

Université de Montréal

Simul-marcheur : configurer le jeu vidéo différemment

par
Michaël Turcotte-Talbot

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
Maîtrise ès arts (M.A.) en études cinématographiques, option études du jeu vidéo

Mai 2021
© Michaël Turcotte-Talbot, 2021

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

Ce mémoire intitulé :

Simul-marcheur: configurer le jeu vidéo différemment

présenté par
Michaël Turcotte-Talbot

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Dominic Arsenault
président-rapporteur

Carl Therrien
directeur de recherche

Bernard Perron
membre du jury

RÉSUMÉ

Cette recherche utilise la création d'un nouveau genre de jeux vidéo hyper-narratifs, les *walking simulators*, comme prétexte pour revisiter des théories liées à la narratologie et aux études du jeu vidéo de prime abord inadaptées à cette nouvelle manifestation vidéoludique. Les points de discordances sont soulevés pour enrichir le bagage théorique du champ des études du jeu vidéo en essayant de créer un compromis et une ouverture aux œuvres vidéoludiques dont la jouabilité est moins primordiale à l'expérience de la joueuse. En prenant comme point de départ la définition du jeu vidéo classique de Jesper Juul et la proposition d'une nouvelle configuration médiatique, dans le sens entendu par Philippe Marion, ce mémoire tente par la suite de mieux définir cette nouvelle configuration en analysant étroitement la relation qu'entretiennent la jouabilité, le récit et la joueuse.

Mots-clés: narratologie, jouabilité, jeux vidéo, récit, cognitivisme, genre, walking simulator

ABSTRACT

This research uses the creation of a new genre of hyper-narrative video games, the walking simulator, as a pretext to revisit theories related to narratology and video games studies that are at first glance unsuited to this new type of video game manifestation. Points of discordance are raised to enrich the theoretical background of the field of video game studies by trying to create a compromise and an opening to video games whose gameplay is less essential to the player's experience. Taking as a starting point Jesper Juul's definition of the classic video game and the proposal of a new media configuration, in the sense understood by Philippe Marion, this dissertation then attempts to better define this new configuration by closely analysing the relationship between playability, narrative and the player.

Keywords: narratology, gameplay, video games, storytelling, cognitivism, genre, walking simulator

TABLE DES MATIÈRES

Liste des figures.....	iv
Remerciements.....	v
Introduction.....	01
Premier chapitre.....	12
<i>Qu'est-ce qu'un simul-marcheur?</i>	
Le modèle classique.....	13
Amendement : <i>The Stanley Parable</i>	15
Fictions ludiques, jeux fictionnels.....	21
Le simul-marcheur est un genre de jeu vidéo...	24
Reconfiguration.....	30
Deuxième chapitre.....	36
<i>Je joue, donc je suis.</i>	
Portes d'entrée.....	37
Personnage et accès narratif.....	45
Amendement : l'entre-deux.....	50
Passer à l'action.....	56
Primauté du jeu.....	60
Amendement : une nuance.....	63
Un accès alternatif?.....	66
Troisième chapitre.....	69
<i>Appuyer sur play.</i>	
Mise en récit statique.....	71
Complexité de la mise en récit ludique.....	73
Mise en récit dynamique.....	75
Conclusion.....	86
Bibliographie.....	90
Médiagraphie.....	93
Ludographie.....	94
Filmographie.....	95

LISTE DES FIGURES

- Figure 1. Exemples de régimes graphiques différents. En haut, une capture d'écran d'*Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015), En ligne : <https://www.gamespot.com/reviews/everybodys-gone-to-the-rapture-review/1900-6416215/> En bas, une capture d'écran d'*Oxenfree* (Night School Studio, 2016). Capture d'écran personnelle. _____ 07
- Figure 2. Exemples de variabilité dans *Firewatch*. En haut, une capture d'écran du dessin apparaissant lorsque « You frolic like a Victoria's Secret model » est choisi. Capture d'écran personnelle. En bas, une capture d'écran lorsque « You pose and flex like a He-Man » est choisi, en ligne : <https://micahillman.com/why-i-stopped-playing-firewatch/> _____ 14
- Figure 3. Moment du choix de porte, *The Stanley Parable*. Capture d'écran personnelle. _____ 16
- Figure 4. Exemple de perspective : la caméra est clairement attachée à un personnage. *Firewatch*. Capture d'écran personnelle. _____ 39
- Figure 5. Exemple de représentation d'éléments narratifs ayant lieu dans le passé, *Firewatch*. Capture d'écran personnelle. _____ 43
- Figure 6. Mise en relation des notions de focalisation et d'alterbiographie. _____ 47
- Figure 7. Le cercle heuristique de la jouabilité. Bernard Perron, *The Heuristic Circle of Gameplay: The Case of Survival Horror*, 2006, annexe. _____ 78

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mon directeur de recherche, Carl Therrien, pour sa patience et sa compréhension vis-à-vis les haut et les bas qui ont accompagné ma rédaction.

Merci à Bernard Perron et Dominic Arsenault pour leur relecture attentive et leurs suggestions enrichissantes.

Merci à mes parents qui ont toujours cru en moi et qui m'ont appuyé inconditionnellement dans mes choix d'études.

Enfin, merci à Guillaume, pour son soutien émotionnel dans ce périple, sa compréhension et son oreille attentive dans mes moments les plus difficiles.

INTRODUCTION

Storytelling is a constant of human society, allowing us to share meaning across the campfire, the proscenium stage, the printed page, or the glowing screen.

— Janet Murray, 2017.

La légitimation de l'étude du jeu vidéo par l'institution académique ne s'est pas faite sans anicroche. La ludologie est née d'un effort concerté d'émancipation d'autres champs d'études, surtout des études cinématographiques et littéraires, afin de donner le podium à la caractéristique principale de tout jeu vidéo: la jouabilité. Récemment évalué sous le travers de la narration, le jeu vidéo se doit, argumentent les ludologues, d'être compris et analysé pour son essence ludique. Les positions se sont nuancées depuis les publications de Britta Neitzel (2005) et Marie-Laure Ryan (2006), entre autres, qui proposent que le récit et la jouabilité peuvent cohabiter à différents degrés et qu'une analyse narratologique, bien qu'efficace dans certains cas, puisse raisonnablement ne pas être pertinente dans d'autres. On peut dire que la plupart des textes traitant de la question de la narration dans le jeu vidéo basent leur analyse sur des jeux vidéo plus 'traditionnels' où le récit, bien que quelques fois central à l'expérience, n'est pas le moteur essentiel de la mise en jeu. Par exemple, bien que la franchise *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-) offre un univers et un récit beaucoup plus détaillés que d'autres opus tel que *Mario Kart* (Nintendo, 1992-), la jouabilité conserve sa priorité dans l'ensemble de l'expérience vidéoludique. Une joueuse non intéressée par l'offre narrative de la franchise peut très bien continuer de vivre du plaisir dans le jeu: le récit est, en quelque sorte, au service de la jouabilité. Il agit à titre 'd'agent de liaison' à la ludicité: l'histoire permet de progresser d'un niveau à l'autre de manière plus 'fluide' et appose une signification plus 'profonde' à cette progression. Britta Neitzel parle d'horizon de signification: « a story like this [faisant référence à l'histoire très simple du jeu *Donkey Kong* de Nintendo paru en 1981] is given to the player as a horizon of meaning at the beginning of the game and it is also calculated

as an option in the program » (2005, p. 233). L'histoire est utilisée pour donner un sens facultatif à une séance de jeu et à la progression d'un niveau à l'autre à l'intérieur de cette séance. Pour reprendre l'exemple d'*Assassin's Creed*: une joueuse doit assassiner certains personnages clés parce qu'ils sont en compétition contre l'organisation dont son avatar fait partie. Les éléments de jouabilité (se cacher, repérer la cible, l'assassinat) acquièrent une signification particulière grâce à leur mise en scène narrative. Toutefois, bien que la présence d'un récit puisse aider à donner une explication significative à la jouabilité (pourquoi la joueuse tue des personnages : pour faire avancer la cause de son avatar), souvent cette explication n'est pas primordiale à l'expérience ludique. Une joueuse peut très bien décider d'ignorer l'horizon de signification proposé par le jeu et se concentrer seulement sur les actions (la jouabilité) à accomplir. En effet, il n'est pas rare que des joueuses sautent tout simplement les cinématiques ou les dialogues explicatifs afin de recommencer le plus rapidement possible à jouer: « games featuring too many cutscenes are less good for too frequently limiting or temporarily removing the player's capacity to make decisions » (Browning 2016, p. 2). Ces horizons de signification ne sont pas non plus proposés par tous les jeux numériques: *Mario Kart* ne donne pas de sens particulier à l'action de faire des courses automobiles (autre que celui de gagner la course) comme *Tetris* (Pajitnov, 1984) n'offre pas de sens précis à l'effort de remplir une ligne complète à l'aide de différentes formes géométriques (autre que d'accéder au prochain niveau). On peut dire ici que l'horizon de signification est strictement *mécanique*. Les niveaux se succèdent sans justification narrative particulière: la joueuse devient meilleure en ayant comme objectif de débloquer les prochains niveaux.

Qu'en est-il des jeux construits de sorte que la narration acquiert priorité sur la jouabilité? Nous référons ici à un jeu vidéo où la jouabilité elle-même est dépourvue de tout intérêt afin de ne pas obstruer l'expérience du récit. Nous aurions affaire ici à un type de jeu plutôt 'non traditionnel' où le *jeu* ne se trouve pas tout à fait dans la maîtrise des mécaniques

du jeu vidéo, la jouabilité, mais plutôt dans la façon de consommer le récit. Les rôles s'inversent: la jouabilité devient au service du récit. Dans ces cas précis, on peut dire que sans un intérêt initial et continu envers l'offre narrative, l'expérience de la jouabilité n'est pas suffisante pour conserver le plaisir du jeu. Récemment, ce type d'opus gagne en popularité au grand dam de joueuses plus aguerries; comme le mentionne Colin Campbell dans son article pour le magazine *Polygon*: « These games have also attracted plenty of criticism from people who refuse to recognize them as games, due to their general lack of puzzle or physical manipulation elements » (2016). Cet élan de popularité lui vaut une appellation qui au départ se voulait péjorative et qui maintenant fait office de genre ludique 'officiel': le *walking simulator* (ma traduction 'simul-marcheur' sera dorénavant utilisée).

Le simul-marcheur est donc l'objet d'étude de ce mémoire. L'idée n'est pas toutefois de relancer un débat essoufflé sur la place du récit dans le jeu vidéo mais surtout de mieux discuter d'un objet polémique dont l'hyper-narrativité semble bousculer bon nombre de théories du jeu vidéo. La ludification d'un récit ne leur est toutefois pas exclusive. Déjà, dès les années 1960, le livre-jeu (mieux connu sous le genre 'Livre dont vous êtes le héros' au Québec) permet d'ajouter un élément de jouabilité à l'expérience d'un récit: à la fin de différentes sections d'un même livre, la lectrice doit prendre une décision à la place du personnage (qu'elle incarne) et tourner les pages à la section appropriée pour continuer sa lecture. Un peu plus tard, des premières ébauches de cinéma interactif voient le jour en salle. Bernard Perron décrit l'essentiel de leur jouabilité ainsi:

L'effort exigé par la jouabilité du film interactif n'est pas énorme. Il s'agit de choisir parmi quelques options. Les récompenses ne sont pas exceptionnelles comparativement au jeu vidéo qui offre en récompense l'accès à un niveau supérieur, à un meilleur arsenal, à un meilleur score, etc. Ce ne sont toujours que d'autres séquences de film. Mais le film interactif demeure un film, c'est-à-dire que le *player* lui reste extérieur, qu'il n'est pas représenté à l'écran par un personnage qu'il incarne. (2002, p. 301)

Ainsi, bien qu'un élément de jouabilité soit proposé dans l'expérience générale du récit, l'histoire en tant que telle reste cinématographique. Au contraire d'un jeu du type d'*Assassin's Creed*, la joueuse d'un film interactif n'a qu'à appuyer sur un bouton au moment de faire un choix pour que le discours narratif se remette en marche sans aucune autre interaction de sa part. Un peu à l'image d'une sélection de chapitres sur un DVD: la spectatrice choisit un morceau de récit à regarder et le discours audiovisuel 'automatisé' s'occupe du reste. On peut appliquer le même raisonnement au livre-jeu: la jouabilité se réduit à l'interaction de la lectrice dans la sélection des choix de parcours possibles au sein d'un récit — des itérations proposent aussi un système de combat sans toutefois que ceux-ci occupent majoritairement l'expérience de lecture — mais l'acte de consommation principale de celui-ci reste une lecture intrinsèquement dépourvue de jouabilité.

Le simul-marcheur n'est donc pas la première itération médiatique à tenter d'insérer un élément de jouabilité à un discours narratif autrement rigide. Toutefois, une de ses particularités est le 'sens' dans lequel la modification s'opère. La jouabilité du cinéma interactif (et dans une certaine mesure, du livre-jeu) n'a pas vraiment d'impact, ou peu, sur le mode de consommation traditionnel du média: « Le film interactif ne repose ni sur l'envie de défi ni sur l'esprit de compétition » (Perron 2002, p. 300). C'est-à-dire que la spectatrice d'un film 'standard' comme *Titanic* (Cameron, 1997) ne s'attend pas, habituellement, à devoir relever des défis pendant sa spectature. Dans le même ordre d'idées, les films interactifs dont fait mention Perron n'imposent pas, habituellement, non plus, d'obstacles à franchir: les choix proposés ne sont pas des défis à proprement dit, mais plutôt des suggestions de chemins à parcourir. Il s'agit là de conserver l'essence médiatique du film et d'y ajouter un élément extramédiatique (la jouabilité). Un 'agrément', un objet différenciateur à l'expérience discursive. Il peut être dit sensiblement la même chose du livre-jeu où l'acte de lecture, bien qu'interrompu périodiquement par une mécanique décisionnelle, reste la fondation de l'expérience du livre.

Dans le cas du simul-marcheur, la ludification du récit se déroule à ‘contre-sens’ où, au lieu de conserver le mode de consommation traditionnel du média (reconnu pour sa jouabilité élaborée) et d’y ajouter un élément extra-médiatique (un récit), une modification substantielle du mode de consommation a lieu (la dévaluation presque complète de la jouabilité) afin d’accommoder l’effet recherché. Après tout, Espen Aarseth, dans son texte déclarant l’an 1 des études vidéoludiques, souligne que la jouabilité est nécessaire aux jeux: « Games are both object and process; they can’t be read as texts or listened to as music, they must be played. Playing is integral, not coincidental like the appreciative reader or listener » (2001). Il est donc remarquable que bon nombre de simul-marcheurs optent de réduire à sa plus simple expression une caractéristique pourtant si essentielle du jeu vidéo.

Puisque le genre simul-marcheur est relativement nouveau, un peu contesté et mal défini, choisir les jeux à inclure dans le corpus de ce mémoire pouvant être étiquetés de cette appellation s’avère un exercice un peu ardu. Plusieurs jeux vidéo hyper-narratifs ont vu le jour ces dernières années et tous ne se ressemblent pas en termes de présentation, de mécaniques et de jouabilité. Est-ce que le simple fait de prioriser la narration à la jouabilité suffit à étiqueter un jeu vidéo comme simul-marcheur? En prenant l’exemple du cinéma, Raphaëlle Moine souligne que la classification d’objets en genre n’est pas soudée dans une structure fixe: « There is no known universal typology of genres capable of dividing up the cinematic landscape definitively into groups of films, given that such a typology would need to be built on distinctions accepted by all, and to be organized in terms of stable categories » (2008, p. 12). Un objet peut acquérir différentes lectures de genre tout dépendant du contexte d’analyse de la personne qui le lui applique. La sélection des œuvres à inclure dans ce mémoire ne se veut donc ni exhaustive, ni une tentative de cadrer ou de définir plus étroitement les caractéristiques d’un simul-marcheur. Il s’agit plutôt de regrouper des objets aux manifestations suffisamment similaires pour permettre une analyse théorique poussée sur des bases solides. Les œuvres

choisies ont, en règle générale, reçu des critiques favorables autant auprès des magazines spécialisés en jeux vidéo et de la presse généraliste qu'auprès des joueuses (et ont été classées a priori par ces mêmes communautés comme simul-marcheur). Cette démarche fait écho aux postulats présentés dans l'analyse des discours entourant l'émergence du terme simul-marcheur par Maxime Deslongchamps-Gagnon. Sa recherche est une lecture nécessaire pour bien comprendre l'importance de la classification des communautés (autant réceptrices que promotrices) dans la légitimation d'un nouveau genre. Son analyse, centrée sur les discours de ces dites communautés, découvre que l'association entre le terme « walking simulator » et la notion de genre en jeu vidéo est un phénomène récent mais de plus en plus accepté par toutes : « plus le discours est récent, plus le terme 'walking simulator' renvoie clairement à un genre, soit à une famille de jeux et un modèle vidéoludique plus définis et admis » (2019, p.153). C'est cette acceptabilité qui donne du galon à la réception du simul-marcheur comme genre; Deslongchamps-Gagnon explique : « c'est le discours, non pas un jeu vidéo en soi, qui met au monde le genre dans un acte postdaté » (2019, p. 152). Cette perspective informe le premier filtre utilisé pour la sélection des jeux vidéo à inclure dans le corpus de ce mémoire.





Fig. 1. Exemples de régimes graphiques différents.
 Sur la page précédente (capture 1), une capture d'écran d'*Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015), en ligne : <https://www.gamespot.com/reviews/everybodys-gone-to-the-rapture-review/1900-6416215/>
 Sur cette page (capture 2), une capture d'écran d'*Oxenfree* (Night School Studio, 2016).
 Capture d'écran personnelle.

Ensuite, afin de resserrer encore plus le corpus, les œuvres à étudier doivent toutes utiliser sensiblement le même régime graphique; décrit par Dominic Arsenault et Pierre-Marc Côté comme étant « the junction point between gameplay and graphics » (2013). C'est-à-dire que le lien entre la manifestation visuelle du jeu vidéo (univers en 2D ou en 3D, séquence cinématique, etc.) et la jouabilité (déplacements sur un axe XY ou XYZ, figures d'interactivité utilisée, etc.) doit être constant d'un objet à l'autre. Plus précisément, pour qu'une œuvre se retrouve dans le corpus de ce mémoire, les joueuses doivent:

- 1) se faire offrir un récit qui est intégral à l'expérience de jeu
- 2) ne pas être confrontée à des obstacles pouvant mener à un échec au niveau des *mécaniques* du jeu (pas de défis dans la jouabilité)
- 3) pouvoir se déplacer dans un environnement en 3D (voir figure 1, capture 1)
- 4) contrôler la caméra en 'vue à la première personne'

La présence d'un récit, abstrait ou détaillé, est obligatoire pour qu'une œuvre puisse être considérée comme pertinente à ce mémoire puisque son objectif est de mieux cerner la relation qu'entretient la jouabilité et le discours narratif dans le cas particulier du simul-marcheur. Ensuite, afin de bien respecter le discours populaire général autour du simul-marcheur, la présence d'une jouabilité pouvant mener à un échec purement mécanique disqualifie

automatiquement le jeu vidéo. Par exemple, le jeu vidéo *The Witness* (Thekla, Inc., 2016) concorde généralement bien aux premier, troisième et quatrième critères, mais l'utilisation de casse-têtes de plus en plus difficiles pour accéder aux niveaux suivants le rend incompatible avec notre définition priorisée du simul-marcheur. Il est possible de rester 'bloqué' dans *The Witness* si la joueuse ne connaît pas la réponse à un casse-tête.

L'importance de se déplacer dans un environnement 3D et en vue à la première personne permet de recentrer notre corpus sur des jeux ayant des stratégies discursives similaires. Notamment, *Oxenfree* (Night School Studio, 2016) offre aux joueuses de se déplacer dans un environnement 2D en vue à la troisième personne et peut tout de même être considéré comme un simul-marcheur (voir figure 1, capture 2). Son exclusion est pratique purement d'un point de vue théorique puisque le régime graphique employé n'est pas prédominant dans les jeux de ce type observés lors de l'écriture de ce mémoire; une analyse détaillée des *tags* utilisés pour classer les simul-marcheurs sur la plateforme de vente de jeux vidéo *Steam* révèle que la vue à la première personne est un consensus culturel fort dans la définition de ce qui constitue un jeu de ce genre (Montembeault & Deslonchamps-Gagnon 2019, p. 6). Ce consensus justifie le besoin d'écarter les jeux vidéo utilisant d'autres types de régimes graphiques d'une analyse initiale sur la relation entre la jouabilité, les stratégies visuelles et les stratégies narratives employées. Sans signifier qu'un jeu vidéo utilisant une vue à la 3^e personne ne puisse être compris comme un simul-marcheur, sa mise de côté nous permet de se concentrer sur l'essentiel des manifestations des jeux vidéo de ce genre. Il serait toutefois intéressant de revenir à *Oxenfree* une fois les assises théoriques mieux développées afin de déceler les faiblesses dans l'argumentation offerte et, possiblement, renforcer les constats effectués dans ce travail de recherche. Finalement, voici une liste non exhaustive de jeux vidéo qui remplissent bien les critères susmentionnés: *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012), *Gone Home* (Fullbright, 2013), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013),

Everybody's Gone to the Rapture (The Chinese Room, 2015), *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) et *Firewatch* (Campo Santo, 2016). Pour ce mémoire, *Everybody's Gone to the Rapture* et *Firewatch* seront particulièrement sollicités de par leurs différences assez prononcées dans la mise en jeu du récit.

Jusqu'à présent, afin de faire écho au discours populaire entourant l'apparition du simul-marcheur, le terme *genre* est utilisé comme signifiant catégorique. C'est-à-dire que ces objets sont étiquetés comme un genre de jeux vidéo dans le même ordre d'idée que *Call of Duty* (Ubisoft, 2003-) est considéré comme faisant partie du genre 'jeu de tir à la première personne' et *Civilisation VI* (Firaxis Game, 2016) comme faisant partie du genre 'jeu de stratégie tour par tour'. Toujours en passant par l'exemple du cinéma, Raphaëlle Moine souligne que la reconnaissance d'un genre se fait par la consommation de plusieurs objets différents reprenant les mêmes codes formels : « The nexus of common elements that constitute a genre results from the identification of these elements in many films, with the number and recurrence of the elements permitting recognition of the similarity across them » (2008, p. 3). Il n'est donc pas faux de reprendre cette appellation maintenant communément acceptée pour décrire un ensemble de jeux vidéo aux propriétés formelles similaires et de le respecter comme un nouveau 'genre' vidéoludique. Toutefois, d'un point de vue ludologique (et même, dans une certaine mesure, populaire puisque quelques joueurs ne respectent pas les simul-marcheurs comme étant proprement des jeux vidéo), accepter un objet à la jouabilité presque nulle dans l'univers médiatique du jeu vidéo peut causer quelques problèmes. C'est sur cette particularité, qui rend l'apparition du simul-marcheur dans le paysage médiatique si intéressante, que la première partie de ce mémoire se concentre.

De par son hybridation très étroite entre le jeu vidéo et le récit, le simul-marcheur est apte à réveiller un débat épuisé sur la place du récit dans le jeu vidéo. Bien qu'il puisse être pratique au niveau de l'industrie de tout simplement catégoriser les simul-marcheurs comme

genre vidéoludique, cette mise en situation médiatique mets à mal un bon nombre de théories qui se concentrent principalement sur la jouabilité dans le jeu vidéo. Que faire de ces constats si la jouabilité n'est plus aussi intégrale à l'expérience du jeu ? Est-ce vrai de dire que la jouabilité n'est plus intégrale dans un objet du type des simul-marcheurs ? Est-ce que ces objets seraient mieux classés à l'extérieur du média 'jeu vidéo' ? Avec l'aide de certaines théories fondatrices des études vidéoludiques, dont la définition du jeu vidéo classique de Jesper Juul, et de contributions importantes de Marie-Laure Ryan, d'une perspective plus narratologique, la situation médiatique du simul-marcheur est explorée. Les théories de Ryan et de Juul aident à dégager une compréhension plus nuancée de l'objet à l'intersection particulièrement brouillée du récit et du jeu. Le concept de configuration médiatique de Philippe Marion permet de solidifier cette nuance sur un terrain nouveau et ainsi de possiblement dégager le simul-marcheur des critiques théoriques dont il peut être accusé autant du côté ludologique que narratologique.

Mieux situer la place de cet ensemble d'œuvres au sein du paysage médiatique ouvre la porte à une compréhension plus profonde et ciblée de la relation qu'elles offrent entre le discours narratif et la jouabilité. 'Débloquer' la situation médiatique du simul-marcheur, ou du moins offrir une piste de réflexion en ce sens, informe le choix des théories les mieux adaptées à expliquer le phénomène à tendance polémique. Le deuxième chapitre de ce mémoire discute donc de la tension entre les pôles du récit et du jeu. Une attention particulière est accordée à la caméra-personnage qui agit, un peu, comme le catalyseur de cette tension. Selim Krichane et Ea Christina Willumsen nous permettrons de préciser la notion même de cette 'caméra-personnage' et à réconcilier les moments où celle-ci n'est affiliée à aucun 'personnage'. Ce manque d'affiliation peut être problématique lorsqu'on aborde les questions d'accès au récit, comme il sera établi avec l'aide de Dominic Arsenault que le personnage est bien souvent le point d'accès principal à l'univers vidéoludique.

