquer des éléments qui n’ont pas été définis préalablement par le créateur : même si la joueuse voulait ordonner à Frisk de transporter le *Annoying Dog* (Figure 5) dans ses bras, le code ne le permettrait pas, à la fois puisqu’il n’existe aucun élément prévu à cet effet, mais également parce qu’aucune procédure ne définit ce type de mise en relation d’éléments.

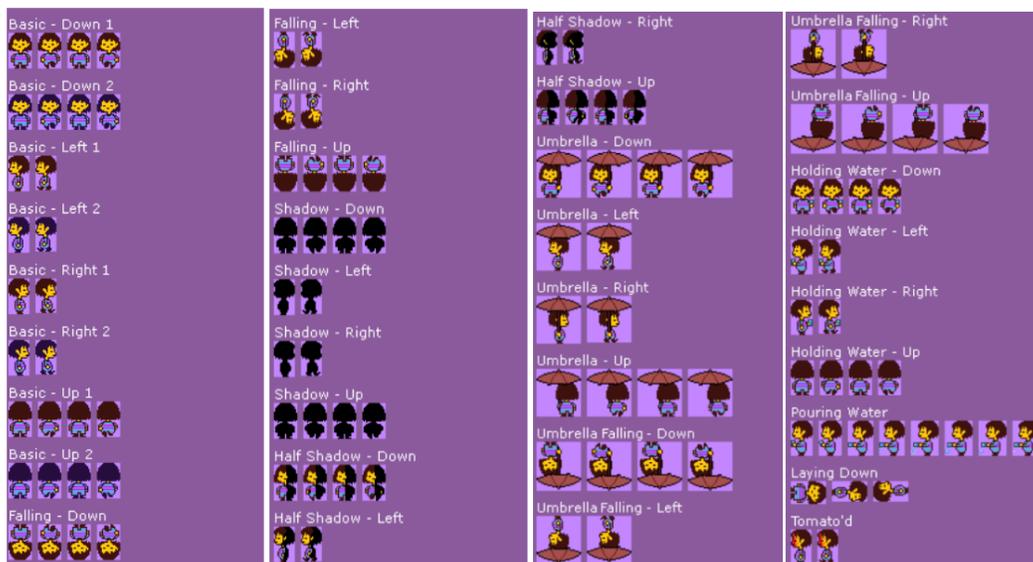


Figure 4. – Sélection de *sprites* du personnage de Frisk dans le jeu *Undertale*. Lorsqu’il y a plusieurs images, celles-ci sont utilisées en succession afin d’animer le personnage. Images récupérées via https://www.sprites-resource.com/pc_computer/undertale/.



Figure 5. – *Sprites* du Annoying Dog dans le jeu *Undertale*. Images récupérées via https://www.sprites-resource.com/pc_computer/undertale/.

3.2.2 Des procédures

Tous ces éléments sont agencés par les procédures, qui sont un ensemble de règles qui régissent les possibilités actionnelles de la joueuse ainsi que la manière dont les actifs seront mobilisés et dynamisés. Celles-ci peuvent également être nécessaires ou possibles selon la manière dont elles mettent en relation ces composantes. Dans la mesure où mes propres connaissances de la programmation sont limitées, il ne sera pas question de se lancer dans une analyse approfondie des routines composant un algorithme, mais il sera néanmoins important de distinguer quelques types d'opérations de base et la manière dont

elles nous permettent de mieux comprendre la distinction entre les procédures nécessaires et possibles et, éventuellement, la notion de virtualité au sein des mondes vidéoludiques.

Tout d'abord, le jeu est programmé par sa créatrice afin de régir à la fois les actions de la machine, mais également ses réactions aux saisies que fera l'opératrice (la joueuse). Il existe plusieurs types de données ayant des utilisations différentes au sein du code : certaines vérifient les conditions de vérité des éléments au sein du système (opérateurs booléens, qui peuvent être *vrai* ou *faux*), alors que d'autres sont des valeurs numériques (nombres entiers), ou encore des chaînes de caractères (*string*) qui regroupent une série d'éléments sous un nom ou une étiquette³¹. Tous les éléments se trouvant dans le jeu y sont parce qu'une règle établie dans le code par la créatrice régir leur comportement. Prenons ici l'exemple de *Topsoil* (nico prins, 2017) (Figure 6), un jeu anarratif dont le but est de faire le plus grand nombre de points possibles en agençant les différentes plantes et en les récoltant.

³¹ Nous pourrions imaginer une étiquette nommée « Couleurs » qui comprendrait les éléments [bleu; rouge; vert; orange; rose; mauve], par exemple. À partir du moment où cette petite base de données est intégrée au code, il est possible de la mobiliser en demandant au système de se référer à cette liste. Si nous demandions à la machine de sélectionner une couleur au hasard à partir de la liste « Couleurs », alors nous obtiendrions l'une des six couleurs spécifiées.



Figure 6. – Premier écran d'une nouvelle partie de *Topsoil* (à gauche), progression et ajout de plantes différentes plus tard dans la partie (à droite)

Plus la joueuse est en mesure de planter des végétaux identiques sur des tuiles adjacentes, plus la récolte lui donnera de points. Chaque tour, la joueuse doit planter trois plantes, puis faire une récolte. L'ordre ainsi que le type de plante que la joueuse devra planter sont indiqués au-dessus des tuiles. Des plantes sont considérées comme étant adjacentes seulement si elles se trouvent sur une tuile de même couleur que sa voisine – et à chaque récolte, les tuiles où se trouvaient les plantes changent de couleur. Une séquence de code du jeu *Topsoil* pourrait donc avoir une forme similaire à ceci : « Si [nombre de plantes à planter = 0] et que [il reste plus de 3 cases vides = VRAI], alors [générer trois (3) nouvelles plantes à planter à partir de l'étiquette « PLANTES »] ». Cette suite de règles met de l'avant le fonctionnement du jeu à chaque fin de tour : le système vérifie si la joueuse a encore des éléments à planter, puis valide que les conditions d'échec n'ont pas été atteintes

(si la joueuse a moins de 3 cases vides, elle ne pourra pas planter les trois plantes nécessaires afin de terminer le prochain tour) avant de générer trois nouveaux végétaux au hasard à partir d'une liste d'éléments qui se trouvent sous l'étiquette « PLANTES ».

Il sera important de garder en tête une distinction fondamentale : alors que certaines règles régissent les *actions autonomes* et la *réaction* du système aux commandes d'une joueuse, d'autres définissent le *registre d'action* de la joueuse. Alors que les premières relèvent du nécessaire, dans la mesure où elles définissent les lois fondamentales du monde de jeu, les secondes définissent les *possibles* vidéoludiques. C'est ici que la division introduite par la typologie de Galloway que nous avons employée jusqu'à présent commence à être problématique : comme l'auteur le souligne, la division entre l'entité « machine » et l'entité « opérateur » n'a de valeur que d'un point de vue théorique. En vérité, ils travaillent ensemble afin de générer les actions dans le monde de jeu et ne sont généralement perceptibles qu'en tant que phénomène unique (Galloway, 2006, p.5). Dès lors, délimiter si une procédure sera actualisée par la machine ou par la joueuse devient difficile : une règle du type « SI [la joueuse appuie sur la flèche gauche], ALORS [déplacer le personnage-joueur d'une (1) case vers la gauche] » définit à la fois une règle de base du monde vidéoludique (les déplacements se font une case à la fois, ce qui relève du système ou de la machine) ainsi qu'une possibilité actionnelle (déplacer le personnage-joueur vers la gauche, ce qui relève de la joueuse ou de l'opératrice).

Une procédure nécessaire, ainsi, est un possible qui se produira systématiquement dans tous les cas si une joueuse actualise la séquence sémiotique du début à la fin de son expérience vidéoludique. Elles peuvent régir un grand nombre de manifestations : autant les modalités de sauvegarde ou d'affichage des menus que le comportement des ennemis

et même les lois physiques du monde vidéoludique. Les procédures possibles, pour leur part, sont toutes autant de règles qui régissent les possibilités actionnelles de la joueuse. Pour reprendre l'exemple du jeu *Undertale*, les procédures possibles correspondent aux différentes manipulations que la joueuse peut agencer au cours de sa partie : elle peut se déplacer de gauche à droite; elle peut choisir de combattre les monstres ou de les traiter avec clémence.

