

Du ludème à la diégèse. Le récit vidéoludique au prisme du modèle ludémique

Auteur : Funck, Aurélie

Promoteur(s) : Dozo, Björn-Olav

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité approfondie

Année académique : 2024-2025

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/24895>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



Université de Liège

Faculté de Philosophie et Lettres

Département de Langues et Lettres françaises et romanes

Année Académique 2024-2025

Du ludème à la diégèse.

Le récit vidéoludique au prisme du modèle
ludémique

Sous la direction de Monsieur Björn-Olav Dozo

Comité de lecture : Monsieur Sémir Badir et Monsieur Nicolas Mazziotta

Mémoire présenté par Aurélie FUNCK
en vue de l'obtention du diplôme de Master en langues et
lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier mon promoteur, Björn-Olav Dozo, pour son soutien et ses conseils avisés, ainsi que pour le temps qu'il a accordé à ce mémoire.

Je souhaite également remercier Monsieur Mazziotta et Monsieur Badir pour leur intérêt et leur travail de lecture.

Ce mémoire n'aurait pu voir le jour sans le soutien inconditionnel de ma famille et de mes proches. Je pense en premier lieu à mon frère, Adrien, qui m'a fait découvrir la licence *Pokémon* et avec qui j'ai disputé de nombreuses parties nocturnes de *Mario Kart*. Je pense également à mon père, qui m'a fait découvrir, avec mon grand-père, les jeux vidéo dès mon plus jeune âge. Je remercie également ma maman, bien sûr, pour son soutien sans faille et la relecture. Un grand merci aussi à ma petite sœur, Anna, qui, même si elle n'aime pas les jeux vidéo, prend soin de Grisette, mon (vieux) soutien émotionnel sans qui ce mémoire ne serait pas aujourd'hui rendu. Je pense également à mes grands-mères, Granny, Mamounette et Bonne-Mamy, dont le soutien, l'écoute, et les si gentils encouragements m'ont donné la force d'aller jusqu'au bout de ce projet. Enfin, merci à mon cousin, mes oncles et ma tante pour leurs encouragements !

Je n'oublie pas non plus mes amis qui ont entouré ce mémoire : Danaé, Camille, Ophélie, Alizée, Sarah G., et Léna, bien sûr, que l'Université (et le mémoire !) m'ont permis de rencontrer (et je sais quelle chance j'ai de vous avoir à mes côtés). Merci aussi à Marine qui, depuis plus de douze ans maintenant, a été un soutien incontournable. Bien sûr, je tiens aussi également à remercier Marie, pour son soutien inconditionnel et nos parties endiablées de *Mario Kart*.

Merci à tous de m'avoir soutenue jusqu'ici, écoutée, conseillée, guidée.

Je tiens par ailleurs à remercier l'ensemble du Liège Game Lab pour l'accueil, le soutien et les conseils que j'ai reçus au cours de mon mémoire, plus particulièrement François-Xavier Surinx, Fanny Rebillard et Maxime Godfirnon pour leur écoute attentive et le temps qu'ils m'ont consacré, et Fanny Barnabé et Damien Hansen pour les échanges enrichissants qu'ils m'ont offerts.

Ensuite, je souhaite également remercier Monsieur Purnelle pour ses encouragements.

Enfin, merci à Jacques Jorissen et Amandine van Nuffel pour leurs précieux renseignements qui m'ont permis de mener à bien ce mémoire.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	1
Première partie. Approches théoriques	3
Chapitre 1 : Définir le jeu vidéo	4
1.1. Une définition, pourquoi ?	4
1.2. Le jeu : définition	5
1.3. Le jeu vidéo, une forme particulière de jeu	11
Chapitre 2 : Le récit vidéoludique, qui en pense quoi ?	17
2.1. Origines de la question	17
2.2. Après Arsenault : le récit vidéoludique aujourd'hui	19
2.3. Dépasser ce (nouveau) clivage	31
Chapitre 3 : Composantes de l'expérience-cadre	37
3.1. Quels outils, quels espaces, quelles temporalités ?	37
3.2. Espaces vidéoludiques	38
3.3. Structuration et composantes de l'espace de jeu	43
3.4. Temporalités vidéoludiques	51
Chapitre 4 : Cadre méthodologique	55
4.1. Subjectivité, réception et interprétation	55
4.2. Définition de l'ensemble de jeux	56
4.3. Définition de la problématique	57
Seconde partie. Construire des mondes, raconter des histoires	59
Chapitre 5 : Un monde, mais quel monde ?	60
5.1. Dans la littérature	60
5.2. Topos, ethos et mythos	63
Chapitre 6 : Construire un monde (<i>game</i>)	65

6.1.	Les mondes fictionnels, des concepteurs aux joueurs	65
6.2.	Construction du <i>topos</i>	66
6.3.	Construire l' <i>ethos</i>	79
6.4.	Construire le <i>mythos</i>	84
Chapitre 7 : Raconter des histoires (<i>play</i>)		95
7.1.	Guider les actions du joueur	95
7.2.	Mise en récit de la procédure (<i>play</i>) du joueur	99
Chapitre 8 : Conclusions.....		103
Ludographie.....		105
Bibliographie		107

REMARQUES PRÉLIMINAIRES

Avant de commencer, il nous importe d'émettre quelques remarques sur le contenu de ce mémoire.

Tout d'abord, dans le corps du texte, les œuvres vidéoludiques sont référencées, comme le veut l'usage, suivant ce format : *titre* (développeur, année de sortie originale). Au sein de la ludographie, elles seront référencées suivant ce format : titre, développeur/éditeur (si celui-ci diffère du développeur), année de sortie originale.

Par ailleurs, les textes en langue étrangère ont été pour la plupart traduits, notamment à l'aide du logiciel DeepL. Nous le signalerons lors de la première occurrence et lorsque nous l'estimerons nécessaire.

INTRODUCTION

La narration au sein du médium vidéoludique a déjà été abondamment traitée et à produit, à ce jour, nombre d'appareils théoriques pertinents. Toutefois, dans notre expérience personnelle, il nous est apparu que ces derniers ne rendaient pas bien compte de la diversité des expériences que nous avons pu rencontrer. Par conséquent, nous nous lançons, au sein de ce mémoire, dans une proposition théorique visant à rendre compte de ces expériences.

Pour cela, notre travail sera divisé en deux parties. La première sera dédiée à la mise en place des approches théoriques que nous emploierons au sein de ce mémoire.

Au sein de notre premier chapitre, nous commencerons par réinterroger les notions de jeu, au sens classique du terme, d'abord, puis de jeu vidéo. Nous comparerons les propositions théoriques de plusieurs chercheurs afin d'extraire, pour chaque objet, les caractéristiques essentielles qui les définissent.

Cela nous permettra, au sein de notre second chapitre, de réinterroger les notions de récit, histoire et narration vidéoludiques. Pour cela, nous passerons en revue et articulerons les théories narratologiques les plus récentes, principalement issues du champ académique vidéoludique francophone : le champ des sciences du jeu.

Nous proposerons ainsi les bases de notre appareil théorique, articulé autour, principalement, des propositions de Cayatte (2018) et de Barnabé (2018). Notre objectif sera de réinterroger le récit vidéoludique au travers des composantes signifiantes du jeu vidéo.

Nous compléterons ensuite, au sein de notre quatrième chapitre, notre approche à l'aide d'approches formelles du jeu vidéo et, en particulier, du modèle ludémique proposé par Damien Hansen (2023), que nous adapterons. En effet, ce modèle ne tient pas compte de certaines des composantes du jeu vidéo, telles que le paratexte vidéoludique et les éléments non ludiques. Cela nous permettra, enfin, de proposer un cadre d'analyse correspondant à l'approche que nous souhaitons appliquer au médium vidéoludique.

Le dernier chapitre de cette partie sera dédié à notre cadrage méthodologique : nous y expliquerons l'approche que nous ferons de nos exemples au sein de nos analyses de cas. Nous y préciserons également les critères que nous appliquerons afin de délimiter l'ensemble de jeux au sein duquel nous puiserons nos exemples illustratifs. Enfin, nous y définirons notre problématique : il s'agira ainsi d'interroger les façons dont les concepteurs peuvent, à partir des composantes du jeu vidéo, mener le joueur à construire des mondes et à raconter des histoires.

La seconde partie de ce mémoire sera dédiée à l'application de notre appareil théorique à l'ensemble de jeux que nous aurons défini. Nous reviendrons d'abord, au sein de notre cinquième chapitre, sur les notions de monde et des éléments qui le composent. Nous emploierons ainsi la notion de *worldness* de Klastrup et Tosca (2004) pour observer, dans le chapitre suivant, la construction des composantes du monde au sein d'un espace de jeu.

Ce sixième chapitre, dédié à la construction des mondes au sein du médium vidéoludique, commencera par une analyse approfondie du *topos* : au travers, d'abord, de l'observation du paratexte, puis des objets ludémiques de l'espace de jeu et, enfin, des éléments non ludiques du même espace. Nous ferons ensuite de même pour l'*ethos* et le *mythos*.

Cette analyse approfondie se fera au travers de l'analyse d'exemples illustratifs issus de l'ensemble de jeux que nous aurons définis. Pour ce faire, nous tenterons, dès que possible, d'illustrer les cas que nous mobilisons à l'aide de captures d'écran.

Le chapitre suivant sera dédié aux façons dont les concepteurs peuvent raconter au joueur des histoires au travers de son jeu. À nouveau, nous analyserons cela au travers d'exemples illustratifs issus de notre ensemble de jeux. Notre objectif est ainsi de voir quelles composantes du médium vidéoludique en prennent en charge les parts narratives.

Enfin, nous clorons ce mémoire dans notre huitième chapitre, dédié à nos conclusions. Nous y passerons en revue les résultats obtenus au sein de cette seconde partie.

PREMIÈRE PARTIE. APPROCHES THÉORIQUES

Comment est-ce que le jeu vidéo raconte ? Plus précisément : de quelle façon, dans un premier temps, cet objet est-il construit, comment est-il composé lorsqu'il s'agit de raconter des histoires ? Et comment, dans un second temps, ces histoires sont-elles racontées au joueur, lorsqu'il joue ?

Avant de nous consacrer à ces questions, il convient de définir le cadre théorique de ce travail, au travers, tout d'abord, de questions essentielles : qu'entendons-nous par *jeu vidéo* et par *narration vidéoludique* ? Comment pouvons-nous traiter du récit transmis par ce médium ? Des questions largement traitées, mais qui aujourd'hui n'ont encore jamais produit aucun consensus.

Compte tenu de l'ampleur et de la diversité de la littérature existant déjà autour de ces questions, les réponses que nous chercherons seront construites selon une démarche non pas exhaustive (qui pourrait produire, pour chacune d'entre elles, un riche sujet de mémoire), mais sélective et réfléchie, cela afin de ne pas nous éloigner du sujet qui nous occupe.

Cette première partie de notre mémoire sera donc consacrée au cadrage théorique qui encadrera notre travail ; autrement dit, c'est ici que nous construirons l'approche qui sera la nôtre. Nous commencerons, au sein de notre premier chapitre, par chercher une définition au jeu vidéo : en effet, les définitions de cet objet sont toujours variables aujourd'hui. Nous nous pencherons ensuite, dans notre second chapitre, sur la narration vidéoludique : nous situerons notre travail au sein des nombreux travaux existant, aujourd'hui, à ce sujet, et construirons les bases de notre propre approche du récit vidéoludique, que nous compléterons au sein du chapitre suivant, à l'aide d'un modèle emprunté aux approches formalistes du médium. Enfin, nous proposerons, dans notre quatrième chapitre, les derniers points de notre cadre méthodologique, parmi lesquels l'établissement de l'ensemble de jeux au sein duquel nous puiserons nos exemples illustratifs, ainsi que la définition de notre problématique. Ces quatre étapes nous permettront ensuite, dans la seconde partie de notre mémoire, d'interroger les façons dont le jeu vidéo raconte et, nous l'espérons, d'extraire des réponses riches d'intérêt.

CHAPITRE 1 : DÉFINIR LE JEU VIDÉO

1.1. Une définition, pourquoi ?

La question de la définition du jeu vidéo n'est pas récente et reste encore aujourd'hui régulièrement posée, discutée, reformulée, sans qu'émerge aucune réponse à la fois définitive, satisfaisante et opératoire pour tous les chercheurs traitant de cet objet. La littérature s'accorde pour expliquer cela, d'abord, par la grande diversité des définitions que peut recevoir le médium selon les approches avec lesquelles il peut être abordé (Barnabé 2018 : 12 ; Triclot 2011 : 13 ; Berry et Zabban 2024 : 220) et, ensuite, par le côté protéiforme de cet objet (Barnabé 2018 : 14 ; Wolf et Perron, cit. Genvo 2023 : 14), dont les contours ne cessent de se redessiner au rythme des modes humaines et des avancées technologiques. Enfin, la terminologie employée pour désigner ces objets (surtout du côté anglophone du champ) est également très mouvante (Arsenault 2006 : 16 ; Berry et Zabban 2024 : 215 ; Brougère et Perron 2013 : 2).