Une question sur les types d'accès est alors soulevée. Les théories sur l'alterbiographie de Gordon Calleja et les types d'interactivité de Marie-Laure Ryan, en complément des bases narratologiques apportées par Gérard Genette et François Jost, seront sollicitées pour faciliter la distinction entre un accès 'de jouabilité' et 'narratif'. Finalement, la notion de 'jeu' elle-même est réévaluée sous l'angle du type d'accès accordé. Pour mieux comprendre la future distinction, les concepts cognitivistes 'en-ligne' et 'hors-ligne' de Torben Grodal nous assisteront dans la définition de '*prendre action*'. Ainsi, il est établi qu'à configuration différente, une prise d'actions différente est possible.

Le troisième chapitre prend racine dans le concept du cycle magique de Bernard Perron et de Dominic Arseneault. Aussi d'approche cognitive, le cycle magique est une manière d'illustrer les processus mentaux d'une joueuse du début d'une séance de jeu à sa fin tout en traçant une échelle d'importance entre trois éléments d'un jeu vidéo: la jouabilité, le récit et l'herméneutique. La forme originale du cycle est toutefois conçue pour s'arrimer à des jeux vidéo 'traditionnels': quand la jouabilité englobe et sert de moteur à l'ensemble de l'expérience ludique. Le cycle magique mérite donc, à mon avis, d'être 'retourné' pour accommoder le cas particulier du simul-marcheur et tenir compte des prises d'actions différentes qu'apportent des accès différents. Ce modèle permet de considérer l'importance individuelle des éléments pertinents à cette étude, soit la jouabilité et le récit, tout en renforçant leur interinfluence prononcée. Enfin, l'ergodicité d'Espen Aarseth est évoquée pour tenir compte des différents types d'interactivités proposés par les simul-marcheurs pour leur mise en récit. Celle-ci semble prendre deux niveaux ergodiques différents, surnommés statique et dynamique pour faciliter la compréhension.

P·REMIER CHAPITRE

Qu'est-ce qu'un simul-marcheur?

Farming simulator or trucking simulator, sure, there's at least some strategy and skill involved. Walking? You press forward and turn left or right. No strategy and no skill, no challenge at all. Not a game. You might as well call moving a mouse cursor around on your Windows desktop a game - Cursor Simulator.

— snoopy7548, (Anandtech, 2018).

La question de la catégorisation du simul-marcheur dans l'ensemble médiatique du jeu vidéo doit être soulevée d'entrée de jeu. Est-ce qu'une œuvre dans laquelle la jouabilité est réduite à sa plus simple expression peut réellement conserver l'appellation 'jeu vidéo' ? Pour reprendre les mots de Markku Eskelinen vis-à-vis la place du récit dans le jeu: « stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy » (2001). Pour le cas qui nous préoccupe, un mouvement latéral de la 'priorisation' de la jouabilité vers le récit est toutefois bien apparent.

Selon un sondage hautement non-scientifique proposé par une joueuse à sa communauté, aujourd'hui, un bon nombre de personnes considèrent pourtant les simul-marcheurs comme des jeux vidéo: sur un total de 83 votes, à la question « Are walking simulators games? », 78% des répondantes affirment que « oui » (Ars Technica openforum, 2018). Un deuxième sondage demandant la même question à une communauté différente offre des résultats similaires. Sur le forum Anandtech, 64,3% des répondantes affirment que le simul-marcheur est un jeu vidéo, sur un total de 28 voix (2018). Ces données, qui certes doivent être prises à la légère, peuvent tout de même servir de bon indicateur sur la situation de ces œuvres dans le paysage médiatique actuel. Ces sondages témoignent aussi du 'brouillage des repères' qu'impose l'apparition des simul-marcheurs comme au moins 20% des répondantes refusent de voir ceux-ci comme des jeux vidéo.

L'objectif de ce premier chapitre est donc d'essayer de mettre de l'ordre dans cet embrouillement, en bâtissant sur des écrits théoriques qui tentent de définir le jeu vidéo. Nous verrons que les définitions et théories existantes sur le médium vidéoludique sont très rigides et peu accommodantes des manifestations vidéoludiques aux formes divergentes.

Le modèle classique

D'abord, est-ce que le simul-marcheur correspond dans une mesure suffisante à la définition *théorique* d'un jeu vidéo? Reprenons la définition du modèle classique du jeu vidéo de Jesper Juul :

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable (2005: 36).

Ici, la définition de Juul est utilisée parmi d'autres puisqu'elle est largement acceptée en études vidéoludiques. Cette définition est aussi le résultat d'un travail comparatif considérable et la somme de plusieurs autres définitions du jeu proposées par des chercheurs comme Huizinga (1950), Caillois (1961) et Salen & Zimmerman (2003) pour ne nommer que ces derniers. Ceci étant dit, le simul-marcheur s'accorde difficilement de manière intégrale à cette vision du jeu vidéo.

Prenons le cas de *Firewatch*. Le jeu vidéo plonge la joueuse en vue à la première personne dans un univers fictionnel où elle incarne un homme qui accepte un travail comme surveillant aux feux dans la forêt de Shoshone le temps d'un été. Les actions de jouabilité sont hyper-simplifiées et demandent essentiellement à la joueuse de suivre les indications du récit qui sont transmises principalement par la voix d'un personnage féminin, lequel la joueuse ne verra jamais, tout au long de l'expérience. Les résultats de la session de jeu sont variables seulement jusqu'à un certain point, dans le sens où la variabilité se retrouve uniquement dans l'assemblage du récit. La joueuse peut en effet choisir certains éléments pertinents à l'histoire,

comme l'apparence de son personnage ou la nature des quelques événements précédents son arrivée dans la forêt de Shoshone, mais ne peut pas vraiment décider de différentes stratégies à mettre en place pour atteindre la victoire.

Comme exemple de variabilité typique pour *Firewatch*, à l'énoncé « Julia still likes to draw. She draws plants from her research. She draws all the places you go. She draws you » la joueuse est confrontée à deux choix: « You pose and flex like a He-Man » et « You frolic like a Victoria's Secret model ». Ce choix influencera le dessin inclus dans le journal intime que le personnage contrôlé par la joueuse apporte avec lui (et qui le représente) (voir figure 2). Évidemment, la sélection de l'un ou l'autre de ces choix n'a pas d'impact sur la progression de la joueuse dans le jeu.

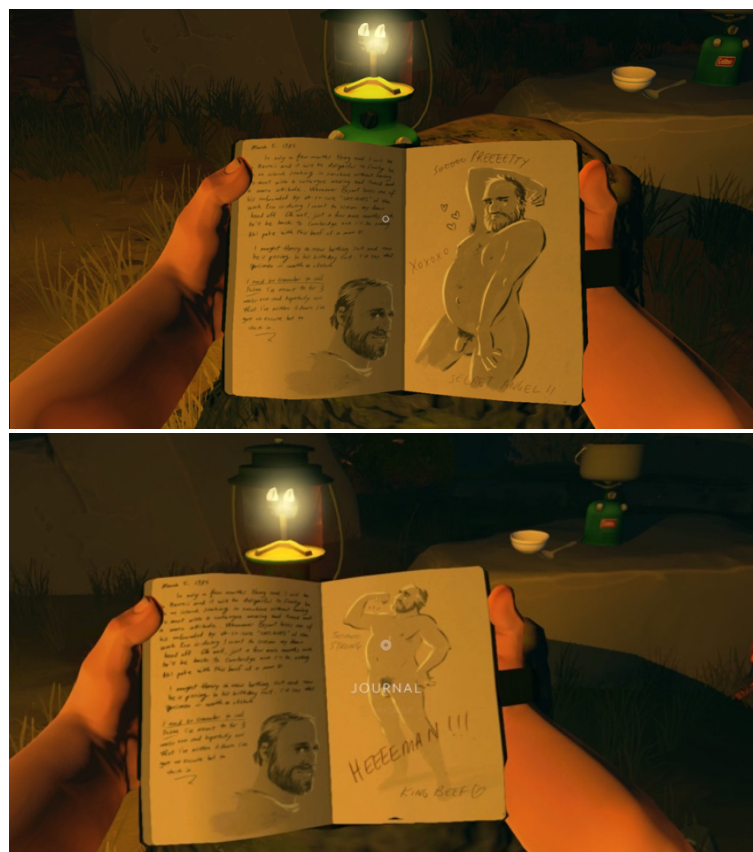


Fig. 2. Exemples de variabilité dans *Firewatch*.
En haut, une capture d'écran du dessin apparaissant lorsque « You frolic like a Victoria's Secret model » est choisi. Capture d'écran personnelle.
En bas, une capture d'écran lorsque « You pose and flex like a He-Man » ait choisi, en ligne : <https://micahtillman.com/why-i-stopped-playing-firewatch/>

En fait, il n'y a pas réellement d'obstacles dans *Firewatch* et donc, par la bande, de victoire ou de défaite. Même s'il peut être entendu que les différentes possibilités de décisions narratives offrent une variabilité dans les résultats, celles-ci ne peuvent pas vraiment être considérées comme suffisamment importantes pour conférer le statut de jeu vidéo à l'expérience du simul-marcheur (du moins en suivant la définition de Juul). C'est-à-dire que les possibilités offertes à la joueuse n'ont pas de *valeur* différente au niveau des mécaniques du jeu: choisir l'option A au lieu de l'objet B n'est pas valorisé ou dévalorisé puisqu'elles pointent vers la même finalité (la fin de l'histoire). La progression ne peut pas être bloquée par un mauvais choix de la joueuse. Cette variabilité n'est pas non plus innée à tout simul-marcheur. Par exemple, *Dear Esther* et *Everybody's Gone to the Rapture* n'offrent pas la possibilité à la joueuse d'influencer de quelque manière que ce soit le récit: ces deux jeux vidéo proposent un récit invariable. Par contre, pour ces œuvres, la variabilité peut se retrouver dans l'assemblage temporel du récit: l'histoire est transmise par fragment dans *Rapture* et l'ordre de la découverte de ces fragments est laissé en bonne partie au vouloir de la joueuse selon les endroits, dans l'univers 3D du jeu vidéo, qu'elle décide d'explorer en premier. Pour sa part, *Dear Esther* déclenche des morceaux de narration auditive lorsque la caméra contrôlée par la joueuse arrive à des 'endroits physiques' précis dans l'univers du jeu, mais l'environnement 3D très contrôlé laisse peu de place à l'exploration libre: la découverte du récit est alors encore plus linéaire.

Amendement : *The Stanley Parable*

The Stanley Parable est sans doute l'un des simul-marcheurs qui offre le plus de variabilité dans le sens entendu par Juul. La joueuse s'incarne elle-même et est mise en opposition au jeu qui se narre lui-même. Tout dépendant des chemins qu'elle choisit de poursuivre elle peut être confronté à une impasse, voir à sa propre mort. Toutefois, ces 'défaites' sont habilement intégrées à l'univers narratif global du jeu et sont, en quelque sorte, planifiées dans le chemin

à suivre pour compléter l’histoire. La défaite est ‘neutralisée’ dans le sens où les impasses et les différentes morts possibles ne sont pas valorisées ou dévalorisées par le jeu vidéo mais plutôt comprises comme un passage obligé, le chemin par défaut, pour terminer le récit. La mort de l’avatar de la joueuse dans un jeu vidéo ‘traditionnel’ comme *Assassin’s Creed* implique le recommencement d’une séquence de jeu à partir d’un point de sauvegarde antérieur où l’état du jeu vidéo est réinitialisé et où les actions effectuées entre ce point de sauvegarde et la mort de l’avatar sont effacées: la joueuse recommence comme si rien ne s’était produit jusqu’à ce qu’elle réussisse le défi présenté par le jeu. Dans ce contexte, la mort de l’avatar est *dévalorisée* puisqu’elle *empêche* la progression de la joueuse dans l’univers ludique: elle ne peut pas accéder à un nouvel arc de l’histoire ou au prochain défi. Une séance de jeu parfaite en est une où la joueuse parvient à ne jamais mourir.

La mort dans *The Stanley Parable* agit de manière complètement différente. Chaque mort de l’avatar est prise en considération lors de la réinitialisation de la séance de jeu par le narrateur (qui dans ce cas précis représente le jeu lui-même). Par exemple, en début de séance d’une nouvelle partie, le narrateur indique que la joueuse doit emprunter la porte de gauche lorsqu’elle sera confrontée à deux portes identiques (voir figure 3).



Fig. 3. Moment du choix de porte, *The Stanley Parable*.
Capture d’écran personnelle.

La joueuse peut être tentée de défier le narrateur et décider de passer par la porte de droite. Après quelques autres actions, l'avatar de la joueuse meurt. À la réinitialisation, lorsque la joueuse retourne aux deux portes, le 'narrateur' aura verrouillé la porte de droite, obligeant la joueuse à suivre son indication de passer par la porte de gauche. Par conséquent, la mort elle-même devient un élément intégral à la progression dans l'univers du jeu: elle guide la joueuse, débloque des morceaux d'histoire ou des niveaux explorables autrement inaccessibles. Pour *The Stanley Parable*, la mort ne résulte pas d'un défi mécanique trop difficile qui demande à la joueuse de peaufiner ses réflexes et sa stratégie pour continuer à progresser: elle fait naturellement partie de la progression. Ceci étant dit, même si *The Stanley Parable* offre une variabilité plus évidente que *Firewatch* ou *Everybody's Gone to the Rapture*, les différents résultats offerts par le jeu n'ont tout de même pas de valeur assignée différente et les variations restent principalement dans le domaine du récit.

La distinction que Roger Caillois fait entre la *paidia* et le *ludus* peut nous être utile afin de mieux discerner le cas *The Stanley Parable*. La *paidia* est une forme de jeu libre, déréglé, que Caillois attribue au désir primaire du désordre: « ce besoin élémentaire d'agitation et de vacarme apparaît d'abord comme impulsion de toucher à tout, de saisir, de goûter, de flairer, puis de laisser tomber tout objet accessible. Il devient volontiers goût de détruire ou de briser » (1958, p. 54). Son contraire, le *ludus*, est la réglementation du jeu libre; on y appose des lois, une structure, des défis, une discipline: « il fournit l'occasion d'un entraînement et aboutit normalement à la conquête d'une habileté déterminée, à l'acquisition d'une maîtrise particulière » (1958, p. 56). Naturellement, le *ludus* est ce qui se rapproche le plus de la définition de Jesper Juul où la joueuse doit exercer un effort pour atteindre un résultat désiré: conquérir une habileté déterminée.

La variabilité offerte par *The Stanley Parable* se rapproche plus de la *paidia*. Bien qu'il soit possible de prendre de 'mauvaises décisions' et de plonger l'avatar vers une mort

prématurée (mais planifiée et considérée), le *plaisir* du jeu reste dans le domaine du ‘désordre’. Ainsi, la joueuse qui décide de contredire la narration du narrateur et d’emprunter la porte de droite ne le fait pas dans une optique d’amélioration de ses compétences ou de résolution de conflits mais plutôt avec l’objectif de ‘détruire’ l’ordre établi, ou de ‘briser’ le jeu. Le jeu se retrouve dans le plaisir de découvrir les résultats présentés suite à des décisions hasardeuses.

Au final, les possibilités restent tout de même réglées par le code du jeu vidéo et les décisions de la joueuse ne peuvent pas produire n’importe quel résultat. Les variations mises de l’avant par les choix aléatoires de la joueuse sont prédéterminées et actualisées selon des règles établies d’avance, mais n’est-ce pas là un des objectifs du *ludus*? Comme le note Caillois: « Il apparaît comme le complément et comme l’éducation de la *paidia*, qu’il discipline et qu’il enrichit » (1958, p. 56). Ce faisant, les règles de *The Stanley Parable* sont celles qui permettent *a priori* un plaisir exploratoire désordonné de son univers. Pour citer Gonzalo Frasca:

It is common to think that *paidia* has no rules, but this is not the case: a child who pretends to be a soldier is following the rule of behaving like a soldier and not as a doctor. In a previous essay I have suggested that the difference between *paidia* and *ludus* is that the latter incorporates rules that define a winner and a loser, while the former does not. (2003, p. 231)

Plus récemment, Veli-Matti Karhulahti dans son article « Puzzle is not a Game », paru en 2013, élabore un cadre théorique du défi dans le jeu et le jeu vidéo à partir duquel il décrète que les casse-têtes ne sont pas des jeux. À la base de son argumentation Karhulahti avance qu’il y a plusieurs types de défis, dans un spectre allant de statique à dynamique, et que pour qu’il y ait jeu il doit y avoir des « *dynamics* » dont la différence se mesure ainsi: « Dynamics and statics are defined in terms of the determinacy of consequences. In static systems consequences are determinate, whereas in dynamic systems consequences are indeterminate » (2013, p. 2). Le chercheur met toutefois en garde que la présence de variabilité ne correspond pas automatiquement à une indétermination : « variation may also be determinate » (2013, p. 4).

Est-ce que les différents chemins possibles dans *The Stanley Parable* satisfont ce que Karhulahti considère comme un élément essentiel du jeu?

Retour à la question principale

Ainsi, suivant la terminologie de Karhulahti, *Firewatch* et *Everybody's Gone to the Rapture* pourraient être considérés comme des objets de type *S Statics*, définis comme suit: « Determinate configuration outcome, determinate system state » (2013, p.3). Ces jeux n'utilisent pas d'« ambiguous 'other player' » dont le comportement engendre inévitablement des indéterminations : il n'y a pas d'autres agents, que ce soit une autre joueuse ou un personnage non-jouable, créateurs de défis et demandant une optimisation des compétences de la joueuse pour réussir. Tel un casse-tête, ces deux jeux ont des configurations prédéterminées et un chemin préétabli desquels la joueuse ne peut pas déroger pour avancer et 'réussir' sa progression.

La même chose peut sensiblement être dite de *The Stanley Parable*. La séquence des variations est prédéterminée (si la joueuse utilise la porte de droite et meurt, cette porte sera verrouillée à la réinitialisation) et les *états* de ces variations le sont tout autant. Les variabilités offertes par le jeu n'étant pas des indéterminations, elles sont de l'ordre des *quasi-dynamics*: « if configuration outcome alters but repeats a determinate pattern, say, a dice roll that systematically produces the numbers from one to six, it functions as a quasi-dynamic factor » (2013, p. 5). Compléter *The Stanley Parable* ne requiert pas à la joueuse d'emprunter la porte de droite en début de séance. Elle pourrait très bien décider de suivre les instructions du narrateur et de traverser la porte de gauche dès le premier passage. Un peu à l'image du dé: la variabilité est possible, offerte, et déterminée mais non-requise. Karhulahti précise qu'ultimement, une variabilité quasi-dynamique reste de l'ordre du casse-tête: « as long as the varying response is determinate, it cannot be distinguished from any static puzzle

structure (S) » (2013, p. 5). Comme le casse-tête n'est pas un jeu, selon cette définition, le simul-marcheur ne peut pas en être un non plus.

En effet, l'offre de variabilité des simul-marcheurs est généralement minimale et des valeurs *mécaniques* différentes ne sont pas nécessairement attribuées à ces variations. La joueuse n'est pas récompensée ou pénalisée parce qu'elle reconstruit le récit dans un ordre particulier dans *Rapture*, de même qu'elle n'est pas récompensée ou punie lorsqu'elle choisit certains traits physiques plutôt que d'autres dans *Firewatch*. Par récompense, on peut penser au déblocage de prochains niveaux plus difficiles, à l'augmentation du niveau du personnage joué, à l'obtention d'un item rare nécessaire pour la poursuite de la quête du personnage, etc. Puisqu'aucun des résultats n'est réellement valorisé, et que la mort causée par un manquement mécanique est une chose inexistante dans la majorité des simul-marcheurs, peut-on vraiment envisager que la joueuse déploie des efforts afin d'influencer les résultats? À en croire certains critiques de *Rapture*, l'effort de la patience peut certainement être honoré (Kollar 2015 et Weber 2015). Pour *The Stanley Parable*, la joueuse peut faire un 'effort' de contredire la narration pour le plaisir de (dé)jouer le *jeu* du jeu. Ces efforts sont toutefois externes à toutes compétences stratégiques ou sensori-motrices (Therrien 2018, plus de détails vers la fin de ce chapitre) de la part de la joueuse. Dans tous les cas, la seule récompense (la découverte du récit) n'émane pas d'un sentiment d'accomplissement ou d'aboutissement d'un travail difficile: il n'y a pas de plaisir à résoudre un casse-tête difficile, à battre un ennemi plus fort que nous ou encore à arriver premier à une course. Au final, bien que le simul-marcheur emprunte l'apparence du jeu vidéo, par ses caractéristiques audiovisuelles et l'apport de la jouabilité — même restreinte — dans l'expérience du récit, de considérer les œuvres de ce genre comme tel peut être problématique.

Fictions ludiques, jeux fictionnels

Marie-Laure Ryan propose deux manifestations de la relation entre le jeu et la fiction. D'abord, il y a les *fictions ludiques* qu'elle décrit comme des « [des] flânerie[s] à travers le texte, une exploration sans autre fin que l'exaltation de la découverte » et les *jeux fictionnels* qu'elle définit comme étant des jeux où des représentations dignes du 'monde de la fiction' sont proposées (2007, p 21). Plus spécifiquement, selon Ryan, les jeux fictionnels sont des jeux de 'faire semblant', de simulation mentale, où un ensemble de règles plus strictes est habillé de représentations fictives. Elle prend en exemple la série *The Sims* (Maxis, 2000-) qui positionne la joueuse comme maître d'une famille aux aspirations liées à ses choix. Les règles de la survie de ses personnages sont fictionnalisées sous la forme de la faim, de l'envie, de l'hygiène, de l'énergie. Les objectifs sont libres: devenir une vedette, une vétérinaire, avoir plusieurs enfants, vivre dans un manoir, etc. Nous sommes loin de l'abstraction offerte par un jeu de solitaire.

Quant à elles, les fictions ludiques prennent plus la forme de cybertextes, d'histoire en arborescence dont la finalité est prédéterminée (au contraire des jeux de simulation) mais où le chemin pour s'y rendre est plus ou moins laissé libre à la lectrice, au gré de ses clics. Bien que le sentiment de contrôle soit plus présent au sein des jeux fictionnels qu'auprès des fictions ludiques, les deux instances se retrouvent plutôt du côté *paidia* de 'l'échelle Caillois' ou de la structure des défis (S) statique de Karhulahti: la pratique et la maîtrise de mécaniques ne sont pas requises pour progresser à travers les œuvres de ces types.

En tenant compte de cette distinction, *Dear Esther*, *Rapture*, *Firewatch* et la plupart des autres simul-marcheurs semblent plutôt tomber dans la catégorie de la fiction ludique. En effet, leur histoire est prédéterminée et l'influence de la joueuse s'arrête à l'exploration spatiale de leur univers où elle 'flâne' effectivement d'un fragment de récit à un autre. Pour sa part, *Firewatch* ressort un peu du lot et demande plus activement la participation de la joueuse au discours narratif; un peu comme la joueuse qui écrit simultanément le récit de sa famille dans

The Sims. La construction de l'histoire est néanmoins beaucoup plus légiférée pour *Firewatch*: la fin et les noyaux de l'histoire restent prédéterminés et la joueuse passe la majorité de son temps non pas à construire un récit mais une 'personnalité' (tout de même guidé par les choix offerts) au personnage qu'elle incarne. Au contraire des *Sims*, la joueuse ne peut pas décider que le personnage principal devienne un acteur au lieu d'un garde forestier, comme elle ne peut pas décider qu'il ait des enfants. Le chemin 'principal' de l'histoire est déjà fermement tracé.

La ligne entre les concepts de fiction ludique et de jeu fictionnel reste toutefois diffuse. Est-ce que le seul moment où une œuvre peut réellement être considérée comme un jeu fictionnel est lorsque la joueuse construit directement le récit? Quel niveau de ludicité faut-il atteindre pour qu'une fiction soit considérée ludique? Finalement, la chercheuse postule que pour qu'il y ait une « vraie réconciliation du jeu et de l'histoire... » :

[...] deux conditions [doivent être] remplies : 1. Le joueur jouera pour l'histoire, et non pour d'autres buts, tels que battre des adversaires ou améliorer son propre score. 2. L'histoire sera interactive : au lieu de découvrir une histoire préétablie, comme c'est le cas dans les médias narratifs classiques (littérature, cinéma), le joueur construira l'histoire par ses actions, et chaque fois qu'il jouera il produira une nouvelle histoire (2007, p. 32)

Les simul-marcheurs semblent déjà bien remplir la première condition. Les discours promotionnels accompagnant la sortie de ce type de jeux vidéo mettent clairement l'accent sur l'histoire qu'ils présentent. La bande-annonce de *Gone Home* inclut des critiques qui parlent d'un « story exploration game » (2013), celle de *Firewatch* souligne la critique de *The Guardian*: « a triumphant and involving piece of emotional storytelling » (2016), même chose pour la bande-annonce d'*Everybody's Gone to the Rapture* avec une critique de *Gamespot* : « ... one of the best narrative-driven games I have ever played » (2016). Pour ce qui est de la deuxième condition: qu'est-ce qu'une histoire réellement interactive? Est-ce que la quantité et la qualité des choix offerts par les simul-marcheurs sont suffisantes pour satisfaire l'interactivité nécessaire à cette réconciliation?