Ultimement, aucun des deux types de procédures n'est uniquement du ressort de la machine ou de la joueuse – compte tenu de la nature interactive du médium vidéoludique, leur relation sera toujours centrale au déploiement des actions. La *machine* sauvegardera automatiquement la partie à toutes les 15 minutes de jeu (donc, que la *joueuse* est en jeu) ; la *machine* convoquera le menu d'équipements à toutes les fois où la *joueuse* appuiera sur la touche « i »; la *machine* mobilisera les *sprites* de marche vers la gauche chaque fois que la *joueuse* appuiera sur la flèche de gauche, en plus d'effectuer une translation du personnage-joueur vers la gauche. Toutes ces procédures sont nécessaires en ce sens qu'elles se produiront pour toutes les joueuses, dans tous les cas, indépendamment des possibilités actionnelles. Les procédures possibles relèvent également de cette coopération entre la machine et la joueuse, mais sont davantage liées à l'agentivité de cette dernière : si la joueuse *choisit* d'aller à droite, la machine effectuera la translation de son personnage-joueur vers la droite – mais la joueuse pourrait très bien choisir de ne jamais marcher vers la droite. En ce sens, la nécessité ou la possibilité d'une procédure doit être déterminée en fonction de la boucle de rétroaction entre la joueuse et le système : c'est au fil des expérimentations et de l'observation des réactions du jeu qu'il est possible de distinguer les éléments qui sont centraux à la jouabilité de ceux qui sont possibles.

Il faut cependant souligner que tout possible n'est pas nécessairement actualisable. Certains actifs, par exemple, existent au sein du monde vidéoludique sans toutefois être agencés ou dynamisés par des procédures – dans ce cas, la joueuse ne serait jamais en mesure de les convoquer durant une session de jeu, quelles que soient ses actions. C'est ce que nous appelons des *unused assets*, ou *actifs inutilisés*, qui sont souvent découverts par des joueuses curieuses qui explorent les fichiers de jeu. Dans le cas du jeu *Undertale*, plusieurs joueuses s'affairent à dénicher ces éléments, à les lister et à extrapoler quant à leur utilisation potentielle³². Il s'agit d'une pratique particulièrement intéressante puisqu'elle témoigne d'une certaine attitude ludique en rapport à l'objet-jeu qui va au-delà des limites de l'acte de jeu prescrit par la créatrice; c'est une sorte de chasse aux trésors des ramifications logicielles de l'objet. Cependant, dans la mesure où il s'agit d'une exploration d'un objet appartenant au monde réel, la joueuse qui participe à cette exploration du code du jeu ne joue pas au jeu, elle joue avec le jeu – et n'actualise donc pas, de ce fait, le monde vidéoludique. Même lorsqu'une procédure possible se trouve dans le code-source du jeu, elle ne sera pas nécessairement actualisée : une joueuse pourrait jouer une partie de *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988) sans jamais trouver la flûte située au troisième tableau du premier monde, qui lui permet de se diriger directement aux mondes 2, 3 ou 4, par exemple.

En somme, si les procédures qui définissent le fonctionnement du monde vidéoludique peuvent être nécessaires ou possibles, ce n'est pas uniquement en vertu de la

³² Une panoplie d'éléments graphiques peuvent être trouvés sur le Wiki « The Cutting Room Floor », dédié à cette pratique d'exploration des fichiers de jeu. Ils ont également des listes d'éléments inutilisés à analyser par des collaboratrices afin de les ajouter à leurs bases de données. Voir https://tcrf.net/Undertale/Unused_Graphics et https://tcrf.net/Undertale/To_do, notamment.

manière dont ces règles sont implantées dans le code par la créatrice. Quoique cette dernière soit en mesure de définir des possibles qui soient fixés dans leur entièreté, comme lorsqu'une joueuse doit choisir entre une réplique A et B dans un roman visuel (*visual novel*), elle définit plus souvent un répertoire d'actions avec lesquelles la joueuse peut faire des expériences durant sa partie. Celle-ci, en explorant le jeu, explore également le système : à moins d'avoir accès au code-source du jeu (ce qui est rarement le cas), l'acte de jeu d'une joueuse consistera toujours en la mise en application d'hypothèses à propos du monde de jeu, puis en leur révision (ou répétition) selon la rétroaction du système. En ce sens, il est impossible de définir des règles qui soient systématiquement nécessaires ou possibles pour tous les mondes vidéoludiques – quoique certains genres reposent sur des conventions qui sont généralement reproduites dans plusieurs jeux (les commandes de base des jeux de plateforme en 2D comportent généralement la possibilité de se déplacer de gauche à droite et de sauter, par exemple), d'autres se font un plaisir de les subvertir. Même si ces conventions étaient toujours respectées pour tous les jeux d'un même genre, les procédures nécessaires au sein d'un jeu de plateforme ne sont pas les mêmes que dans un jeu de stratégie en temps réel, ou encore d'un MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), par exemple, où l'émergence et les interactions entre les joueuses sont des composantes centrales de l'expérience de jeu. Mais plus encore, les procédures existent afin de restreindre le cadre de l'expérience d'une joueuse qui, grâce à son agentivité, est en mesure d'agencer la manière dont elle actualise ces règles – et c'est précisément de cette liberté d'action qu'émerge le virtuel au sein des possibles vidéoludiques.

3.2.3 Le virtuel

Suivant l'approche de Pierre Lévy, il sera question de considérer le virtuel comme « un mode d'être fécond et puissant, qui donne du jeu aux processus de création, ouvre des avens, creuse des puits de sens » (Lévy 1998, p. 2). La joueuse, au cours de son acte de jeu, doit faire preuve d'une certaine forme de créativité afin d'agencer les différentes possibilités actionnelles qui s'offrent à elle et en faire émerger une expérience de jeu – c'est d'ailleurs à ce sujet que Maude Bonenfant souligne que le jeu est « une fonction universelle de création de sens grâce à l'actualisation de « "ce qui n'a pas lieu" » (2010, p.343). Lorsqu'elle a accès à un vaste répertoire d'actions dont l'ordre n'est pas spécifié ou nécessaire, son acte de jeu relèvera toujours d'une certaine part de virtuel : tout comme l'arbre dont la semence contient en elle un certain nombre de paramètres qui seront agencés au fil de la croissance du végétal, l'acte de jeu est régi par un certain nombre de possibles que la joueuse est libre d'agencer au rythme de ses curiosités et dont la forme finale ne peut être déduite à partir des possibilités actionnelles elles-mêmes. Cet agencement, Bonenfant le nomme « espace d'appropriation », c'est-à-dire « l'espace des émergences qui permet une personnalisation de l'expérience ludique par l'actualisation d'une part virtuelle du jeu, c'est-à-dire par création de nouveaux possibles (dans la perspective du joueur) » (2010, p.344).

Quoique cette idée soit particulièrement facile à expliciter lorsqu'il est question de jeux d'émergence, dont la jouabilité même repose sur le virtuel, il peut sembler contre-intuitif de considérer que la jouabilité d'un jeu linéaire relève tout autant de la virtualité. Cette problématique provient notamment de l'emploi des concepts de virtualité et d'émergence comme synonymes : l'opposition désormais classique entre les jeux

d'émergence et les jeux de progression (Juul, 2002) ne laisse que peu de place aux nuances quant à la véritable portée de l'interaction d'une joueuse avec l'éventail d'actions que lui offre le système. La prédominance de cette approche théorique au sein de la discipline des études vidéoludiques semble limiter la créativité et l'exploration proprement (vidéo)ludiques aux jeux « véritablement » émergents, c'est-à-dire, pour Juul, les jeux qui mobilisent des stratégies d'émergence (les jeux de stratégie, par exemple). L'auteur souligne que l'interaction avec les règles du système ne constitue en fait qu'une forme de « weak emergence », une émergence de faible niveau, qui n'est pas de la « vraie » émergence (Juul 2002). Quoiqu'il semble facile d'assimiler l'idée d'émergence à celle de virtualité, il s'agit néanmoins d'une réduction problématique. Alors que l'émergence relève de la structure d'un jeu, la virtualité dont nous parlons relève de l'agentivité de la joueuse – l'émergence est l'idée selon laquelle un système *permet* la mise en action de la virtualité, non pas la manifestation de la virtualité elle-même.