Cependant, selon nous, cette difficulté définitoire peut également tenir de l'essence même du médium, c'est-à-dire sa nature ludique. En effet, comme le soulignent Berry et Zabban, « un jeu vidéo est d'abord un jeu » (2024 : 216), or la question du jeu, au sens classique du terme¹, nous semble tout aussi inépuisable que celle de son homologue informatique : qu'est-ce qu'un jeu, qu'est-ce que le jeu, qu'entendons-nous par jeu ? Comme Mathieu Goux le souligne, si « les études portant sur la nature et les rôles du jeu, dans la civilisation humaine, sont innombrables, de même que les tentatives de définition », cette dernière « nous échappe encore » (2022 : 15). Ainsi, Sébastien Genvo rappelle que :

étudier, analyser les jeux vidéo, les considérer comme objet de recherche, revient en premier lieu à se confronter à la difficulté de la définition du périmètre de « cette chose nommée jeu », selon l'expression du philosophe Jacques Henriot (1989). (Genvo 2023 : 11)

Comme l'affirme également Fanny Barnabé, « il n'est en réalité pas possible d'établir des critères formels permettant de réunir tous les objets et dispositifs de jeu dans une définition qui serait exhaustive et consensuelle » (2023 : 17). Dès lors, comment et à

¹ Au sein de ce travail, le jeu au sens classique du terme désigne tout objet ou activité de jeu (dont fait partie le jeu vidéo). Étant donné l'importance, au sein de ces pages, donnée au jeu vidéo, il nous semblait important de le préciser.

l'aide de quels critères peut-on délimiter le périmètre de notre étude et, ainsi, constituer un ensemble de jeux à la fois pertinent et cohérent ?

Nous ne pouvons que commencer par limiter les objectifs de notre entreprise définitoire à une fonction purement utilitaire au sein de ce travail, loin de toute tentative de consensus au sein des champs académiques traitant de cet objet ; comme l'écrit Goux : « il fa[ut] bien stabiliser une définition pour progresser » (2022 : 15). Ainsi, la définition que nous proposerons ne saura qu'être étroitement liée aux questions que nous posons au médium.

Il faut également noter que, comme le souligne Thibault Philippette, dès lors que nous entreprenons de définir le jeu vidéo (tout comme le jeu au sens classique du terme), nous délimitons un ensemble d'objets que nous mettons ainsi en avant, au détriment d'autres éléments (Saenen 2023 : 17). Au terme de notre entreprise définitoire, certains objets et pratiques se retrouveront donc inévitablement placés en marge de notre étude.

Notre première étape définitoire sera donc articulée autour de la notion de jeu, au sens classique du terme. Une fois établie, nous nous en servirons pour proposer notre propre définition du jeu vidéo.

1.2. Le jeu : définition

Depuis de nombreuses années, une abondante littérature se consacre au jeu, au sens classique du terme, ainsi qu'à la question de sa définition. Nous ne détaillerons pas ici l'ensemble de travaux définitoires à ce propos, au risque de nous éloigner de notre question, d'autant plus que, comme le souligne Dominic Arsenault (2006 : 14), cette entreprise a déjà été réalisée en 2004 par Katie Salen et Eric Zimmerman, au sein de leur ouvrage *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, et en 2005 par Jesper Juul, au sein de son ouvrage *Half-Real. Video Games Between Rules and Fictional Worlds*. Nous nous contenterons par conséquent de rappeler les caractéristiques principales et récurrentes au sein de différentes définitions du jeu, en nourrissant notre réflexion de celles de deux auteurs majeurs : Jesper Juul, que nous venons de citer, et Jacques Henriot.

Juul, *game designer* et chercheur dont les travaux animent, depuis le début des années 2000, le champ académique vidéoludique, s'est intéressé tant au jeu au sens classique du terme qu'au jeu vidéo (même si ses recherches s'orientent davantage autour de ce dernier

objet). Il est par ailleurs l'auteur, comme nous venons de l'évoquer, du livre *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (2011 [2005]), au sein duquel il s'interroge, entre autres, sur le jeu. Il en propose notamment une définition, à partir d'une analyse rigoureuse des propositions définitoires du jeu que donnent divers auteurs majeurs (parmi lesquels Johan Huizinga, Roger Caillois, Katie Salen et Eric Zimmerman, figures récurrentes et incontournables du champ). Si l'un des principaux centres d'intérêt de l'ouvrage de Juul est le jeu vidéo, le chercheur a bâti sa réflexion dans le but qu'elle soit mobilisable tant pour le jeu, au sens classique du terme, que pour son homologue informatique.

Henriot, pour sa part, était un philosophe dont les travaux ont, encore aujourd'hui, une telle importance dans le champ francophone (il n'a jamais été traduit ; Liège Game Lab 2019 : 3) que c'est en l'honneur de son héritage intellectuel qu'a été nommée la revue *Sciences du jeu* (Brougère et Perron 2013 : 2), aujourd'hui centrale au sein du versant francophone du champ académique vidéoludique. Son travail avait comme objectifs, selon ses propres mots, de « rassembler et chercher à interpréter les diverses manières dont on parlait de cette chose étrange qu'est le jeu » (Henriot 2013 : 3). Enfin, « les concepts et les analyses qu'il nous a légués montrent encore aujourd'hui leur pertinence pour analyser les nouveaux phénomènes ludiques » (Brougère et Perron 2020 : 2). Au sein de son ouvrage *Le jeu* (1969), Henriot mobilise notamment les travaux de plusieurs références incontournables des études du jeu, telles que Roger Caillois et Johan Huizinga (que nous retrouvons à nouveau), ainsi qu'Émile Durkheim et Claude Lévi-Strauss.

Ainsi, travailler à partir des ouvrages de Juul et d'Henriot nous offre la possibilité de mobiliser, à travers eux, une grande majorité des auteurs et travaux incontournables du champ.

1.2.1. Définir le jeu classique

Lorsqu'il s'agit de définir le jeu, la première question que nous pourrions nous poser est de savoir s'il est question de l'objet matériel (la boîte et son contenu : manuel de règles, pions, plateau, etc.), ou du jeu en tant que partie, comprenant alors chaque action ayant eu lieu entre le début et la fin du jeu. Peut-on considérer le dessin de la marelle, tracé à la craie dans la cour de récréation d'une école, comme un jeu, ou ne peut-on la qualifier de

jeu que lorsque quelqu'un y lance une pierre puis réalise une série de petits sauts entre ses cases ? Est-ce que le jeu est le plateau du *Monopoly*, ou la partie qui est jouée grâce à lui ? Peut-il être à la fois l'un et l'autre ?

Ce questionnement est dû au « double sens que peut revêtir le terme jeu en français, à la fois objet (au sens de « *game* » en anglais) et pratique (« *play* ») » (Genvo et Philippette 2023 : 6). Ainsi, le *game* renvoie à la structure, « aux jeux comme objets, caractérisés par leur matériel spécifique et leurs règles » (Triclot 2024 : 164), tandis que le *play* « renvoie à l'activité des joueurs ou à l'attitude qu'ils adoptent » (Triclot 2024 : 164), c'est-à-dire à « l'ensemble des attitudes et comportements qui se manifestent dans les segments d'expérience spécifiquement dédiés au *jouer* » (Caïra 2024 : 109).

Ce double sens a notamment été relevé par Henriot, invitant à « distinguer plus explicitement le jeu (*game*) à quoi jouent les joueurs du jeu (*play*) qu'ils jouent » (1969 : 27). Selon lui, « le jeu n'apparaît qu'au moment où quelqu'un décide d'adopter une attitude ludique à l'égard de la situation dans laquelle il ou elle se trouve » (Genvo 2024 : 158), mettant ainsi au centre de sa définition du jeu « l'usage, l'attitude que le joueur va adopter face à un objet ou une situation, qui permet de définir cet objet ou situation comme "ludique" » (Barnabé 2023 : 17). Cette attitude ludique suppose à la fois la considération, par le joueur, de l'objet concerné comme étant un jeu (Henriot donnera l'exemple d'enfants jouant avec des cailloux, ces cailloux n'étant un jeu qu'à leurs yeux et pas à ceux d'un individu qui y serait étranger ; 1969 : 83-84), l'imprévisibilité de l'issue du jeu, autrement dit, son incertitude (*Ibid.* : 60) – comme le souligne Gilles Brougère, « sans incertitude le jeu disparaît » (2024b : 201) – et la conscience, chez le joueur, du fait de jouer (Henriot 1969 : 11). Selon Henriot, si ces trois critères ne sont pas remplis, il ne peut y avoir d'attitude ludique de la part d'un potentiel joueur ni, par conséquent, de jeu.

Cependant, même si, pour Henriot, le *play* est la caractéristique principale de toute chose qu'on qualifierait de jeu, il ne se détourne pas du *game* (c'est-à-dire au jeu en tant qu'objet), qu'il définit et décrit comme étant un « système de règles », en dehors desquelles « le jeu n'est rien » et « qui imposent des actions successives dans un ordre déterminé » (1969 : 25-26). Cette dernière remarque nous amène vers un autre aspect du *game* souligné par l'auteur, concernant la structure et l'organisation du jeu :

Tout jeu est organisé ou susceptible de s'organiser dans l'espace. Il se pratique quelque part, occupe une certaine place, se déroule suivant des schémas spatiaux plus ou moins rigoureusement tracés. Mais cette structuration spatiale se double d'une structuration temporelle. Tout jeu se compose d'une suite organisée d'éléments ou d'actes qui doivent être exécutés selon un ordre. (Henriot 1969 : 19)

Ainsi, selon le philosophe, tout jeu (*game*) est structuré, organisé, par des règles, à la fois dans l'espace et dans le temps. Il insiste particulièrement, au sein de son ouvrage, sur la part temporelle de cette double structuration :

Dans un jeu, tout se tient : en ce sens, tout jeu est système ; mais système dont les éléments s'ordonnent dans une durée. Pris en tant que formation structurale, il se définit comme une suite d'opérations possibles. Il se réfère donc, alors même qu'il n'est que schéma, à l'action d'opérateurs éventuels. Il se dessine à l'avance comme un « quelque chose » qui doit commencer, se développer selon des péripéties variées, prendre fin. Sur le plan théorique, il apparaît, si l'on veut, comme une structure, mais une structure organisée et distribuée dans le temps, un processus ordonné. Il est fait de séquences qui s'enchaînent. Il consiste en un système, mais en une forme particulière de système : un système qui s'établit au long d'une suite. (1969 : 27-28)

À la lecture de cet extrait, cette structuration temporelle organisée au sein du *game*, telle que décrite ici par Henriot, semble englober la durée du jeu, c'est-à-dire le temps d'une partie (au sens de la répartition des opérations entre le début, le déroulement et la fin du jeu). Le *play* (qui comporte, pour rappel, l'attitude du joueur, mais également son activité, ses comportements, c'est-à-dire ce qui se produit durant la partie) nous semble donc apparaître comme étroitement lié au *game* et à la structure temporelle qu'il déploie. Cela explique sans doute pourquoi le philosophe « met également en avant à plusieurs reprises la nécessité de penser l'articulation entre structure de jeu et attitude ludique » (Genvo 2023 : 16) :

On ne saurait imaginer un acte de jouer qui ne prenne forme de jeu, ni concevoir qu'un jeu existe et fonctionne sans que personne ne soit capable d'y jouer. Que l'on cesse donc, de ce côté-ci de la Manche, d'opposer les deux notions de *game* et de *play*, sans doute distinctes, mais dont les Britanniques sont les premiers à souligner la nécessaire implication. (Henriot, cit. Genvo 2023 : 16)

Ainsi, si le *play* « produit des événements à partir d'une structure » (Lévi-Strauss, cit. Henriot 1969 : 27), on ne saurait le prendre en considération sans tenir compte également du *game*, ce dernier comprenant notamment la structure du jeu et l'organisation temporelle des actions successives le composant et donc, au moins partiellement,

l'organisation du *play*. Une nouvelle question survient alors : comment distinguer le *play* de toute autre forme d'activité ?

Au-delà des éléments de réponse déjà fournis par Henriot, la définition que propose Jesper Juul, au terme d'un examen minutieux des propositions définitoires de divers auteurs majeurs du champ, attribue au jeu six caractéristiques (2005 : 35), que Dominic Arsenault reprend et traduit au sein de son mémoire :

1. Règles: les jeux sont basés sur des règles.
2. Résultat variable et quantifiable: une partie peut se terminer de plusieurs façons, et chacun des résultats possibles se voit assigner une valeur claire et sans ambiguïtés (par l'entremise d'un pointage, par exemple).
3. Valorisation des résultats: certains résultats sont positifs, d'autres négatifs (gagner ou perdre).
4. Effort du joueur: pour qu'il y ait jeu, il faut que le joueur ait à travailler, à faire des efforts, pour tenter de gagner.
5. Le joueur est attaché au résultat: le joueur désire gagner.
6. Conséquences négociables: on peut jouer à un jeu pour le simple plaisir, ou y assigner des conséquences en dehors du jeu (en pariant de l'argent, par exemple). (Juul, cit. Arsenault 2006 : 14-15)

Juul associe les caractéristiques des règles sur lesquelles sont basés les jeux, la variabilité et l'aspect quantifiable des résultats, ainsi que l'effort qu'a à fournir le joueur, au « jeu en tant que système formel » (2005 : 37 – notre traduction), autrement dit, au *game* tel que nous venons de le décrire.