La question de l'interactivité en relation avec la fiction est épineuse et peut acquérir différentes interprétations. Le concepteur du jeu Chris Crawford définit l'interactivité ainsi: « it mandates choice for the user. Every interactive application must give its user a reasonable amount of choice. No choice, no interactivity. This is not a rule of thumb, it is an absolute, uncompromising principle » (cité dans Ryan 2006, p. 99). En ce sens, les différents embranchements offerts par *Firewatch* et *The Stanley Parable* peuvent définitivement être considérés comme 'interactifs' dans le sens strict que ce sont des 'choix' même si la sélection de l'un ou l'autre des embranchements n'impacte pas de manière significative la métahistoire.

Est-ce que la même chose peut toutefois être dite des choix implicites (directionnels) proposés par *Dear Esther* et *Everybody's Gone to the Rapture*? Pour revenir aux critères de Marie-Laure Ryan, malgré la présence d'interactivité, les simul-marcheurs présentent tout de même une 'histoire préétablie', ce qu'elle ne considère pas comme *assez* interactif. Pour ma part, je ne crois pas que de décider de niveaux d'interactivité suffisants pour définir une réconciliation acceptable soit un débat pertinent pour situer la relation entre l'interactivité et le jeu vidéo. Pour reprendre Ryan dans un autre de ses textes, je suis d'avis que le récit au sein d'un médium est valable s'il permet d'atteindre un effet recherché efficacement: « a medium will be considered narratively relevant if it makes an impact on either story, discourse, or social and personal use of narrative » (2006, p. 25). À voir l'intérêt récent envers les simul-marcheurs, et les débats populaires qu'ils stimulent sur les propriétés du médium vidéoludique, il serait maladroit d'insinuer que leur jumelage particulier de l'histoire et du jeu n'a pas d'impact sur le récit ou son usage social et personnel.

Aussi, un des dangers de refuser catégoriquement de considérer les simul-marcheurs comme des jeux vidéo est d'évacuer toute critique ou analyse de la jouabilité pour ne s'attarder qu'à l'expression du récit. À l'opposé de ce que semble proposer Marie-Laure Ryan, du moins selon mon interprétation de ses définitions concernant le cas spécifique des œuvres étudiées

pour ce mémoire, les simul-marcheurs ne doivent pas tomber sous le couvert de la fiction ludique même s'ils se rapprochent plus de cette définition. Au contraire d'un livre-récit 'pointer-et-cliquer', où l'aspect ludique se résume souvent à changer l'ordre de lecture des pages selon les instructions de l'auteur, l'aspect ludique des simul-marcheurs est beaucoup plus envahissant. Tandis que la fiction, par l'acte de lecture, accapare la majorité du temps et de l'énergie investis dans un livre, c'est la jouabilité, dans un simul-marcheur, qui est principalement consommée: tourner une page d'un livre ne prend que quelques secondes et n'interrompt l'expérience narrative que brièvement tandis que naviguer dans un espace en trois dimensions à la recherche de bribes narratives est un effort constant. Pour leur part, comme la jouabilité est au service de la fiction, l'évacuer de tout discours critique, ou la relayer au second plan, pour ce type de jeux en les classifiant comme des fictions ludiques serait une erreur.

Le simul-marcheur est un genre de jeu vidéo

La notion de genre peut aider à mieux situer le simul-marcheur dans le paysage vidéoludique. Malgré ses limitations au niveau de la jouabilité, est-ce que le simul-marcheur peut tout simplement être considéré comme un genre de jeux vidéo? Selon Dominic Arsenault, le système de classement générique en jeu vidéo s'opère selon deux critères: « ceux qui ont trait au type d'interactivité ou à la jouabilité (*gameplay*), et ceux narratifs ou thématiques » (2011, p. 134). Il spécifie par la suite que la classification selon la jouabilité domine celle basée sur l'offre narrative: « Sans conteste c'est le genre ludique (ou « interactif ») qui domine les typologies de jeux vidéo, les genres narratifs se faisant plus rares et, même lorsque présents, étant tout de même flanqués de genres ludiques » (Arsenault 2011, p. 134). Les jeux vidéo sont ainsi déclinés en plusieurs genres interactifs tels que le tir à la première personne, les jeux d'action-aventure, les jeux de course, etc. Le simul-marcheur pourrait s'inscrire comme genre au même titre que ces derniers. Ses mécaniques de jeu hyper-simplifiées, 'soumises' à la

progression du récit, permettent de le distinguer suffisamment des autres jeux vidéo pour qu'il puisse réclamer cette différenciation générique.

Ce constat est validé par l'apparition du terme « walking simulator » dans le paysage vidéoludique populaire: il s'agit là d'une tentative de caser, d'assigner un genre, à une nouvelle manifestation vidéoludique. C'est d'ailleurs cette catégorisation qui est utilisée pour *Firewatch*, *The Stanley Parable*, *Rapture* et *Dear Esther*. Bien que ces quatre œuvres partagent un ensemble de mécaniques très similaires et assez différentes de d'autres types de jeux vidéo pour justifier l'apparition d'un nouveau genre, leur complexité et leur essence sont fondamentalement éloignées de celles observées ailleurs. Par exemple, dans des jeux vidéo de courses automobiles, même si la jouabilité 'principale' est réduite à la conduite de différentes voitures, les aspects de gestion d'inventaire (choix de véhicules plus performants et mieux adaptés pour certaines courses) et les notions de victoires et de défaites sont bien enchâssés dans l'expérience vidéoludique. Dominic Arsenault explique le développement d'un genre comme suit: « un espace d'expérimentation non-linéaire, constamment étendu et renégocié par les producteurs d'objets culturels qui explorent en tâtonnant » (2011, p. 163). Les nouveaux genres sont des résultats d'expérimentation visant à améliorer ou rafraîchir des genres existants, comme le propose Alastair Fowler dans sa théorie de l'évolution des genres:

With kind and subgenre alike, the phase of assembly may of course be largely unconscious. The author perhaps thinks only of writing in a fresh way. It will often be his successor who first see the potential or genre and recognize, retrospectively, that assembly of a new form has taken place. Then the assembled repertoire will become a focus of critical activity (1982, p. 159).

Il est vrai qu'une évolution de plusieurs genres amalgamés peut être considérée comme prédécesseur au simul-marcheur. Il y a le genre du jeu d'aventure qui demande aux joueuses d'accomplir une multitude d'objectifs en plusieurs étapes afin d'accéder à différentes portions d'un monde explorable tout en leur laissant la possibilité de gérer un inventaire d'outils, d'armes ou de clefs (Wolf 2008, p. 262). Il y a le genre du film interactif qui propose aux

joueuses de choisir parmi plusieurs embranchements narratifs prédéterminés et entrecoupés de séquences vidéo imbriquées dans une structure linéaire non-altérable (Wolf 2008 p. 268). On peut aussi penser au genre du jeu de rôle qui demande aux joueuses de prendre le contrôle d'un personnage à la personnalité et aux aspirations importantes (Wolf 2008, p. 271). Finalement, de façon plus éloignée, on peut penser au jeu d'aventure textuel où les joueuses naviguent un univers fictionnel textuellement, avec parfois un accompagnement visuel d'image statique et un système de gestion d'inventaire (Wolf 2008, p. 273). *Firewatch* emprunte principalement des éléments au jeu d'aventure (gestion d'inventaire, espace explorable verrouillée) et au jeu de rôle (importance du personnage principal et de son passé) tandis que *Rapture* semble plutôt s'inspirer du film interactif (séquence animée préétablie, invariabilité narrative) et que *Dear Esther* se rapproche plus de l'aventure textuelle (monde statique, narration sonore).

Les simul-marcheurs empruntent donc à différents degrés à ces genres vidéoludiques bien établis. La 'coupure' exacte en 'nouveau genre' est plus difficile à établir, comme des jeux d'exploration sans grande jouabilité existaient bien avant que l'expression « walking simulator » ne se soit popularisée. Pour valider mon point de départ, je m'appuie fortement sur la notion d'acte de naissance postdaté soulignée par Deslongchamps-Gagnon (évoqué en introduction). En effet, certains considèrent *Dear Esther* comme étant le pivot contemporain vers ce nouveau genre ludique: « The title that arguably kickstarted one of the most controversial gaming genres of the last decade is getting a re-release on the latest consoles » (Stuart 2016, *The Guardian*). Qu'un média fasse ce postulat sert bien notre cause puisque Deslongchamps-Gagnon avance « qu'attribuer la paternité d'un genre à un jeu [...] en l'identifiant comme le premier d'une lignée formelle comporte son lot de risques, particulièrement si les discours des communautés de l'époque ont été ignorés » (2019, p. 141). Fonder ma perspective de départ sur ce genre à partir des textes médiatiques à propos de celui-ci

m'évite, du moins autant que possible, de faire l'erreur de le définir en parallèle des communautés qui ont l'autorité primaire sur la question.

Toutefois, bien que ce chemin de pensée nous aide à mieux comprendre l'origine des simul-marcheurs—par biais de reconstructions et modifications de ce qui existent déjà—l'utilisation particulière du genre dans le média du jeu vidéo laisse perplexe quant à la validité de l'itinéraire. En effet, il ne suffit pas de modifier ou d'adapter des mécaniques de jeu pour créer un nouveau genre, que ce soit par leur simplification ou par leur complexification, mais il faut aussi que ces mécaniques servent un but proprement ludique. Dans le cas des simul-marcheurs, la modification des mécaniques n'est pas nécessairement effectuée dans le but d'améliorer l'expérience de la jouabilité des genres auxquels ils les empruntent mais bien d'améliorer l'expérience de la transmission du récit, un facteur traditionnellement de moindre importance dans la bulle vidéoludique. Fowler explique que les emprunts menant à la reconnaissance d'un nouveau genre peuvent franchir les frontières littéraires: « individual borrowings may take place across literary boundaries [...] or assembly may draw on extraliterary genres—rather as innovations in law sometimes work by “legal transplant” of rules from one system to another » (1982, p. 157). Est-ce possible que le simul-marcheur emprunte 'trop' aux genres extra-ludiques comme les genres cinématographiques et littéraires et, de ce fait, dénature l'essence même du médium vidéoludique? En fait, est-ce bien définir le 'problème' que de dire que les simul-marcheurs empruntent 'trop' à un autre médium ou devrait-on plutôt dire qu'ils soustraient 'trop' à leur médium d'origine?

Sans chercher à répondre de manière définitive à ces questions épineuses, nous pouvons nous référer à Grabarczyk qui postule que les communautés promotrices et détractrices du simul-marcheur s'entendent sur un élément : « walking simulators are the result of subtractive design practices » (2016, p. 253). C'est-à-dire qu'ils « sont créés par le retrait des éléments typiques d'autres genres de jeu vidéo (2016, p. 253, traduction libre). Cette soustraction est le

produit de l'objectif annoncé des simul-marcheurs : l'amélioration de l'expérience du récit est priorisée par rapport à l'amélioration de l'expérience de la jouabilité. Cette distinction considérable peut expliquer le problème que la communauté de joueuses verbalise envers les opus de ce type. En exemple, voici une série d'énoncés sur ce type de jeu vidéo: « but when I play something whose main action is to walk from Point A to Point B and click a button to read some text or listen to an audio log, not only is that mechanically boring, *it's a boring way to tell a story* » (Galloway, 2016), « Walking Simulators are dead and I couldn't be happier about it » (Ghibli BTFO, 2017), « A brief history of the “walking simulator,” gaming's most detested genre » (Clark, 2017). L'acceptation communautaire du genre, pourtant vitale pour sa reconnaissance, n'est pas unanime. Une explication pour ce manque d'unanimité, proposée par Grabarczyk, est que le design par soustraction 'dégrade' la complexité des efforts demandés pour terminer le jeu (216, p. 260). La notion de 'complexité des efforts', mieux connu sous le terme 'ergodicité' en jeu vidéo, sera analysée plus en profondeur dans le 3^e chapitre. Pour l'instant, on peut le définir comme concept avancé par Espen Aarseth, dans son livre *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature* (1997), qu'il utilise pour définir un texte (peu importe sa forme) requérant un effort non-trivial pour le traverser (p. 1). Cet effort est si central à l'expérience vidéoludique qu'il est le principal informateur des conventions génériques utilisées par le médium.

En effet, la prépondérance de l'utilisation du genre de jouabilité (plutôt que narratif) pour le jeu vidéo vise particulièrement à satisfaire les attentes liées aux conventions génériques: « Si l'importance des conventions génériques ne saurait être sous-estimée en littérature et au cinéma, elle est encore plus cruciale dans le cas du jeu vidéo en raison des impératifs de performance qu'entraîne l'interactivité » (Arsenault 2011, p. 269). En ce sens, une spectatrice qui pense regarder un film d'action mais qui se surprend à regarder un film d'amour peut être désarçonnée mais s'adapte éventuellement au texte devant elle (qui continue

de progresser). Dans le jeu vidéo, l'adaptation est plus difficile puisqu'elle « dépend de sa performance, elle-même régulée par ses impressions génériques » (Arsenault 2011, p. 268). Une personne qui pense jouer à un jeu de casse-tête et se retrouve dans un jeu de tir à la première personne devra s'arrêter (et arrêter la progression du texte) afin de réévaluer ses compétences. Une personne non-expérimentée pourrait même aller jusqu'à arrêter son expérience de jeu. L'accent sur les genres de jouabilité dans le discours populaire entourant les jeux vidéo peut donc être expliqué par le désir d'éviter ce type de situation où une joueuse tombe dans des mécaniques de jeu qu'elle ne maîtrise pas.

L'utilisation de l'appellation *walking simulator* pour 'genrer' un jeu ne suffit pas à combler les attentes liées aux conventions génériques. L'appellation 'tir à la première personne' est suffisante pour transmettre que le jeu fait appel à des compétences sensori-motrices aiguës et des compétences de neutralisation, deux des dix figures d'interactivité présentées par Carl Therrien dans son article « La mise au jeu mise en récit » paru en 2018. L'appellation 'stratégie en temps réel' est suffisante pour informer la joueuse que des compétences de résolution et de stratégie sont nécessaires pour apprécier l'expérience ludique. Ce type d'information n'est pas vraiment transmis par l'appellation du simul-marcheur. Cette information est aussi secondaire à l'expérience offerte par les œuvres de cette catégorie. Tout ce que l'utilisation de ce terme en tant que genre de jouabilité peut signifier est que l'importance de l'expérience est transférée de la jouabilité au récit. Son utilisation comme genre peut être appréciable pour signifier aux joueuses que ce qui est offert par l'objet n'a rien à voir avec les jeux 'traditionnels' auxquels elles sont habituées de jouer mais ne transmet aucune information sur la nature du récit ou son mode de narration. En fait, elle peut même porter à confusion puisque les genres de simulation font habituellement de celles-ci l'élément central de leur jouabilité: par exemple, *Microsoft Flight Simulator* (1982-) a réellement comme objectif de simuler aussi près du réel que possible le pilotage d'avions.

L'objectif des jeux de type simul-marcheur n'est pas de réellement simuler l'acte de marcher mais de présenter une histoire libre d'obstacles vidéoludiques. Ainsi, une appellation autrefois dérogatoire utilisée pour mettre en surbrillance le manque de défis, aujourd'hui reprise et légitimée par les fans du 'genre', positionne encore une fois ces objets dans un contexte mal adapté.

Au contraire de la plupart des jeux vidéo, en considérant l'hyper-simplification de la jouabilité et la mise en avant extrême de l'histoire par les simul-marcheurs, il peut être dit qu'une personne qui y joue ne recherche pas une expérience de jouabilité particulière mais une expérience de consommation du récit. Il faut toutefois noter que les différences dans la transmission du récit entre *Firewatch* et *Dear Esther* sont phénoménales. Bien que les deux objets utilisent le même régime graphique, le rythme du récit et sa narration influence la cadence et l'expérience de la jouabilité. Une personne peut adorer le rythme plus lent et l'absence de choix de *Dear Esther* et détester l'aspect suspense et les discussions embranchées de *Firewatch*, et vice-versa. La classification des œuvres comme simul-marcheur ne suffit pas à mettre en relief ces différences alors qu'il peut s'agir d'une priorité dans ce cas spécifique.

Reconfiguration

Il a maintenant été établi que les simul-marcheurs ne correspondent pas de manière optimale à la définition du jeu vidéo classique et que le système de classification par jouabilité largement utilisé pour le jeu vidéo est insuffisant pour bien encadrer les particularités des œuvres de ce type. Il est alors important de prendre du recul et de reconsidérer la catégorisation des simul-marcheurs. En se basant sur les écrits de Philippe Marion (1997), Dominic Arsenault avance qu'un média « délimite un potentiel d'expressivité [...] à la fois par son ontologie sémiotique que par les *configurations médiatiques* issues du contexte culturel et social naturellement enclin à accueillir certains types de sujets » (2011, p. 73, italique par l'auteur).

En ce qui nous concerne, la notion de configuration médiatique est particulièrement pertinente.

Dans le contexte littéraire, Arsenault précise le concept:

Le média « littérature », d'abord appelé « poésie », a progressivement intégré une pluralité d'objets différents, soit tout ce qui faisait office d'usage (puis au XVIII^{ème} siècle de finalité) esthétique de la langue, incluant un éventail très large de configurations médiatiques : la représentation théâtrale, le conte oral, la chanson, le poème en vers, le récit écrit, etc. (2011, p. 76).

La configuration médiatique en littérature permet de tenir compte des différences discursives entre différentes formes littéraires sans pour autant tomber dans la catégorisation en genre. Une représentation théâtrale et un récit écrit peuvent tous deux être flanqués du genre du drame avec leurs spécificités propres au 'contenant'. Si on considère le jeu vidéo comme un média, il serait approprié d'assigner le simul-marcheur au concept de configuration médiatique. Ce faisant, les œuvres de ce type se voient en quelque sorte libérées des limitations associées en genre de jouabilité et gagnent une certaine autonomie face aux autres jeux plus 'traditionnels' ou 'classiques', c'est-à-dire ceux dont la jouabilité est centrale à l'expérience ludique.

Entreprendre une compréhension du simul-marcheur comme configuration médiatique du jeu vidéo permet de souligner leur priorisation du récit au détriment de la jouabilité tout en n'évacuant pas l'importance de cette dernière dans son expérience. En effet, même si le modèle classique du jeu vidéo de Jesper Juul exclut en partie les simul-marcheurs, leur expérience reste tout de même ludique et cette modalité de l'expérience du récit est primordiale. En fait, Jesper Juul fait mention d'une distinction entre le *play* et le *game*, d'abord théorisée par Winnicott, dont la dichotomie ressemble un peu à celle établie par Caillois entre le *ludus* et la *paidia*. Le modèle classique du jeu vidéo se concentre sur le *game* qui est une activité basée sur des règles alors que le *play* est considéré comme une activité de forme libre (Juul 2005, p. 28).

Le simul-marcheur est un peu à mi-chemin entre ces deux types de 'jouer'. L'expérience ludique est encadrée, réglée, par les possibilités offertes aux joueuses mais

relativement libre dans son expérimentation. Toutefois, ce n'est pas parce que le ludique se vit par le *play* que celui-ci doit être dénué d'intérêt et de sens, ou qu'il est toujours agréable. Comme il l'a été mentionné, la réception critique de *Everybody's Gone to the Rapture* est relativement unanime sur un point précis: la lenteur de la marche dans le monde fictionnel est pénible. Cette émotion négative ressentie par les joueuses de *Rapture* n'est aucunement liée à la narration, à la fiction, mais bien à la ludicité de l'expérience. Même si *Rapture* n'encadre pas son expérience ludique avec des règles strictes de victoires et de défaites, ou de progression et d'amélioration de son personnage, l'expérience du *play* plus 'libre' peut tout de même devenir désagréable. C'est pour cette raison qu'il est jugé pertinent de conserver le simul-marcheur dans le média du jeu vidéo.

En fait, on peut considérer le simul-marcheur comme faisant partie des cas limites (*borderline cases*) mentionnés par Juul. Ces derniers sont des manifestations ludiques qui ne remplissent pas complètement les six critères généraux mentionnés dans sa définition citée en début de chapitre (2005, p. 43). Il y inclut en exemple les jeux de simulation à fin ouverte comme *SimCity* (Maxis, 1989-) : où la joueuse est mairesse d'une ville à construire mais n'a pas d'objectifs clairement définis et valorisés à atteindre. Les jeux vidéo analysés dans ce mémoire ont la même relation avec ces critères. Reprenons l'analyse énumérative de Juul, en illustrant chaque élément à partir de notre corpus :

- 1) Règles : règles concernant les actions possibles et impossibles, les espaces navigables et non-navigables, les objets avec ou sans interactions, les répliques pouvant être actionnées ou non
- 2) Résultat : défini comme l'atteinte de la fin de l'histoire
- 3) Valeur attribuée au résultat : il n'y a pas de valeur explicite attribuée à l'atteinte de la fin de l'histoire (du jeu) autre que la satisfaction de l'avoir complétée
- 4) Effort : marcher, trouver, comprendre

- 5) Attachement : satisfaction à connaître la fin de l'histoire
- 6) Conséquence négociable : sans danger

On comprend que certains des éléments présents dans cette énumération évoluent en marge des paramètres des jeux cadrant parfaitement dans la définition classique du jeu de Juul. Par exemple, en comparaison avec le cas du soccer, la valeur positive 'terminer l'histoire' est moins explicite que 'l'équipe avec le plus de buts gagne' (Juul 2005, p. 46). Toutefois, les différents jeux vidéo liés au genre du simul-marcheur touchent suffisamment à l'un ou l'autre des critères pour ne pas tomber complètement à l'extérieur du royaume des jeux. L'outil de la configuration médiatique peut nous permettre de mieux évaluer les particularités de ce type de jeu limite.

Pour revenir à Philippe Marion, le potentiel d'un média est régi, entre autres, par ses possibilités techniques et « [par] l'influence réciproque d'usages sociaux réels et en constantes évolution » (1997, p. 79). L'avènement du simul-marcheur dans le paysage vidéoludique peut tout simplement être compris comme une déviation d'usage normal de la potentialité du média 'jeu vidéo'. Pour reprendre le schéma de Dominic Arsenault (2011, p. 102), un jeu vidéo simul-marcheur comme *Firewatch* pourrait être classé comme suit:

Média : jeu vidéo
 Configuration médiatique: narrative
 Référentialité: fiction
 Genre sémantique : thriller

Et *Call of Duty* (Activision, 2003-) comme suit:

Média: jeu vidéo
 Configuration médiatique: classique
 Genre vidéoludique : tir à la première personne

La configuration 'classique', pour faire écho à la théorie classique du jeu vidéo de Jesper Juul, englobe donc toutes manifestations vidéoludiques répondant à la majorité des critères attendus d'un jeu vidéo: présence de défis, d'obstacles, nécessite l'amélioration de différentes compétences pour progresser, présence de règles et d'indéterminations et dont le plaisir

principal se retrouve dans le *jeu*. La configuration ‘narrative’ quant à elle rassemble les jeux vidéo qui n’offrent pas de défis évidents, dont le récit est mis à l’avant-plan et qui ne requièrent pas l’amélioration de compétences pour progresser.

Une différenciation au niveau de la configuration médiatique permet de préciser les différences qui sont à l’origine des tensions théoriques entre la narratologie et la ludologie en jeu vidéo tout en leur donnant une plus grande liberté d’analyse. Des jeux essentiellement narratifs peuvent continuer d’être considérés comme des jeux vidéo tout en encadrant mieux les attentes face à ces objets. S’il est possible de reconnaître, malgré leurs différences fondamentales, la poésie, le roman et le théâtre écrit comme faisant partie de l’ensemble médiatique de la littérature, il devrait être possible de reconnaître les jeux vidéo dont la jouabilité est secondaire dans l’ensemble médiatique du jeu vidéo.

La notion de médiativité de Philippe Marion peut nous être utile ici. Celle-ci englobe plusieurs éléments d’appréhension permettant de mieux saisir la « singularité différentielle » d’un média (Marion 1997, p. 80). Par exemple, il peut être dit que ce qui relie en littérature toutes les différences discursives susnommées soit le verbe, l’écrit, la langue. La chanson et la pièce de théâtre, bien que traditionnellement consommées ‘à l’oral’ évoluent sur la base commune de l’écriture: elles doivent être écrites avant d’être parlées. L’usage du verbe contribuerait donc à la singularité différentielle de la littérature. Le simul-marcheur ne semble pas déroger suffisamment de l’ensemble des facteurs composant la médiativité du jeu vidéo (représentation audiovisuelle, interactivité, activité basée sur un ensemble de règles, objectifs à atteindre) pour que celui-ci puisse se targuer d’être singulièrement différent.

L’élévation du simul-marcheur au titre de configuration médiatique permet d’amplifier l’importance narrative présente chez ces derniers et de mieux identifier des jeux de ‘jouabilité’, que je considère ‘classique’, et les jeux de ‘narration’. Cette amplification permet d’être plus précis quant aux types d’expériences narratives qui sont proposées par les différents

objets tombant sous cette configuration médiatique en allouant une déclinaison générique se rapprochant plutôt du cinéma et de la littérature.