Il est vrai que dans certains cas, les procédures possibles ne laissent pas place à la virtualité : lorsque la joueuse doit, dans *FTL : Faster Than Light*, choisir à quel point de la carte elle se rendra, son agentivité n'est ici réduite qu'à choisir entre deux ou trois options fixées dans leur entièreté par les règles. Cependant, lorsqu'elle entre en combat, elle a un vaste répertoire d'actions à partir desquelles elle peut choisir – c'est au sein de ces espace que la virtualité peut émerger, puisque la façon dont elle agencera ces actions relève de son agentivité et de sa créativité. De la même manière, que la trame narrative d'*Undertale* soit linéaire (ou multilinéaire) n'empêche en rien la joueuse d'explorer les possibilités et de les agencer au fil de ses explorations : elle joue, se demande si les choses auraient pu être autrement, tente de départager ce qui était nécessaire de ce qui était possible. Elle peut

revenir sur ses pas, tenter d'aller à gauche plutôt qu'à droite, ou encore retourner parler à un personnage non-joueur qu'elle aurait ignoré auparavant, par exemple. Tous ces détours font partie de son expérience de jeu, de son parcours exploratoire, de cette virtualité qui existe en marge des possibles vidéoludiques définis par la créatrice. De fait, tout l'art de la scénarisation de jeu vidéo repose sur l'idée de fournir l'illusion du choix, de faire croire à la joueuse que des éléments nécessaires étaient en réalité des possibles et que ceux-ci auraient pu être autrement si elle avait fait un choix différent.

Dans le cas d'*Undertale*, cette idée est d'ailleurs l'un des points centraux de la jouabilité de ce jeu : s'il semble être plutôt traditionnel aux premiers abords, la manière dont la joueuse aura exploré le jeu est gardée en mémoire et affectera la fin qu'elle recevra. Si elle a agi selon les conventions du genre du jeu de rôle et qu'elle a éliminé systématiquement tous les « ennemis », elle aura droit à la fin génocidaire; si elle a tué quelques-unes des bêtes et des personnages non-joueurs sur son chemin, alors elle verra l'une des fins neutres. Dans tous les cas, à la fin du jeu, l'un des personnages non-joueurs, Sans, lui expliquera que les abréviations traditionnellement liées aux conventions du jeu de rôle (*exp* pour *experience points* (points d'expérience), *lv* pour *level* (niveau)) n'ont pas la signification à laquelle elle s'attendait : *exp* signifie ici *execution points* (points d'exécution) et *lv* signifie *LOVE*, ou *Level of Violence* (niveau de violence). La joueuse devra donc faire face à un jugement quant à ses actions, qui seront gardées en mémoire dans les fichiers du jeu, avant de combattre le *boss* final. À la suite des combats, un autre personnage, Flowey, lui suggérera qu'il existe une meilleure fin (Figure 7). Si la joueuse débute une autre partie et est clément avec tous les monstres qu'elle a rencontrés, elle aura droit à la fin pacifiste, la « véritable » fin d'*Undertale*. En ce sens, le jeu contraint la

joueuse à expérimenter avec les règles au fil de plusieurs parties en la forçant à s'y plier avant même de lui avoir communiqué les conséquences véritables de ses actions en subvertissant ses attentes liées aux conventions du genre. De ce fait, le jeu lui souligne explicitement, à la fin de son expérience, que ce qu'elle a vécu n'est qu'un des possibles et non pas le nécessaire. Il envoie un signal clair quant à sa multilinéarité et invite la joueuse à renouveler son expérience de jeu avec cette nouvelle information en tête, aussi partielle soit-elle, afin de découvrir les autres possibles du monde vidéoludique.

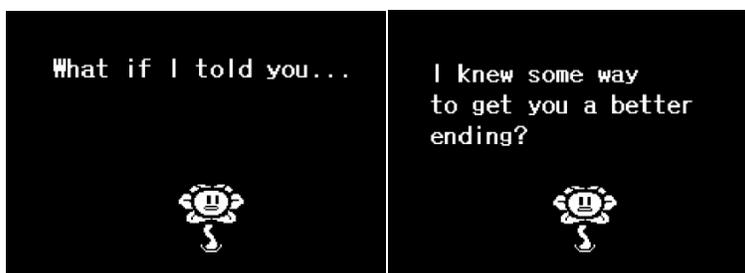


Figure 7. – Le personnage de Flowey suggère à la joueuse qu'il existe une fin optimale qu'elle pourrait obtenir dans le jeu *Undertale*.

Si la virtualité peut s'incarner simplement dans les manifestations de l'agentivité de la joueuse et ses manipulations des possibilités actionnelles, certaines joueuses s'amusent à se donner des défis qui testent les limites mêmes des possibles vidéoludiques. Stefan, un créateur de contenu autrichien connu sous le nom de Ceave Gaming³³, par exemple, a complété plusieurs parties de certains jeux de la série *Super Mario Bros.* (Nintendo) en s'imposant des contraintes de jouabilité qui prouvent que des procédures que nous pourrions considérer comme étant nécessaires aux jeux de plateforme classiques de Nintendo, comme faire bouger Mario vers la droite, ne relèvent en vérité que du

³³ <https://www.youtube.com/channel/UCFXc5nAao6554AIXIN9KgwQ>

possible : le joueur a réussi à terminer *Super Mario Bros. U* (Nintendo, 2012) en évitant d'utiliser la fonction de marche vers la droite³⁴.

L'exemple précédent peut paraître extrême, puisqu'il n'est définitivement pas le reflet de la pratique d'une joueuse typique, mais il permet en réalité d'approfondir l'idée selon laquelle l'expérience de jeu prévue par les conceptrices ne suffit pas à déterminer la nature des procédures du code-source : les joueuses sont toujours libres de s'écarter de l'expérience de la « joueuse modèle », pour emprunter la terminologie d'Umberto Eco, afin d'expérimenter au sein du monde du jeu. Ne jamais appuyer sur la touche de droite dans un jeu de *Super Mario* n'est pas une pratique déviante – toutes les stratégies employées par Ceave Gaming sont tout à fait permises par les règles du jeu. Ce joueur a simplement utilisé son agentivité afin d'agencer les possibles vidéoludiques d'une manière inusitée, nous forçant ainsi à repenser l'idée selon laquelle cette action est nécessaire. Pour Bonenfant, ce type de pratique de jeu, qui respecte les règles du jeu tout en explorant les espaces de virtualité qui existent au sein de celui-ci, correspond à la *paidia*, ce principe de jeu introduit par Caillois (1958) pour parler de la manière de jouer associée à l'improvisation et la fantaisie (2010, p.339).

Ainsi, nous avons vu jusqu'à maintenant que la virtualité peut s'incarner de deux manières principales au sein du monde vidéoludique : elle peut être du ressort de la machine, comme lorsqu'un état du monde est agencé par la génération procédurale, ou elle peut émerger de la curiosité et de la créativité de la joueuse durant son exploration du monde de jeu et de ses possibilités actionnelles. Cette dernière manifestation du virtuel

³⁴ En vérité, il faut préciser que le joueur a dû utiliser le joystick pour bouger vers la droite sur le menu de sélection des mondes, mais il a réussi à compléter tous les tableaux en ne marchant jamais vers la droite. Voir <https://www.youtube.com/watch?v=WsWwuaAS0Aw&> pour la manière dont il a relevé le défi.

permet de penser l'exploration des mondes vidéoludiques par une joueuse en termes de parcours exploratoire, c'est-à-dire une expérience de jeu unique et singulière à chacune qui est composée tant des éléments et des procédures nécessaires (qui sont communs à toutes les expériences de jeu) que des possibles, en plus de l'ensemble des pratiques qui émergent de cette virtualité, de cette agentivité de la joueuse au sein d'un système. Lorsqu'une joueuse tente de décrire la manière dont elle a fait l'expérience de *FTL : Faster Than Light*, elle ne fera pas référence seulement à la partie où elle a enfin réussi à terminer le jeu, mais bien à l'ensemble des parties qui composent son appréhension de ce monde de jeu : elle a joué plus de 50 parties sans jamais se rendre plus loin que le troisième système, elle a compris beaucoup trop tard le fonctionnement de la manœuvre de réparation des salles endommagées du vaisseau et plus encore. Toutes ces tentatives et ces échecs, ces navigations au sein des possibles du jeu, ainsi que les rétroactions que lui offrent le système de jeu, font partie de son parcours exploratoire, de son expérience personnelle du monde vidéoludique.