Il identifie également la valorisation des résultats (en tant que succès ou échec), le désir de réussite du joueur et, à nouveau, l'effort qu'a à fournir le joueur, à la catégorie « le joueur et le jeu » (*Ibid.* – notre traduction), autrement dit, à la relation qu'entretient joueur avec le jeu. Il décrit ainsi, à l'aide de ces quelques critères, le *play* du joueur.

Notons par ailleurs que si l'effort du joueur se situe, selon l'auteur, entre le *game* et le *play*, c'est parce que, dans la plupart des jeux (à l'exception des jeux de hasard), les règles du jeu (*game*) sont créées pour que le joueur ait à faire un effort (*Ibid.* : 40), et parce que

l'attitude ludique (*play*) dépend de cette difficulté (lorsque tout est trop facile, il n'y a pas de jeu). Cela implique donc qu'un jeu conçu pour être accessible à, par exemple, des enfants, serait trop simple pour des joueurs plus expérimentés, qui auraient donc plus de difficulté à adopter une attitude ludique à l'égard de cet objet (comme le *Scrabble Junior*, dont la face du plateau destinée à des joueurs de six à sept ans présente des mots déjà formés).

Soulignons également que la valorisation des résultats décrite par Juul dépend des valeurs assignées à ces derniers (*Ibid.* : 40). Elles peuvent l'être de différentes façons : par le nombre de points qu'un résultat accorde au joueur, par des instructions données sur la boîte ou dans le livre de règles, etc. (*Ibid.*). Nous ajouterons que ces valeurs peuvent également être assignées par le joueur, selon ses objectifs propres. Fanny Barnabé propose ainsi trois modalités d'actualisation du jeu : le mode fictionnalisant, qui « consiste en un investissement total dans le récit » (2018 : 15), le mode performatif, centré sur la performance au sein du jeu (*Ibid.*) et le mode ludique, « qui consisterait à se jouer du jeu » (*Ibid.*).

Katie Salen et Eric Zimmerman distinguent également cinq types de joueurs, selon « leur relation aux règles et leur intérêt à gagner » (Perron 2024 : 45) : le joueur standard (qui joue en respectant ce que le jeu attend de lui), le joueur dédié (qui s'investit beaucoup dans la maîtrise du jeu et voit dans ce que ce dernier propose de moins efficace un défi d'optimisation), le joueur antisportif (tente de gagner en transgressant des règles implicites, telles que le fait de ne pas distraire volontairement son adversaire), le tricheur (qui imite l'attitude d'un joueur standard, pour feindre de respecter les règles sans devoir s'y plier) et le trouble-fête (qui tente d'ébranler l'autorité des règles du jeu, et donc refuse toute attitude ludique vis-à-vis du jeu, mais joue son propre jeu) (*Ibid.*). Ainsi, pour chacun de ces types de joueurs ou de modalités d'actualisation du jeu, la réussite ou l'échec dépend principalement des objectifs qu'il poursuit dans son jeu.

Enfin, il n'est pas inutile de noter que la sixième et dernière caractéristique relevée par Juul concerne les conséquences variables que nous assignons aux résultats d'un jeu en dehors de celui-ci. S'il s'agit d'une composante très intéressante des jeux, cela ne relève pas réellement de notre entreprise au sein de ce travail.

En conclusion de cette section, en nous basant sur les propos tenus par Henriot et par Juul, nous proposons la définition suivante du jeu : le jeu est à la fois un *game* (un objet, une structure) et un *play* (attitude et activité du joueur), difficilement dissociables dans la pratique, dans la mesure où ces deux notions sont interdépendantes l'une de l'autre.

En tant qu'objet, le jeu (*game*) présente un système de règles ainsi qu'une structuration à la fois spatiale et temporelle. Il permet également diverses issues, auxquelles sont assignées des valeurs (positives ou négatives) claires et qui sont imprédictibles (c'est le principe d'incertitude du jeu). Par ailleurs, obtenir une issue positive demande, par la manière même dont le jeu est construit, un effort du joueur.

En tant qu'activité, le jeu (*play*) se présente comme l'ensemble des comportements du joueur durant sa partie. Ces comportements sont régis par l'attitude ludique de ce dernier, attitude sans laquelle il ne peut y avoir de *play* ni, par conséquent, de *game*. L'adoption de cette attitude, par le joueur, implique que ce dernier reconnaît le jeu auquel il joue comme tel et qu'il a le désir d'obtenir une issue positive à sa partie.

Enfin, pour clore cette première étape définitoire, nous ne saurions suffisamment rappeler que cette définition que nous proposons n'a pas pour vocation d'être exhaustive ; ainsi, le jeu ne se limite pas uniquement aux éléments que nous retenons ici (Juul 2005 : 53) et, selon les questions qui lui sont posées et les approches mobilisées, sa définition ne cessera de varier².

1.3. Le jeu vidéo, une forme particulière de jeu

La définition du jeu vidéo est également une entreprise qui a occupé de nombreux chercheurs. Comme déjà mentionné au sein de ce travail (→ 1.2.1.), la difficulté à laquelle se sont heurtés ces derniers tient de l'instabilité, non seulement des formes que peut adopter l'objet, mais également de la terminologie qui lui est associée. Ajoutons par ailleurs que, selon nous, le terme « jeu vidéo » renvoie très fortement à une certaine

² Pour une recherche approfondie sur le sujet, l'ouvrage déjà cité de Jesper Juul, *Half-Real. Video Games Between Rules and Fictional Worlds* (2005), présente une excellente synthèse du sujet, tout comme l'ouvrage mentionné par Dominic Arsenault au sein de son mémoire (2006 : 14), rédigé par Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004).

matérialité³ et, par conséquent, est beaucoup plus proche du *game* que l'étaient les différentes conceptions du jeu que nous avons examinées dans la section précédente (→1.2.1.).

Notre définition de l'objet vidéoludique pourrait se limiter à considérer, au sein de ce travail, « [qu']un jeu vidéo est un jeu auquel se rajoute une composante vidéographique » (Goux 2022 : 30), mais cela serait, selon nous, bien trop réducteur, car cela ne tient pas compte des modifications profondes qu'apporte le support informatique à l'ensemble des composantes ludiques du jeu vidéo.

Tout d'abord, si le support informatique est, en effet, une composante essentielle du médium, le jeu vidéo ne se limite pas à l'apport d'une composante vidéographique (c'est-à-dire audiovisuelle). Même si cette nouveauté apportée par le machine a été considérée comme un élément distinctif du jeu vidéo aux yeux de divers chercheurs (Berry et Zabban 2024 : 216), le médium est également en mesure de mobiliser d'autres canaux sensoriels. Le plus patent est le toucher (au travers des vibrations de la manette, par exemple), mais il n'est pas difficile d'imaginer l'apparition de dispositifs électroniques en mesure de mobiliser d'autres canaux (comme l'odorat⁴ ou le goût).

Ensuite, s'il s'agit bien d'un jeu, au sens que nous avons défini dans la section précédente (→1.2.1.), selon nous, la composante ludique du jeu vidéo se distingue en elle-même des autres pratiques ludiques. On retrouve ainsi, dans la plupart des définitions du jeu vidéo que nous avons relevées, les principales caractéristiques du jeu au sens classique du terme, comme la spatialité (Grandjean 2023 : 225), les règles (Berry et Zabban 2024 : 2018 ; Juul 2005 : 32-120), la structuration temporelle (Schmoll 2024 : 342) et l'attitude ludique (Triclot 2011 : 17), qui renvoient directement aux composantes de notre définition du jeu. Cependant, en raison de la nature informatique du support propre au

³ Nous parlons de matérialité, car même si certains jeux vidéo n'existent que dans un format numérique, tous sont tout de même des objets numériques, qui peuvent être créés, réparés ou améliorés (à l'aide de mises à jour, notamment) et, surtout, commercialisés.

⁴ On voit déjà émerger des dispositifs de ce genre, tels que, par exemple, l'olfactomètre portatif *Nosewise*, ou le boîtier *GameScent*.

médium, le jeu vidéo nous apparaît comme une forme particulière de jeu (et non simplement l'ajout d'une composante vidéographique à un objet ludique).

En effet, le rapport qu'entretient le joueur avec le *game* vidéoludique est différent de celui que permet son équivalent classique. Les règles y étant exécutées par la machine, la structure est plus rigide, tout comme l'organisation de l'espace et du temps (Cayatte 2024 : 300). Ainsi, là où il était encore possible de négocier, entre joueurs, l'exécution des règles du *Monopoly* ou du *Time's Up*, plus aucune discussion n'est possible face à la machine (*Ibid.*). L'attitude ludique en elle-même est donc modifiée, et le *play* se construit autrement.

En cela, il nous semble déjà que le jeu vidéo se distingue des autres pratiques ludiques, même si cette caractéristique peut également se retrouver dans certains jeux de société pouvant être joués avec une application pour téléphone mobile. Celle-ci peut en effet prendre en charge une partie de l'organisation du jeu (la gestion du temps, par exemple, comme dans le jeu *Chronicles of Crime*, qui s'appuie sur l'utilisation d'une application afin que le joueur observe, dans un temps limité par cette dernière, des scènes de crime).

Une autre nouveauté qu'apporte le support informatique vis-à-vis de la gestion des règles est la capacité de la machine à prendre en charge des règles à la fois plus complexes et plus nombreuses que ce qu'un humain est en mesure de gérer (Juul 2005 : 53-54), offrant aux structures et aux pratiques ludiques de nouvelles possibilités.

Toutefois, c'est une autre caractéristique découlant de la nature informatique du médium qui offre, selon un certain nombre de chercheurs, l'élément essentiel et caractéristique du jeu vidéo vis-à-vis des autres formes de jeu : la forme d'interaction nouvelle qui se déploie entre le joueur et la machine (Goux 2022 : 30 ; Salen et Zimmerman, cit. Berry et Zabban 2024 : 216). En elle-même, l'interaction, que l'on peut définir comme une activité réciproque, un échange au sein duquel deux participants s'écoutent et se répondent (en parole ou en action) de façon cohérente (Arsenault 2006 : 12-13), n'est rien de propre au jeu vidéo, ni même au numérique, même si elle y est souvent associée (*Ibid.*). Cependant, le médium vidéoludique propose bien une forme d'interaction qui lui est propre et qui repose sur la nature informatique de son support. En effet, dans le cas du jeu vidéo, l'un des deux participants à cet échange est la machine, celle-ci étant conçue au préalable pour

être en mesure de fournir des réponses cohérentes au joueur (selon les actions et choix qu'il aura opérés), tout en permettant également à ce dernier de choisir les réponses qu'il estimera être les plus adaptées.

Ce faisant, le jeu vidéo se présente comme un objet dont les différentes actualisations peuvent produire différents textes (au sens sémiotique du terme), dans le sens où il existe, pour chaque situation d'échange, plusieurs réponses possibles (chez le joueur comme la machine) (Arsenault 2006 : 13). Cette interactivité propre au jeu vidéo mène Arsenault à rapprocher le médium du concept de cybertexte tel que le décrit Espen J. Aarseth (*Ibid*). Ainsi, c'est cette forme spécifique d'interaction qui fait du jeu vidéo une forme particulière de jeu.

Toutefois, il convient de souligner que cette notion d'interactivité du jeu vidéo peut être remise en cause ; Berry et Zabban soulignent notamment les positions d'Isabelle Raynault, pour qui la majorité des jeux vidéo ne proposent en réalité que de fausses « promesses de choix » (Raynault, cit. Berry et Zabban 2024 : 217), et de Stephen Kline *et al.* qui définissent l'interactivité du médium « comme un ensemble d'options à l'intérieur d'un scénario limité » (Berry et Zabban 2024 : 217). Gilles Brougère semble également considérer que les jeux vidéo « offre[nt] des choix » (2024a : 82). Nous ne nous enfoncerons cependant pas dans ce débat qui, une fois de plus, risquerait de nous éloigner de notre propos.

Nous ajouterons une dernière caractéristique définitoire du jeu vidéo : de la même manière qu'Henriot considère que la reconnaissance, par le joueur, de l'objet ou de la pratique comme étant ludique est une condition préalable à l'existence de toute forme d'attitude ludique, et donc de jeu (Henriot 1969 : 17), nous avons choisi – afin de limiter l'ensemble de jeux que nous interrogerons à un ensemble homogène d'objets et de pratiques – de ne tenir compte, au sein de ce travail, que des logiciels et autres programmes informatiques ayant été créés avec l'intention de susciter l'attitude ludique du joueur. Cela nous permet ainsi d'exclure d'emblée les logiciels comme Excel ou Word, sur lesquels il est possible de jouer (il est par exemple possible de créer, sur Excel, un jeu de mots croisés validant les réponses entrées dans le système), ou les jeux de rôles joués sur des supports informatiques qui ne sont pas créés dans ce but ; nous pensons, par exemple, aux groupes sur le réseau social Facebook tels que « le groupe humoristique [...]