Il m'apparaît un peu paradoxal de traiter les simul-marcheurs comme un simple genre vidéoludique. Considérant que le genre en jeu vidéo est essentiellement utilisé pour signaler différents types de jouabilité, ce qui est normal puisque dans les jeux vidéo classiques c'est le ludique qui prévaut, la nomination d'un mode de jeu où le récit devient prioritaire sur ce dernier au même niveau que des appellations comme 'tir à la première personne' et 'action-aventure' semble maladroit. S'il est vrai qu'une personne qui joue à un simul-marcheur recherche un certain type d'expérience, il en est tout aussi vrai de celle qui lit un roman de fiction ou regarde un long-métrage de fiction. En sortant le simul-marcheur du genre vidéoludique pour l'apposer au niveau de configuration médiatique, j'espère ouvrir la porte à une meilleure hybridation entre jeu vidéo et narration sans m'attirer les critiques de tentative d'impérialisme théorique. Au même titre des films d'horreur et d'action ou de jeux vidéo d'aventure et de casse-tête, le simul-marcheur peut maintenant s'équiper de qualificatifs tels que simul-marcheurs d'horreur, comique, de suspense, etc. Ce qui est beaucoup plus approprié comme le récit, l'émotion fictionnelle, sont censés dominer notre expérience des simul-marcheurs. Peut-être serait-il plus adéquat de complètement détacher le simul-marcheur du médium du jeu vidéo. Toutefois, comme la jouabilité reste essentielle dans l'expérience de la narration, une telle distanciation risque d'en affecter négativement son interprétation. Maintenant que la proposition d'une nouvelle configuration médiatique est lancée, nous pouvons continuer vers une analyse plus en détail de ce que cela implique au niveau de l'accès au récit.

DEUXIÈME CHAPITRE

Je joue, donc je suis.

*You're only still playing instead of watching a cutscene because I want to watch you for every moment that you're powerless, to see you made humble.
This is not a challenge. It's a tragedy.*

— Narrateur, *The Stanley Parable*, 2013.

Un jeu vidéo configuré différemment: voilà la proposition initiale de ce mémoire. Si l'attrait principal du jeu (l'interactivité) ne tourne plus autour de ce qui est mécaniquement possible de faire mais se concentre plutôt sur l'impression de 'vivre une histoire', l'identification aux personnages joués peut devenir primordiale. En règle générale, autant au cinéma qu'en littérature, la spectatrice/lectrice n'a pas à s'identifier avec les protagonistes pour apprécier le récit qui se présente à elle (bien que cela puisse aider à l'expérience générale de l'histoire). Toutefois, le jeu vidéo et sa promesse de l'interactivité préparent la joueuse à devoir jouer quelque chose, à devoir *incarner* quelque chose. Bien entendu, tous les jeux n'offrent pas la possibilité narrativo-mécanique de jouer un personnage, ou même simplement de contrôler un avatar. Pensons par exemple au jeu de stratégie en temps réel (RTS) qui souvent positionne les joueuses comme 'déesses' invisibles sans voix ou représentation graphique. L'incarnation reste toutefois active et ludique: la joueuse est maîtresse, est à la tête d'une armée, d'une civilisation ou bien s'incarne elle-même en train de résoudre des casse-têtes en son propre nom. Avec sa configuration particulière, quel genre d'incarnation le simul-marcheur peut bien offrir à ses joueuses? Cette interrogation sous-entend aussi une question d'accès: au récit, à des actions, à des choix. Alors que le cinéma et la littérature sont des fenêtres sur des univers fictionnels généralement inaccessibles, le jeu vidéo, dans sa définition même, vante les mérites de l'interaction. Ce deuxième chapitre explore donc les moyens disponibles pour gérer l'accès à un univers vidéoludique, qu'il y ait présence de récit ou non. La différence de configuration demande toutefois à préciser ce qui

est entendu par ‘accès’ et à détailler ce qui distingue un accès narratif d’un accès ‘de jouabilité’. Ensuite, il sera proposé que le type d’accès pour un jeu configuré narrativement informe directement l’action ‘jouer’, en déplaçant sa primauté du jeu classique au jeu narratif.

Portes d’entrée

Firewatch et *Everybody’s Gone to the Rapture* utilisent des procédés radicalement différents. Le jeu de Campo Santo permet à la joueuse d’incarner le protagoniste principal, Henri, et d’interagir directement avec l’univers narratif. Le début d’une nouvelle partie demande à la joueuse de choisir différentes possibilités narratives qui influencent les choix de dialogues, dont elle conserve le contrôle, qui seront offerts plus loin dans la séance de jeu. À l’opposé, *Rapture* plonge la joueuse dans un univers narratif plus hermétique. Bien qu’elle puisse choisir son rythme d’exploration spatiale et les directions qu’elle souhaite poursuivre en premier, ses actions n’ont aucune influence sur le déroulement du récit. L’interactivité offerte par *Rapture* lui permet plutôt de décider grossièrement de l’ordre dans lequel les séquences narratives lui sont présentées. Il est possible d’avancer que l’expérience de *Rapture* se rapproche un peu plus de l’expérience vécue par une spectatrice de film, dans le sens où celle-ci ne peut pas modifier le déroulement du récit, que de celle habituellement associée aux genres vidéoludiques. Plus précisément, la distinction entre *Firewatch* et *Rapture* s’opère au niveau de l’accès que la joueuse a sur le récit. Alors que le premier offre à celle-ci une exploration plus directe, à la première personne, le deuxième la positionne à titre d’observatrice, à la troisième personne. Ici, première et troisième personne ne correspondent pas aux définitions traditionnellement utilisées en jeu vidéo pour signifier ‘vue à la première personne’ où le corps du personnage joué n’apparaît pas à l’écran et où ‘vue à la troisième personne’ signifie la présence de ce même corps dans le cadre, mais sert à mieux exemplifier la distance entre la joueuse et sa participation au récit. En fait, il pourrait être débattu que les deux œuvres utilisent une ‘vue à la première personne’ puisque le corps (entier) d’un personnage n’est pas présent à

l'écran et que les joueuses sont tout de même capables d'interaction avec l'environnement à travers cette perspective. Alors, comment bien démêler ces recours discursifs?

En narratologie cinématographique, François Jost établit une différence assez simple entre la focalisation et l'ocularisation: « ocularization has to do with the relation between what the camera shows and what the characters are presumed to be seeing; focalization designates the cognitive point of view adopted by the narrative, with the equalities or inequalities of knowledge expressed at their full strength » (2007, p. 74). L'ocularisation permet en quelque sorte de mieux adapter le concept de la focalisation lors de son passage du champ littéraire au champ filmique (ou vidéoludique dans notre cas). En effet, lorsque Genette propose le terme en études littéraires il le fait initialement pour distinguer celui qui 'parle' (la narration, le narrateur) de celui qui 'voit' (la focalisation) (1972, p. 203-206). Or, le cinéma et le jeu vidéo étant des médiums audiovisuels, la question de celui qui 'voit' pour discuter du point de vue ou de la perspective cognitive empruntés par le narrateur devient ambiguë. Au contraire du littéraire où, comme la vision n'est que métaphorique, le narrateur peut en effet voir plus ou moins ou autant que le personnage sur lequel il se concentre, au cinéma celui qui 'parle' (narre) est bien souvent aussi celui qui 'voit': « what does it mean to distinguish between actions perceived by an actor and actions perceived by a camera? In films, frequently enough, what is seen by the character is also what is shown by the camera » (Jost 2007, p. 72). En ce sens, la différenciation proposée par Jost tombe à point et permet réellement de distinguer la narration visuelle de la focalisation.

Autant *Firewatch* que *Rapture* donnent le contrôle à la joueuse d'une caméra de type 'vue à la première personne', mobile dans l'espace selon les directions données par la joueuse et répliquant le point de vue de ce qu'on peut considérer comme étant celui d'un humain. Plus précisément, pour reprendre les termes de Selim Krichane, on peut dire que les deux jeux vidéo emploient la caméra virtuelle subjective (à la première personne) couplée d'une translation 3D

(régime graphique sur 3 axes) actée (lorsque les mouvements de caméra sont provoqués par une action de la joueuse) (2019 p.245, 282, 283). Dans les deux cas, cette caméra mobile est l'unique point d'accès 'oculaire' au récit: la possibilité de changer de plan ou de personnage ne nous est pas offerte. *Firewatch* indique très clairement que cette perspective représente le champ de vision d'Henri, le personnage que nous incarnons.



Fig. 4. Exemple de perspective : la caméra est clairement attachée à un personnage. *Firewatch*. Capture d'écran personnelle.

Cette association claire entre caméra et champ de vision d'un personnage est ce que ce Jost appelle une ocularisation interne primaire: « “primary internal ocularization” may be defined by several configurations. In the first instance, it is marked in the signifier by the materiality of a body, whether immobile or not » (2007, p. 75). Le jeu de Campo Santo reproduit la matérialité du corps de plusieurs façons. D'abord il y a la reproduction des mouvements traditionnellement associés à la marche avec le cadre de la caméra qui bouge de haut en bas lorsque la joueuse se déplace dans l'espace. De plus, à plusieurs occasions, lorsqu'Henri interagit avec son environnement, ses jambes ou ses bras et ses mains apparaissent à l'écran et ceux-ci semblent attachés au 'corps' de la caméra (voir figure 4). Finalement, la voix d'Henri l'accompagne

fréquemment et quelques personnages secondaires regardent directement vers la joueuse pour signifier la présence de ‘quelqu’un’.

Le cas d'*Everybody's Gone to the Rapture* est un peu plus complexe. Bien que le jeu utilise essentiellement la même perspective que *Firewatch*, la caméra n'est en fait arrimée à aucun personnage. Il n'y a pas d'apparition de ‘morceau de corps’ à l'écran, la caméra est muette et les personnages du récit ne remarquent jamais sa présence à leur côté. En ce sens, l'ocularisation de la caméra peut être considérée comme étant zéro: « “zero ocularization” occurs when the image is not seen by any entity within the diegesis » (Jost 2007, p. 75). Étrangement, malgré le fait que la joueuse n'incarne réellement aucun personnage au sein de l'histoire, la caméra réplique les mouvements de haut en bas attribués à la marche, un peu comme le fait *Firewatch*. L'effet peut donner l'impression que nous jouons réellement une entité faisant partie de l'univers du jeu mais que cette entité ne fait qu'observer les reliques du passé d'un monde abandonné, ce qui supposerait *peut-être* une ocularisation interne. L'effet peut aussi tout simplement être attribué à l'acte de narration, au narrateur, qui tente de tromper la joueuse en lui faisant croire qu'éventuellement elle aura son rôle à jouer dans ce mystère qu'elle élucide petit à petit. Le narrateur peut aussi juger que ce mouvement aide à l'immersion dans l'univers en liant physiquement la caméra à celui-ci, au lieu d'avoir une caméra glissante un peu déconnectée de sa matérialité. De plus, la marche permet de rythmer l'exploration spatiale, de l'encadrer, et le mouvement de haut en bas peut servir de justification à cette vitesse imposée. Cette ambiguïté impose une certaine fracture avec le concept original de l'ocularisation de Jost. D'un point de vue strictement visuel, le comportement de la caméra dans *Rapture* utilise définitivement une ocularisation interne primaire. Toutefois, pris dans son contexte global, il est évident que son champ de vision n'est lié à aucun personnage mais bien seulement à la joueuse qui reprend un rôle plutôt voyeuriste totalement externe à l'histoire.

Dominic Arsenault évoque deux types d'approches utiles pour préciser ce qui a été dit jusqu'à présent : l'approche avatorielle et actorielle. La première présente aux joueuses un personnage principal plutôt effacé permettant aux personnes le contrôlant de s'approprier un plus grand espace dans l'univers fictionnel. La deuxième construit un personnage à la personnalité bien démarquée avec laquelle les joueuses doivent apprendre à cohabiter. Dans les mots d'Arsenault :

on aura ainsi des jeux à dominante avatorielle, en ce qu'ils tentent globalement de positionner le joueur comme incarnant un personnage censé être sa propre représentation dans l'univers ludo-narratif, et des jeux à dominante actorielle, où le joueur se positionne davantage en accompagnateur d'un personnage bien défini (2013, p. 11).

À première vue, il semble être pertinent d'associer la dominante actorielle à *Firewatch*, puisque le personnage incarné possède un nom, une personnalité, des répliques et un passé bien défini. Quant à *Rapture*, la dominante avatorielle semble privilégiée : la joueuse incarne surtout une caméra muette, sans passé ni motif particulier. En fait, on pourrait dire que *Rapture* pousse cette dominante à l'extrême en utilisant le 'héros muet' : « un non-personnage qui ne réagit pas aux événements, ne prend pas la parole, et n'affiche aucune personnalité » (Arsenault 2013, p. 22). Toutefois, est-ce vraiment le cas? Bien que la caméra manipulée par la joueuse soit effectivement muette, le fait qu'aucun personnage du récit ne s'y adresse directement remet en question la présence même d'un héros.

Sur ce point, pour réconcilier la position de Krichane sur la caméra subjective qui stipule qu'il doit y avoir « concordance de la vision, par son origine topographique, au positionnement d'un personnage dans l'espace diégétique » (2019, p. 236) et l'hypothétique absence de héros dans *Rapture*, la figure de la joueuse (*player figure*) proposée par Ea Christina Willumsen nous est utile: « player figure ... encompass the being that can be both an avatar and a character at the same time » (2018, p. 6). L'autrice souligne, avec réticence, que le rôle de la figure de la joueuse peut changer selon la position de son sujet:

the subject can be either the player herself, in which case the avatar and character become the helpers; the avatar itself, in which case the player and character become the helpers (as action is dependent on interactivity through the avatar); or the character itself, in which case the avatar and player become helpers (2018, p.8)

Elle propose plutôt que l'avatar soit compris comme l'agent facilitateur pour la relation entre le personnage, la joueuse et le rôle qu'ils doivent occuper dans le récit. Ainsi, pour préciser la pensée de Krichane il faudrait plutôt évoquer la position de la figure de la joueuse comme référant à la caméra subjective ('caméra-figure?'). Cela nous permet de nous libérer de la définition du personnage tout en conservant le critère essentiel de la prise de vue à l'intérieur de l'espace diégétique (comme le personnage est une fraction d'un ensemble plus général de la figure de la joueuse). Le héros muet de *Rapture*, donc, est un avatar dont le rôle est principalement lié à la joueuse elle-même et non au personnage hypothétique qui l'habite. En ce sens, pour résoudre l'ambiguïté autour de l'ocularisation utilisée par la caméra sans personnage de *Rapture*, il pourrait être pertinent de parler d'ocularisation interne primaire figurative. En rappel à la caméra-figure et à ses multiples rôles, de cette manière, l'ocularisation interne primaire acquiert une certaine flexibilité pour tenir compte du caractère particulier des jeux vidéo où une caméra est belle et bien présente dans l'univers mais dont la fonction est essentiellement externe au récit. L'ocularisation interne primaire figurative, donc, peut servir à mettre en évidence autant le champ de vision d'un personnage que celui d'une joueuse, selon le contexte de l'expérience ludique.

Pour *Firewatch*, la distinction entre Henri et la joueuse, bien que présente, tend tout de même à s'effacer : outre quelques onomatopées lancées librement par le personnage lors d'efforts physiques, l'ensemble des répliques actualisées sont en fait actionnées par la joueuse. De plus, elle conserve un 'droit de regard' sur le passé du personnage en pouvant y modifier des éléments narratifs, et ce malgré une division claire entre celui-ci (prenant la forme d'un récit interactif écrit) et le présent (se déroulant dans une représentation en 3D de l'univers du jeu) (voir figure 5).

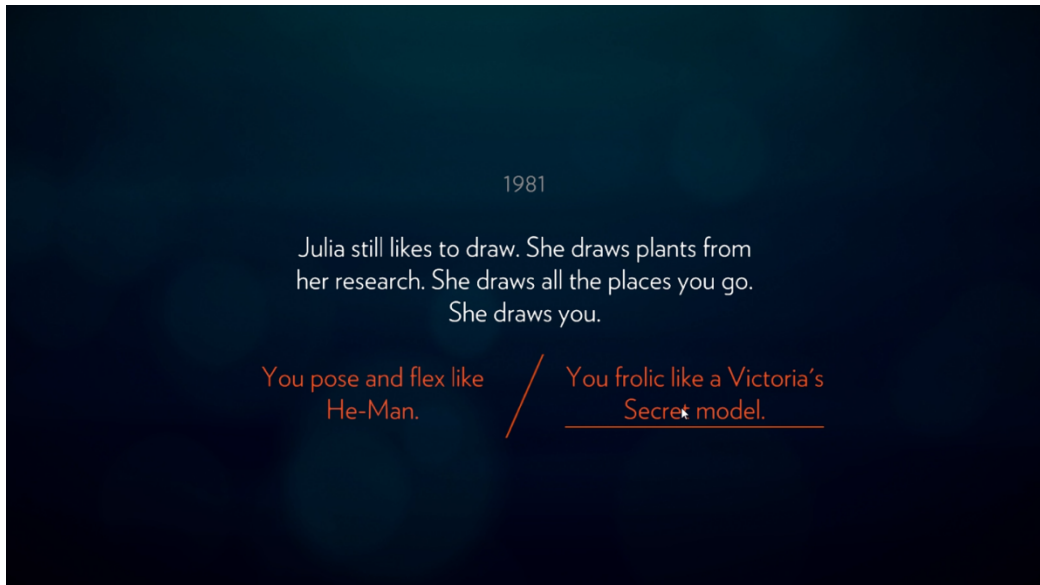


Fig. 5. Exemple de représentation d'éléments narratifs ayant lieu dans le passé, *Firewatch*. Capture d'écran personnelle.

À travers ces procédés, la joueuse est vraiment appelée à 'devenir' Henri plus qu'à l'accompagner. Il serait donc plus adéquat de considérer l'approche avatorielle pour le jeu de Campo Santo. Ainsi, les onomatopées et, surtout, les choix de dialogues offerts par le jeu deviendraient des marqueurs d'allosubjectivité : des « rappels qui remettent le joueur face à l'altérité du personnage » (Arsenault 2013, p.8). Ces rappels, toujours selon Arsenault, servent à alimenter une fusion identitaire entre la joueuse et le personnage qu'elle incarne car « pour arriver à un *personnage-joueur* à proprement parler, il faut que l'un fasse un pas vers l'autre et vice-versa. Une allosubjectivité pure dénuée de toute fusion avec le joueur nous relègue à une posture immersive d'identification cinématographique secondaire » (2013, p. 10-11). Je suis prêt à avancer qu'une manière pour le personnage de 'faire un pas' vers la joueuse est par le type de focalisation employé. Les marqueurs d'allosubjectivité seraient, en quelque sorte, une porte d'entrée vers la psyché du personnage.

Invoquons ce que Gordon Calleja décrit comme une appropriation de la notion de focalisation: l'alterbiographie. Construit spécifiquement avec le jeu vidéo en tête, l'alterbiographie correspond « au récit qui est généré pendant le

jeu » (Calleja 2009, p. 4, traduction libre). D'abord, Calleja distingue le récit d'un jeu raconté du récit d'un jeu vécu. Le récit-raconté est celui de la joueuse qui explique à son ami les défis qu'elle a surmonté lors d'une séance de jeu, ou son récit interne des étapes d'un jeu qui est au sens littéral sans histoire (comme une partie de tic-tac-toe) (récit 'de système'). Le récit-vécu est celui qui habite la joueuse *pendant* une séance de jeu et qui émerge d'un filet narratif présent, qu'il soit rudimentaire (être à la tête d'une armée dans un jeu de stratégie en temps réel) ou développé (être le personnage principal dans la série *Assassin's Creed*). Bien entendu, ce qui est pertinent pour nous (et Calleja) est le récit-vécu.

Plus précisément, l'alterbiographie est le récit qui naît de l'interaction de la joueuse avec les différents éléments qui composent le jeu: « alterbiography is therefore a cyclical process afforded by the formal properties of the game; it's representational, mechanical and medium specific qualities; and actuated in the mind of the player » (Calleja 2009, p.4). Cette dernière a trois focales : alterbiographie de miniatures (lorsque la joueuse n'est pas incarnée dans un avatar), d'entités (la joueuse incarne un avatar bien défini) et de soi (la joueuse interprète sa présence dans le jeu comme lui étant propre) (ibid, p.4). Dans sa définition, Calleja propose une disposition interne ou externe au personnage et pointe vers une grille associant l'alterbiographie d'entité (AE) à une disposition externe et l'alterbiographie de soi (AS) à une disposition interne: « the player can have an external or internal disposition to the character in question. In other words the generation of alterbiography can feature the character as a separate entity controlled by the player or be about the player in the world » (2009, p. 4). Bien qu'il mentionne que ses concepts soient une appropriation de la notion de focalisation de Gérard Genette, son analyse semble plutôt s'appuyer sur un autre concept, celui de l'ocularisation. Il remarque en effet que l'AE est plus facilement identifiable dans les jeux dont la vue est à la troisième personne (où une entité externe est littéralement visible par la joueuse) et nomme deux jeux utilisant la vue à la première personne comme exemples stimulant une

AS : *Half-Life 2* (2004) de Valve et *Mirror's Edge* (2008) de EA DICE. Essayons alors de mieux définir la relation entre focalisation et ocularisation en jeu vidéo pour préciser les concepts avancés par Calleja.

Personnage et accès narratif

L'ocularisation se préoccupe uniquement de la perspective visuelle dans un médium qui raconte par l'image. La focalisation sert à mieux cerner la perspective, ou plutôt, le niveau d'accès cognitif des spectatrices (ou des joueuses dans notre cas) au récit. Genette accorde à la focalisation trois niveaux d'accès: la focalisation zéro, la focalisation interne et la focalisation externe (1972, p. 206-207). Il serait facile d'associer toute ocularisation interne à une focalisation interne. Toutefois, ce n'est pas parce que la caméra s'arrime au point de vue d'un personnage présent dans le récit que la joueuse obtient *de facto* un accès cognitif aux pensées de ce personnage.

Prenons par exemple *Portal* (2007) de Valve Corporation. L'ocularisation ressemble en tout point à ce qui a été décrit pour *Firewatch*: mouvement de caméra, présence de bras et de jambes à l'écran, interaction dirigée à la caméra de la part d'un personnage secondaire (GLaDOS) et il est même possible de voir le corps du personnage contrôlé par la joueuse à travers les différents portails qu'elle peut positionner. Toutefois, la joueuse n'a réellement aucun accès aux pensées du personnage qu'elle contrôle tout au long de la séance de jeu. Le personnage amnésique, présenté par Therrien (2013, p. 231) comme un personnage dont on ne connaît rien du passé et qui lui-même ne comprend pas sa posture dans l'univers du jeu, est même utilisé lors de la mise au jeu initiale, ce qui exacerbe davantage la quantité d'information narrative disponible à la joueuse sur son personnage. Ainsi, pour *Portal*, la focalisation semble être en tout point externe: « *focalisation externe* [...] où le héros agit devant nous sans que nous soyons jamais admis à connaître ses pensées ou sentiments » (Genette 1972, p. 207, italique

original). Les jeux nommés par Calleja comme exemples d'alterbiographie de soi —*Half-Life 2* et *Mirror's Edge*— utilisent cette même focale.

Firewatch est tout le contraire de ceux-ci. Sous forme hypertextuelle, au début de la séance de jeu, la joueuse est appelée à se familiariser avec le passé du personnage principal et même à décider de certains éléments le composant. Une fois rendue dans le coeur du jeu, la joueuse est constamment appelée à se mettre dans la peau d'Henri et à sélectionner différentes réponses aux questions et remarques faites par un personnage secondaire (Delilah) à Henri. Ces réponses, bien que probablement imprégnées de la perception de la joueuse, sont aussi influencées par les connaissances que cette dernière a acquises (choisies) du passé de son personnage. La focalisation utilisée par *Firewatch* est interne fixe: ce que Genette décrit comme une narration racontée à travers la perspective unique d'un personnage spécifique (1972, p. 206). De plus, il appose une précision à sa définition particulièrement pertinente pour l'étude du jeu vidéo:

la focalisation interne n'est pleinement réalisée que dans le récit en "monologue intérieur" [...] nous prendrons donc ce terme dans un sens nécessairement moins rigoureux [...] la possibilité de réécrire le segment narratif considéré (s'il ne l'est déjà) à la première personne [...] ainsi, une phrase telle que "James Bond aperçut un homme d'une cinquantaine d'années, d'allure encore jeune, etc." est traduisible en première personne ("J'aperçus, etc.") et relève donc pour nous de la focalisation interne (Genette 1972, p. 210).

La position de la joueuse est particulière puisque cette 'traduction' de l'état du personnage au 'je' se produit littéralement. Au contraire d'un roman ou d'un film, le jeu vidéo offre une interactivité sur le récit qui était jusqu'alors indisponible, du moins de manière aussi facile. Lorsque la joueuse joue à *Firewatch* et incarne Henri, les décisions qu'elle prend pour lui peuvent facilement être interprétées au 'je': quand Henri décide de répondre X au lieu d'Y à Delilah, c'est la joueuse qui dans les faits se dit « je vais répondre X au lieu d'Y ». Le monologue intérieur du personnage devient intimement lié au monologue intérieur de la joueuse, rendant le niveau d'accès presque 'total'. En littérature le narrateur n'a pas le choix

d'énoncer les pensées du personnage sur lequel il focalise pour les rendre visibles: leur actualisation reste médiatisée et le narrateur ne révèle que très rarement l'entièreté de ce que le personnage peut voir ou penser. Pour sa part, le jeu vidéo, lorsqu'il offre une focalisation interne, élimine cette médiation et entremêle habilement les états d'esprit du personnage aux états d'esprit de la joueuse qui l'incarne. Bien que de remplacer 'James Bond' par 'je' en littérature soit utile pour savoir s'il s'agit d'une focalisation interne, l'actualisation au 'je' n'est que factice puisque la lectrice ne peut vraisemblablement pas se substituer à James Bond: son monologue intérieur lui appartient encore totalement. De par sa nature, le jeu vidéo peut offrir cette substitution plus activement.