3.2.4 Expérimentation, parcours exploratoire et apprentissage

Nous avons souligné plus tôt dans ce chapitre que la boucle de rétroaction continue entre le jeu et la joueuse est essentielle à observer afin de déterminer, dans le cadre de chaque expérience de jeu considérée, quelles procédures sont nécessaires et possibles. L'acte de jeu est une exploration des possibles du monde vidéoludique : jouer à un jeu vidéo consiste toujours à postuler des hypothèses d'ordre général, puis à les réviser après l'expérimentation. Ces hypothèses de jouabilité, qui pourraient correspondre aux hypothèses de lecture chez Eco, sont un ensemble de constructions cognitives que la joueuse testera au sein du monde de jeu. Celles-ci ne sont toujours que des énoncés d'une

croyance à propos du monde vidéoludique et peuvent être formulées tant à propos des possibilités actionnelles que des éléments liés strictement à la fiction. Lorsque la joueuse teste l'une de ces hypothèses au sein du monde de jeu et que celle-ci correspond bel et bien à l'une des procédures définies dans le code-source, elle est alors *actualisée*. Or, le parcours exploratoire de la joueuse n'est pas uniquement composé des hypothèses qui correspondent effectivement à l'une des règles du système : les expérimentations vidéoludiques viennent généralement avec leur lot d'échecs et d'hypothèses non-avérées et ceux-ci sont bien souvent tout aussi formateurs que les essais concluants. Comme le souligne Jesper Juul dans son ouvrage *The Art of Failure* (2013), l'échec est central à l'expérience vidéoludique : « failure is an integral element of the overall experience of playing a game, a motivator, something that helps us reconsider our strategies and see the strategic depth in a game » (Juul 2013, p.9). Ainsi, le parcours exploratoire de la joueuse doit être défini comme étant composé de l'ensemble des virtualités actualisées par son agentivité au sein du monde vidéoludique, qu'elles correspondent avec les procédures nécessaires ou possibles telles qu'elles sont définies dans le code-source du jeu ou non; il est une expression de la créativité de la joueuse lors de sa navigation au sein d'un monde de jeu, de ses découvertes et de ses tentatives telles qu'elles sont circonscrites par les règles auxquelles elle est forcée de se plier lorsqu'elle « entre en jeu ».

Comme nous l'avons souligné au début de cette démarche de recherche, le cas du *roguelike*, un sous-genre du jeu de rôle dont les mécaniques sont basées sur le jeu *Rogue*, un jeu d'exploration de donjons intégrant une génération procédurale de niveaux, est particulièrement intéressant à invoquer lorsqu'il est question de penser la complexité du parcours exploratoire aux confluent de la nécessité, de la possibilité et de la virtualité tels

que nous les avons définis dans la section précédente. Les jeux du type *roguelike* mettent généralement en application deux éléments centraux de jouabilité : la génération procédurale des cartes et des défis, ainsi qu'une mécanique de mort permanente, ou *permadeath*. Ce que l'agencement de ces deux mécaniques permet, c'est un parcours exploratoire axé sur la découverte d'un ensemble de stratégies optimales qui peuvent s'appliquer à n'importe quel état du monde vidéoludique. Lorsque la joueuse lance une nouvelle partie, le système génère une carte de jeu procéduralement. Puis, lorsqu'elle échoue et que son personnage-joueur meurt, cet état du monde meurt avec elle : lors de sa prochaine partie, c'est un nouvel agencement des éléments du monde que la joueuse devra explorer.

Dans *FTL: Faster Than Light*, la joueuse contrôle un vaisseau spatial et son équipage de la Fédération Galactique, tâchés de livrer une missive contenant de l'information qui pourrait permettre de gagner la guerre contre les rebelles. Pour ce faire, elle devra traverser plusieurs secteurs et combattre des ennemis tout en évitant d'être rattrapée par les rebelles qui la pourchassent. Il y a essentiellement trois phases centrales à la jouabilité. Tout d'abord, la joueuse doit choisir l'emplacement où son vaisseau se rendra au sein du système via la carte des balises (ou *beacon map*). Lorsque le vaisseau a effectué son saut supraluminique, elle devra résoudre l'événement généré aléatoirement qui sera présenté : soit cette résolution sera pacifique (acquérir des ressources ou des membres d'équipage, par exemple), soit elle devra combattre un ennemi (rebelle ou pirate) (Figure 8). Lorsqu'elle aura réussi à se rendre à la fin de ce système solaire, la joueuse doit sélectionner le prochain secteur où elle se déplacera. Elle a généralement le choix entre trois types de systèmes, contrôlés par des civils, des pirates ou les rebelles, puis, les phases

précédentes se répètent. Il y a une panoplie d'autres actions que la joueuse peut effectuer entre ces phases, telles qu'améliorer son vaisseau, recruter de nouveaux membres d'équipages ou se rendre à une balise marchande afin d'acquérir des pièces d'équipement, par exemple.



Figure 8. – Carte des balises de saut (gauche) et des types de secteurs (droite) dans *FTL: Faster Than Light*. (Subset Games, 2012)

Comme la grande majorité des éléments, tel que le contenu des balises au sein de chaque système solaire, l'agencement des types de secteurs, l'emplacement des marchands et les membres d'équipage que la joueuse peut recruter, entre autres, sont agencés à l'aide de la génération procédurale au début de la partie, l'échec est d'autant plus punitif que la joueuse n'est pas en mesure de développer une stratégie optimale qui lui permettrait de relever les différents défis ludiques à chaque partie. Ce que l'expérience de la mort permet, selon Parker, c'est l'actualisation d'un nouveau terrain d'exploration des règles du jeu qui, jusqu'au moment de la mort de la joueuse, n'existait qu'en puissance au sein du monde de jeu : « permadeath doesn't close a loop. Instead, each time a player dies, they're given the opportunity to be reborn into a whole new world cobbled together [...] by randomly

configuring hand-crafted palettes and level components » (Parker 2017, p.127). En ce sens, le parcours exploratoire d'une joueuse dans *FTL: Faster Than Light* sera composé d'une panoplie d'états du monde vidéoludique agencés selon les règles de génération procédurale et elle devra dénicher les combinaisons de modalités actionnelles qui lui permettront de progresser et de poursuivre sa découverte.

Ainsi, l'échec, dans le *roguelike* comme dans plusieurs autres jeux vidéo, a une portée didactique puisqu'il permet à la joueuse d'approfondir ses connaissances à propos du fonctionnement du monde vidéoludique. Même si l'état du monde qu'elle peut explorer n'est pas le même de partie en partie, sa découverte des règles et des éléments nécessaires et possibles qui reviennent de partie en partie lui servira à développer une compréhension d'ensemble des mécanismes qui régissent ses actions et les réactions du système. Dans le cas du jeu *FTL: Faster Than Light*, l'échec ne permet pas à la joueuse de connaître l'ordre dans lequel les types de systèmes (rebelle, civil, pirate), seront présentés (puisque, rappelons-le, cette composante est générée de manière procédurale), mais elle saura quel impact aura le choix de naviguer l'un de ces trois systèmes sur ses chances de succès et sur sa stratégie en général : naviguer un système contrôlé par les rebelles augmente les chances de rencontrer des vaisseaux beaucoup plus puissants, mais offre la promesse de grandes récompenses pouvant améliorer la force du vaisseau, par exemple. Ce type d'apprentissage par l'échec ne s'applique pas qu'au *roguelike* : la joueuse qui découvre l'étendue de ses possibilités actionnelles dans *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988) le fait au fil de plusieurs échecs et de plusieurs répétitions, tout en sachant qu'elle pourra néanmoins utiliser ces découvertes tant au premier monde qu'au dernier. Sauter sur un *Koopa* résultera toujours en la neutralisation de la menace active que cette tortue représente, en supposant

que la manœuvre soit effectuée correctement. C'est au fil des répétitions et de l'exploration que la joueuse apprendra qu'elle peut récupérer la carapace de cette dernière après l'avoir éliminée afin de la lancer sur un autre ennemi, par exemple, ou encore d'activer des blocs où se cachent des vies supplémentaires. La différence principale entre le cas du *roguelike* et des autres types de jeux, tels les jeux de plateforme, repose sur le poids de cet échec: alors que la joueuse de *Super Mario Bros. 3* peut découvrir des stratégies optimales afin de compléter un niveau le plus rapidement ou le plus efficacement possible (c'est d'ailleurs ce en quoi consiste l'art du *speedrunning*), la joueuse de FTL ne peut que se familiariser avec un ensemble de possibilités actionnelles qu'elle devra agencer de manière différente à chaque nouvelle partie.