"A group where we all pretend to be ants in an ant colony" (à savoir "Un groupe où on prétend tous être des fourmis dans une colonie de fourmis") » (Dubois 2024 : 100).

Nous considérons donc, au sein de ce travail, le jeu vidéo comme étant un jeu, tel que défini précédemment (→1.2.1.), mais un jeu particulier, dont le *game* est organisé et transmis par une machine mobilisant divers canaux et dont le *play* est particulièrement influencé par la composante informatique du médium, dans la façon dont elle vient structurer le jeu du joueur (*play*), ainsi que dans la forme d'interaction nouvelle qu'elle permet au médium vidéoludique de proposer.

Cette définition que nous donnons du jeu vidéo nous permet ainsi de tracer les grandes lignes de notre corpus de recherche, ce dernier ne pouvant cependant être établi qu'après notre second détour théorique, qui aura pour objet les différentes conceptions du récit vidéoludique et qui nous permettra de nous situer au sein du champ.

CHAPITRE 2 : LE RÉCIT VIDÉOLUDIQUE, QUI EN PENSE QUOI ?

Notre second détour théorique, qui s'articule autour de la question du récit vidéoludique, nous permettra d'inscrire notre travail dans le champ de la narratologie du jeu vidéo, un espace riche de débats et de positions qu'il convient de parcourir, avant de revenir sur notre question de recherche. Il nous semble, à ce stade du travail, qu'il est pertinent de rappeler au lecteur la démarche sélective et réfléchie qui est la nôtre.

Nous réaliserons, au sein de ce chapitre, un tour d'horizon des travaux aujourd'hui incontournables portant sur la narratologie vidéoludique, que nous agrémenterons de travaux plus récents.

Dans un premier temps, nous contextualiserons le champ narratologique vidéoludique et les débats qui en ont constitué la genèse (→2.2.). Nous examinerons ensuite les approches du récit qui animent le champ depuis le début des années 2000 et nous regarderons comment elles peuvent être regroupées en deux tendances distinctes, mais complémentaires (→2.3.). Cette complémentarité fera l'objet d'un dernier point, puisqu'elle nous permettra de construire notre propre approche du récit vidéoludique (→2.4.).

2.1. Origines de la question

Avant toute chose, nous souhaitons ancrer notre positionnement narratologique dans la tripartition que propose Gérard Genette (qu'on ne présente plus) entre histoire, récit et discours, et qu'il décrit comme suit : « *histoire* (l'ensemble des événements racontés), *récit* (le discours, oral ou écrit, qui les raconte) et *narration* (l'acte réel ou fictif qui produit ce discours, c'est-à-dire le fait même de raconter) » (Genette 1983 : 297). Dominic Arsenault, au sein de son mémoire, développe quelque peu ces trois notions :

Ainsi, l'*histoire* est une série d'événements qui touchent un ou plusieurs personnages et qui se déroulent dans un monde donné, le *récit* est l'organisation de cette histoire en un texte et le style dans lequel il est produit, et la *narration*, quant à elle, est le mode de communication du récit: comme le résume Vincent Jouve [1999: 24], elle regroupe « l'ordre dans lequel les événements sont évoqués, le point de vue à partir duquel ils sont rapportés, ou encore le degré d'implication du narrateur ». (Arsenault 2006 : 19)

L'existence même du récit vidéoludique a été, dès les années 1980 (c'est-à-dire dès l'émergence du champ académique vidéoludique ; Barnabé 2018 : 6), longuement débattue. Certains chercheurs qui, aujourd'hui, sont appelés les « ludologues », estimaient – entre autres choses – que le jeu vidéo en lui-même n'était pas apte à transmettre un récit, et qu'il faisait porter toute la charge narrative à des dispositifs qui n'étaient pas proprement vidéoludiques, comme le texte ou les scènes cinématiques (Arsenault 2006 : 68). Pour eux, le récit vidéoludique en tant que tel n'existait donc pas. À l'inverse, d'autres chercheurs, aujourd'hui appelés les « narratologues », affirmaient que le jeu vidéo était bien apte à transmettre un récit par lui-même. Cependant, ils avaient tendance à exagérer la présence de récit dans les jeux vidéo, cela dans le but d'offrir une forme de légitimité académique à ce nouveau médium, en le rapprochant d'objets qui l'avaient déjà acquise, comme la littérature ou le cinéma (Barnabé 2018 : 7). Cette opposition structurante pour le champ académique vidéoludique est aujourd'hui connue comme le conflit entre les narratologues et les ludologues⁵.

Les prémisses du dépassement de ce conflit n'ont connu leurs premiers instants qu'à partir du début des années 2000, à l'aide, entre autres, du mémoire de Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo* (2006). En posant au médium la question suivante : « Le jeu vidéo est-il intrinsèquement narratif ? » (2006 : 23), l'auteur interroge successivement la capacité du médium à véhiculer des histoires, son aptitude à le faire au moyen d'une narration (il explore ainsi l'existence d'une narration propre au jeu vidéo) et, enfin, l'existence d'un récit proprement vidéoludique, démontrant, à chaque étape, les propriétés intrinsèquement narratives du jeu vidéo. Tout en affirmant, dans le sillage des ludologues, qu'une part du récit porté par le jeu vidéo repose, en effet, sur des textes et scènes cinématiques, il a également fait valoir la valeur narrative des parts jouées du jeu, articulant ainsi les propos des narratologues à ceux de leurs opposants. Son ouvrage permet dès lors de sortir du débat

⁵ Il ne s'agit ici que d'une ébauche malheureusement incomplète, tant ce conflit demande nuances et explications que ce travail n'est pas en mesure de fournir sans risquer de s'égarer vers un propos qui n'est pas le sien. Nous n'approfondirons donc pas ce sujet, déjà largement traité par d'autres auteurs, et nous vous invitons à consulter l'ouvrage de Dominic Arsenault (2006), ainsi que celui de Fanny Barnabé (2018), pour en avoir un récit détaillé.

entre les narratologues et les ludologues et d'ouvrir la porte à une nouvelle génération de chercheurs.

2.2. Après Arsenault : le récit vidéoludique aujourd'hui

Aujourd'hui, les travaux portant sur la narratologie vidéoludique se répartissent, de façon générale, entre deux tendances narratologiques. D'un côté se construit, chez divers chercheurs, une conception duelle du récit, s'articulant entre « la présentation figée » et « l'actualisation dynamique » de contenus narratifs (Krichane 2014 : 3) et, nous allons le voir dans la section suivante (→2.3.1.), proche de la posture d'Arsenault. De l'autre, nous observons plusieurs chercheurs accorder, au sein de leurs approches narratologiques, une place grandissante aux notions d'espace, de monde et d'univers, et que nous aborderons ensuite (→2.3.2.). Si cette division nous apparaît comme fondamentale pour réaliser un état de l'art sur la question, il est toutefois nécessaire de préciser qu'aucun chercheur ne revendique appartenir à l'une ou l'autre tendance ; en d'autres termes, ce clivage ne fait pas l'objet d'un conflit.

Il est également nécessaire de souligner que de nombreux travaux récents traitant de narratologie en sciences du jeu ne cherchent pas à interroger la narration vidéoludique dans son ensemble, mais à interroger des aspects narratifs spécifiques propres au médium, voire à certains jeux. C'est notamment le cas des articles de Fanny Barnabé et Julie Delbouille (2018), s'intéressant à la figure de l'avatar au sein du médium, et de Julien Bazile (2018), qui traite spécifiquement du jeu *Sunless Sea* (Failbetter Games, 2015).

2.2.1. Conception duelle du récit

Outre le dépassement du conflit entre les narratologues et les ludologues, l'un des grands apports du mémoire de Dominic Arsenault est la prise en considération de la « double structure narrative » du jeu vidéo comprenant, d'un côté, ce que l'auteur appelle le « récit enchâssé », c'est-à-dire « le récit déjà prévu par les concepteurs du jeu et que le joueur ne fait que découvrir au fil de la partie » (2006 : 71) et, de l'autre, le « récit vidéoludique⁶ »,

⁶ Dominic Arsenault emploie cette locution de façon restreinte. Cependant, ce n'est pas notre cas : notre utilisation de la locution « récit vidéoludique » se veut plus large. Dès lors, lorsque nous parlerons du récit

autrement dit, « l'ensemble des actions accomplies par le joueur, ou son parcours » (*Ibid.* : 72).

Par exemple, le récit enchâssé du jeu *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) est le suivant : « la princesse a été enlevée par le vil Bowser, Mario décide d'aller la sauver, il progresse à travers les mondes, confronte et vainc Bowser, et délivre la princesse, ce qui sauve le royaume champignon » (*Ibid.*).

Le récit vidéoludique, lui, est plutôt constitué des actions du joueur et de ce qui en résulte, comme le nombre de morts de Mario pour réussir un niveau (ou terminer le jeu), ou la stratégie mise en place par le joueur pour vaincre Bowser (*Ibid.* : 73). Arsenault distingue donc ce qui est, d'un point de vue narratif, « fixe et immuable » (*Ibid.* : 72), de ce qui relève essentiellement du joueur et qui, par conséquent, peut fortement varier d'un joueur à l'autre.

C'est également ce que met en avant Marc Marti, pour qui la narrativité vidéoludique résulte de la « combinaison entre intrigue "programmée" et matérielle et l'expérience de cette intrigue par le joueur » (Marti 2014 : 1). Selon l'auteur :

[...] le jeu vidéo repose donc à la fois sur une narrativité statique, préétablie, scriptée et une narrativité dynamique, produite par l'interaction du joueur avec le jeu. La combinaison des deux constitue la narrativité vidéoludique, un concept qui reste encore à affiner et qui pourrait même s'exprimer au pluriel. (*Ibid.* : 12)

Ces approches ne sont pas sans rappeler la distinction, antérieure à ces questions, entre le *game* et le *play* (→1.2.1.). En effet, le récit enchâssé, tout comme la narrativité statique, étant conçu et intégré au jeu par ses concepteurs, indépendamment du joueur, il ne peut qu'appartenir à sa matérialité, donc au *game*, tandis que la narrativité dynamique ainsi que le récit vidéoludique tel que défini par Arsenault correspondent au *play*, au jeu joué par le joueur.

D'autres chercheurs ont également construit une distinction analogue à celle d'Arsenault dans leurs approches du récit vidéoludique, parmi lesquels Henry Jenkins. Dès 2004, dans

vidéoludique comme envisagé par Arsenault, nous le signalerons systématiquement (afin de ne pas le confondre avec le récit vidéoludique dans son acception la plus large).

son article *Game Design as Narrative Architecture*, il distingue déjà deux formes de récits portées par le jeu vidéo : les récits « incorporés », qui sont les récits prédéfinis, produits à partir d'éléments narratifs disposés par les concepteurs dans l'espace de jeu, et les récits « émergents », qui émergent, comme leur nom l'indique, dans l'action du joueur lorsque celui-ci interagit avec le jeu. (Jenkins 2004 : 121 – notre traduction).

Plus récemment, en 2023, Jeremy Gibson Bond, professeur de *game design* à la l'université d'État du Michigan, a proposé un modèle qui permet également de distinguer ce qui, du jeu, existe en dehors de l'implication du joueur (c'est-à-dire ce qui relève du *game*), de ce qui dépend du jeu du joueur pour exister (autrement dit, ce qui relève du *play*). Faisant la synthèse des travaux de différents *game designers* (parmi lesquels Jesse Schell et Tracy Fullerton), son modèle – dont l'aspect narratif du jeu vidéo n'est qu'une composante, puisqu'il tente d'envisager le jeu dans sa globalité – propose d'appréhender le jeu selon une succession de trois « couches » : « la couche *inscrite* », qui regroupe « les aspects du jeu qui existent lorsque le jeu n'est pas en train d'être joué », « la couche *dynamique* », qui « émerge à travers le *gameplay* » et, enfin, la « couche culturelle », qui concerne « le jeu [*game*] au-delà du jeu [*play*] » et qui reprend, entre autres, la création de *mods*⁷, les *fan arts*⁸, les *cosplay*⁹ et les *fanfictions*¹⁰ (Bond 2023 : 34-37 – notre traduction). Cette dernière couche ne concernant que de loin notre objet, nous ne nous en préoccupons pas au sein de ce travail.

Ainsi, au sein de la couche inscrite, le récit « inscrit » (*Ibid.* : 54) comporte le point de départ de l'histoire, le monde dans lequel le récit peut s'inscrire, les personnages qui vont faire partie du récit et l'intrigue, c'est-à-dire « la séquence d'événements qui prennent place dans [le] récit » (*Ibid.* : 55 – notre traduction). À l'inverse, le « récit dynamique »

⁷ Ce terme désigne les ajouts ou altérations apportés à un jeu vidéo pour en modifier ou enrichir le contenu, qui ne sont pas, la plupart du temps, réalisés par les concepteurs, mais par des membres des communautés consommatrices des œuvres vidéoludiques.