Ainsi, il serait probablement plus précis de positionner les notions alterbiographiques de Gordon Calleja sur un axe interne-externe en se basant plus fortement sur le sens original de la focalisation. Selon ces axes, *Half-Life 2*, tout en stimulant une alterbiographie de soi en laissant toute la place à la joueuse par l'entremise de son héros muet, n'offre tout de même qu'une focalisation externe sur le personnage qu'elle contrôle. *Assassin's Creed*, avec son/ses personnages contrôlables plus développés, se rapproche de l'alterbiographie d'entité : en début de partie, la joueuse arrive 'dans' un personnage au passé déjà bien défini et à la personnalité moins 'interactive' (voir figure 6).

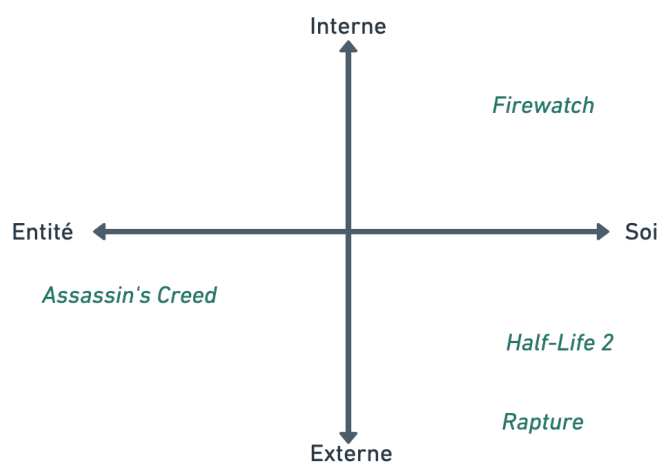


Fig. 6. Mise en relation des notions de focalisation et d'alterbiographie

Les choix de dialogues offerts sont plus restreints et beaucoup de la transmission narrative se fait via des cinématiques non-interactives. La joueuse n'a vraisemblablement pas accès aux pensées du personnage qu'elle contrôle. En fait, l'alterbiographie nous est utile pour préciser la disposition de la joueuse en lien aux *actions* qu'elle effectue dans l'univers diégétique tandis que l'axe interne-externe précise sa disposition *narrative* à ce même univers. Cette distinction permet d'être plus malléable dans la lecture de la position de la joueuse. Comme le mentionne Calleja, malgré les moyens employés par les jeux vidéo pour stimuler l'une ou l'autre des alterbiographies, la disposition alterbiographique de la joueuse lui reste propre:

it is always the disposition of the player that matters in determining an alterbiography's focalization. [...] in a game of *Medieval II* the alterbiography might be focused on the Holy Roman Empire (miniatures) as a whole or myself as the ruler of the Holy Roman Empire (self), or switch between a number of characters in different stages of the game (entity). (2009, p.4)

L'ocularisation et le potentiel d'actions d'un jeu vidéo informent donc les possibles dispositions alterbiographiques auxquelles la joueuse peut s'identifier sans toutefois affecter réellement son accès narratif à son univers. Elle peut tout à fait internaliser les actions qu'elle effectue comme étant les siennes (soi) plutôt que celles du personnage qu'elle contrôle (entité) sans toutefois avoir besoin d'un accès narratif particulier à l'univers vidéoludique.

Pour continuer avec l'exemple de *Portal*: même si le personnage ne parle pas et que la joueuse ne connaît ni son histoire ni ce qui le motive, elle effectue tout de même un récit mental de ses actions. Elle décide des stratégies à suivre pour résoudre les casse-têtes qui se présentent à elle, actionne ces stratégies et assimile les informations narratives transmises par les différents signifiants audiovisuels de l'univers dans lequel elle se trouve (alterbiographie de soi). Toutefois, ce monologue intérieur reste limité à sa position de joueuse puisqu'elle ne peut pas l'actualiser totalement dans le jeu vidéo. Il n'y a pas vraiment 'd'entrelacement' entre l'esprit fictif du personnage et l'esprit bien réel de la joueuse. Le monologue intérieur de celle-ci lui appartient et ne peut influencer d'aucune manière la compréhension du personnage qu'elle

incarne; de même que les états d'esprit de ce personnage ne peuvent pas l'informer ou l'influencer. En ce sens, le personnage contrôlé par la joueuse de *Portal* est en quelque sorte une 'coquille opaque' qui se laisse diriger sans représailles (externe). Cet 'entrelacement' des pensées entre joueuse et personnage est important pour faciliter l'internalisation du récit. Plus précisément, Dominic Arsenault souligne que :

Sans personnage, le joueur est privé d'un point d'accès à l'univers diégétique; si sa position spectatorielle de voyeur distant est exacerbée et lui donne l'impression de regarder un personnage (ou même un non-personnage), il a aussi l'impression de rester en surplomb d'un univers qui existe indépendamment de lui (2013, p. 24)

La joueuse peut donc se retrouver à cheval entre l'internalisation des *actions* narratives (alterbiographies) et l'internalisation du *récit-vécu* (axe interne-externe). Cet axe peut être informé par la dominante actorielle/avatorielle employée et la prévalence de marqueurs d'allosubjectivité et de subjectivisation¹.

Ainsi, *Rapture*, qui offre l'avatar dans sa forme la plus stoïque, appelle la joueuse à s'incarner elle-même dans cet univers (alterbiographie de soi), non pas en tant que personnage mais bien en tant que joueuse qui explore son univers de manière indépendante et sans possibilité réelle de participation à sa construction narrative (externe). *Firewatch*, en insérant un prologue personnalisable par la joueuse en début de séance et en permettant sur une base constante à celle-ci d'intervenir narrativement sur les pensées et les paroles d'Henri, alimente l'entrelacement de ces deux 'esprits'. La joueuse, par ses décisions, influence les pensées du personnage principal ('fait un pas vers lui') et ce dernier (ou plutôt le système de jeu, le narrateur), en limitant les options narratives possibles qu'il présente à la joueuse, actualise, si on veut, ses 'propres pensées' ('fait un pas vers elle'). Dans le cas du jeu vidéo, le dialogue entre les pensées de la joueuse et celles pré-scénarisées du personnage incarné est un procédé

¹ Comme mentionné plus tôt, un marqueur d'allosubjectivité est utilisé pour rappeler la présence d'un personnage dans l'avatar. Pour sa part, un marqueur de subjectivisation est utilisé pour insérer le joueur dans la peau du personnage. (Arsenault 2013, p. 11-12).

allouant un va-et-vient entre une alterbiographie de soi et d'entité - interne. Bien entendu, même lorsque l'AS-interne est rendue possible, un arrimage cognitif entre la joueuse et la représentation offerte par le jeu du personnage et de sa personnalité est souhaitable pour que l'entrelacement des 'esprits' soit vraiment 'efficace'. Comme Odile Prouveur le mentionne si bien : « il est plus facile pour un joueur d'adhérer aux buts de personnages qu'il peut aisément comprendre, à savoir l'amour d'un père pour son enfant comme il est question dans *Heavy Rain* (Quantic Dreams, 2010) par exemple » (2016, p. 29). Il faut aussi que la joueuse soit capable d'actualiser ses pensées, via la sélection de répliques ou d'actions, pour qu'une partie d'elle imprègne les agissements du personnage.

Amendement : l'entre-deux

Concernant les questions d'alterbiographie, d'accès et d'allosubjectivité, *Gone Home* se positionne à cheval entre les pôles *Rapture* et *Firewatch*. La joueuse débute le jeu en incarnant Katie, une protagoniste de retour à la maison après un long séjour à l'étranger. Ses parents ayant déménagé pendant son voyage, elle se retrouve en terrain inconnu. Elle arrive face à une porte verrouillée et face à une maison vide et doit trouver le moyen d'entrer à l'intérieur. Une fois entrée, la joueuse (Katie) explore la nouvelle résidence à la recherche d'indices sur les raisons de l'absence de la sœur et des parents du personnage.

À l'instar de *Firewatch*, la porte d'entrée au récit est bel et bien celle d'un personnage existant dans l'univers diégétique. La caméra positionne la joueuse en vue à la première personne et réplique les mouvements de la marche lorsque celle-ci se déplace dans l'univers du jeu. L'ocularisation interne primaire est toutefois moins 'palpable' qu'avec *Firewatch* : bien que l'arrimage entre le champ de vision et Katie soit présenté explicitement, aucun 'morceau de corps' n'apparaît à l'écran lorsque la joueuse interagit avec son environnement. L'incarnation est incorporelle, et reprend de cette manière une manifestation plus près de *Rapture*. La joueuse comprend tout de même rapidement qu'elle joue Katie par le biais de la

mise en récit initiale. Celle-ci prend la forme d'un message de boîte vocale joué sur fond noir évoquant son arrivée éminente chez ses parents suivi d'une fonduée vers la position de départ de la joueuse sur le perron de ladite maison. Une note adressée à Katie laissée sur la porte en face de la joueuse vient dissiper les possibles doutes restants sur *qui* est joué dans l'univers du jeu.

En termes d'approches, tout comme *Firewatch* et *Rapture*, *Gone Home* priorise l'approche avatorielle. Bien que la joueuse incarne avec clarté le personnage de Katie, la position de la joueuse prend plus de place dans la caméra-figure que le personnage lui-même, du moins pour la majorité du temps de jeu. Les marqueurs d'allosubjectivités sont beaucoup plus subtils que ceux employés pour 'donner vie' à Henri. Alors que pour ce dernier des onomatopées et des choix dynamiques de dialogue sont employés, *Gone Home* préfère nous présenter un personnage sans voix. Les pensées et sentiments de Katie sont toutefois transmis via divers textes apparaissant au niveau du curseur de la souris au moment d'interagir avec quelques objets spécifiques. Le mot-clé ici est 'spécifique' : ces marqueurs d'allosubjectivité sont loin d'être présents dans la majorité des interactions disponibles. Les messages du curseur, plus souvent qu'autrement, ne font que décrire le type d'action possible avec les objets : ouvrir la porte, prendre l'objet, remettre l'objet à sa place, etc. Pour des objets particuliers ces messages sont remplacés par les pensées de Katie liées à ceux-ci. Un exemple notoire : dans son exploration de la maison, la joueuse retrouve une pile de documents dont un certificat de naturalisation. Avant de prendre les documents pour pouvoir les examiner, le texte sous le curseur change du traditionnel « grab documents » pour « I think that's Mom citizenship stuff ». Un autre exemple : lorsque la joueuse trouve un livre sur comment raviver la flamme après une lune de miel dans la salle de bain de ses parents, le message affiché est « Ugh. ». Il m'est arrivé de croiser une seule exception à ces éléments où la caméra-figure a donné plus d'importance au personnage joué qu'à la joueuse. Dans son exploration du

sous-sol, celle-ci retrouve un papier sur lequel la sœur du personnage principal décrit une relation plus intime avec sa partenaire. Le jeu, par le biais de Katie, laisse à la joueuse juste assez de temps pour lire les premières phrases avant de remettre le papier à sa place sur le sol. Si la joueuse tente de reprendre le morceau pour continuer sa lecture, Katie prend le dessus et l'empêche de le faire. Les messages du curseur témoignent de son inconfort à poursuivre la lecture : « Okay, not reading any more of this », « I... no », « Not gonna happen » et « Nope! ». Il s'agit ici du moment le plus affirmant de l'incarnation de Katie par la joueuse, un rappel fort de sa position dans une expérience de jeu, pour son ensemble, relativement transparente au personnage.

On peut ainsi dire que la fusion personnage-joueuse est beaucoup plus mince que celle opérée par *Firewatch* mais tout même plus présente que celle présentée par *Rapture*. Une des particularités de *Gone Home* est la place que l'exploration occupe comme élément de jouabilité et sa synergie avec la prémisse de l'histoire : comprendre où est la famille de Katie. Cette prémisse alimente le besoin de Katie, par l'entremise de la joueuse, d'explorer son espace. Le rapprochement personnage-joueuse peut ainsi se faire grâce à l'exploration, en dépit de la faible présence de marqueurs d'allosubjectivité. Ce que la joueuse cherche et trouve, Katie le cherche et le trouve aussi. Ce sentiment est confirmé par les commentaires du personnage principal s'affichant à la découverte de quelques objets clés : ses pensées sont actualisées en temps réel par les trouvailles de la joueuse.

Cette posture fait en sorte que *Gone Home* s'inscrit aux côtés de *Firewatch* dans le cadran mettant en relation l'alterbiographie de soi et la focalisation interne (figure 6). En l'absence de marqueurs d'allosubjectivité et de subjectivisation plus évidents (à l'exception du moment attaché à la découverte de l'extrait plus intime d'un journal), la joueuse est surtout appelée à s'incarner elle-même dans le jeu. L'internalité au récit est toutefois plus brouillée comme deux histoires se construisent en parallèle. Il y a d'abord l'histoire de Katie qui se

retrouve seule dans une maison inconnue à la recherche d'indices sur ce qui se passe avec sa famille. Ensuite, il y a l'histoire de Sam, sa sœur, et de sa relation de plus en plus tumultueuse avec ses parents, transmise par le biais des découvertes de la joueuse et une narration *voice-over* d'un ensemble d'écrits dans un journal intime adressé au personnage principal. Katie est externe à l'histoire de Sam et la joueuse est interne à l'histoire de Katie. Ainsi, on peut avancer que la situation externe-interne de la joueuse est plus flexible qu'avec *Firewatch* et *Rapture* et s'ajuste selon sa propre posture face aux récits qui sont racontés-joués, un peu de la même manière que l'alterbiographie de Calleja est dépendante de l'inclination de la joueuse.

On pourrait avoir tendance à appliquer la même analyse à *Rapture* (qu'il y a l'histoire présentée et l'histoire de la joueuse qui explore l'univers). Il faut toutefois garder en tête que *Gone Home* facilite la focalisation interne de la joueuse au récit de Katie en s'adressant à elle directement à travers la narration et plusieurs lettres éparpillées dans l'univers explorable. Pour leur part, les éléments narratifs de *Rapture* ne s'adressent jamais réellement à la caméra-figure jouée par la joueuse. L'analyse initiale à propos de *Rapture* est donc toujours valide et la flexibilité interne-externe demeure une particularité de *Gone Home*.

What Remains of Edith Finch (*Remains* sera utilisé à partir de maintenant) est aussi un simul-marcheur qui se retrouve dans un entre-deux. Le jeu vidéo débute avec l'ouverture et le début de la lecture, par un personnage encore inconnu, d'un journal écrit par une certaine Edith Finch. Dès le début de la lecture du journal, et du même coup de la narration en *voice-over*, la joueuse se retrouve transportée ailleurs, dans le passé et dans la peau d'Edith : une jeune femme qui visite sa maison d'enfance après une absence prolongée. À travers l'exploration de l'univers, la joueuse apprend, en même temps qu'Edith, les histoires derrière tous les malheurs vécus par sa famille.

La porte d'entrée au récit est belle et bien arrimée à la caméra-figure du personnage. L'ocularisation interne primaire est plus évidente qu'avec *Gone Home* : les bras et le corps du

personnage sont visibles à l'écran lors de certaines actions et si la joueuse pointe la caméra vers le bas. La présence du personnage dans la caméra-figure est aussi un peu plus forte. Tout au long de l'exploration, la narration d'Edith est exemplifiée par un texte apparaissant à l'écran, imbriqué dans l'univers en 3D. Lors de ces apparitions, la joueuse perd brièvement le contrôle de la caméra : celle-ci est orientée de force vers le texte pour en permettre la lecture. De prime abord, cette implémentation de la narration peut sembler servir un but strictement fonctionnel, comme s'assurer que la joueuse remarque les 'sous-titres' de ce qui est narré, mais cela peut aussi remplir le rôle de marqueur d'allosubjectivité. Comme la narration résulte des pensées d'Edith, le mouvement de la caméra peut tout simplement répliquer le vagabondage des réflexions internes du personnage où cette dernière porte moins attention à son environnement et plus aux souvenirs émanant de cette exploration. Ces morceaux de textes sont aussi directement liés au contenu du journal exposé en tout début de jeu.

En termes d'approches, *Remains* reprend le même type privilégié par tous les simulateurs analysés dans ce mémoire : l'approche avatorielle. Encore une fois, la caméra-figure laisse beaucoup plus de place à la joueuse qu'au personnage, bien que ce dernier soit tout de même présent avec subtilités. Les marqueurs d'allosubjectivité les plus présents sont les morceaux de narration au 'je' utilisés pour décrire les actions entreprises par la joueuse. Par exemple, après que cette dernière ait réussi à entrer à l'intérieur de la maison en passant par la trappe à chien du garage, la voix en *voice-over* déclenchée la seconde suivante décrit l'action comme suit : « crawling through the doggie door used to be a lot easier when I was eleven ». Ce genre d'intervention revient fréquemment tout au long de l'expérience du jeu, soudant de plus en plus la relation entre les actions de la joueuse et celles du personnage et, du même coup, la fusion entre la joueuse et celui-ci. De plus, le jeu vidéo utilise beaucoup plus activement la souris comme prolongement de la main du personnage. Alors que *Gone Home* et *Firewatch* limitent à l'action du clic le déclenchement d'une animation ou d'une action par les

personnages dans le jeu, *Remains* demande à la joueuse de répliquer un peu plus ‘activement’ les gestes posés par Edith. Cette mécanique particulière est utilisée à différents moments de l’exploration. Un bon exemple est lorsqu’Edith doit tourner la manivelle d’une boîte à musique suffisamment longtemps pour accéder à une clé cachée à l’intérieur. La jouabilité de *Gone Home* et *Firewatch* aurait simplement demandée un seul clic de souris de la joueuse pour déclencher l’animation de rotation de la manivelle mais *Remains* requiert de celle-ci un mouvement circulaire continu de la souris pour faire tourner la manivelle jusqu’à l’obtention de la clé. Ainsi, bien que la joueuse soit encore face à un personnage muet, les actions de celui-ci et de la joueuse sont tout de même intimement liées.

Remains présente aussi une structure particulière où plusieurs histoires sont emboîtées l’une dans l’autre. À la différence de *Gone Home*, où seulement une histoire est réellement jouée, *Remains* permet à la joueuse de jouer les sous-histoires de chacune des morts des membres de sa famille. L’avatar est flexible. Le véhicule principal de la caméra-figure est fixé sur le personnage d’Edith, mais chacun des récits des tragédies est raconté via un transfert d’incarnation d’Edith vers un membre de sa famille défunt. Un exemple frappant est la lecture du journal de Molly. Un peu de la même manière que la joueuse est transportée du personnage inconnu en début de jeu vers le personnage Edith, le début de la lecture du journal de Molly déplace la caméra-figure d’Edith au personnage de Molly. La joueuse incarne ce dernier le temps de connaître l’histoire de la mort du nouveau personnage. La voix de la narration *voice-over* change pour un ton beaucoup plus jeune. Le même type de marqueur d’allosubjectivité qu’avec Edith est utilisé pour faire comprendre à la joueuse qu’elle joue un personnage différent. La phrase « I woke up and I was starving so I looked around for something to eat » apparaît dans l’univers au moment où la joueuse se lève d’un lit, la caméra beaucoup plus près du plancher et maintenant en quête de nourriture. Ce procédé est répété, sous différentes formes, à chaque découverte de la joueuse d’une nouvelle histoire sur

un membre de la famille d'Edith. La caméra-figure est transférée d'un personnage à l'autre. Il s'observe alors un transfert de l'approche avatorielle entre plusieurs personnages, avec Edith comme agent liant, permettant une plus grande part d'action de la joueuse dans l'actualisation des divers récits. Ainsi, l'internalité aux différents récits racontés est beaucoup plus accessible, la fusion personnage-joueuse est amplement flexible. Cette posture fait en sorte que *Remains* rejoint à son tour *Firewatch* et *Gone Home* dans le cadran mettant en relation l'alterbiographie de soi et la focalisation interne (figure 6). L'internalité au récit est toujours beaucoup plus évidente qu'avec *Gone Home* et se rapproche même de l'expérience de *Firewatch* comme chaque histoire racontée est habilement mise en jeu par les différents transferts avatoriels.

L'analyse de *Firewatch*, *Remains*, *Rapture* et *Gone Home* rend compte d'une similarité évidente entre plusieurs simul-marcheurs : la priorisation de l'approche avatorielle dans l'incarnation de la caméra-figure. L'internalité à l'histoire, à différent niveau, semble aussi être une condition récurrente, à l'exception de *Rapture* qui persiste à ne pas inclure la joueuse au récit de manière traditionnelle, via un personnage.

Passer à l'action

Torben Grodal, dans son chapitre de livre *Character Simulation and Emotion* paru en 2009, adapte deux théories avancées par la psychologie cognitive concernant la perception d'un individu face à l'autre et son esprit: la *theory of mind* (ToM) et la *simulation theory*. D'abord, la ToM décrit notre compréhension de l'esprit de l'Autre basée sur une perspective en troisième personne (2009, p. 186). Il s'agit d'évaluer l'Autre et d'en inférer une théorie de son esprit qui aide à la compréhension et à l'analyse de ses émotions, de ses intentions, de ses désirs, etc., en tenant compte que ses états d'esprit ne sont pas les mêmes que les nôtres (2009, p. 155, Premack & Woodruff, 2010). À l'opposé, la *simulation theory* avance qu'un individu essaie de comprendre l'Autre d'une perspective à la première personne en exécutant une simulation: « if

I were in that situation, what would I think or do? » (2009, p.187). En ce sens, l'individu essaie de s'appropriier autant que possible les états mentaux de la personne observée, particulièrement lorsque celui-ci résonne émotionnellement avec cette dernière (2009, p. 187). Grodal explique que ces deux processus peuvent facilement cohabiter ensemble et qu'ils sont même complémentaires. Par exemple, il n'est pas possible pour un individu de simuler l'esprit de deux personnes ou personnages simultanément. De cette manière, lorsqu'une simulation est en cours avec un personnage donné, la ToM prend la relève dans le processus cognitif d'identification avec les autres personnages (2009, p. 187). Il indique aussi que le mode par défaut de l'expérience de l'autre est celui de la simulation: « one might therefore hypothesize that the basic, default mode of experiencing others consists in a simulation in which emotions and action tendencies derived from the self, that is, first-person emotions, are activated » (2009, p. 188). La simulation devient par la même occasion le mode dans lequel une spectatrice s'identifie à certains personnages d'une œuvre filmique.

Grodal explique ces concepts à travers le médium cinématographique qui positionne traditionnellement la spectatrice dans une spectature 'à la troisième personne', dans le sens où elle n'est pas capable d'action sur le récit. En effet, puisque la spectatrice ne vit pas réellement les événements, elle *simule* les émotions qui en découlent, ce qui la place du même coup dans une position 'd'output-offline': « unlike the players of video games, they cannot influence the film. [...] so their reality status modules tell them that they are offline as far as interacting with that stage reality is concerned » (2009, p.186). L'écoute 'hors-ligne' est essentielle à l'expérience d'un film puisque, sans cela, les émotions stimulées par celle-ci pourraient activer des actions physiques concrètes (comme sortir de la salle de cinéma par peur du monstre à l'écran) (2009, p. 182, 186). Ainsi, selon Grodal, l'écoute hors-ligne est une simulation 'à la première personne' des émotions dans un contexte d'écoute 'à la troisième personne' où la spectatrice est réellement externe à ce qui se passe devant elle.

Dans le contexte du jeu vidéo, il serait peut-être plus approprié de changer le terme ‘à la troisième personne’ par celui de ‘l’interactivité exploratoire’ proposée par Marie-Laure Ryan dans son livre *Avatars of Story* (2006). L’interactivité exploratoire est un type d’interactivité faisant partie d’un duo de dyades nominatives sur l’expérience interactive d’un récit-vécu. Exploratoire est employé lorsque la joueuse n’a aucun impact sur le récit (2006, p. 108). Ces dyades proposent aussi l’interactivité interne (la joueuse se projette dans l’univers du jeu et s’identifie à un avatar), externe (la joueuse reste externe au monde virtuel) et ontologique (la joueuse est capable d’avoir un impact sur le récit devant elle) (2006, p.108). L’interactivité ‘interne-exploratoire’ est ce qui se rapproche le plus de l’expérience proposée par *Everybody’s Gone to the Rapture*.