Mais plus encore, lorsque la joueuse échoue dans un *roguelike*, le parcours qui était auparavant rendu possible devient inexplorable, puisque la mort de la joueuse entraîne également la fin de cet état précis du monde. Ainsi, cette actualisation précise du monde vidéoludique devient *non-actualisable*. Lorsqu'un certain agencement des actifs passe d'un état actuel (joué par une joueuse) à non-actualisable, alors il devient du ressort de l'*actualisé*, non plus de l'*actuel* au sens spatiotemporel tel que nous l'avons défini aux premier et second chapitres. Cet état ontologique est difficile à définir puisque la joueuse, rappelons-le, actualise à la fois le monde réel et le monde vidéoludique – l'acte de jeu est donc une mise en action, une dynamisation d'un monde artéfactuel, mais le parcours exploratoire d'une joueuse en particulier n'en fait pas partie au sens strict. Si l'idée d'une interactrice qui viendra mettre en mouvement les procédures et les actifs définis dans le code-source fait bel et bien partie de l'objet-jeu, mon intervention personnelle au sein d'un monde vidéoludique ne fait pas partie de son essence. La virtualité, la singularité d'une

expérience au sein d'un monde vidéoludique relèvera toujours d'une joueuse, non pas du monde lui-même.

Ainsi, il ne s'agit pas d'affirmer que l'état du monde tel qu'il était organisé avant l'échec de la joueuse devient un état passé du *monde vidéoludique*, puisque celui-ci, en tant qu'agencement des actifs par des procédures, en fait partie indépendamment de la temporalité de la joueuse³⁵. Tout comme il serait faux d'affirmer que la première partie d'une joueuse dans un *roguelike* constitue la genèse du monde vidéoludique, ses explorations (et ses échecs) au sein de ce dernier ne le définissent pas d'un point de vue ontologique. Cette distinction est cruciale : les états actualisés et non-actualisables n'entretiennent pas de relation temporelle avec le monde de jeu lui-même; elles n'ont de portée temporelle qu'en relation avec une joueuse. Lorsqu'une organisation particulière des éléments du monde vidéoludique n'est plus possible, ni actualisable, elle se retrouve ainsi figée dans une forme déterminée par les actions passées de la joueuse et cette forme fait partie de son parcours exploratoire du monde vidéoludique. Nous nous retrouvons ici devant un problème similaire à celui soulevé par les réalistes sceptiques, dont Ruth Ronen, à propos des mondes fictionnels qui, rappelons-le, ne seraient pas des mondes possibles à proprement parler puisqu'ils ne sont pas actualisables. Cependant, la différence majeure entre la position de Ronen à propos des mondes fictionnels et les états non-actualisables du monde vidéoludique est que le monde lui-même est toujours actualisable, si ce n'est que l'agencement des éléments qui le composent seront différents. Les règles qui le régissent

³⁵ En tentant d'explicitier la nature de l'état *actualisé* (donc qui n'est plus actualisable), je dois me rendre à l'évidence que le langage n'est pas en mesure d'exprimer cette relation aussi justement que je le souhaiterais, dans la mesure où je suis soumise aux impératifs temporels de la langue française. Quoique je doive utiliser le passé et l'imparfait pour parler des états que la joueuse ne sera plus en mesure d'actualiser, cette relation temporelle ne concerne que l'expérience de la joueuse et ne sont pas un gage de leur « position temporelle » au sein du monde vidéoludique.

seront toujours les mêmes, la joueuse aura toujours les mêmes possibilités actionnelles et sera toujours libre de les explorer au gré de sa curiosité et, ultimement, d'échouer.

Tout au long de ce chapitre, nous avons exploré les ramifications des concepts de possibilité, de nécessité, d'actualité et de virtualité au sein des mondes vidéoludiques afin de définir l'expérience de jeu d'une joueuse et son parcours exploratoire, en termes d'expérimentation et de navigation du monde de jeu. Celle-ci se fraie un chemin à travers le monde vidéoludique en testant des hypothèses de jeu, en faisant des découvertes inattendues, ou encore en interagissant simplement avec les procédures nécessaires (qui sont les mêmes lors de toutes les parties et pour toutes les joueuses) et possibles (qui restreignent les possibilités actionnelles à des choix fixés) qui se trouvent à sa disposition. Sa partie, son parcours exploratoire, est défini comme étant l'ensemble des éléments nécessaires, possibles et virtuels tels qu'ils se manifestent (et se sont manifestés) au travers de sa pratique de jeu : ils sont l'état du monde tel qu'elle l'a actualisé en tant qu'agente au sein du système. Ainsi, jouer à un jeu vidéo sera toujours une pratique ancrée dans la curiosité, dans l'exploration, dans la découverte. Mais plus encore, ce parcours exploratoire n'émerge ni totalement du monde réel, ni du monde vidéoludique : il est plutôt le fruit de cette puissance actualisante double ou partagée qui caractérise la joueuse, telle que nous l'avons définie au second chapitre. En ce sens, le parcours exploratoire est dédoublé, ou *hybride*, comme le soulignait Kelly Boudreau (2012) à propos de l'identité de la joueuse. Il n'a de sens que lorsque les deux mondes entre lesquels il est partagé sont accessibles : afin de parler de *son* parcours exploratoire d'un monde de jeu, la joueuse doit être en mesure de faire référence au monde vidéoludique qu'elle a exploré, puisque ses expériences n'ont de sens que si elles sont vraies au sein de ce monde qu'elle a actualisé.

C'est ainsi que les mondes possibles du jeu vidéo tels que nous les avons explorés lors de ces quelques chapitres se distinguent véritablement des théories développées en philosophie et en littérature : ils sont en mesure de rendre compte d'une joueuse qui, tout en ne cessant jamais d'actualiser le monde qu'elle habite, prolonge son agentivité et sa créativité au sein d'un monde vidéoludique qui n'attend que d'être actualisé.

Conclusion

Nous voici donc arrivés à la fin de notre premier saut supraluminique et, par le fait même, de cette mission dont l'objectif principal a été d'établir les bases d'une théorie des mondes possibles vidéoludiques qui soit à même de rendre compte des particularités du jeu vidéo, soit de sa nature artéfactuelle, interactive et ludique. Au cours des prochaines pages, nous terminerons en effectuant un bref retour sur les idées que nous avons développées au cours des précédents chapitres, puis en soulignant des pistes de réflexions qui n'ont pas pu être développées, mais qui mériteraient sans doute d'être considérées pour des missions d'exploration subséquentes.

Au premier chapitre, nous avons présenté les différentes approches de la théorie des mondes possibles, tant en philosophie qu'en littérature. Alors que les philosophes s'interrogent à propos des énoncés contrefactuels et des mondes possibles alternatifs historiques, les littéraires utilisent le cadre théorique afin de penser la fiction et les mondes fictionnels. Des philosophes, nous avons retenu principalement une approche ontologique, celle du réalisme modal de David Lewis, qui pose que tous les mondes possibles sont *réels* et qu'aucun monde n'est plus *véritable* que les autres. En ce sens, tout monde possible est « le vrai monde » du point de vue d'une personne qui l'actualise. Ceci nous a permis de penser les mondes comme étant des espaces habitables (pour emprunter les mots d'Odin (2000) à propos de la fiction) qui peuvent être actualisés. Les théoriciennes et les théoriciens littéraires nous ont permis de mieux comprendre le fonctionnement des mondes fictionnels, qui ont, tout comme les mondes vidéoludiques, la propriété d'avoir été créés. Ils nous ont également fourni des outils importants afin de penser la notion de monde, en

plus de nous permettre d'identifier des espaces problématiques que la théorie littéraire des mondes possibles ne permettait pas d'élucider, tels l'intervention d'une joueuse habitant le monde réel au sein d'un monde artéfactuel, ou encore le fonctionnement des mondes du jeu vidéo anarratif.