⁸ Il s'agit d'une œuvre réalisée par un fan, c'est-à-dire une personne dont l'engagement dépasse la simple appréciation, et qui représente ou réinterprète des personnages ou éléments d'une œuvre préexistante.

⁹ Il s'agit d'une pratique qui consiste à incarner un personnage issu d'une œuvre de fiction au moyen d'un costume et de maquillage.

¹⁰ La fanfiction est une fiction créée par un fan, inspiré d'un univers préexistant et qui en explore librement les possibles narratifs.

n'existe pas en dehors du jeu et prend place au sein des actions du joueur, qu'il effectue à l'aide des mécaniques de jeu (*Ibid.* : 87). Selon l'auteur, ce type de récit comprend aussi bien le parcours individuel d'un joueur au sein d'un jeu scripté offrant diverses possibilités de choix, comme dans *L. A. Noire* (Team Bondi, 2011), que l'histoire de la famille créée lors d'une partie de *Les Sims* (Maxis, 2000) (*Ibid.* : 36).

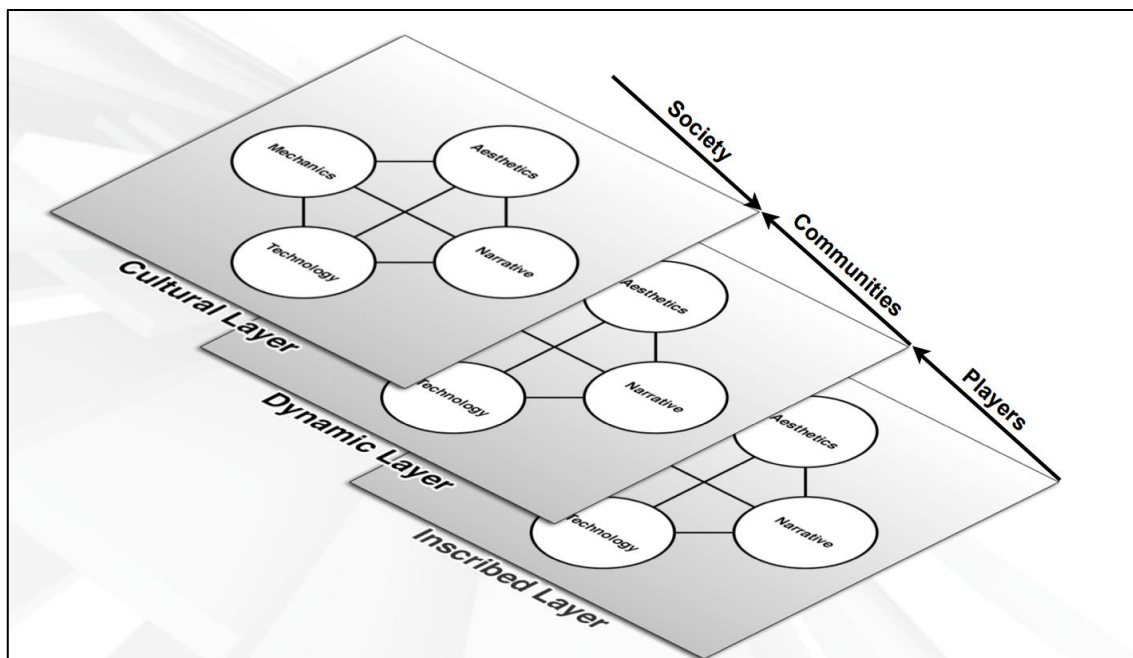


Figure 1. Le Layered Tetrad de Bond

Nous retrouvons ainsi dans le *Layered Tetrad* de Bond une conception duelle du récit vidéoludique, très proche des approches que nous avons vues jusqu'ici. De manière semblable aux approches d'Arsenault, de Marti et de Jenkins, l'auteur répartit les composantes narratives internes au jeu vidéo entre deux couches¹¹, l'une dépendant des concepteurs et l'autre, du joueur, dans le but de permettre aux *game designers* de « comprendre ce qui doit être conçu pour créer un jeu et ce qui arrive à ces éléments [...] durant le jeu [*play*] » (*Ibid.* : 34 – notre traduction).

Selon nous, une telle conception, duelle, du récit n'est, par conséquent, pas uniquement une approche à laquelle une part du champ académique vidéoludique adhère, mais est également un outil qui permet aux *game designers* d'appréhender le jeu vidéo en tenant

¹¹ La composante narrative de la troisième couche reprenant les prolongements narratifs que peuvent créer les joueurs, hors du jeu en lui-même, elle ne concerne pas les questions que nous nous posons au sein de ce travail.

compte des particularités du médium. Cette approche, en prenant en considération les rôles des concepteurs et du joueur, ainsi que les pôles *game* et *play* du jeu, parvient ainsi à tenir compte de ces particularités et à les intégrer dans la réflexion des chercheurs qui la mobilisent, la rendant, à nos yeux, particulièrement pertinente pour l'étude de notre objet.

C'est à nouveau cette dualité qui est au centre de la démarche adoptée par Rémi Cayatte, qui propose d'appréhender le récit vidéoludique selon un modèle au sein duquel il articule les principales approches narratives construites dans cette perspective duelle (parmi lesquelles nous retrouvons celles d'Arsenault, de Marti et de Jenkins), de façon à les unifier (Cayatte 2018 : 2), tout en mobilisant également des figures incontournables de la narratologie traditionnelle, telles que Gérard Genette (comme l'a fait Arsenault avant lui) et Christian Metz, un sémiologue spécialisé dans le cinéma.

En premier lieu, le modèle que propose Cayatte distingue, à nouveau, les éléments qui relèvent du *game* de ceux qui relèvent du *play*, tout en intégrant une distinction, d'un point de vue narratif, entre les concepteurs et le joueur. Il rassemble ces éléments dans des ensembles qu'il nomme « expérience-cadre » et « procédure », et qu'il définit comme suit :

Ce que nous entendons par [expérience-cadre] est l'ensemble des manières dont une expérience vidéoludique – que ce soit narrativement, visuellement ou sur le plan ludique – a pu être pensée et conçue en amont de son utilisation et actualisation [...]. En face de cette expérience-cadre, nous regroupons ce qui dépend du joueur, autant aux niveaux narratifs que ludiques. Nous dénommons ce deuxième groupe la « procédure », au sens des manières dont le joueur procède à l'intérieur d'un espace de jeu (Cayatte, 2016a, p. 240). Nous choisissons le terme de procédure plutôt que d'actualisation pour traduire à la fois les stratégies employées par l'utilisateur dans la manière d'aborder une large séquence de jeu ou une expérience ludique dans son ensemble, et les tactiques auxquelles cet utilisateur a recours pour progresser de façon plus immédiate et improvisée. (Cayatte 2018 : 5)

L'auteur situe ensuite, au sein de son modèle, les différentes instances du récit décrites par Genette au sein de la tripartition précédemment citée (→2.2.). L'histoire, qu'il nomme (dans le sillage de Metz) la « chose-racontée », est ainsi placée du côté de l'expérience-cadre, c'est-à-dire des concepteurs, dont le rôle narratif comprend aussi bien « l'agencement d'un espace de jeu » que « l'apparition d'aides ou de consignes à l'écran »

(*Ibid.* : 15). Le récit, quant à lui, est placé du côté de la procédure, autrement dit du joueur et de « son actualisation de divers (im)possibles narratifs » (*Ibid.*). Enfin, Cayatte place la narration au même niveau que le *gameplay* : il considère en effet la narration vidéoludique comme étant une oscillation, un dialogue cybernétique, entre les concepteurs et le joueur :

La spécificité de la narration vidéoludique repose [...] sur la possibilité, voire la nécessité, de faire porter alternativement cette responsabilité narrative sur un pôle puis l'autre, dans une dynamique d'oscillation cybernétique entre deux types d'auteurs : les concepteurs et les joueurs. Autrement dit, cette spécificité ne s'appuie pas tant sur l'un ou l'autre des deux pôles décrits ici comme ailleurs, mais sur la manière dont ces pôles sont reliés. [...]

Sans vouloir dévoyer ces termes, nous proposons donc de mettre sur le même plan les notions de jouabilité (*gameplay*) et de narration vidéoludique, ces deux notions renvoyant selon nous à cette spécificité du récit vidéoludique d'être fondamentalement inscrit dans un mouvement de va-et-vient entre utilisateurs et concepteurs, entre *game* et *play* [...]. (Cayatte 2018 : 12-13)

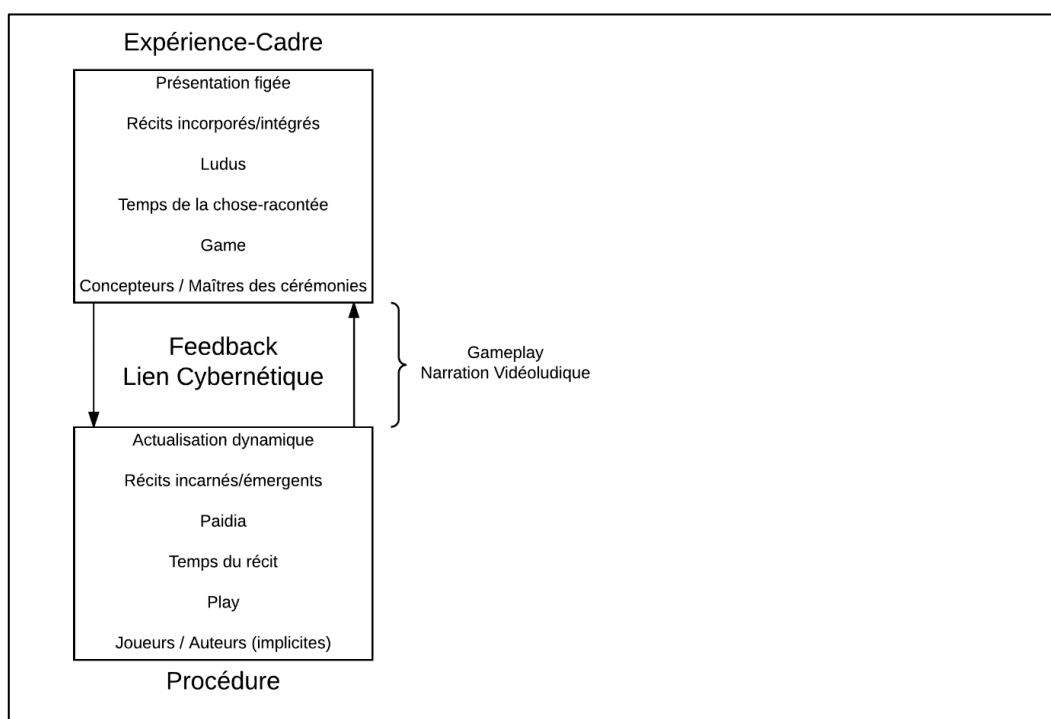


Figure 2. Modèle narratif basé sur une conception duelle du récit, proposé par Cayatte¹²

¹² L'auteur y intègre également « la distinction faite par Roger Caillois entre [...] la *paidia* et le *ludus* » (*Ibid.* : 5), que nous n'approfondirons cependant pas au sein de ce travail, car cela ne concerne pas particulièrement les questions narratologiques qui nous occupent.

Ce modèle que propose Cayatte nous permet par ailleurs de remarquer que le récit vidéoludique n'existe concrètement que dans le *play*, dans le jeu du joueur. Or, comme le souligne une remarque formulée par Mathieu Triclot :

[...] décrire ce qui se passe sur l'écran, sans jouer, objectiver le système des règles, sans jouer, cela ne suffit jamais à caractériser l'expérience du jeu. C'est que celle-ci n'est pas déposée une fois pour toutes dans l'objet, la machine, le discours à l'écran, le récit, le système des règles ou le gameplay, mais produite par le joueur à l'aide du jeu (2011 : 19).

Ainsi, une nouvelle question s'impose à nous : peut-on traiter du récit vidéoludique sans observer un jeu (*play*) produit par un joueur ? En d'autres termes, comment serait-il possible de décrire et étudier le récit vidéoludique quand celui-ci, si l'on en croit le modèle de Cayatte et la remarque de Triclot, réside dans un espace non seulement immatériel, mais profondément personnel, individuel, construit par chaque joueur dans son interaction avec la machine ?

2.2.2. Remplacer le récit par le monde : approches spatialisées

À côté des approches narratologiques basées sur une conception duelle du récit vidéoludique (→2.3.1.), un certain nombre de chercheurs accorde une place grandissante à la dimension spatiale du récit, tendant parfois même à lui refuser, de façon presque totale, sa dimension temporelle. Ces approches vont se centrer sur ce que le jeu vidéo exprime au travers de ses espaces et de ce qui les compose (personnages, objets, décors, etc.).