En effet, dans le cas de *Rapture*, la joueuse explore un monde narratif indépendant dont les seules interactions possibles sont le mouvement dans l’espace et le déclenchement de fragments de narration. Sa présence dans l’univers est autrement ignorée: elle ne peut qu’observer les actions des personnages au même titre qu’une spectatrice de film. Malgré la présence d’interactivité, on peut ainsi affirmer que la joueuse est essentiellement ‘hors-ligne’ dans le sens où elle ne peut pas vraiment influencer le récit. Ainsi, être ‘en ligne’ ne se résume pas seulement à pouvoir actionner des désirs (comme celui de l’exploration et de la marche pour *Rapture*). Il faut, pour respecter le sens entendu par Grodal, que ces actions soient significatives à l’intérieur du récit raconté. Sortir d’une salle de cinéma en courant suite à l’expression d’un danger dans la trame narrative est une action intimement liée à ce qui se déroule dans le récit. La connexion entre le contenu du discours narratif et l’action est ce qui attribue à cette action son caractère ‘en ligne’. Dans le cas de *Rapture*, l’exploration spatiale, bien qu’elle se produise à l’intérieur de l’univers du récit (‘interne’), n’est pas connectée au récit lui-même. Les mouvements de la joueuse ne sont pas provoqués par des réponses émotives

à ce qui lui est présenté mais par un désir *déconnecté* de découvrir la suite de l'histoire. Elle ne fait qu'appuyer à répétition sur *play* ('exploratoire').

Firewatch, quant à lui, offre ce que Ryan décrit comme étant un interactivité 'interne-ontologique'. Cette distinction affecte aussi le statut de réalité ('reality status') de la joueuse. Plus précisément, on peut affirmer que la ToM fonctionne toujours en considérant l'interaction de la joueuse avec les autres personnages habitant l'univers du jeu. Pour ce qui est de la *simulation theory*, on observe une brisure entre son activation et le mode 'hors-ligne' essentiel à la spectature au cinéma. Bien sûr, il faut présupposer que la joueuse s'identifie d'abord au personnage qu'elle est forcée d'incarner (Henri). Si cet arrimage narratif entre le protagoniste et la joueuse est bien complété, la simulation passe alors en mode 'en ligne' puisque les émotions provoquées par l'identification au personnage peuvent, dans une certaine mesure, être réellement actionnées par la joueuse ('interactivité ontologique' de Ryan). Les choix de dialogue offerts à la joueuse à différents moments dans le jeu lui permettent de répondre à l'émotivité ressentie de la manière qu'elle juge le plus adéquat: il y a des répliques agressives, des répliques gênées, des répliques comiques, etc. L'action n'est pas non plus limitée aux choix de dialogue. Par exemple, lors de la confrontation entre Henri et les deux femmes trouble-fêtes près du lac en début de séance de jeu, la joueuse peut choisir de jeter un *boombox* à l'eau en réponse à leurs insultes, peut le voler et le garder pendant une bonne partie de la séance de jeu ou tout simplement le remettre à sa place. L'amplitude d'actions est toutefois limitée aux possibilités offertes par les mécaniques de jeu et au jeu lui-même. Pour cette raison, un effort de distanciation est tout de même nécessaire entre la joueuse et le personnage qu'elle incarne, sinon il se produirait ce que Grodal appelle une 'confusion de l'ego': « *simulating the experience of a given film character does not create ego confusion, because I am nonfocally or focally aware that I am simulating a character in a diegetic world* » (2009, p. 190). Cette conscience de simuler un monde narratif permet à la joueuse de ne pas

exécuter littéralement les actions dans la réalité et d'accepter les limites imposées à ses actions par le jeu.

Un lien direct entre les interactivités de Marie-Laure Ryan et les statuts de réalité de Torben Grodal peut être tracé. Plus précisément, une liaison entre le statut 'hors-ligne' et l'interactivité exploratoire et entre le statut 'en ligne' et l'interactivité ontologique s'établit. Une joueuse dont les actions n'ont aucune répercussion dans le monde virtuel le traverse inévitablement en mode 'offline-output'. Son contraire est vrai aussi : une joueuse ayant le pouvoir d'influencer l'univers d'un jeu vidéo (de manière minimale ou non) passe automatiquement en mode 'en ligne'. De plus, cette analyse est indifférente au type d'accès narratif offert à la joueuse. Par exemple, une position alterbiographique de soi-externe peut autant proposer une interactivité ontologique (pensons à *Portal*) qu'une interactivité exploratoire (pensons à *Rapture*). On peut avancer que l'interactivité ontologique a deux manifestations : via le récit et via les actions. En effet, les *actions* portées par la joueuse via son avatar dans *Portal* déterminent quel monde possible sera développé —« decisions are ontological in the sense that they determine which possible world, and consequently which story, will develop from the situation where the choice presents itself » (Ryan 2006, p. 108)— tandis que ce sont les choix narratifs de la joueuse dans *Firewatch* qui informent ce développement.

Primauté du jeu

Il a été discuté que l'approche d'*Everybody's Gone to the Rapture* est particulière pour un jeu vidéo. L'ocularisation externe et l'alterbiographie de soi-externe emprisonnent, d'une certaine manière, la joueuse à l'extérieur du récit. Elle se retrouve essentiellement dans une position de spectatrice d'une histoire qui s'est déjà produite. Dans la majorité des cas, la séparation entre le récit proposé et les capacités de la joueuse d'y participer ne pose pas vraiment problème puisque le récit n'est pas la raison principale de l'expérience de jeu. En effet, Bernard Perron

postule que, de toutes les émotions transmises lors d'une séance de jeu vidéo, celle qui est recherchée en priorité est liée à la jouabilité:

« without doubt fiction and artefact emotions play a role in story-driven games. But they are certainly not the main part of the experience. Needless to say, we are playing for *gameplay emotions*, the emotions arising from our actions in the game—mostly in the game-world in the case of narrative games—and the consequent reactions of the game(-world) » (2005, p. 3, italique originale).

Pour reprendre l'exemple de *Portal*, même si la joueuse n'a pas accès aux pensées et au passé du personnage qu'elle incarne et même si elle ne peut pas agir directement sur le récit, en bout de ligne, cela a peu d'importance puisque l'essentiel de l'expérience du jeu réside dans le plaisir de résoudre les différents casse-têtes auxquelles elle est confrontée. Toutefois, bien que le genre ludique 'simul-marcheur' annonce déjà explicitement les contraintes à la joueuse en termes de jouabilité, qui se réduit essentiellement à la marche et à quelques interactions simplifiées avec l'univers du jeu, sa simple appartenance au médium vidéoludique construit des attentes spécifiques en termes d'interactivité: on s'attend à jouer quelque chose.

Rappelons-nous que pour Dominic Arsenault, dans sa typologie du genre en jeu vidéo, l'interactivité est si importante qu'elle devient le référent générique privilégié. Or, en règle générale pour les simul-marcheurs il n'y a pas vraiment de défi ludique, de possibilité de perdre ou de gagner une partie ou de stratégie à accomplir pour arriver à terminer le jeu. Le système de jeu tente de s'effacer le plus possible afin de ne pas incommoder le progrès de la joueuse dans le discours narratif. D'une certaine manière, pour le simul-marcheur, l'intérêt de l'interactivité ne réside pas dans le défi ludique mais dans l'accès au récit. On peut dire que le plaisir de la jouabilité est transféré d'un plaisir acquis à travers la maîtrise des mécaniques du jeu à un plaisir acquis à travers la jouabilité du récit lui-même. Ce transfert du plaisir ludique des mécaniques du jeu à la narration peut être lu comme 'complet' pour *Firewatch*. En donnant accès à la joueuse à une alterbiographie de soi-interne, le jeu vidéo lui permet d'interagir directement avec le récit, de l'influencer, bref de le 'jouer'. Ce même transfert ne semble

toutefois pas avoir lieu pour *Rapture*. Malgré la simplification radicale du défi ludique, le récit reste inaccessible et interchangeable. En fait, la jouabilité offerte par ce jeu se résume assez bien à l'exploration spatiale et aux déclenchements successifs de fragments narratifs hermétiques. *Rapture* se retrouve dans une drôle de posture où les éléments jouables sont traditionnellement affectés au défi ludique (déplacement dans l'espace, manipulation d'objets) sans toutefois poser de défi et où le récit n'offre aucune opportunité de 'jeu' déterminante, outre le choix de l'ordre de déclenchement des cinématiques.

Dans le cas de *Rapture*, la 'promesse' d'interactivité faite par le médium vidéoludique peut décontenancer la joueuse de sa posture habituelle. Rappelons-nous que Torben Grodal explique qu'au cinéma la spectatrice simule, lorsqu'elle regarde un film, les émotions vécues par les personnages en mode 'hors-ligne'. En ce sens, elle accepte sa position de spectatrice: le récit est figé et elle ne peut pas agir sur son déroulement. En jeu vidéo, comme Grodal le souligne, c'est le contraire qui se produit et les émotions deviennent motivatrices d'action: « video games therefore simulate emotions in a form that is closer to typical real life experiences than film: Emotions are motivators for actions and are labelled according to the player's active coping potentials » (2000, p. 201). Bernard Perron soutient que trois types d'émotions habitent l'expérience vidéoludique, dont deux qui nous intéressent particulièrement : l'émotion F et l'émotion G, où F est associée aux émotions véhiculées par l'univers fictionnel et où G est associée aux émotions véhiculées par les mécaniques de jeu (2005, p. 2-3).

Firewatch se positionne assez clairement dans un mode d'expérimentation 'en ligne' où les émotions ressenties suite à la réception des différentes informations narratives peuvent être actionnées. Pour reprendre en exemple l'altercation avec les personnages désagréables en début de séance, la joueuse peut décider de jeter leur radio à l'eau, la voler, ou tout simplement la laisser sur place. Si cette même altercation s'était déroulée dans un film, la spectatrice

n'aurait pas pu actionner les émotions déclenchées par cette situation et le personnage à l'écran aurait agi sans en tenir compte ('hors-ligne'). En ce sens, une bonne partie des émotions F véhiculées par le jeu peuvent se traduire en émotion G: les deux types d'émotions entrent en communication. Comme le dit Grodal, elles deviennent motivateurs d'action. Par exemple, la frustration fictionnelle vécue par la personnage-joueuse peut se transformer en contentement après que la radio ait été lancée dans l'eau (émotion résultant d'une action propre à la jouabilité). *Rapture*, pour sa part, distingue fortement les émotions F des émotions G. La joueuse n'a aucun moyen d'actualiser les émotions qu'elle ressent à cause du récit. En fait, sa seule possibilité, si le récit réussit à 'piquer sa curiosité', c'est d'essayer de passer à travers tous les segments narratifs le plus rapidement possible. Or, même ce transfert d'excitation d'émotion fictionnelle vers la jouabilité est restreint par le rythme imposé de la marche. De ce fait, les émotions F et les émotions G évoluent en vase clos. Bref, *Rapture* ne permet pas d'actualiser les émotions F qu'il s'évertue à transmettre (un peu à la manière d'un film, la joueuse reste en mode 'hors-ligne' face au récit) et réduit au maximum les émotions G en simplifiant la jouabilité pour ne pas entraver la réception de l'histoire.

Amendement : une nuance

Une analyse plus approfondie de *Remains* et *Gone Home* nous incite à apporter une nuance importante. Tous deux permettent à la joueuse une posture d'alterbiographie de soi-interne, mais lui présentent des personnages relativement muets sans possibilité de choix de dialogue. Leur récit est presque aussi invariable que dans le cas de *Rapture*, à l'exception de leur construction beaucoup plus active rendu possible par l'arrimage affirmée de la caméra-figure à des personnages bien présents dans le récit. L'actualisation des répliques d'Henri par la joueuse pour *Firewatch* est un élément majeur dans la mise en relation entre les émotions G et F. Cette actualisation des dialogues est inexistante pour *Gone Home* et *Remains* comme les personnages joués n'ont pas de voix et progressent dans un univers essentiellement solitaire.

Les actions permises sont aussi un peu plus limitées. *Remains* permet à la joueuse d'interagir seulement avec des objets prédéterminés (communiqués via un symbole lumineux qui leur est apposé). *Gone Home* est beaucoup moins restrictif (presque tous les objets peuvent être actionnés) mais l'interaction avec les objets n'a pas autant de valeur émotive qu'avec *Firewatch* : les actions se limitent à prendre un objet, l'observer, et le redéposer ou le lancer sur le sol sans justification narrative spécifique autre qu'avoir la possibilité de le faire. On peut tout de même affirmer que le mode d'expérimentation du récit des deux jeux vidéo est 'en ligne' sur la base qu'ils permettent à la joueuse de le construire en actualisant les actions des personnages. La joueuse ne peut peut-être pas choisir les pensées des personnages qu'elle incarne mais elle peut tout de même dicter leur comportement (ce qui n'est pas possible avec *Rapture*).

Par exemple, outre les choix de l'ordre des pièces explorées en premier, *Gone Home* permet à la joueuse-personnage d'écouter différentes cassettes de groupes de musique à différents moments de son exploration. Elle peut ensuite choisir de continuer d'écouter la musique ou d'arrêter les magnétoscopes. La joueuse peut aussi décider que Katie préfère explorer la maison dans l'obscurité, sans allumer la lumière des différentes pièces visitées. Pour *Remains*, la joueuse-personnage peut encore une fois choisir l'ordre d'exploration des pièces de la maison mais en plus actualise activement les causes des décès racontés dans les sous-histoires. Par exemple, c'est la joueuse qui mène Calvin à sa mort en balançant trop fortement la balançoire sur laquelle il s'amuse près du ravin tout comme c'est la joueuse qui tue différents marins dans l'histoire rocambolesque de Molly.

Retour à la question principale

Les agencements entre les différentes alterbiographies et l'axe interne-externe peuvent influencer la relation émotionnelle qu'entretient la joueuse avec le jeu vidéo. Il a été établi que le jeu vidéo, selon les normes de son institution, est surtout attirant pour son interactivité.

Pour paraphraser Perron: on joue pour jouer. Par exemple, avec des jeux vidéo comme *Portal* le plaisir passe surtout à travers l'émotion G: comme la résolution de casse-tête et la maîtrise des mécaniques. Pour un jeu comme *Firewatch* le plaisir s'appuie surtout sur l'émotion F et ce qui est possible d'actualiser suite à sa réception. En ce sens, pour *Portal* une alterbiographie de soi-externe semble bien servir son objectif: l'important ce n'est pas vraiment d'accéder aux pensées du personnage mais de jouer ses actions. Pour *Firewatch*, l'alterbiographie de soi-interne semble aussi bien servir son propos: l'objectif du jeu est de nous plonger dans la peau d'un personnage et de nous faire interagir avec son histoire. On peut accepter que l'objectif de *Rapture*, faisant partie du genre des simul-marcheurs, est similaire à celui de *Firewatch*. C'est-à-dire que l'essentiel du plaisir se retrouve dans les émotions F, dans le récit. Toutefois, la position alterbiographique de soi-externe de la joueuse entre en friction, si on veut, avec les attentes traditionnellement apposées au médium vidéoludique. Au contraire de ce que Grodal avance, les émotions ne peuvent pas réellement servir de motivateur d'action car l'interactivité ontologique ne reproduit pas le même déplacement des émotions G à F, des actions au récit. En fait, outre l'exploration spatiale et la découverte 'par morceau' du récit, qui sont les seules actualisations rendues possibles par le jeu, le défi ludique n'est pas au rendez-vous et le récit se consomme en mode 'hors-ligne', ou 'exploratoire'. Il peut être débattu que *Rapture* place plutôt la joueuse dans une posture de spectatrice. Ed S.H. Tan, sur la position des spectatrices en relation avec un film, explique ceci :

the viewers are led to imagine themselves an invisible witness in the fictional world. [...] Although the viewer is there, in no way does his or her presence affect any event. [...] Although the action does not conspicuously avoid the space surrounding the camera, which is the imagined origin of one's view, an actor never looks right into the camera, and never does anybody on screen speak to the audience (1994, p. 17).

La même chose se produit avec *Rapture* : la joueuse est invisible aux personnages qui '(re)jouent' devant elle des fragments du passé. Dans un jeu vidéo fondamentalement fictionnel, elle se retrouve alors 'tenue à l'écart' du récit, incapable d'actions, au même titre

qu'une spectatrice de film. Cette impression est renforcée par l'observation notée plus haut sur la fusion identitaire entre le personnage et la joueuse. Sans accès au personnage, le récit lui aussi devient plus difficilement accessible. Il y a donc une déconnexion entre ce qui peut être attendu d'un jeu vidéo et ce qui est réellement offert.

Un accès alternatif ?

Pour remédier en partie à ce sentiment d'inaccessibilité, on peut garder en tête la proposition d'histoire spatiale d'Henry Jenkins : « Spatial stories are not badly constructed stories; rather, they are stories which respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development » (2004, p. 6). *Everybody's Gone to the Rapture* et *Dear Esther* cadrent bien dans ce paradigme esthétique où l'espace exploré est autant, voir même plus, important que l'histoire qui y est racontée. Par exemple, pour *Dear Esther*, la mise en scène de l'île déserte, vide et glauque, et la déambulation un peu perdue de la joueuse d'un endroit à l'autre fait une référence directe à l'état mental du narrateur au moment de la lecture de ses lettres; lecture qui devient de plus en plus confuse. Est-ce une représentation visuelle de son émergente démence? Le mystère de l'histoire racontée par *Rapture* est alimenté en grande partie par sa situation spatiale. La joueuse est appelée à se demander pourquoi est-elle seule dans une ville intacte mais inhabitée? Quel était l'objectif de ces barrages automobiles abandonnés et de ces clôtures? Ces questions provoquent inévitablement une certaine participation mentale de la joueuse à la construction de l'histoire. En référence à cette construction, Henry Jenkins parle du concept de *fabula* « which refers to the viewer's mental construction of the chronology of those events » (2004, p. 8). Une construction qui ne serait pas possible sans la composante spatiale de ces jeux. Pour *Dear Esther*, faire marcher sans directive précise une joueuse sur une île perdue peut être un moyen habile propre au jeu vidéo de transmettre ce sentiment de perte de contrôle, d'abandon des repères, très pertinent à l'histoire racontée et qui ne pourrait pas être véhiculé de manière si 'senti' si le discours avait lieu, par exemple, au cinéma. D'une

certaine façon, la joueuse, par ses propres pertes de repère, contribue à la construction de l'histoire lentement dévoilée. Par conséquent, on peut dire que *Rapture* et *Dear Esther* s'appuient de manière beaucoup plus importante sur leur environnement pour leur transmission du récit que *Firewatch* et que la 'participation' de la joueuse se fait surtout à travers ces constructions mentales, à travers le *fabula*. Bien que le contexte de la forêt et les mécaniques d'exploration ne puissent être complètement détachés de l'intrigue de l'histoire et qu'ils conservent leur part d'importance, la majorité du travail narratif se fait à travers un modèle plus 'classique' (les dialogues entre Henri et Delilah) et de façon beaucoup plus structurée (séparation en jour, segmentation plus stricte du progrès). Dans ce cas particulier, Jenkins évoque le *syuzhet*, qui correspond à la structure de tous les événements causaux présentés dans un discours narratif (2004, p. 8). On peut dire que pour *Firewatch*, la majorité du récit est poussée par l'intrigue (*plot-driven, syuzhet*,) alors que pour *Dear Esther* et *Rapture*, elle est poussée par l'exploration (*exploration-driven, fabula*). Impliquer la notion du récit intégré (*embedded narrative*) et du récit joué (*enacted narrative*) peut nous être pertinent :

Embedded narrative can and often does occur within contested spaces. We may have to battle our way past antagonists, navigate through mazes, or figure out how to pick locks in order to move through the narratively-impregnated mise-en-scene. Such a mixture of enacted and embedded narrative elements can allow for a balance between the flexibility of interactivity and the coherence of a pre-authored narrative. (Jenkins 2004, p. 9)

Les batailles et les labyrinthes n'existent peut-être pas dans nos simul-marcheurs mais ce qui compose les lieux (le vide, les radios, les bâtiments, etc.) est tout de même narrativement imprégné et participe à la construction du *fabula*. Nous observons donc des manifestations de simul-marcheurs qui naviguent un axe poreux entre une dépendance plus forte sur le *fabula* ou le *syuzhet* pour l'émergence de leur récit. On peut ainsi proposer que l'histoire est tout de même 'jouée' et 'accédée' par les déplacements de la joueuse et son exploration silencieuse de l'univers 3D mais que son mode d'accès est alternatif. Cette 'alternativité', comme le souligne

Jenkins dans son texte, est ce qui peut désarçonner autant les tenants de la ludologie que les narratologues qui ne savent plus sur quel pied danser. Un accès basé sur le *fabula* requiert une posture différente de ce qui est normalement entendu d'un jeu vidéo et mériterait une réflexion spécifique à ce mode de construction.

À travers ce chapitre, j'ai essayé de démontrer que les choix de focalisation et d'ocularisation ont un impact sur l'expérience des joueuses dans la réception et la perception d'un récit de jeu vidéo. J'ai aussi tenté de préciser les notions d'alterbiographies de Gordon Calleja dans l'optique de mieux comprendre la relation que peuvent entretenir les actions et le récit avec la posture de la joueuse, et comment cette posture peut informer nos attentes ou la réception d'une œuvre vidéoludique. Bien entendu, le choix de corpus assez limité, autant en nombre qu'en genre, ne peut pas postuler de règle générale ou s'appliquer sans exception à l'ensemble de la production vidéoludique. Il serait certainement pertinent de tester la solidité des prétentions proposées chez d'autres genres moins fictionnels ou tout simplement auprès de jeux vidéo qui utilisent des combinaisons focalisation/ocularisation/alterbiographies différentes. Il ne faut pas non plus fermer la porte à des focalisations internes sur des personnages non-contrôlés par la joueuse. Est-ce que d'entendre le monologue intérieur d'un vilain avant un combat peut être considéré comme une focalisation interne dans le jeu vidéo? Probablement. Toutefois, comme cet essai se concentre principalement sur la posture de la joueuse, sur son point d'accès à l'univers fictionnel via l'interactivité, l'essentiel de l'analyse s'est concentré sur la caméra-figure qui lui est permise de contrôler. Quoiqu'il en soit l'interaction entre ocularisation, alterbiographie, focalisation, émotion et interactivité mérite de continuer à être explorée. Il s'agit toutefois d'un bon point de départ pour essayer de mieux apprécier l'ovni vidéoludique qu'est le simul-marcheur. Cette nouvelle configuration médiatique demande peut-être de mieux considérer les modes de discours narratifs qui autrefois n'étaient 'qu'ornementaux'.

TROISIÈME CHAPITRE

Appuyer sur *play*.

It is certainly not the film or the narrative part that is worth examining. Any researcher interested in video games should concentrate on the game aspect.

— Bernard Perron, 2003.

À ce point, nous avons conclu que les simul-marcheurs et autres jeux à dominante narrative ont leur place dans le média ‘jeu vidéo’ et qu’ils sont simplement configurés autrement. Pour mieux définir l’essence de cette nouvelle configuration, nous avons proposé un basculement de l’interactivité ontologique de la production d’émotions G, de jouabilité, aux émotions F, liées au récit. Pour justifier ce basculement, une exploration de concepts narratologiques fondamentaux et un ajustement de ces théories ont été nécessaires. Maintenant que ce transfert de primauté du jeu de la ‘jouabilité’ au récit a été établi, la relation entre ces deux ‘pôles’ mérite d’être revue sous l’angle de notre nouvelle configuration. Tel est l’objectif de ce troisième chapitre. Malgré tous les efforts déployés par les concepteurs de jeux à configuration narrative pour réduire l’interférence d’émotions G dans la réception de leur récit, à l’essentiel l’expérience de celui-ci reste résolument vidéoludique. Les prochaines pages tentent donc de résoudre les aspects de mise en jeu et de progression propre à notre nouvelle configuration. Ainsi, je défendrai l’idée qu’au contraire d’un jeu à configuration classique qui peut très bien se soustraire de toutes composantes narratives explicites, les configurations narratives peuvent difficilement se prévaloir de ce privilège vis-à-vis la composante ‘jouabilité’. Afin de mieux comprendre cette relation de dépendance entre le récit et le jeu, une différence sera soulignée entre une perception actionnable et une perception active. Pour nous éclairer sur ces différences, des théories de Virginia Brooks, Julian Hochberg et Bernard Perron sur l’action de regarder un récit sont invoquées. Ensuite, l’influence de ces perceptions sur notre progression dans un jeu, une des différences fondamentales que notre nouvelle

configuration narrative apporte face aux jeux à configuration classique sur cette progression, sera précisée. Dans cet objectif, nous ne pourrons faire l'économie de discuter du cycle magique de Dominic Arsenault et Bernard Perron. Ce cycle détaille la relation étroite, et le rôle de progression, qu'entretiennent jeu, récit et herméneutique. Pour y arriver et mieux définir cette progression dans les contextes de différentes configurations, le système SHAC de Carl Therrien sera mis de l'avant.