Au second chapitre, nous avons posé les bases d'une théorie des mondes possibles vidéoludiques en débutant par définir la notion de monde vidéoludique elle-même : il s'agit d'un ensemble artéfactuel composé d'actifs (nécessaires ou possibles) qui sont agencés par des procédures (nécessaires ou possibles) et qui a la propriété d'être interactif et ludique, au sens où il facilite l'adoption d'une posture cognitive qui correspond à l'attitude ludique de Jacques Henriot. Afin d'y accéder, la joueuse doit effectuer une opération de recentrement vidéoludique qui, au contraire des notions de recentrement fictionnel (Ryan) et de recentrement virtuel (Van Looy), ne consiste pas seulement à feindre de se relocaliser au sein d'un monde artéfactuel, mais qui pose plutôt que la joueuse arrive à se délocaliser partiellement, à partager sa puissance actualisante entre deux mondes : le monde réel qu'elle habite et le monde vidéoludique. La joueuse ne feint pas d'actualiser un monde de jeu : elle l'actualise réellement et le dynamise par ses actions. La dernière partie de ce chapitre a eu pour objectif de mettre de l'avant, en s'inspirant des travaux de Lubomír Doležel dans son ouvrage *Heterocosmica*, les mécanismes par lesquels le monde vidéoludique peut être actualisé. Ce dernier est une entité essentiellement statique jusqu'à ce qu'une joueuse, qui est externe au monde, vienne le dynamiser par son acte de jeu.

Le troisième chapitre, pour sa part, constitue un retour vers la philosophie : nous avons explicité ces états d'être que sont les concepts de réalité, d'actualité, de possibilité et de virtualité en soulignant les travaux de Bonenfant et Lévy. Nous avons par la suite

détaillé le mode d'existence des composantes du monde vidéoludique et de leurs agencements. Les actifs nécessaires et possibles, pour leur part, sont l'ensemble des composantes statiques qui se retrouvent dans le jeu. Qu'elles soient des textures, des sons, des paysages ou des *sprites*, seuls les actifs agencés par des procédures pourront être joués, manipulés par la joueuse. Ces procédures peuvent également être de nature nécessaire ou possible. Les premières feront systématiquement partie de toutes les expériences de jeu de toutes les joueuses, alors que les secondes se manifesteront sous certaines conditions et pourraient ne pas être actualisées à toutes les parties. Nous avons également souligné que la virtualité peut s'incarner sous deux formes au sein des mondes possibles. Elle peut être le résultat d'une opération du système, comme lorsque l'algorithme génère procéduralement une carte de jeu à partir d'un ensemble de variables spécifiées, mais plus encore, la virtualité peut émerger de la créativité et de l'agentivité des joueuses, lorsque les procédures spécifient un éventail d'actions qu'elles peuvent agencer librement. Ce sont l'ensemble de ces composantes, qu'elles soient nécessaires, possibles ou virtuelles, qui forment ce que nous appelons le parcours exploratoire, ce chemin que la joueuse se fraie à travers les règles du jeu. Mais ce parcours exploratoire ne peut pas être réduit simplement aux éléments actualisés au sein du monde vidéoludique par une joueuse : il est l'expression de toutes ses tentatives, de ses hypothèses et de ses échecs, tout autant que des actions qui lui permettront de mener le jeu au bout. Il est l'ensemble de ses parties, de ses découvertes et de ses abandons : mon parcours exploratoire du monde de *Dragon Age : Inquisition* (BioWare, 2015) comprend ma première partie, mon abandon à la 93^e heure de jeu, le retour rapide que j'ai décidé d'y faire afin de terminer le jeu. Il comprend également ma nouvelle partie, entamée quatre années plus tard et qui est toujours en cours.

Il semble évident, à la suite de ce travail de recherche, qu'une théorie des mondes possibles vidéoludiques permet beaucoup plus que de simplement rendre compte de la structure de l'objet-jeu : elle met en place un cadre théorique qui nous aide à penser le rôle de la joueuse et son expérience de jeu différemment. Or, malgré le chapitre entier qui y a été consacré, il semble que nous n'ayons qu'effleuré la surface de cette étendue infinie de possibilités qu'est la virtualité, toujours au sens philosophique, qui émerge de cette interaction de la joueuse avec le monde vidéoludique.

Le cas des jeux axés sur la création, tels que *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015) et sa suite, *Super Mario Maker 2* (Nintendo, 2019), auraient été des cas particulièrement fascinants à étudier, à la fois afin d'explorer plus en profondeur la notion de virtualité et de créativité des joueuses au sein des mondes vidéoludiques, mais également parce qu'ils représentent un casse-tête ontologique fascinant : peut-on véritablement les qualifier de mondes vidéoludiques? Ces jeux sont de véritables bacs à sable (*sandbox games*) qui permettent aux joueuses de créer des niveaux à partir des thèmes, des actifs et des mécaniques de jeu de quelques-uns des titres les plus populaires de la série classique *Super Mario* (Nintendo). Or, ces jeux ont définitivement une existence qui leur est propre : un niveau de *Mario Maker* créé dans le style de *Super Mario World* (Nintendo, 1990) ne se joue pas de la même manière qu'un niveau du jeu original. Non seulement la précision avec laquelle la joueuse doit effectuer les manœuvres sensorimotrices qui lui permettront d'accomplir les mouvements de base est différente, mais certains items, tel que la pince suspendue par exemple, ne se trouvent pas du tout dans le jeu original et sont des additions exclusives à *Mario Maker*. Nous pourrions même aller encore plus loin et nous demander si *Super Mario Maker* est véritablement un jeu de *Super Mario Bros.* – il en emprunte très

certainement les actifs et certaines mécaniques, mais ne s'inscrit pas du tout dans la lignée de ses prédécesseurs³⁶. Après tout, le but principal du jeu est de créer des niveaux et d'essayer ceux des autres joueuses, non pas de maîtriser les niveaux créés par les *designers* de Nintendo afin de terminer le jeu. Ainsi, la véritable question que nous pourrions nous poser est la suivante : la théorie des mondes possibles vidéoludiques est-elle en mesure de rendre compte de ces œuvres dont le but premier n'est pas de jouer *au* jeu, mais bien de jouer *avec* le jeu?

Si nous avons mentionné le cas des pratiques subversives au cours de ce mémoire, ce n'était que pour les écarter de notre champ de considérations afin de se concentrer, tout d'abord, à établir les bases d'une théorie qui nous permette de rendre compte des objets et des pratiques permises. Mais au sein de cet ensemble de pratiques aussi diverses les unes que les autres se trouve une véritable mine de questionnements qu'il serait fascinant d'examiner à la lumière de cette théorie des mondes possibles vidéoludiques. Les pratiques d'appropriation féministes et *queer*, notamment, me paraissent d'une grande richesse théorique: lorsque les joueuses s'approprient le monde de jeu afin d'en faire des objets radicalement différents, ou encore d'y apporter de simples modifications qui permettent de les rendre plus inclusifs, créent-elles des mondes possibles vidéoludiques alternatifs? Pourrait-on imaginer, ainsi, qu'il existe un système de mondes vidéoludiques possibles tel qu'en son centre se trouve le monde de jeu *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), lié par une relation d'accessibilité à l'œuvre « Hello Kitty World » de Rachel Simone Well (2002), qui transforme les actifs principaux du jeu original afin d'y faire

³⁶ Mis à part, peut-être, le classique *Mario Paint* (Nintendo, 1992), à propos duquel nous pourrions tout à fait soulever les mêmes questions que celles qui nous préoccupent dans le cas de *Mario Maker*.

apparaître des *sprites* inspirés du personnage de *Hello Kitty* (Sanrio, 1974) tout en conservant les mécaniques du jeu original?