Parmi ces chercheurs, Fanny Barnabé propose, dans son ouvrage *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels* (2018), de « baser la réflexion non plus sur la notion de récit mais sur celle d'univers fictionnel », cette notion présentant selon elle « l'avantage d'être plus ouverte et fonctionnelle » (*Ibid.* : 20). Elle reproche en effet aux conceptions traditionnelles du récit d'être trop linéaires pour être en mesure de tenir compte des spécificités narratives du médium, notamment sa pluridimensionnalité (*Ibid.*). En effet, selon l'autrice, la narration vidéoludique peut se définir comme « l'actualisation puis la mise en ordre, par le joueur, d'éléments de narrativisation appartenant à plusieurs niveaux de l'œuvre, mais ayant pour caractéristique commune de faire partie d'un même univers fictionnel » (*Ibid.* : 18).

Ces éléments de narrativisation que Barnabé identifie sont de natures variées : scènes cinématiques, textes, personnages, objets, sons, objectifs et même *gameplay* (pour n'en citer que quelques-uns) participent tous, selon elle, à la narration vidéoludique. Le médium mobilise ainsi, pour raconter des histoires, les divers canaux qu'il a à sa disposition, tels que la vue, l'ouïe ou le toucher (→1.3.). Il est vrai que, comme le souligne Mathieu Goux, de la même manière que « malgré la filiation historique, un long-métrage cinématographique ne peut s'assimiler au théâtre », « le jeu vidéo [...] possède un langage non réductible aux parties empruntées aux autres arts » (2023 : 8-9) et « compile un grand nombre d'éléments disparates, le tout étant supérieur à la somme des parties » (*Ibid.* : 13).

Cette notion d'univers fictionnel venant se substituer à celle de récit, telle que la construit Fanny Barnabé, « désigne une forme particulière de narration, déployée sur plusieurs dimensions et au sein de laquelle le récit linéaire (ou enchâssé) n'est qu'un aspect parmi d'autres » (2018 : 147). L'autrice la construit à l'aide de trois notions qu'elle emprunte à Étienne-Armand Amato : celles de cosmos, de diégèse et de ludiégèse (*Ibid.*), qu'elle définit comme suit:

Le « cosmos », tout d'abord, est « [...] l'univers en tant que tel, censé exister par lui-même, indépendamment de la participation du joueur, de l'intrigue et de l'objectif de jeu [...] ». [...] Le cosmos est donc le monde autonome qui accueillera éventuellement une histoire.

La « diégèse », ensuite, est « un cosmos orienté par une histoire qui le construit comme arrière-plan nécessaire ». Il s'agit, en d'autres termes, d'une portion de l'univers découpée par le récit [...].

Enfin, la « ludiégèse » n'est autre que la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu. Autrement dit, ce concept rassemble les structures qui se situent à l'intersection entre le récit et le jeu : les objectifs, les conditions de la réussite ou de l'échec, mais aussi les règles régissant l'interaction du joueur avec les éléments de l'univers fictionnel [...]. (Barnabé 2018 : 20-21)

Ainsi, l'approche narratologique de Fanny Barnabé apparaît comme fortement articulée autour des spatialités du jeu et du récit. Il est également intéressant de souligner que son ouvrage est fortement influencé par le mémoire d'Arsenault (2006) et que, tout en se centrant sur l'espace, l'univers, construit par le jeu, la chercheuse oriente son approche autour du récit vidéoludique du joueur, le récit enchâssé (tel que défini par Arsenault) n'étant rien de plus, à ses yeux, qu'une des multiples formes narratives du médium vidéoludique (Barnabé 2018 : 147).

D'une manière analogue¹³, Martin Ringot propose de « dépasser la logique discursive pour parler de narration vidéoludique au profit d'une logique de monde qui permet une organisation dynamique des informations fictionnelles » (2020 : 4). Selon l'auteur, la logique de récit ne permet pas de tenir compte de la dimension spatiale du récit vidéoludique et est incompatible avec les répétitions possibles de passages joués, ainsi qu'avec l'absence « d'un récepteur défini » (*Ibid.* : 3), le joueur ne pouvant pas, pour l'auteur, « être le récepteur d'un message narratif auquel il contribue lui-même » (*Ibid.* : 4). Cela le conduit à « voir dans le récit comme message narratif un modèle non viable pour la narration vidéoludique » (*Ibid.*). Son approche propose ainsi :

[...] de passer d'une logique essentiellement temporelle de discours (sous la forme d'un récit) à une logique essentiellement spatiale de monde fictionnel. Ainsi, la narration n'est plus tant un ensemble d'information [*sic*] délivrées au narrataire par le biais d'un récit, que l'organisation dans un environnement donné d'une base de données constituant un monde à découvrir et à comprendre. (Ringot 2020 : 12)

Pour développer son approche, Ringot emprunte à Klastrop et Tosca la notion de *worldness*, qu'il traduit par « mondialité » (Ringot 2020 : 4) et qui se définit par trois éléments fondamentaux : le *mythos* (les histoires et personnages qui composent le monde), le *topos* (le monde en tant qu'univers géographique, physique et sensoriel, inscrit dans une période historique précise) et l'*ethos* (« l'éthique explicite et implicite et [le] code moral que les personnages du monde sont censés suivre ») (Klastrop et Tosca 2004). À ces notions, Ringot ajoute, pour adapter cette mondialité au médium vidéoludique, le *pragma*, c'est-à-dire « tout ce que le monde laisse en suspens, inaccompli, imparfait » et qui « dépend de l'intervention du joueur pour s'actualiser » (2020 : 5), comme les quêtes qui seront confiées au joueur. Il ajoute également une autre notion, la *tekhné*, qui reprend « les différentes manifestations techniques du jeu » (c'est-à-dire la façon dont le jeu va se matérialiser à l'écran lors de la partie) et « dépend de l'intervention du joueur pour s'actualiser » (autrement dit, l'influence des supports physiques du jeu vidéo) (*Ibid.*).

¹³ Il traite cependant d'un corpus plus réduit, puisqu'il se limite aux jeux proposant aux joueurs des mondes dits ouverts, c'est-à-dire des mondes aux espaces continus, par opposition aux mondes fragmentés en espaces distincts.

Ainsi, pour Ringot, la narration correspond à l'organisation d'une base de données, « composée d'éléments diégétiques et référentiels, mais aussi des mécaniques de jeu et, plus largement les *unit operations*¹⁴ (Bogost 2006) qui le structurent » (2020 : 10), permettant de communiquer au joueur un « monde fictionnel, cette mondialité étant projetée dans l'espace ludique » (*Ibid.* : 8). Lors de sa partie, le joueur investit l'espace ludique et enquête, collecte ces données. Il mobilise ensuite son encyclopédie¹⁵ personnelle afin de les interpréter, ce qui lui permet alors de reconstruire le monde fictionnel (*Ibid.*). Cette notion d'encyclopédie permet par ailleurs à l'auteur de souligner la « multiplicité [...] des mondes perçus » (*Ibid.* : 10) ; en effet, « comme chaque joueur dispose d'une encyclopédie différente, constituée en fonction des expériences et des apprentissages passés, c'est aussi leur perception et leur compréhension de la mondialité qui varie » (*Ibid.*).

L'approche de Ringot n'est pas sans rappeler ce que Jenkins nomme la « narration environnementale » (2004 : 122 – notre traduction). Il s'agit d'une méthode narrative importée des méthodes de parcs d'attraction, notamment par Don Carson, qui expliquait que, dans ces parcs :

L'élément narratif est intégré à l'espace physique que le visiteur parcourt à pied ou en véhicule. C'est cet espace physique qui accomplit l'essentiel du travail de transmission du récit que les concepteurs souhaitent raconter... Armés uniquement de leur propre connaissance du monde et des visions glanées dans les films et les livres, les spectateurs sont prêts à se laisser entraîner dans votre aventure. L'astuce consiste à jouer sur ces souvenirs et ces attentes pour intensifier le frisson de l'exploration de l'univers que vous avez créé. (Carson, cit. Jenkins 2004 : 122 – notre traduction)

L'espace, dont le rôle est ainsi d'évoquer l'atmosphère de l'histoire (Jenkins 2004 : 123), est donc composé d'éléments narratifs qui participent à créer cette atmosphère. L'auteur explique ainsi que :

Si, par exemple, l'attraction est centrée sur les pirates, Carson écrit [que] « chaque texture que vous utilisez, chaque son que vous jouez, chaque tournant dans la route doit renforcer le concept des pirates », tandis que tout élément contradictoire peut briser le sentiment d'immersion dans cet

¹⁴ Bogost les définit comme « des unités discrètes et imbriquées de sens expressif [...] des instances générales d'expression procédurale [...] ». » (Bogost 2006 : ix – nous traduisons)

¹⁵ L'auteur précise qu'il emploie cette expression « au sens où l'entend Umberto Eco » (Ringot 2020 : 1).

univers narratif. On pourrait en dire autant d'un jeu comme *Sea Dogs* [*sic*] qui, tout comme *Pirates des Caraïbes*, dépend de sa capacité à cartographier nos fantasmes préexistants sur les pirates. (Jenkins 2004 : 123 – notre traduction)

Ainsi, l'encyclopédie des personnes parcourant ces espaces, visiteurs de parcs comme joueurs de jeu vidéo, génère chez elles des attentes participant activement à leur réception de ces espaces. Dès lors, pour Jenkins, sans prendre en charge la totalité du récit, contrairement à ce que propose Ringot, « la narration environnementale crée les conditions préalables à une expérience narrative immersive » (*Ibid.*), ce qui, selon l'auteur, en fait un pilier majeur de la narration vidéoludique (*Ibid.*).

De ces travaux, nous pouvons tirer quelques réflexions. Tout d'abord, ils ont le mérite de mettre en avant les dimensions à la fois spatiale et temporelle du récit, que nous n'avions pas encore pu aborder jusqu'ici. En effet, si les théoriciens de la narratologie traditionnelle ont souvent articulé leurs approches du récit autour d'une logique discursive et temporelle, il n'en reste pas moins que ces événements ne peuvent avoir lieu hors d'un espace, même abstrait. C'est ce que remarque également Odin, pour qui un récit ne peut être produit qu'au terme de plusieurs opérations mentales, dont la première est la diégétisation, c'est-à-dire le fait de « construire un monde » (2000 : 18). Selon lui, « il n'y a donc pas d'histoire sans diégèse » (*Ibid.* : 22).

Cette attention portée à l'espace et au temps du récit nous rappelle une remarque formulée par Christian Metz, pour qui :

[...] la réalité suppose la *présence*, position privilégiée sur deux paramètres, l'espace et le temps. [...] Seul est pleinement réel le *hic* et le *nunc*. Or le récit provoque par son apparition même la défection du *nunc* ou celle du *hic*, et le plus souvent les deux à la fois. [...] Un récit ne continue à être perçu comme tel qu'aussi longtemps qu'une marge, même infime, le sépare de la plénitude du *hic* et du *nunc*. (Metz 2013 [1968] : 34)

Metz énonce ainsi que, pour être perçu comme tel, le récit doit se distinguer soit du *hic* (le *ici* du réel), soit du *nunc* (le *maintenant* du réel), soit des deux à la fois. Le jeu vidéo se déployant également, comme nous l'avons mentionné précédemment, dans un espace, partiellement partagé avec le *hic* (le joueur partageant son espace avec les supports physiques du médium : manettes, consoles, écrans, etc.), et dans un temps – celui-ci pouvant par ailleurs être très proche du *nunc* en raison de la nature interactive du médium

(→1.3.) – nous comprenons ainsi que certains chercheurs aient pu avoir des difficultés à considérer, dans le *play* du joueur, une forme de récit, « peut-être parce que la surestimation démesurée des spécificités de l' "audio-visuel" vient parfois brouiller des vérités plus générales » (Metz 1968 : 34).

Au-delà de cela, en gardant à l'esprit les approches narratives proposées par Barnabé et, plus encore, par Ringot, il nous semble impossible de nous détourner, même partiellement, de la dimension temporelle du récit vidéoludique, de la même manière que se passer de son homologue spatial ne nous paraît pas non plus réalisable. Cela s'illustre particulièrement dans l'article de Ringot qui, tout en proposant, pour rappel, « de passer d'une logique essentiellement temporelle de discours (sous la forme d'un récit) à une logique essentiellement spatiale de monde fictionnel » (Ringot 2020 : 12), définit tout de même le récit comme « une sorte de carnet de bord, d'enregistrement de ce que la partie a produit » (*Ibid.* : 11-12). L'auteur propose même, dans l'exemple qu'il fournit afin d'étayer sa définition, « de retracer les deux cents dernières heures de jeu [...], de remonter le temps afin de suivre, depuis le début de l'aventure, la trajectoire suivie par le joueur » (*Ibid.*). Ce faisant, il échoue à s'affranchir de la dimension temporelle du récit, puisqu'il construit, partiellement au moins, la définition qu'il fait de ce dernier autour d'elle.