D'abord, afin de comprendre l'impact qu'une transition de l'interactivité ontologique vers les émotions F peut avoir sur la réception d'une œuvre vidéoludique, nous nous devons d'abord de contextualiser au sens plus large l'acte de spectature d'un récit. Comme discuté dans le deuxième chapitre, la prise d'action 'en-ligne' est particulière au jeu vidéo et diffère d'une consommation du récit traditionnellement 'hors-ligne' (comme au cinéma). Une consommation hors-ligne n'est toutefois pas synonyme d'une consommation *inactive*. En effet, Julian Hochberg et Virginia Brooks abordent le concept de l'« online perception », ce qu'on pourrait appeler ici consommation *active*, en expliquant qu'une spectatrice de film est activement à la recherche de questions et de réponses et en appréhension de ce qui pourrait se produire ensuite : « First, there is the answer or confirmation to be obtained by the next glance. Second, there are the next expected features or landmarks, not immediately imminent, implied by the current action. Third, the viewer has a set of abstract readinesses, primed by previous events, for whatever may come afterward » ([1996] 2007, p. 389). Il est donc important de saisir que la dichotomie hors-ligne/en ligne avancée par Grodal s'applique uniquement aux actions concrètes entreprises suite à la réception d'informations narratives (nommons cela une perception *actionnable*) et qu'il est toujours possible d'être mentalement investi dans un discours narratif (perception *active*) sans toutefois avoir des possibilités d'actions. Bien comprendre cette distinction est primordial dans l'analyse des jeux à configuration narrative

puisque les possibilités d'actions intrinsèques aux jeux vidéo peuvent brouiller les cartes entre ces deux types de perceptions.

Mise en récit statique

Pour élaborer sur cette distinction et l'activité de la consommation d'un récit, la notion de spectature-en-progression de Bernard Perron, développée avec comme point de départ le concept de la perception active de Brooks et Hochberg et proposée dans son texte *Faire le tour de la question* publié en 2002, est plus que pertinente. Pour préciser l'activité produite par la réception d'un discours narratif au cinéma, Perron jumelle les processus 'top-down' et 'bottom-up' respectivement associés à la cognition et à la perception dans ce qu'il appelle un cercle heuristique, ce qui permet de mieux tenir compte de leur interinfluence. De plus, la figure du cercle « expose l'interaction entre le spectateur et le film. Elle permet aussi de mettre intelligiblement en vue que la spectature, engagée dans un tel cycle perceptivocognitif, demeure une activité dynamique en perpétuel mouvement » (2002, p. 142). Ce qui est sous-entendu ici c'est que la spectatrice n'est jamais vraiment passive vis-à-vis les actions présentées à l'écran et que la compréhension du récit est un enfillement de différentes actions perceptives et cognitives qui s'actualisent et s'influencent. Tout dépendant du bagage cognitif de la spectatrice, le mouvement cyclique est majoritairement dirigé par la perception (processus 'bottom-up') ou la cognition (processus 'top-down'). En carence de carte cognitive appropriée, le processus 'bottom-up' va être priorisé. C'est-à-dire que la partie (ou les stimuli audiovisuels dans le cas du cinéma et du jeu vidéo) va informer le tout (la cognition) afin de dégager un sens de ce qui est perçu (2002, p. 136, 141). À l'inverse, lorsque la spectatrice a un bagage cognitif extensif, c'est le tout (cognition) qui informe la partie (processus perceptif) (2002, p. 136, 141). Par exemple, une habituée des films de *zombies* va avoir plus de facilité à percevoir l'information présentée par le film comme étant des signes précurseurs d'une attaque ou de leur présence (la cognition informe la perception) qu'une personne qui n'a jamais vu de

film de ce genre. Une personne non-initiée risque de sélectionner des éléments audiovisuels différents ou d'en faire une compréhension différente (la perception informe la cognition).

De plus, Perron explique qu'à l'écoute d'un film une spectatrice cherche à répondre à une macro-question (celle de l'intrigue) et que pour ce faire, elle doit d'abord répondre à une série de micro-questions. Il emprunte le terme 'producteur de questions' de Noël Carroll, originaire de sa théorie de la narration érothétique (Perron, 2002, p. 148). Ainsi, une spectatrice peut 'tourner' à l'intérieur de plusieurs cercles, chacun pertinent à une micro-question, avec comme objectif de trouver des réponses à ses questionnements. La progression du film n'est toutefois pas redevable aux capacités de faire 'les tours des questions' de ses spectatrices. En effet, une fois que le film est commencé, une fois que le bouton '*play*' a été appuyé, ce dernier poursuit son discours narratif jusqu'à la fin indépendamment des efforts de compréhension de celles qui le regardent. Ce type de mise en récit, plus 'statique', est en fait une forme d'interactivité non-ergodique: l'action de mettre en route un discours narratif n'est nécessaire qu'une seule fois et le texte n'a besoin d'aucun autre effort pour poursuivre son déploiement. Ainsi, une spectatrice ayant une activité cyclique défaillante (en situation d'incompréhension face à ce que le film lui présente) peut très bien continuer son écoute et poursuivre l'accumulation d'informations narratives jusqu'à ce que compréhension advienne. Comme nous l'avons déjà précisé au chapitre 2, l'ergodicité est utilisée pour définir l'effort non-trivial requis par un texte pour le traverser. Dans le cas qui nous concerne, la mise en marche (appuyer sur *play*) d'un film ne requiert aucun effort non-trivial de la part de la spectatrice: le parcours du texte est non-ergodique. La mise en récit statique, donc, demande un effort non-trivial unique de mise en route, comme appuyer sur jouer pour lancer la lecture d'un film, et aucune autre intervention de la part de la spectatrice ou de la joueuse.

Complexité de la mise en récit ludique

Firewatch et *Everybody's Gone to the Rapture* impliquent la spectature-en-progression de manière assez différente. *Rapture*, encore une fois, se rapproche un peu plus du cinéma. L'information narrative y est essentiellement distribuée via des cinématiques hermétiques. Bien qu'elles soient déclenchables par une intervention de la joueuse (une mécanique similaire au bouton 'play'), leur déroulement reste indépendant jusqu'à leur fin. Cette implémentation cadre bien avec l'analyse offerte par Perron sur le cinéma: « il faudra attendre la fin d'un mouvement de caméra, celle d'une scène ou d'un segment pour en saisir toute la portée » (2002, p. 147). La différence particulière de *Rapture* est l'ajout de l'exploration spatiale de l'univers du jeu. Cette exploration permet à la joueuse de décider, de façon relativement limitée, de l'ordre dans lequel elle consomme les cinématiques. Alors que l'ordre des scènes dans un film est soudé, le jeu lui permet de recevoir les scènes dans un ordre plus flexible (à moins que la spectatrice décide d'accélérer ou de 'rembobiner' la barre de défilement sur Netflix, par exemple, quoique le film n'est pas intrinsèquement conçu pour ce type de consommation). N'empêche que *Rapture*, par l'intégration d'une présence lumineuse qui agit à titre de guide spatio-temporel, suggère fortement un ordre d'exploration spatiale préétabli afin de pouvoir mieux faire sens du récit (et donc, de mieux pouvoir tourner autour de la question).

À l'opposé, l'effort discursif dans *Firewatch* s'éloigne du cinéma dans le sens où la joueuse n'a pas besoin 'd'attendre la fin d'une scène pour en saisir toute la portée'. En fait, même si elle le voulait, elle ne le pourrait pas puisque les 'scènes' ne sont pas des cinématiques étanches mais des séquences de dialogues dans lesquelles elle doit participer. Elle doit 'saisir la portée' de la scène alors qu'elle est *en cours* puisque des décisions lui seront demandées tout au long de son expérience. Le jeu implémente toutefois une mécanique de minuteur pour éviter les impasses narratives et pour forcer la joueuse dans l'action. En effet, chaque choix de dialogues est accompagné d'une limite de temps qui une fois écoulée lui retire la possibilité de

choisir. À la solde du minuteur, le jeu sélectionne automatiquement une réponse ou la saute tout simplement. Peut-être que dans le cas de *Firewatch* on peut affirmer que la spectature-en-progression se déroule de façon accélérée: la joueuse doit tourner autour de la question (et dans le cercle heuristique) beaucoup plus rapidement que lors du visionnement d'un film ou d'une séance de jeu de *Rapture*. Malgré tout, les deux jeux utilisent une forme de mise en récit non-ergodique. C'est surtout la rapidité et la fréquence entre chaque mise en récit qui les distingue: *Rapture* demande à la joueuse de déclencher des cinématiques bien espacées dans le temps tandis que *Firewatch* lui demande régulièrement d'actionner un dialogue pour qu'il puisse se déployer.

On peut dire que *Dear Esther* emploie un moyen de distribution de l'information narrative similaire à *Rapture*. Les fragments d'information narrative sont déclenchés automatiquement par l'exploration spatiale. Celle-ci est toutefois un peu plus dirigée : l'univers en trois dimensions est mieux délimité et le chemin à suivre ressemble plus à, justement, un chemin à sens unique. La mécanique de guide spatio-temporel utilisée par *Rapture* y est donc absente comme la voie à suivre est déjà mieux tracée. Le déclenchement des mises en récit statique est encore moins souvent ergodique : alors que dans *Rapture* les cinématiques sont déclenchées par un mélange d'automatismes en fonction de la position de la joueuse dans l'univers et d'actions plus concrètes (comme allumer une radio); *Dear Esther* s'appuie uniquement sur l'automatisme. Toutefois, les mises en récits ne défilent pas simplement une à la suite de l'autre comme au cinéma : la joueuse a tout de même le devoir d'atteindre les endroit-déclencheurs dispersés un peu partout dans l'univers.

Toutefois, le récit n'est pas le seul facteur dans l'expérience des simul-marcheurs. Comme nous l'avons illustré dès le premier chapitre, n'oublions pas qu'ils sont considérés d'abord comme étant des jeux vidéo, médium dans lequel la jouabilité a habituellement préséance. Avec la spectature-en-progression, le genre d'un film permet de situer les cartes

cognitives auxquelles le film fait appel avant même le début de l'expérience. Un film classé sous le genre de l'horreur va créer des anticipations différentes d'un film classé sous le genre du drame, et cette classification favorise un processus 'top-down' particulier (à moins, bien sûr, que la spectatrice n'a aucune expérience préalable d'un genre donné). L'hégémonie du genre associé à la jouabilité en jeu vidéo peut causer certains obstacles à la spectature-en-progression pertinente aux simul-marcheurs. Si un simul-marcheur est joué exclusivement pour sa mise en récit, 'genrer' le jeu en termes de jouabilité élimine passablement la création de cartes cognitives 'top-down' importantes pour le cercle heuristique. Si le simul-marcheur s'institutionnalise (c'est-à-dire devient beaucoup plus populaire) et que la joueuse n'a aucun moyen de savoir préalablement si le type d'histoire qu'elle s'apprête à vivre tombe sous le domaine du suspense, du drame, ou de l'horreur, son processus perceptivo-cognitif peut ne pas être optimal dans son appréciation du récit, ou du moins devra toujours commencer en mode 'bottom-up'.

Mise en récit dynamique

À la différence du cinéma, le simul-marcheur a besoin d'interactions presque constantes de la part d'une joueuse pour progresser. Appuyer sur *play* une seule fois ne suffit pas, il faut effectuer une série d'opérations sensori-motrices pour extirper le récit d'une œuvre ludique. Torben Grodal explique: « The computer story, by contrast, develops only through the player's active participation, and in order to develop the story the player needs to possess a number of specific skills, from concrete motor skills and routines to a series of planning skills » (2009, p. 171). Sur ce point *Firewatch* et *Everybody's Gone to the Rapture* se rejoignent. Dans les deux cas, si la joueuse arrête de jouer et de faire avancer la caméra-figure dans l'univers du jeu, le récit se met en 'pause'. Alors qu'une spectatrice peut quitter la salle de cinéma, y revenir quelques minutes plus tard et manquer des éléments essentiels au récit, une joueuse qui quitte son ordinateur quelques minutes y revient en étant exactement au même point spatio-temporel

et narratif (à la condition que sa caméra-figure ne se trouve pas dans une situation, ou un jeu, avec des mécaniques de danger envers son avatar). Comme nous avons déjà conclu que la jouabilité est nécessaire à la transmission du récit, prenons le temps de s'y intéresser un peu plus longuement.

Un peu à l'image du cercle heuristique et de la spectature-en-progression, Perron développe le cercle heuristique de la jouabilité. Le cercle explicite la boucle qui s'opère entre la joueuse et le jeu et la façon dont le jeu provoque des réactions sensori-motrices chez la joueuse. Les processus 'top-down' et 'bottom-up' sont 'fusionnés' dans un même cadran (compétences analytiques) pour laisser place, dans le deuxième cadran, aux compétences d'implémentation (sensori-motrices). Le troisième cadran représente l'état du jeu et les nombreuses possibilités qu'il peut offrir (voir figure 7). Rapidement, l'état du jeu 'output' un produit audiovisuel qui actionne l'activité perceptivo-cognitive de la joueuse. Cette activité dirige les compétences d'implémentations et l'action sensori-motrice qui doit être effectuée ('input'). Cet 'input' modifie l'état du jeu pour en dégager un nouveau qui recommence la boucle du cercle heuristique (2006, p. 66). Cette boucle, répétée à l'intérieur d'un même jeu et à travers plusieurs jeux du même genre, permet de développer des compétences d'implémentation précises et d'améliorer son expérience du jeu. Par exemple, une joueuse adepte des jeux de tir à la première personne développe des réflexes sensori-moteurs pertinents à la maîtrise de jeux du genre (précision du tir, temps de réaction rapide, etc.).

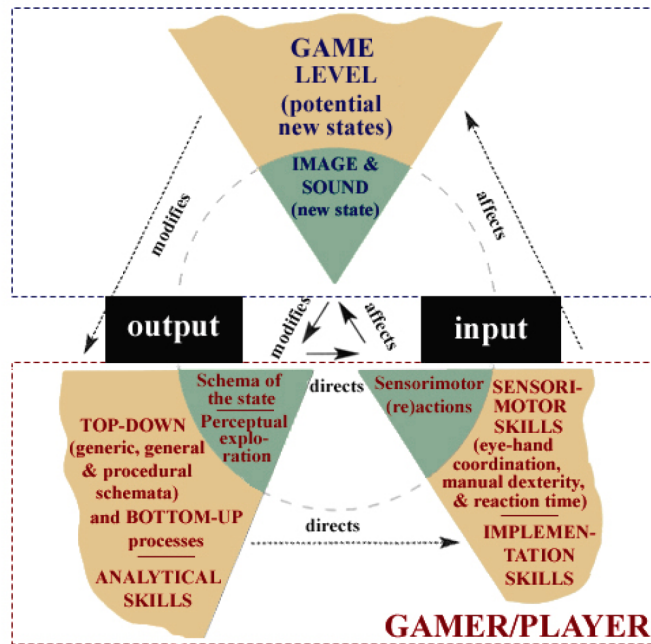


Fig. 7. Le cercle heuristique de la jouabilité. Bernard Perron, *The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror*, 2006, annexe.

Ainsi, Perron explique que l'essence de l'expérience vidéoludique c'est le plaisir par la jouabilité: « the gamer has to get in the heuristic circle of gameplay. This magic cycle is the fun of the game » (2006, p. 67). Le cercle heuristique de la jouabilité semble toutefois indiquer qu'il est nécessaire pour un jeu d'avoir des compétences d'implémentation *améliorables* ou du moins présentant une forme de défi dans leur implémentation. Si le plaisir du jeu c'est de maîtriser ses mécaniques, leurs implémentations ne doivent pas être trop simples. Un des plaisirs du jeu est l'acte de répéter continuellement le cercle heuristique de la jouabilité, accumulant sans cesse de nouvelles réponses à autant de nouvelles questions, pour éventuellement trouver le moyen optimal de résoudre la méta-question. Pour reprendre un exemple de Bernard Perron: « the gamer will have to give moment-to-moment answers to the situations encountered, use memory to replay some sections and implement his decisions very well to succeed each test » (2006, p. 68). Si l'implémentation est trop procédurale et simple, et que la joueuse n'a pas à se poser de questions pour comprendre comment parvenir à la condition de victoire du jeu joué, la joueuse quitte tout simplement le cercle heuristique de la jouabilité que Perron considère comme le noyau de l'expérience du jeu vidéo (Perron 2006, p. 68).

Les compétences d'implémentation peuvent prendre plusieurs formes et être liées à plusieurs types d'action dans le jeu vidéo. Les figures d'interactivité définies par Carl Therrien nous aident à faire sens de ces compétences. Il présente dix figures d'interactivité qui sont, en règle générale, assez fidèles aux actions demandées aux joueuses par différents genres ludiques: l'activation, la gestion d'agents, l'appréhension, la communication, le développement, l'instrumentalisation (*instrument*), la navigation, la neutralisation, la préservation et la gestion des ressources (2018, p. 6-7). *Firewatch* et *Rapture* utilisent principalement les figures de la navigation: les jeux demandent à la joueuse de se déplacer dans l'espace afin de progresser dans le récit (et du même coup, dans le jeu) et de l'appréhension: la joueuse recherche activement de l'information (narrative) à travers une exploration perceptuelle ou cognitive (2018, p. 6). Therrien, dans un texte similaire paru en 2017 en anglais, discute aussi de la manière dont le système de jeu transmet de l'information à la joueuse et présente sur un spectre différents procédés allant du pôle « showing », éléments insérés dans la diégèse du jeu, au pôle « telling », éléments complètement externes à l'univers vidéoludique (2017, p. 10). En discutant de ces modes de rétroaction, le chercheur souligne un détail important: « Two *fundamental* ludic categories of feedback have been added to the system: markers of progression, and markers of failure » (2017, p. 10, italique ajouté). Les marqueurs de progression et d'échec sont considérés fondamentaux dans l'expérience ludique et servent à indiquer la bonne marche à suivre à la joueuse. Toutefois, dans le cas de *Firewatch* et d'*Everybody's Gone to the Rapture* ces signalétiques sont absentes. Il n'est pas possible d'échouer (de perdre la partie) et les marqueurs de progression (ou de succès) ne sont pas liés à la réussite d'une mécanique de jouabilité (comme un pointage ou la réussite d'un combo) ou d'une figure d'interactivité mais servent seulement à marquer le progrès dans l'arc narratif des jeux. Un marqueur de progression évident fonctionnant en ce sens est la segmentation de

Firewatch en ‘jour’, affirmant du même coup un certain progrès temporel. Pourtant, Therrien poursuit en mentionnant que:

Altogether, these concepts prove to be an efficient way to highlight which figures are valued by the game; the segmentation of the experience through interactive figures make it possible to specify which domains of agency are explicitly encoded as essential to reach winning states (2017, p. 11)

Qu’est-ce qu’un ‘winning state’ dans *Firewatch* et *Rapture*? Il n’y pas d’ennemi à tuer, de casse-tête à résoudre, de combat à gagner: seulement une histoire à vivre jusqu’au bout. En ce sens, les marqueurs de progression servant à signifier que la joueuse avance dans la bonne direction peuvent être attribués à toutes les rétroactions narratives offertes par le jeu. Ces rétroactions peuvent être de type ‘telling’ (segmentation en jour et énonciation des objectifs narratifs en surimposition (*overlay*) de l’univers du jeu pour *Firewatch*) ou plutôt du type ‘showing’ (activation des cinématiques lumineuses et déplacement de la ‘lumière-guide’ dans *Rapture*). Dans les deux cas, la rétroaction positive marquant la progression est intimement liée à la narration. Le ‘winning state’ peut tout simplement être l’atteinte de la fin du récit.

La même analyse peut être faite de *Dear Esther* et de *The Stanley Parable*. Dans les deux cas, il n’y a pas d’état de victoire explicite dans le sens entendu par Therrien. Les marqueurs de progression employés par *Dear Esther* sont tout simplement les déclenchements des séquences de narration audio : si rien ne se déclenche depuis un moment la joueuse comprend que les possibilités narratives du lieu ont été ‘épuisées’ et qu’il est temps de continuer à avancer. Le silence (trop) prolongé devient en quelque sorte un marqueur de non-progression ou de stagnation narrative. Pour *The Stanley Parable*, bien qu’un sentiment d’accomplissement (de victoire) puisse être ressenti par une joueuse qui pense avoir déjoué le narrateur, forcément il ne s’agit pas d’un *état* de victoire puisque même la mort, ou l’absence de déjouement, (ce qui normalement est considéré comme un échec) permet la progression vers la fin de l’histoire.

Bernard Perron et Dominic Arsenault, dans leur article *In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay* publié en 2009, discutent de la relation qu'entretiennent les cercles heuristiques de la jouabilité et du récit. Ils les mettent en relation dans ce qu'ils appellent un 'cycle magique' qui prend la forme de trois spirales ascendantes, le début des spirales étant petit en largeur et augmente au fur et à mesure que la joueuse progresse dans le jeu vidéo. Les trois spirales représentent le cercle de la jouabilité, qui enveloppe le cercle du récit, qui enveloppe à son tour le cercle de l'herméneutique. Les caractéristiques de ce troisième cercle, peu pertinent pour ce mémoire, ne seront pas expliquées. L'ordre des spirales dans le cycle magique a une signification particulière. Les chercheurs expliquent pourquoi le cercle de la jouabilité englobe les deux autres: « The first one, and the largest, depicts the actual gameplay—the most important feature of video games » (2009, p. 115, italique ajouté). Perron et Arsenault expliquent, puisque la jouabilité est essentielle à l'expérience vidéoludique, que le cycle pourrait très bien être dépouillé des autres cercles et fonctionner tout de même. Comme il l'a été susmentionné, même dans le cas des simul-marcheurs étudiés, sans jouabilité le récit ne progresse pas. Peut-on toutefois dire que la jouabilité est l'aspect le plus important dans ces jeux? Perron et Arsenault proposent que ce soit la progression à travers le cercle de la jouabilité qui permet d'avancer, par effet d'entraînement, dans le cercle du récit: « Playing the game and moving on through the gameplay spiral causes a similar heuristic progression on the narrative level » (2009, p. 116). En ce sens, il peut être compris que la jouabilité est le moteur premier de la progression dans un jeu vidéo. Tellement, en fait, que le récit ne fait qu'advenir en parallèle à une séance de jeu: « In similar fashion, a gamer will usually not interrupt his game every so often to think in depth about all the ramifications of the story's events, but will simply follow the narrative » (2017, p. 117). Pour revenir à l'image des spirales, à mesure que la joueuse ascensionne dans la spirale extérieure de la jouabilité, celle-ci 'pousse' du même coup

vers le haut la progression dans la spirale du récit. Cette mise en récit, plus ‘dynamique’, est en fait une forme de ce qu’Espen Aarseth nomme l’interactivité ergodique.

Revenons un peu en arrière. Dans sa définition du cercle heuristique de la jouabilité, Bernard Perron soutient que le plaisir du jeu vidéo se rattache à la répétition des mécaniques afin d’en dégager une meilleure maîtrise. Il constate, avec Arsenault, que cette maîtrise est même nécessaire à l’avancement dans le jeu: « progressing through a game entails a progressive subsuming of individual events under greater patterns of gameplay on the part of the gamer. To focus attention on higher-level issues, the gamer needs to become skillful » (2009, p. 121). Or, la difficulté de la jouabilité dans *Firewatch* et *Rapture* est constante. En fait, les figures d’interactivité principales (la navigation et l’appréhension) sont gardées au strict minimum de déplacement dans un espace (inoffensif) et d’accumulation d’informations narratives. Pour reprendre un terme de Carl Therrien, l’engagement ludique est gardé au niveau de l’actualisation, ce qui demande de la part de la joueuse un ensemble de compétences minimal et représente un défi relativement statique (2017, p. 12). Puisque le défi ludique y est statique, donc que le mouvement cyclique dans le cercle de la jouabilité ne soit pas animé d’un désir de perfectionnement, est-ce approprié de considérer ce dernier comme le moteur de l’expérience ludique? Comme nous l’avons évoqué plus haut, Perron et Arsenault expliquent qu’une joueuse ne met pas réellement en pause son expérience de jeu pour contempler le récit auquel elle fait face. Toutefois, dans *Rapture* par exemple, à plusieurs occasions les dispositifs de transmissions narratives lui demandent d’arrêter son jeu, d’arrêter de naviguer, pour pouvoir se concentrer entièrement sur ce qui est raconté. Que ce soit lors du déclenchement des cinématiques lumineuses ou des séquences radiophoniques, la joueuse ‘arrête de jouer’. La mise en récit dynamique, la séquence d’interactivité ergodique, est suspendue au profit de la mise en récit statique. La navigation reprend seulement une fois que ces fragments narratifs sont terminés. *Firewatch* agit de la même manière sur la jouabilité. Bien que le tout puisse

sembler plus dynamique puisque la joueuse interagit avec les séquences narratives, bien souvent la navigation cesse et son attention est redirigée vers les dialogues. La même chose peut être dite de *Gone Home* et *Remains*. Beaucoup de la transmission narrative de *Gone Home* se fait via la lecture de morceaux de papier éparpillés un peu partout dans l'univers du jeu. À chaque fois que la joueuse s'arrête pour lire l'information narrative qui lui est présentée sous cette forme, le jeu vidéo perd momentanément de son ergodicité jusqu'à ce que celle-ci décide de poursuivre son exploration spatiale. Pour *Remains*, l'apparition des 'sous-titres' de narration et la prise en charge plus active du champ de vision pour pointer la caméra vers ce texte ouvre aussi à des moments non-ergodiques répétés tout au long de l'expérience du jeu vidéo.