Finalement, il serait intéressant d’approfondir davantage ces réflexions sur les liens entre l’agentivité, l’émergence et la virtualité, qui semblent s’imposer comme étant des figures centrales de la particularité des pratiques vidéoludiques. Si le concept d’agentivité a été largement discuté en études du jeu vidéo³⁷, généralement afin de parler de la perception d’une liberté d’action³⁸ (parfois qualifiée d’illusoire) au sein du système de jeu, il serait néanmoins intéressant de se tourner vers les réflexions en philosophie, plus particulièrement vers la métaphysique de l’agentivité et de l’action (Anscombe [1957] 2000, Frankfurt 1978 et Bratman 2006, entre autres) afin de tenter de réconcilier l’idée de l’agentivité *en jeu* et de l’agentivité de la joueuse en tant qu’actualisatrice dont la puissance est dédoublée entre deux mondes de manière simultanée. Cette étude plus approfondie du concept d’agentivité au sein de la tradition philosophique nous permettrait de mieux élaborer la notion de parcours exploratoire tel que nous l’avons présentée au dernier chapitre et surtout de donner toute sa complexité à l’agentivité particulière qui émerge de l’acte de jeu. À la fois limitée par les règles du monde de jeu ainsi que celles du monde réel, l’agentivité d’une joueuse ne se limite pas aux actions permises (donc véritablement actualisables) par le système : ses intentions, ses croyances et ses raisons d’agir doivent être considérées afin de véritablement rendre

³⁷ Voir Murray 1997; Charles 2009; Tanenbaum et Tanenbaum 2009; Stiles et Shanken 2011, Stang 2019; et beaucoup d’autres.

³⁸ Maude Bonenfant, dans son ouvrage *Le Libre Jeu. Réflexions sur l’appropriation de l’activité ludique* explicite la différence entre la liberté métaphysique et la liberté ludique. Voir 2015, p.60.

compte de son expérience de jeu dans son ensemble en tant que voyageuse de ces constellations de mondes possibles.

Références

Bibliographie

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : John Hopkins University Press.
- Anscombe, Elizabeth. [1957] 2000. *Intention*. Cambridge: Harvard University Press.
- Arsenault, Dominic et Bernard Perron. 2009 « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », dans *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf. pp. 109-131. New York : Routledge.
- Arsenault, Dominic. 2006. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Mémoire de maîtrise, Université de Montréal.
- Bell, Alice et Marie-Laure Ryan. 2019. « Introduction: Possible Worlds Theory Revisited ». Dans *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, dirigé par Alice Bell et Marie-Laure Ryan. pp. 1-43. Lincoln et Londres: University of Nebraska Press. Bell, Alice et Marie-Laure Ryan. 2019. *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln et Londres : University of Nebraska Press.
- Bonenfant, Maude. 2010. *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*. Thèse doctorale, Université du Québec à Montréal.
- Bonenfant, Maude. 2015. *Le Libre Jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal :Liber.
- Boudreau, Kelly. 2012. *Between play and design: The emergence of hybrid-identity in single-player videogames*. Thèse doctorale, Université de Montréal.
- Bratman, Michael. 2006. *Structures of Agency*. Oxford: Oxford University Press
- Caillois, Roger. [1958] 1967. *Les jeux et les hommes*. Coll. « Folio Essais ». Paris : Gallimard.
- Calleja, Gordon. 2012. « Erasing the Magic Circle ». Dans *The Philosophy of Computer Games*, dirigé par John Richard Sageng, Tarjei Mandt Larsen et Hallvard Fossheim. Dordrecht: Springer Press.

- Calleja, Gordon. 2013. « Ludic Identities and the Magic Circle ». Dans *Homo Ludens 2.0: Play, Media and Identity*, dirigé par Valerie Frissen, Sybille Lammes, Jos de Mul and Joost Raessens. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Cayatte, Rémi. 2018. « L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo ». *Interrogations ?*, Vol. 23. Des jeux et des mondes [Consulté le 11 novembre 2017 : <http://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-de-contenus>]
- Chang, Alenda, Jesus Costantino et Braxton Soderman. 2017. « The multiple lives of permadeath: An introduction », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Volume 9, numéro 2, pp. 103–121.
- Charles, A. 2009. « Playing with one's self: notions of subjectivity and agency in digital games ». *Eludamos*, Vol. 3, no. 2, pp. 281-294
- Consalvo, Mia. 2005. « Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics. » *International Review of Information Ethics*. Vol. 4. pp. 7–12.
- Consalvo, Mia. 2009. « There is No Magic Circle ». *Games and Culture*. Vol. 4, no. 4. pp. 408-417.
- Divers, John. 2002. *Possible Worlds*. New York: Routledge.
- Doležel, Lubomír. 1998a. « Possible worlds of fiction and history ». *New Literary History*, Vol. 29, no. 4. pp.785-809.
- Doležel, Lubomír. 1998b. *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. Baltimore : John Hopkins University Press.
- Eco, Umberto. 1984. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, Umberto. 1985. *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : Grasset.
- Eskelinen, Markku. 2001. «The Gaming Situation», *Game Studies*. Vol. 1, No 1, juillet. [Consulté le 11 novembre 2017 : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>]
- Frankfurt, Harry. 1978. « The Problem of Action ». *American Philosophical Quarterly*. Vol. 15. pp-157–62.
- Frasca, Gonzalo. 2003. « Simulation versus narrative: Introduction to ludology ». Dans Perron et Wolf (éds). *The video game theory reader*. pp. 243-258. London: Routledge.

- Frege, Gottlob. [1892] 1960. « On Sense and Reference » dans *Philosophical Writings of Gottlob Frege*, volume édité par G.P. Geach et M. Black. pp.56-78. Oxford : Blackwell.
- Galloway, Alexander R. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, London : University of Minnesota Press.
- Genette, Gérard. 1969. *Figures II*. Paris : Seuil.
- Hamburger, Käte. [1977] 1986. *Logique des genres littéraires*. Éditions du Seuil. Paris.
- Henriot, Jacques. [1969] 1976. *Le jeu*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Henriot, Jacques. 1989. *Sous couleur de jouer*. Paris: Corti.
- Huizinga, Johan. [1938] 1980. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul.
- Hutcheon, Linda. 1988. *A Poetics of Postmodernism: History Theory Fiction*. London: Routledge.
- Ingarden, Roman. 1973. *The Literary Work of Art: An Investigation on the Borderlines of Ontology, Logic, and Theory of Literature*. Evanston: Northwestern University Press.
- Johnson, Mark R. [2015] 2017. « The Use of ASCII Graphics in Roguelikes: Aesthetic Nostalgia and Semiotic Difference ». *Games and Culture*. Volume 12, no. 2, pp.115-135.
- Jørgensen, Kristine. 2014. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, London : MIT Press.
- Juul, Jesper. 2002. « The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression ». Acte de colloque, *Computer Games and Digital Cultures Conference*. p.323 à 329.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge : MIT Press.
- Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge : MIT press.
- Kripke, Saul 1963. « Semantical Considerations on Modal Logic ». *Acta Philosophica Fennica*. Vol. 16, pp. 83–94.
- Kripke, Saul. 1982. *Wittgenstein on Rules and Private Language*. Oxford: Blackwell.