De même, Barnabé, dans sa démarche, tout en se tournant vers une analyse narratologique principalement articulée autour de la spatialité du jeu vidéo au travers des éléments de narrativisation qu'elle recense et analyse, ne se détourne pas des perspectives narratologiques rattachées à la temporalité du médium. En effet, tout en remplaçant la notion de récit par celle d'univers fictionnel (2018 : 19), avec pour objectif de décrire « les différents types d'éléments de narrativisation à travers lesquels s'incarne la diégèse » (*Ibid.* : 23), la chercheuse souhaite tout de même déterminer « comment [le joueur] peut faire émerger une histoire » au travers de l'« activation [...] de ces éléments internes au système » (*Ibid.*), et consacre le troisième chapitre de son ouvrage au récit vidéoludique (tel que défini par Arsenault) qui est, pour rappel, « le résultat de la suite d'actions réalisées par le joueur lors d'une partie, de ses choix de parcours » (*Ibid.* : 9). Elle garde donc constamment à l'esprit l'actualisation, par le joueur, des éléments qu'elle présente.

Cela nous amène à notre dernière réflexion : ces entreprises visant à mettre de côté la dimension temporelle du récit vidéoludique pour se centrer sur son équivalent spatial nous semblent être, avant tout, l'expression de la difficulté d'accès du récit vidéoludique. En effet, comme l'énonce Barnabé, « l'œuvre vidéoludique n'existe pas en dehors du jeu puisqu'elle nécessite impérativement la complicité d'un joueur pour être actualisée » (2018 : 15) ; « le récit n'a, en somme, d'existence que dans le discours » (*Ibid.* : 20). Dès lors – et cela rejoint notre précédente remarque à ce sujet (→2.3.1.) –, il paraît difficile d'imaginer pouvoir traiter du récit vidéoludique sans observer de joueurs en train de jouer, puisqu'il n'existe que dans le *play*, presque hors de la portée des chercheurs. Pour résoudre cette difficulté, ces derniers se sont ainsi tournés vers ce qui, de leur objet de recherche, était directement observable, abandonnant l'idée d'observer directement récit et narration. Ils ont donc placé au centre de leurs approches les espaces déployés par les jeux vidéo ainsi que leurs composantes ; en d'autres termes, ils se sont tournés vers le *game* pour pouvoir appréhender le *play*.

2.3. Dépasser ce (nouveau) clivage

Le tour d'horizon des approches narratologiques de l'objet vidéoludique que nous venons d'effectuer nous a permis d'observer que ces dernières se répartissent, de façon générale, entre une conception duelle du récit vidéoludique et une approche spatialisée.

Notre question portant, pour rappel, sur la façon dont le jeu vidéo raconte, il est nécessaire, à ce stade-ci de notre travail, de nous positionner parmi ces approches, en construisant notre propre conception du récit vidéoludique (→2.4.2.), posant ainsi les bases de l'approche qui sera la nôtre au sein de ce mémoire. Pour ce faire, nous esquisserons une brève synthèse des tendances narratologiques que nous venons de présenter (→2.4.1.).

2.3.1. Synthèse des tendances narratologiques vidéoludiques

La première que nous avons identifiée construit une conception duelle du récit vidéoludique, distinguant ce qui, au sein de ce dernier, relève du joueur, des concepteurs, ou de l'interaction entre ces deux acteurs. Les chercheurs qui proposent une approche de ce type, tout en tenant compte des particularités du médium, abordent donc le récit vidéoludique en adaptant les outils narratologiques traditionnels. Ils tiennent ainsi

compte, au sein de leurs travaux, des réalités concrètes qui s'appliquent à leur objet de recherche.

Le récit vidéoludique est défini, au sein de cette tendance, comme la somme des actions et choix opérés par le joueur entre le début et la fin de sa partie. Ces actions, générant autant de microrécits, prennent place au sein de la procédure du joueur, c'est-à-dire l'actualisation de l'expérience-cadre, de ce qui a été prévu par les concepteurs. La narration est, elle, définie comme une oscillation entre l'expérience-cadre et la procédure.

La seconde tendance narratologique que nous avons identifiée propose, quant à elle, une approche spatialisée du récit vidéoludique. Les chercheurs qui développent ce type de conception du récit se détournent des outils hérités de la narratologie traditionnelle, qu'ils jugent inefficaces pour analyser correctement les caractéristiques propres au jeu vidéo, en particulier la spatialité du médium et la dispersion des informations narratives en son sein. Ils préfèrent ainsi développer leurs approches narratologiques autour de cette spatialité.

Le récit vidéoludique, au sein de la pensée de ces chercheurs, est remplacé par des logiques narratives répondant à aux spécificités du médium, c'est-à-dire des conceptions spatiales du récit, au sein desquelles les informations narratives sont dispersées dans l'espace de jeu sous la forme d'éléments de narrativisation. La narration, quant à elle, est définie à la fois comme la « mise en monde » (Ringot 2020 : 8), par les concepteurs, de ces éléments de narrativisation, et comme la mise en ordre, par le joueur, des microrécits produits par l'actualisation de ces éléments.

2.3.2. Notre propre conception du récit vidéoludique

Si les approches narratologiques du jeu vidéo que nous venons de synthétiser s'opposent entre elles, notamment sur la question des outils fournis par la narratologie traditionnelle, elles peuvent également se compléter, autant pour résoudre les problèmes qu'elles rencontrent que pour amener des perspectives nouvelles, à la fois différentes et enrichissantes, sur leur objet commun. Ainsi, pour construire notre propre conception du récit vidéoludique, au lieu d'un choix entre l'une ou l'autre approche, nous préférons le compromis, en cherchant à combiner, au sein d'une même approche, les apports de

chacune d'entre elles. Nous allons donc, afin de trouver ce compromis, passer en revue les façons dont elles se complètent et s'enrichissent réciproquement.

En premier lieu, ces approches s'apportent mutuellement des solutions leur permettant de dépasser leurs difficultés respectives. Les approches spatialisées permettent en effet de résoudre le problème que nous avons soulevé au sein des conceptions duelles du récit vidéoludique, celui-ci, se situant dans le *play* du joueur, nous apparaissant comme hors d'atteinte et nous amenant à nous interroger sur la possibilité de l'étudier et de l'analyser (→2.3.1.). Elles proposent ainsi une approche du récit vidéoludique par ce qui, de leur objet, est tangible : les composantes du jeu vidéo, autrement dit par le *game*. Se tourner vers celui-ci, autrement dit vers l'expérience-cadre, pour pouvoir traiter du *play*, c'est-à-dire de la procédure, apparaît ainsi comme une solution intéressante.

Par ailleurs, les approches duelles du récit vidéoludique permettent de concilier les notions de temps et d'espace se rapportant à ce dernier, et qui posaient problème au sein des approches spatialisées, ces dernières peinant à détacher pleinement de leurs propositions la dimension temporelle du récit. En effet, tout en affichant une volonté d'aborder le récit vidéoludique du point de vue de sa spatialité, en se tournant vers le *game*, c'est-à-dire vers l'expérience-cadre, ces chercheurs conservent une volonté, parfois malgré eux, de tenir compte de cette dimension temporelle. Ainsi, le *pragma*, c'est-à-dire les composantes du monde en attente d'actualisation, qu'ajoute Ringot à la typologie de Klasturp et Tosca (Ringot 2020 : 5), relève en fait du *play* du joueur, de sa procédure. Il en va de même chez Barnabé (2018) qui, tout en construisant dans son ouvrage la notion d'univers fictionnel sur des notions spatiales, articule sa pensée autour des notions de récit enchâssé et de récit vidéoludique telles que définies par Arsenault et ne se détache ainsi jamais totalement de la dimension temporelle du récit qu'elle analyse.

Il serait alors pertinent, selon nous, d'articuler ces approches spatialisées aux notions d'expérience-cadre et de procédure proposées par Cayatte (2018). En effet, ces notions nous permettent de tenir compte, tout en les distinguant l'une de l'autre, des dimensions spatiale et temporelle du récit vidéoludique. Ainsi, les éléments au centre des approches spatialisées, c'est-à-dire les éléments de narrativisation, relèvent, comme nous venons de le voir, de ce qui a été conçu en avance par les concepteurs, en amont de leur actualisation par les joueurs, c'est-à-dire de l'expérience-cadre, tandis que le *pragma* (Ringot 2020 : 5)

et, de façon générale, « l’actualisation puis la mise en ordre, par le joueur, d’éléments de narrativisation appartenant à plusieurs niveaux de l’œuvre » (Barnabé 2018 : 18), relèvent de la procédure.

Au-delà de cela, chacune de ces deux tendances que nous avons dégagées met en lumière des aspects narratifs vidéoludiques qui leur sont propres. Ainsi, les approches duelles du récit parviennent à adapter les outils hérités de la narratologie classique tout en tenant pleinement compte des particularités du médium, Cayatte allant jusqu’à articuler son modèle autour d’elles (2018). Ces approches, adoptant un angle globalisant sur la question qui nous occupe, permettent ainsi de prendre en considération les rôles capitaux des concepteurs et des joueurs dans la construction du récit vidéoludique.

La prise en compte de ces deux acteurs du récit vidéoludique permet non seulement de voir, dans le *play* du joueur, une forme de récit, mais fait également émerger une forme de narrativité propre au jeu vidéo, définissant le processus narratif vidéoludique comme une oscillation entre l’expérience-cadre, conçue par les concepteurs, et ce qu’en fait le joueur, c’est-à-dire la procédure. Les approches spatialisées du récit vidéoludique, de leur côté, orientent l’attention des chercheurs vers la spatialité vidéoludique. Elles mettent ainsi au centre de leurs travaux les espaces et les mondes fictionnels que le jeu déploie, tout en en proposant une analyse détaillée au travers des éléments de narrativisation qui les composent.

Ces approches spatialisées du récit vidéoludique nous permettent également, grâce à l’importance qu’elles accordent à l’univers fictionnel construit par le jeu, de réinterroger le récit vidéoludique tel qu’elles le définissent, c’est-à-dire la réception, par le joueur, d’éléments de narrativisation, qui deviennent ensuite des microrécits qui, réorganisés, permettent au joueur de construire le récit. En effet, le produit de cette réorganisation comprend aussi bien la reconstruction du monde fictionnel (et de ce qui le compose : personnages, objets, décors, etc.) que celle du récit actualisé et pris en charge, au moins partiellement, par le joueur, autrement dit l’intrigue du jeu (Ringot 2020 : 8-10). Une large part de la narrativité vidéoludique repose donc sur le monde fictionnel déployé par le médium.

Cette importance accordée au monde fictionnel au sein du récit peut ainsi être vue, selon nous, comme une forme de narrativité propre au jeu vidéo. En effet, là où, dans les œuvres fictionnelles plus traditionnelles, le monde existait essentiellement au travers des personnages et histoires racontées au sein de l'œuvre (Besson 2015 : 29), au sein du jeu vidéo, le monde existe par lui-même et a une importance centrale. Cela n'est pas étonnant : en effet, « s'il est une propriété des médias numériques dont l'importance est presque unanimement reconnue, c'est celle d'intensifier ou même de transformer notre expérience de l'espace » (Ryan 2014 : 1), cette expérience se dotant, dans le jeu vidéo, d'une part incontestable de narrativité. Ainsi, si dans la plupart des œuvres narratives, le monde fictionnel est soumis à la volonté des auteurs, ceux-ci décidant de la place qu'ils lui accorderont au sein du récit, ce sont les auteurs et les concepteurs qui, au sein du médium vidéoludique, sont soumis à la nécessité du monde.

Pour conclure, au sein de ce travail, nous considérerons la narration propre au jeu vidéo comme une oscillation entre expérience-cadre et procédure. Au sein de cette oscillation, le joueur réceptionne les éléments de narrativisation qu'il perçoit ; à partir de ceux-ci, il peut alors générer des microrécits, qui, une fois réorganisés, lui permettent de produire non seulement le récit vidéoludique, mais également de reconstruire le monde fictionnel pensé en amont par les concepteurs et déployé à l'écran. Notre question s'oriente donc autour de ces éléments de narrativisation, ceux-ci étant notre seule prise pour traiter du récit vidéoludique : comment sont-ils conçus pour que, une fois transmis au joueur, ils permettent à la fois de construire des mondes et de raconter des histoires ?

CHAPITRE 3 : COMPOSANTES DE L'EXPÉRIENCE-CADRE

3.1. Quels outils, quels espaces, quelles temporalités ?

Comment les éléments de narrativisation sont-ils mis en forme par les concepteurs pour construire un monde fictionnel ? Et de quelle(s) façon(s) est-ce que les concepteurs guident les actions du joueur pour raconter des histoires ? Pour répondre à ces questions, nous avons fait le choix de compléter notre approche narratologique vidéoludique à l'aide d'approches formelles du médium. En effet, ces travaux cherchent à en décrire les composantes, démarche qui nous permet de déterminer l'ensemble des outils qu'ont à disposition les concepteurs pour construire l'expérience-cadre et, par conséquent, les éléments de narrativisation qui nous intéressent.

Le jeu vidéo, nous l'avons vu, est organisé à la fois dans l'espace et le temps (→1.2.1.). Cependant, ces espaces et temporalités vidéoludiques ne sont pas uniquement internes à l'objet ; Rufat et Ter Minassian (2012) en identifient ainsi un certain nombre, produits par et pour la pratique vidéoludique. Il s'agit dès lors d'identifier celles et ceux appartenant à l'expérience-cadre, ou intervenant directement dans la réception que fera le joueur de cette dernière.