Dans le cas de *Firewatch* et *Everybody's Gone to the Rapture*, c'est le cercle heuristique du récit qui domine. La navigation sert surtout à aider à faire le tour des questions narratives que les œuvres ludiques offrent à la joueuse. Contrairement au cinéma, la joueuse intéressée par l'histoire doit déployer des efforts constants, doit sans cesse appuyer sur *play*, afin de pouvoir apprécier le récit dans sa totalité. La jouabilité est requise pour tourner dans le cercle heuristique du récit puisque sans elle le mouvement, l'œuvre, est statique. Pour revenir au cycle magique, il serait peut-être plus approprié d'inverser les cercles de la jouabilité et du récit. Pour les jeux à l'étude dans cet essai, le cercle du récit enveloppe le cercle de la jouabilité dans le sens où c'est le désir de la progression narrative qui pousse la jouabilité vers le haut. C'est le plaisir de faire le tour de la question narrative qui domine le plaisir de faire le tour de la question de la jouabilité. La joueuse ne prend pas plaisir à améliorer ses compétences d'implémentation mais à aller au bout de ses questionnements narratifs. En effet, si ce n'était pas de l'intrigue, la jouabilité à elle seule ne suffirait pas pour propulser la joueuse vers l'avant. Le meilleur moyen d'exemplifier ce propos est de se référer à la mauvaise presse qu'a subi *Everybody's Gone to the Rapture* concernant la lenteur de la vitesse de la marche dans l'univers du jeu (Kollar & Weber, 2015). Dans ce cas, le cercle heuristique de la jouabilité est

devenu, en quelque sorte, un outil dont l'usage unique sert à l'expérience du cercle heuristique du récit. Toutefois, au contraire de Perron et d'Arsenault qui précisent qu'un jeu vidéo peut très bien exister sans la présence des cercles intérieurs, le cas du simul-marcheur nécessite obligatoirement la cohabitation entre le récit et la jouabilité (puisque sans cette dernière aucune progression n'est possible) La nouvelle configuration proposée du cycle magique tient seulement à rendre compte de la différence fondamentale entre les simul-marcheurs et d'autres jeux vidéo configurés différemment.

Ainsi, une nouvelle configuration médiatique du jeu vidéo appelle à une nouvelle configuration du cycle magique et à une meilleure définition des cercles heuristiques de la jouabilité et du récit. Il faut accepter que l'interactivité ergodique du cercle heuristique de la jouabilité soit réduite à sa plus simple expression : un détachement complet de la notion de compétences améliorables. Comme nous l'avons mentionné plus tôt, l'effort demandé pour traverser le texte doit être trivial. Ainsi, le nouveau rôle de la jouabilité dans une configuration narrative, dans le sens strict de permettre une progression sans obstacle dans un récit, est mieux exemplifié. Il est important de voir la mise en récit 'dynamique' comme sous-composante de la jouabilité et non comme un concept le remplaçant puisque c'est grâce à cette dernière que sa manifestation est rendue possible. Discuter de la sous-composante nous permet aussi de mieux analyser le transfert du jeu de l'émotion G à l'émotion F en allégeant les connotations grandissantes apposées à ce terme au cours de ce mémoire (le terme jouabilité étant très fortement et naturellement associé à l'émotion G). La précédente analyse permet de mieux cimenter la place du simul-marcheur dans le médium vidéoludique en mettant en relief l'importance de la jouabilité, via la mise en récit dynamique, dans la transmission d'un récit de cette manifestation. Cette notion peut agir à titre d'élément rassembleur des œuvres qui peuvent être considérées à configuration narrative. Autant *Firewatch*, *Rapture*, *The Stanley Parable*, *Dear Esther* qu'*Oxenfree* (qui est exclu de notre définition des simul-marcheurs mais qui peut

tout de même être considéré comme un jeu à configuration narrative), utilisent l'interactivité ergodique sous différentes formes pour arriver à divers déclenchements de séquences non-ergodiques. La différence notable étant la fréquence à laquelle ces séquences non-ergodiques sont invoquées pour faire progresser le récit. *Firewatch* et *The Stanley Parable* le font plus proactivement tandis que *Rapture* et *Dear Esther* offrent une manifestation plus passive de ces déclencheurs. À ce moment, l'introduction d'une notion complémentaire de débit de sollicitation narrative accorde une plus grande flexibilité et une plus grande précision dans la classification des jeux à configuration narrative, en illustrant la fréquence de prises d'action demandées à la joueuse pour progresser dans le récit. On peut avancer que *Dear Esther* et *Rapture* ont un débit faible, comme les séquences non-ergodiques sont déclenchées automatiquement sans action supplémentaire de la joueuse lorsque la caméra-figure arrive à une position précise dans l'espace diégétique des jeux vidéo. Pour leur part, *Firewatch* ou *Oxenfree* proposent des débits plus forts car la joueuse est appelée plus fréquemment à actionner des dialogues.

What Remains of Edith Finch est un cas particulier où les séquences ergodiques composent une bonne partie de l'expérience du jeu. Bien que l'information narrative soit essentiellement transmise par la narration en *voice-over* et les sous-titres visuellement imbriqués dans l'univers, la joueuse est fréquemment appelée à dépenser un effort non-trivial pour débloquent ces morceaux de récit. L'exemple le plus évident est l'arrimage un peu plus direct entre la souris et la main des personnages : pour ouvrir une porte il faut que la souris soit bougée d'une certaine manière, pour ouvrir une canne il faut qu'elle soit bougée d'une autre manière, etc. De plus, le transfert de la caméra-figure à d'autres personnages ouvre la voie à des moments particulièrement ergodiques : comme lorsque la joueuse devient un chat et doit 'coordonner' ses mouvements avec l'action de sauter pour pourchasser un oiseau, ou quand elle devient une grenouille et doit sauter à différents endroits dans une baignoire pour

progresser dans le récit. Ces efforts non-triviaux, mais assez simples pour ne pas risquer de bloquer la progression du récit, peuvent être considérés comme une manifestation d'un très haut débit de sollicitation.

Enfin, ce troisième et dernier chapitre rend compte de l'importance que conserve la jouabilité dans un jeu vidéo à configuration narrative. Toutefois, cette jouabilité essentielle à la progression prend une forme tellement différente des jeux à configurations classiques que le terme demande à être précisé et contextualisé dans sa nouvelle fonction. Pour ce faire, une division en concordance avec le besoin d'emmener la joueuse 'en récit' est proposée avec les notions de mises en récit statique et dynamique. Celles-ci ne sont qu'un moyen de nommer plus vigoureusement les différences ergodiques à l'intérieur d'un même jeu vidéo.

CONCLUSION

La proposition du premier chapitre de ce mémoire, soit celle d'une nouvelle configuration médiatique, tente de dégager une piste théorique inédite dont l'objectif est de mieux rendre compte de cet entrelacement particulier. L'idée de la configuration médiatique aboutit après un effort de définition du simul-marcheur, qui ne trouve pas confortablement domicile dans la définition classique du jeu vidéo de Jesper Juul et dont la classification en genre ne réussit pas suffisamment à combler les attentes génériques (malgré le nom du genre, les 'simul-marcheurs' ne sont pas des simulateurs de marche). De plus, nous avons souligné l'importance de conserver le simul-marcheur dans l'ensemble médiatique du jeu vidéo à cause de sa dépendance fondamentale envers la jouabilité. Ne pas les considérer comme tels, je propose, nuirait à la prise en charge (autant pratique que théorique) de cette composante cruciale à leur expérience. L'utilisation du concept de configuration médiatique nous permet donc de conserver cette forme médiatique dans le médium vidéoludique tout en reconnaissant les différences marquées entre ces manifestations.

En suggérant une nouvelle configuration, nous nous devons de mieux définir les modalités de cette dernière. Comme la configuration narrative essaie de résoudre l'apport augmenté du récit dans l'expérience vidéoludique, nous avons revu, dans le deuxième chapitre, les outils utilisés dans la transmission du récit pour un jeu vidéo et ce que notre nouvelle configuration implique en termes de relation avec le jeu (où se trouve le jeu?). Pour ce faire, nous avons analysé d'abord le point d'entrée à l'univers vidéoludique, autant en termes d'histoire que de jouabilité, et avons convenu grâce à Dominic Arsenault que le personnage est le nœud de cette médiation. Toutefois, pour tenir compte des jeux vidéo sans personnage, nous prenons la liberté d'augmenter la portée de ces notions à la caméra-figure, un concept puisé de la notion de caméra-personnage de Selim Krichane et de la figure de l'avatar d'Ea Christina

Willumsen. Pour préciser notre analyse sur ce point d'entrée au niveau du récit, nous ne pouvons faire l'économie d'invoquer les théories narratologiques de Gérard Genette et François Jost, particulièrement celles liées à la focalisation et à l'ocularisation. Nous nous en sommes tenus aux définitions de Jost sur l'ocularisation, au lieu de modèles plus récents adaptés au jeu vidéo comme le FAVR (Arsenault, Côté, Larochelle, 2015), car ce dernier est très précis sur les technicalités liées à la vision propre au jeu vidéo. Tellement précis en fait, que le modèle englobe beaucoup plus d'éléments que ceux que nous avons jugés nécessaires à notre analyse de la relation entre la vision et le récit spécifiquement explorée dans ce mémoire. Au final, le deuxième chapitre permet de pointer vers un déplacement de la primauté du jeu de la jouabilité au récit en explorant le concept de 'prises d'action', appuyé par des théories de Torben Grodal sur l'écoute au cinéma et de Marie-Laure Ryan sur les types d'interactivité.

Le troisième chapitre présente une justification de ce déplacement et les conséquences que cela apporte dans la progression d'un jeu vidéo. La notion d'ergodicité d'Espen Arseth est invoquée pour discuter de la relation entre la jouabilité et la mise en récit dans les simul-marcheurs. Il y est établi que le progrès dans le récit est dépendant d'une interactivité ergodique, bien que la transmission des éléments narratifs soit elle-même majoritairement non-ergodique. La relation étroite entre le récit et la jouabilité à laquelle ce mémoire fait allusion depuis son introduction est soudée plus solidement grâce à une modification suggérée du cycle magique de Bernard Perron et Dominic Arsenault. Ainsi, au lieu d'avoir la jouabilité comme motivateur de progression dans le récit, nous suggérons l'inverse: le récit motive le jeu.

Au final, ma recherche tente de créer une place plus solide à des jeux vidéo qui autrement ne seraient pas considérés comme tel ou bien perçus comme étant à la frontière du médium. Probablement imparfaite, la proposition d'une nouvelle configuration médiatique peut toutefois ouvrir la porte à de nouvelles pistes d'analyse en se dégageant des contraintes habituelles associées à la configuration classique. La nouvelle configuration narrative peut être

débatue comme étant une manifestation bien réelle de ce que Espen Aarseth proclamait une colonisation des études narratives dans le jeu vidéo. Toutefois, à mon avis, écarter le médium comme véhicule légitime pour raconter des histoires semble être une erreur. L'idée d'une configuration différente essaie de pallier cette exclusion. Ces objets d'étude, de par leur codépendance beaucoup plus serré entre jeu et récit, sont un terreau fertile d'analyse sur les différentes possibilités que le médium peut offrir aux créateurs d'expériences ludiques. Il serait intéressant de poursuivre une réflexion sur les différences que des jeux comme *Rapture* et *Firewatch* amènent aux notions d'identification entre spectatrice-joueuse et personnages. Peut-être qu'une interactivité interne-exploratoire couplée avec une alterbiographie de soi-externe, comme c'est le cas avec *Rapture*, vient un peu déstabiliser la posture de spectatrice. Habituee à ne pas pouvoir agir sur le récit lors du visionnement d'un film, la spectatrice peut se sentir impuissante ou frustrée lorsque la promesse d'interactivité du médium la replonge au final dans cette même position. Pareil constat peut être fait avec les attentes liées aux jeu vidéo. Habituee à devoir répondre à des défis ludiques plus aiguisés, la joueuse peut se retrouver confuse devant un jeu vidéo qui ne propose qu'un engagement ludique au défi statique. Ainsi, la troisième spirale du cycle magique—l'herméneutique— mériterait d'être explorée plus en profondeur.

Pour terminer, bien que le simul-marcheur dans sa définition restreinte utilisée pour ce mémoire sert de levier parfait pour la mise en forme des concepts proposés, l'application de la nouvelle configuration médiatique reste à étendre à des jeux narratifs au régime graphique différents. Est-ce que la 2D ou la vue à la troisième personne modifie fondamentalement les bases suggérées dans cette recherche? Qu'en est-il des jeux narratifs en réalité virtuelle, où l'actualisation au 'je' a la possibilité d'être encore plus immédiate? On peut aussi se questionner sur l'application de la configuration médiatique à des manifestations qui ne sont pas aujourd'hui considérées comme des jeux vidéo. Pensons notamment au documentaire

Le photographe inconnu (ONF, 2015) décrit de façon hétéroclite par son matériel publicitaire et par différents journalistes : Mario Cloutier de *La Presse* parle d'« expérience de réalité virtuelle » ou de « film » (2015), *Infopresse* utilise « documentaire en réalité virtuelle » qui recourt à des « grammaires du jeu vidéo » (2016), pour sa part Mathias Marchal pour le journal *Métro* évoque un « film en réalité virtuelle » (2015) et l'ONF décrit l'œuvre comme un « docufiction en réalité virtuelle » (page web visitée le 2 mai 2021). Or, tout comme les simul-marcheurs étudiés dans ce mémoire, la marche, son interactivité ergodique, est essentielle au progrès du récit dans *Le photographe inconnu*. Son expérience se rapproche beaucoup plus de celle d'une joueuse que de celle d'une spectatrice : le discours narratif s'arrête si la joueuse arrête de jouer. Ainsi, la configuration médiatique narrative ouvre la porte à une meilleure définition et compréhension de ce type d'expérience pour l'instant à la recherche de repères. Le champ d'application des notions explorées par ce mémoire s'en retrouve donc élargi à des objets qui aujourd'hui ne sont pas analysés comme des jeux vidéo.

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, Espen. 2001. *Computer Game Studies, Year One*. Game Studies. 1.
- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.
- Arsenault, Dominic et Bernard Perron. 2009. « In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay. » *The Video Game Theory Ready 2*, New York: Routledge. p. 109-131.
- Arsenault, Dominic. 2011. *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*. Thèse, Montréal: Université de Montréal.
- Arsenault, Dominic. 2013. « Qui est 'je'? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle » Dans Renée Bourassa & Louise Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Montréal : Presses De L'Université Du Québec. 105-115. Consulté le 22 août 2020. <http://hdl.handle.net/1866/13180>
- Arsenault, Dominic et Pierre-Marc Côté. 2013. «Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphical regimes». *Game: The Italian Journal of Game Studies*. Consulté le 22 août 2020. <https://www.gamejournal.it/reverse-engineering-graphical-innovation-an-introduction-to-graphical-regimes/>
- Arsenault, Dominic, Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle. 2015. « The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games ». *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*. Consulté le 22 août 2020. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/155>
- Brooks, Virginia et Julian Hocheberg. [1996] 2007. « Movies in the Minds Eye. » Dans Gillam Barbara & Marie A Peterson & H.A. Sedgwick (dirs), *In the mind's eye: Julian Hochberg on the perception of pictures, films, and the world*. London, Oxford University Press. 376-395.
- Browning, Ben. 2016. *Should I Skip This?: Cutscenes, Agency and Innovation*. Mémoire, Montréal : Université Concordia. Consulté le 22 août 2020. <https://spectrum.library.concordia.ca/980988/>
- Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard.
- Calleja, Gordon. 2009. « Experiential Narrative in Game Environments ». *Proceedings of DiGRA 2019 Conference*. Consulté le 22 août. <http://www.digra.org/digital-library/publications/experiential-narrative-in-game-environments/>

- Deslongchamps-Gagnon, Maxime. 2019. « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le walking simulator », *Kinéphanos*, Numéro spécial, Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques, Mai 2019, p. 137-164. Consulté le 2 mai 2021. <https://www.kinephanos.ca/2019/amour-et-haine-de-la-marche-evolution-et-cristallisation-discursives-sur-le-walking-simulator/>
- Eskelinen, Markku. 2001. « The Gaming Situation ». *Game Studies*. 1. Consulté le 22 août 2020. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Fowler, Alastair. 1982. *Kinds of Literature*. Cambridge, Mass : Harvard University Press.
- Grabarczyk, Pawel. 2016. "It's like a walk in the park' – On why are walking simulators so controversial," *Transformacje*, 1(3–4), 241–263. Consulté le 2 mai 2021. <https://philarchive.org/archive/GRAILA-5>
- Genette, Gérard. 1972. *Figure III*. Paris : Éditions du Seuil.
- Gonzalo, Frasca. 2003. « Simulation versus Narrative: Introduction du Ludology » Dans Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (dirs.), *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge, 221-235.
- Grodal, Torben. 2000. « Video games and the pleasures of control ». Dans Dolf Zillmann & Peter Vorderer (Eds.), *LEA's communication series. Media entertainment: The psychology of its appeal*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 197-203.
- Grodal, Torben. 2009. *Embodied Visions*. New York : Oxford University Press.
- Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture » Dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge: MIT Press. Consulté le 2 mai 2021. <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- Jost, François. 2007. « The Look: From Film to Novel An Essay in Comparative Narratology » Dans Robert Stam et Alessandra Raengo (dir.), *A Companion to Literature and Film*, p. 71-80. Hoboken: Blackwell Publishing.
- Krichane, Selim. 2019. *La caméra imaginaire : Jeux vidéo et modes de visualisation*. Genève, Georg Editeur.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: the MIT Press.
- Karhulahti, Veli-Matti. 2013. « Puzzle is not a game! Basic Structures of Challenge » *Proceedings of DiGRA 2013 Conference*. Consulté le 22 août 2020. <http://www.digra.org/digital-library/publications/puzzle-is-not-a-game-basic-structures-of-challenge/#:~:text=The%20framework%20is%20built%20on,puzzle%20cannot%20constitute%20a%20game.>
- Marion, Philippe. 1997. « Narratologie médiatique et médiagenie des récits ». *Recherche en Communication*. 7. 61-68.

- Moine, Raphaëlle. 2008. *In The Genre Jungle*. Cinema Genre, New Jersey, Wiley-Blackwell.
- Montembeault, Hugo et Maxime Deslongchamps-Gagnon, « The Walking Simulator's Generic Experience », *Press Start*, Volume 5, Issue 2, 2019. Consulté le 2 mai 2021. <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/download/134/87>
- Murray, Janet. 2017. *Hamlet on the Holodeck, Updated Edition*. Cambridge, MIT Press.
- Neitzel, Britta. 2005. «Narrativity in Computer Games» Dans Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dirs.), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MA: MIT Press, 227-245.
- Perron, Bernard. 2002. « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif ». Dans Denis Bachand & Christian Vanderloop (dirs.), *Hypertextes : Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. Montréal, Édition Nota Bene, 287- 313.
- Perron, Bernard. 2002. « Faire le tour de la question », *Cinémas*, Vol. 12, No 2, p. 135-157.
- Perron, Bernard. 2003. « From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies ». Dans Mark J.P. Wolf and Bernard Perron (dirs.), *The Video Game Theory Reader*, New York and London, Routledge, 2003, 237-258.
- Perron, Bernard. 2005. « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions ». *Proceedings of DiGRA 2005 Conference*.
- Perron, Bernard. 2006. « The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror ». *Gaming Realities: A Challenge for digital culture*. Athènes: FOURNOS Centre for Digital Culture. p. 62-69.
- Prouveur, Odile. 2016. *L'émotion dans les jeux vidéo narratifs: pour une analyse du contrôle et de l'expérience vidéoludique*. Mémoire, Montréal: Université de Montréal.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Ryan, Marie-Laure. 2007. « Jeux narratifs, fictions ludiques ». *Intermédialité*, 9, 15-34.
- Tan, S.H. Ed. 1994. « Film-induced affect as a witness emotion ». *Poetics*. 23. 7-32.
- Therrien, Carl. 2013. « La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction » Dans Renée Bourassa & Louise Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Montréal : Presses De L'Université Du Québec, 225-246.
- Therrien, Carl. 2017. « From Video Games to Virtual Reality (and Back). Introducing HACS (Historical-Analytical Comparative System) for the Documentation of Experiential Configurations in Gaming History ». *Proceedings of DiGRA 2017 Conference*.
- Therrien, Carl. 2018. « La mise au jeu en récit ». Sciences du jeu, en ligne : <<https://journals.openedition.org/sdj/974>>

Willumsen, Ea Christina. 2018 « Is My Avatar MY Avatar? Character Autonomy and Automated Avatar Actions in Digital Games ». *Proceedings of DiGRA 2017 Conference*.

Woodruff, Guy & Premack, David. [1978] 2010. « Does the chimpanzee have a theory of mind? ». *A Special Issue on Cognition and Consciousness in Nonhuman Species*. Vol. 1 Numéro 4. p. 515-526. retrouvé de: <<https://doi.org/10.1017/S0140525X00076512>>

Wolf, Mark J. P. 2008. *The Video Game Explosion. A History From Pong to Playstation and Beyond*, Wesport: Greenwood Press.

MÉDIAGRAPHIE

Anandtech. 2018. *Poll: Are walking simulators games?* En ligne : <<https://forums.anandtech.com/threads/poll-are-walking-simulators-games.2550907/>> Consulté le 18 juillet 2020.

Ars Technica openforum. 2018. *Are walking simulators games?* En ligne: <<https://arstechnica.com/civis/viewtopic.php?f=22&t=1434157>> Consulté le 18 juillet 2020.

Campbell, Colin. 2016. « The problem with ‘walking sims’ ». *Polygon*, en ligne : <<https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>>

Campo Santo Productions. 2016. « Firewatch - September 2016 Trailer » (vidéo en ligne). <<https://www.youtube.com/watch?v=HdUYYnfRdl8>>

Clark, Nicole. 2017. «A brief history of the ‘walking simulator’, gaming’s most detested genre». *Salon*. <<https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/>> Consulté le 18 juillet 2020.

Cloutier, Mario. 2015. « Le photographe inconnu: une image vaut mille guerres ». *La Presse*. En ligne, <<https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/201511/11/01-4919692-le-photographe-inconnu-une-image-vaut-mille-guerres.php>> Consulté le 2 mai 2021.

Galloway, Brad. 2016. «The Trouble With Walking Simulators...». *Gamecritics.com* <<https://gamecritics.com/brad-galloway/the-trouble-with-walking-simulators/>> Consulté le 18 juillet 2020.

Ghibli BTFO. 2017. «Walking Simulators are dead and I couldn't be happier about it.» *Forum Steam*. <<https://steamcommunity.com/app/343860/discussions/0/1520386297684779489/>> Consulté le 18 juillet 2020.

Infopresse. 2016. « Grand Prix site ou application – expérientiel: Le photographe inconnu, Office national du film ». En ligne, <<https://www.infopresse.com/dossier/2016/11/23/grand-prix-site-ou-application-experientiel-le-photographe-inconnu-office-national-du-film>> Consulté le 2 mai 2021.

Kollar, Philip. 2015. «Everybody's Gone to the Rapture review : Signal to Noise». *Polygon*, en ligne, <<https://www.polygon.com/2015/8/10/9120119/everybodys-gone-to-the-rapture-review-ps4-playstation-4-chinese-room> > Consulté le 18 juillet 2020.

Marchal, Mathias. 2015. « Le photographe inconnu: vivre la guerre en 3D » *Métro*. En ligne, <<https://journalmetro.com/culture/871962/le-photographe-inconnu-vivre-la-guerre-en-3d/> > Consulté le 2 mai 2021.

ONF. « Le photographe inconnu ». En ligne, <https://www.onf.ca/interactif/le_photographe_inconnu/ > Consulté le 2 mai 2021.

Stuart, Keith. 2016. « Dear Esther: how the 'walking simulator' made it to PlayStation 4 and Xbox One » *The Guardian*. <<https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/06/dear-esther-original-walking-simulator-playstation-4-xbox-one>> Consulté le 18 juillet 2020.

The Chinese Room. 2016. « Everybody's Gone to the Rapture PC Release Trailer » (vidéo en ligne).<https://www.youtube.com/watch?v=4Gt_6BHjaM>

TheFullbrightCompany. 2013. « Gone Home - Launch Trailer » (vidéo en ligne). <<https://www.youtube.com/watch?v=x5KJzLsyfBI>>

Weber, Jordan Erica. 2015. «Everybody's Gone to the Rapture review: a beautiful test of patience», *The Guardian*. <<https://www.theguardian.com/technology/2015/aug/13/everybodys-gone-to-rapture-review-beautiful-patience> > Consulté le 18 juillet 2020.

LUDOGRAPHIE

Assassin's Creed (Ubisoft, 2007-)
Call of Duty (Ubisoft, 2003-)
Civilisation VI (Firaxis Game, 2016)
Dear Esther (The Chinese Room, 2012)
Everybody's Gone to the Rapture (The Chinese Room, 2015)
Firewatch (Campo Santo, 2016)
Gone Home (Fullbright, 2013)
Half-Life 2 (Valve Corporation, 2004)
Heavy Rain (Quantic Dreams, 2010)
Le photographe inconnu (ONF, 2015)
Mario Kart (Nintendo, 1992-)
Mirror's Edge (EA Dice, 2008)
Oxenfree (Night School Studio, 2016)
Portal (Valve Corporation, 2007)
SimCity (Maxis, 1989-)
Sims (Maxis, 2000-)
Tetris (Pajitnov, 1984)
The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2011)
The Witness (Thekla, Inc., 2016)
What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)

FILMOGRAPHIE

Titanic (Cameron, 1997)