- Kybartas, Ben A., Clark Verbrugge et Jonathan Lessard. 2017. « Subject and subjectivity: A conversational game using possible worlds ». Acte de colloque, *International Conference on Interactive Digital Storytelling*. pp. 332-335.
- Lavocat, Françoise. 2010. *La théorie littéraire des mondes possibles*. Paris : Éditions du C.N.R.S.
- Lavocat, Françoise. 2019. « Possible Worlds, Virtual Worlds ». Dans *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, dirigé par Alice Bell et Marie-Laure Ryan. pp. 272-295. Lincoln et Londres : University of Nebraska Press.
- Leibniz, Gottfried Wilhem. [1646-1716]. 1969. *Essais de Théodicée : sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal*. Paris : Garnier-Flammarion.
- Leibniz, Gottfried Wilhem. [1703-1716] 1996. *Principes de la Nature et de la Grâce, Monadologie et autres textes*. Garnier-Flammarion, Paris.
- Lévy, Pierre. 1998. *Qu'est-ce que le virtuel ? : Sur les chemins du virtuel*. Paris : La Découverte.
- Lewis, David. 1970. « Anselm and Actuality ». *Noûs*, Vol. 4. pp.175-188.
- Lewis, David. 1978. « Truth in Fiction ». *American Philosophical Quarterly*. Vol. 15, no.1. pp.37-46.
- Lewis, David. 1986. *On the Plurality of Worlds*. Oxford, New York: Basil Blackwell.
- Look, Brandon C. [2008] 2013. « Leibniz's Modal Metaphysics ». Dans *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Édition du printemps 2013), Dirigé par Edward N. Zalta. [En ligne : <https://plato.stanford.edu/entries/leibniz-modal/>, consulté le 7 avril 2019.
- Maître, Doreen. 1983. *Literature and Possible Worlds*. Middlesex: Middlesex Polytechnic Press.
- Martin, Thomas L. 2004. *Poiesis and Possible Worlds: A Study in Modality and Literary Theory*. Toronto: University of Toronto Press.
- McHale, Brian. 1987. *Postmodernist Fiction*. London: Routledge
- Montague, Richard. 1974. « Pragmatics and intensional logic ». *Formal philosophy: Selected papers of Richard Montague*, volume édité R. H. Thomason. pp. 119–147. New Haven : Yale University Press.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York : MIT Press.
- Odin, Roger. 2000. *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck.

- Parker, Rob. 2017. « The culture of permadeath: Roguelikes and Terror Management Theory ». *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Volume 9 no. 2, pp. 123–141.
- Pavel, Thomas. 1975. « Possible Worlds in Literary Semantics ». *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Vol. 34. pp.165-176.
- Pavel, Thomas. 1986. *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Planells de la Maza, Antonio José. 2017. *Possible World in Video Games : From Classic Narrative to Meaningful Actions*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University: ETC Press.
- Plantinga, Alvin. 1974. *The Nature of Necessity*, Oxford : Oxford University Press.
- Plantinga, Alvin. 1979. « Actualism and possible worlds ». Dans *The possible and the actual*. pp.253-73.
- Plantinga, Alvin. 1987. « Two Concepts of Modality: Modal Realism and Modal Reductionism ». *Philosophical Perspectives*, vol. 1. pp. 189–231.
- Postigo, H. 2007. « Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based digital game modifications ». *Games and Culture*, Vol. 2. pp. 300-313.
- Quine, Willard van Orman. 1960. *Word and Object*. Cambridge: MIT Press.
- Rebuschi, Manuel. 2018. « Jeux, fictions et mondes possibles ». *¿ Interrogations ?*, Vol. 23. Des jeux et des mondes [Consulté le 11 novembre 2017 : <http://www.revue-interrogations.org/Jeux-fictions-et-mondes-possibles>]
- Rescher, Nicolas. 1973. « The Ontology of the Possible » dans *Logic and Ontology*, dirigé par Milton Munitz. New York : New York University Press.
- Ronen, Ruth. 1994. *Possible worlds in literary theory*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Russell, Bertrand. 1919. *Introduction to Mathematical Philosophy*. Londres: Allen and Unwin.
- Russell, Bertrand. 1956. *Logic and Knowledge*. Londres : Allen and Unwin.
- Ryan, Marie-Laure. [2012] 2013. « Possible Worlds». Dans *The Living Handbook of Narratology*, dirigé par Dans Peter Hühn et al. [En ligne : <http://lhn.uni-hamburg.de/article/possible-worlds>, consulté le 9 avril 2019]
- Ryan, Marie-Laure. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington et Indianapolis : Indiana University Press.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis : Minnesota University Press.

- Ryan, Marie-Laure. 2019. « From Possible Worlds to Storyworlds: On the Worldness of Narrative Representation ». Dans *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, dirigé par Alice Bell et Marie-Laure Ryan. Lincoln et Londres : University of Nebraska Press.
- Saint-Gelais, Richard. 2011. *Fictions Transfuges : La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris : Seuil.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT press.
- Searle, John. 1975. « The Logical Status of Fictional Discourse ». *New Literary History*. Vol. 6. pp. 319-332.
- Shanken, Edward A. et Kristine Stiles. 2011. « Missing in Action: Agency and Meaning in Interactive Art ». Dans *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*, dirigé par dans Lovejoy et al. Chicago : The University of Chicago Press.
- Sotamaa, Olli. 2010. « When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture ». *Games and Culture*. Vol. 5, no. 3. pp. 239-255.
- Todorov, Tzvetan. 1969. *Grammaire du Décaméron*. Le Haye : Mouton.
- Van Looy, Jan. 2005. « Virtual Recentering: Computer Games and Possible Worlds Theory ». *Image & Narrative*. Vol. 6, no.2.
- Wardrip-Fruin, Noah, Michael Mateas, Steven Dow et Serdar Sali. 2009. « Agency reconsidered ». Acte de colloque, *DIGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
- Wittgenstein, Ludwig. 1953. *Philosophical Investigations*. Oxford : Blackwell.
- Yagisawa, Takashi. [2005] 2018. « Possible Objects ». Dans *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Édition du printemps 2018), dirigé par Edward N. Zalta. [En ligne : <https://plato.stanford.edu/archives/spr2018/entries/possible-objects/>, consulté le 7 avril 2019]
- Yagisawa, Takashi. 2010. *Worlds and Individuals, Possible and Otherwise*. New York : Oxford University Press.

Ludographie:

2048 (Gabriele Cirulli, 2014)

Candy Crush (King, 2012)

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

Deus Ex: Mankind Divided (Square Enix, 2016)

Divinity: Original Sin II (Larian Studios, 2017)

Dragon Age II (BioWare, 2011)

Dragon Age: Inquisition (BioWare, 2015),

Dragon Age: Origins (BioWare, 2009),

FTL: Faster Than Light (Subset Games, 2012).

Grand Theft Auto (Rockstar Games, 1997)

Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015)

Mass Effect (série) (BioWare, 2007-)

Mass Effect: Andromeda (BioWare, 2017)

Minecraft (Markus Persson, Mojang, 2011)

Pillars of Eternity (Obsidian Entertainment, 2015),

Rogue (Michael Toy et Glenn Wichman, 1980)

Second Life (Linden Lab, 2003)

Star Trek: Bridge Crew (Ubisoft, 2017)

Subject and Subjectivity (Kybartas, Verbrugge et Lessard, 2017). [en ligne: <https://www.lablablab.net/?p=499>]

Subsurface Circular (Bithell Games, 2017)

Super Hexagon (Terry Cavanagh, 2012)

Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)

Super Mario Bros. 3 (Nintendo, 1988)

Super Mario Bros. U (Nintendo, 2012)

Super Mario Maker (Nintendo, 2015)

Super Mario Maker 2 (Nintendo, 2019)

Super Mario World (Nintendo, 1992)

Tetris (Alexey Pajitnov, 1984)

The Red Strings Club (Deconstructeam, 2018)

Topsoil (nico prins, 2017)

Until Dawn (Supermassive Games, 2015)

World of Warcraft (Blizzard, 2004)

Médiagraphie:

Séries télévisées :

Star Trek (Roddenberry, 1966)

Star Trek : Voyager (Berman, Piller et Taylor, 1995)

Star Trek : The Next Generation (Roddenberry, 1987)

Star Trek : Discovery (Fuller et Kurtzman, 2017-)

Game of Thrones (Benioff et Weiss, 2011-2019)

Films:

Back to the Future : Part II (Zemeckis, 1989)

The Butterfly Effect (Bress et Gruber, 2004)

Star Wars (Lucas, 1977)

Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Gondry, 2004)

Arts visuels :

Well, Simone Rachel. 2002. « Hello Kitty World ». Console NES modifiée.

Ressources Web :

Ceave Gaming. <https://www.youtube.com/channel/UCFXc5nAao6554AIXIN9KgwQ>

Ceave Gaming. 2019. « Is it Possible to Beat New Super Mario Bros. U Without Pressing Right? ». <https://www.youtube.com/watch?v=WsWwuaAS0Aw>. Consultée le 7 avril 2019.

The Cutting Room Floor : <https://tcrf.net/>