Nous commencerons ainsi par regarder l'organisation spatiale du jeu vidéo par rapport aux autres spatialités dans lesquelles s'inscrit la pratique vidéoludique (→3.1.). Nous interrogerons ensuite la structuration de l'espace de jeu et, plus globalement, de l'expérience-cadre (→3.2.). Nous prendrons pour base le modèle formel du ludème, tel que proposé par Damien Hansen (2023), que nous compléterons afin de tenir compte de l'ensemble des composantes de l'expérience-cadre.

Nous interrogerons ensuite les différentes temporalités mobilisées par la pratique vidéoludique afin d'identifier celles qui concernent nos questions, à savoir le temps de jeu et le temps diégétique (→3.4.). Nous analyserons par la suite l'organisation du temps de jeu, en nous appuyant sur l'ouvrage de Marc Albinet (2011), un *game designer* proposant la notion de boucle de jeu. Cette notion nous permettra d'interroger la façon dont, d'un point de vue temporel, le jeu, c'est-à-dire la procédure, se structure (→3.4.1.).

3.2. Espaces vidéoludiques

La spatialité du jeu vidéo est un sujet qui n'a rien de nouveau (Grandjean 2022) et jouit d'un certain intérêt académique (*Ibid.* ; Rufat et Ter Minassian 2012). Cependant, parler d'un espace vidéoludique n'est pas cohérent avec la réalité du médium : le jeu vidéo se construit en effet au sein de divers espaces. Guillaume Grandjean souligne par ailleurs le grand nombre de typologies des espaces vidéoludiques existant en études du jeu (*Ibid.* : 4-5).

Mathieu Triclot parle ainsi de « l'espace dans le jeu » (2012 : 209), c'est-à-dire l'espace numérique au sein duquel le jeu a lieu, qu'il oppose à « l'espace autour du jeu » (*Ibid.*), désignant l'espace dans lequel le joueur se trouve lorsqu'il joue. Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat (2012) distinguent également différents espaces vidéoludiques et proposent ainsi de parler de « système spatial » (*Ibid.* : 15), composé de trois types d'espace interagissant entre eux : « l'espace du joueur », c'est-à-dire l'espace au sein duquel se trouvent les composantes matérielles de la pratique vidéoludique et correspondant à l'espace autour du jeu décrit par Triclot, « l'espace dans le jeu » (*Ibid.*), qui renvoie à l'espace numérique dédié au jeu, et « les espaces autour du jeu vidéo » (*Ibid.*), qui comprennent « l'ensemble des espaces produits ou producteurs de la pratique vidéoludique » (*Ibid.* : 16).

Cet espace numérique dédié au jeu s'inscrit lui-même, selon nous, dans un espace plus large, que nous nommons l'espace logiciel, au sein duquel nous identifions également, en plus de l'espace dans le jeu, ce que nous désignons comme l'espace du paratexte. En effet, un logiciel de jeu vidéo ne se limite que rarement au seul espace du joueur et s'accompagne, la plupart du temps, de menus et d'autres espaces périphériques à la pratique vidéoludique et servant de support à cette dernière. L'espace logiciel comprend ainsi, en son sein, l'espace dans le jeu et l'espace du paratexte. Par ailleurs, nous pouvons opérer un rapprochement entre les notions d'espace dans le jeu et d'expérience-cadre. En effet, cet espace fait partie intégrante du *game*, c'est-à-dire de la part du jeu vidéo conçue et prévue par les concepteurs.

Si les espaces autour du jeu décrits par Rufat et Ter Minassian (2012) peuvent avoir une influence sur la réception que fera le joueur du contenu de l'espace dans le jeu (et donc

de l'expérience-cadre), cette influence est trop variable pour pouvoir être mesurée et prise en compte au sein de ce mémoire ; en outre, leur intervention dans ce cadre n'est que rarement directe. Les espaces qui concernent nos questions narratologiques sont donc l'espace dans le jeu, bien entendu, ainsi que les espaces du joueur et du paratexte. En effet, comme l'affirme Julie Delbouille :

[...] les composantes matérielles et logicielles constituent en effet, pour le concepteur, autant de possibilités de suggérer un usage précis – auquel réagit, positivement ou non, le joueur. Les différents supports vidéoludiques exercent donc [...] un puissant cadrage sur les usages qui y sont liés. (Delbouille 2017 : 146)

Les composantes des espaces du joueur et du paratexte participent donc pleinement à la réception que fera le joueur de l'expérience-cadre. Nous consacrerons par conséquent les sous-sections suivantes à l'analyse, d'abord, de l'espace du joueur (→3.2.1.), puis celle de l'espace logiciel et des spatialités qui s'y déploient (→3.2.2.).

3.2.1. Espace du joueur

L'espace du joueur, autrement dit l'espace physique que le joueur habite et dans lequel l'activité vidéoludique a lieu, exerce une influence sur l'expérience que le joueur fera du jeu, c'est-à-dire sur sa procédure. En effet, le jeu y prend place au travers de divers dispositifs matériels, certains ayant une fonction de représentation (comme l'écran, la console et les haut-parleurs, entre autres), tandis que d'autres remplissent une fonction d'interaction, entre le joueur et le jeu (parmi lesquels nous pouvons citer la manette de jeu, le clavier, la souris, etc.). L'ensemble correspond à « la médiation physique entre le jeu et le joueur » (Delbouille 2017 : 145) ; autrement dit, il établit le contact entre le joueur et la machine.

Ces divers dispositifs ont une influence directe sur l'expérience de jeu, c'est-à-dire sur le *play*, la procédure, car ce sont eux qui prennent en charge le contact, et donc l'interaction, entre le jeu et le joueur (*Ibid.* : 147). Ils exercent dès lors un « puissant cadrage [...] sur toute expérience vidéoludique, au point de parfois empêcher son existence » (*Ibid.*). La chercheuse prend ainsi pour exemple le dispositif du Virtual Boy, un casque de réalité virtuelle proposé par Nintendo en 1995 dont les écrans, provoquant de nombreux effets secondaires chez le joueur, limitent fortement le temps d'utilisation de la console (*Ibid.* :

153). De la même manière, Triclot, traitant des espaces du jeu *Spacewar!* (Steve Russel, 1962), remarque que « l'espace représenté [dans le] dedans [du jeu] est déterminé pour une très large part par l'espace physique du dispositif de l'écran à tube¹⁶ » (2012 : 212). Les dispositifs de représentation ont donc une influence non seulement sur la réception des jeux, mais également sur la conception de ces derniers.

Cela est particulièrement perceptible lorsque nous comparons les variations du rendu visuel d'un jeu, *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver* (Game Freak, 2009) lorsqu'il est lancé sur diverses consoles. Il s'agit d'un jeu prévu pour la Nintendo DS, une console commercialisée en 2004 par Nintendo et dont la particularité¹⁷ est de combiner en un seul objet les dispositifs vidéoludiques de représentation et d'interaction. Elle présente deux écrans de trois pouces ayant une résolution de 256x192 pixels, l'inférieur étant également tactile. Ce jeu peut aussi être lancé sur la console Nintendo 2DS, sortie en 2013, dont les propriétés graphiques changent légèrement : l'écran supérieur mesure ici 3,5 pouces et a une résolution de 400x240 pixels, tandis que l'écran inférieur mesure trois pouces et affiche une résolution de 320x240 pixels.

Lorsque le jeu est lancé sur une console Nintendo DS Lite¹⁸ (→Figure 3, a.), il occupe l'entièreté des deux écrans. Cependant, lancé sur une console Nintendo 2DS, le rendu diffère. En effet, les écrans de cette console ayant une taille différente de ceux de la Nintendo DS, ainsi qu'une résolution plus élevée, il a été nécessaire, pour les concepteurs (de la console), de trouver un moyen d'afficher, sur leur support, les jeux conçus à l'origine pour la Nintendo DS. Cela a donné lieu à deux possibilités d'affichage. La première consiste en une mise à l'échelle, en agrandissant l'image (→Figure 3, b.) qui perd alors de sa netteté par rapport au rendu visuel du jeu sur la console d'origine. De plus, des bordures noires ont été employées pour adapter l'affichage de l'écran supérieur du jeu afin de conserver l'équivalence des tailles des écrans supérieur et inférieur de la Nintendo DS. La deuxième possibilité consiste à conserver la taille d'origine de l'image

¹⁶ Il s'agit d'un écran à tube, ou écran cathodique, est un type d'affichage utilisant un tube à rayons cathodiques, aujourd'hui tombé en désuétude.

¹⁷ Elle n'est pas la seule console à le faire, mais toutes les consoles ne le font pas.

¹⁸ Ne possédant pas de Nintendo DS, nous avons fait le choix d'employer une Nintendo DS Lite, sortie en 2006 et dont la taille et la résolution des écrans sont identiques.

(→Figure 3, c.), celle-ci apparaissant moins floue, mais également fortement plus petite que les écrans de la console utilisée, cette taille étant à nouveau compensée à l'aide de bordures noires qui occupent maintenant une part importante des deux écrans.



Figure 3. Le jeu Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver sur deux consoles

De gauche à droite : a. Nintendo DS Lite ; b. 2DS en mode « mise à l'échelle » ; c. 2DS en mode « taille originale »

Ces variations en termes de représentation modifient la réception du jeu par les joueurs, certains pouvant éprouver une forme d'inconfort vis-à-vis de l'affichage fourni par la Nintendo 2DS. Il est également intéressant de noter que les variations en termes de rendu de l'image s'accompagnent également de variations des dispositifs d'interaction, la Nintendo 2DS ayant une forme différente et ajoutant un *joystick*¹⁹ remplissant, pour ces jeux, les mêmes fonctions que la croix directionnelle. Ce *joystick*, tout comme la forme globale de la console, modifie donc le rapport qu'entretient le joueur avec le jeu.

Ainsi, le support matériel d'un jeu vidéo peut participer à la variation des procédures qui peuvent émerger d'une même expérience-cadre. Les périphériques de représentation et d'interaction sont donc des paramètres importants de l'expérience vidéoludique. Cependant, comme le souligne Delbouille, l'influence de ces dispositifs est difficile à mesurer, ceux-ci variant selon les utilisateurs (2017 : 153), d'autant plus qu'aujourd'hui, de nombreux titres sont disponibles sur diverses machines, entraînant dès lors des variations en termes de dispositifs de représentation et d'interaction.

¹⁹ Il s'agit ici d'un manche articulé, de petite taille, intégré à la manette et qui permet des mouvements dans plus de directions que ne le fait la croix directionnelle.

3.2.2. Espace logiciel : jeu et paratexte

L'espace logiciel, tel que nous l'entendons au sein de ce mémoire, regroupe l'ensemble des espaces déployés à l'écran par le logiciel du jeu vidéo, comprenant non seulement l'espace dans le jeu, que nous nommerons ici « espace de jeu » par souci de simplicité syntaxique, mais également les différents écrans-titres, interfaces logicielles et autres éléments faisant partie intégrante du logiciel vidéoludique et que nous regroupons sous le terme d'espace du paratexte.

L'espace de jeu, c'est-à-dire « l'espace avec lequel le joueur interagit au cours d'une partie, les polygones qui se déploient à l'écran selon les actions du joueur » (Rufat et Ter Minassian 2012 : 15), ne doit pas être confondu avec l'espace navigable, qui comprend uniquement l'espace dans lequel le joueur, au travers de son avatar, peut se déplacer et qui, s'il appartient effectivement à l'espace de jeu, ne permet pas d'appréhender l'entièreté des composantes de l'expérience-cadre. Nous entendons ainsi, par espace de jeu, l'ensemble des éléments qui entrent dans ce que Fanny Barnabé nomme « la logique ludique » (Barnabé 2018 : 75) et dont nous examinerons les composantes dans le point suivant (→3.3.).

Cet espace de jeu s'accompagne également, presque systématiquement, « d'éléments qui sont internes au logiciel du jeu mais qui n'entrent pas encore dans la logique ludique à proprement parler » (*Ibid.*) comme les menus, les interfaces logicielles et les écrans-titres du jeu. Ces éléments déploient diverses spatialités distinctes de l'espace de jeu ; c'est pourquoi nous les rassemblons au sein de la notion d'espace paratextuel.

Cet espace paratextuel pouvant également participer à construire les mondes fictionnels (*Ibid.*), il sera nécessaire, pour trouver des réponses aux questions qui nous occupent au sein de ce mémoire, de ne pas se limiter à la seule description de l'espace de jeu et de prendre en considération le paratexte vidéoludique, avec lequel le joueur peut entretenir d'étroites relations.

Toutefois, les mondes fictionnels du jeu vidéo sont essentiellement construits dans l'espace de jeu ; il est ainsi capital, pour notre mémoire, de nous intéresser aux éléments qui le composent et aux façons dont il se structure.

3.3. Structuration et composantes de l'espace de jeu

L'espace de jeu, tel que nous l'envisageons au sein de ce mémoire, regroupe, pour rappel, l'ensemble des composantes du logiciel entrant dans une logique ludique (→3.2.2.). Ces composantes, ayant été conçues au préalable par les concepteurs, peuvent être rattachées au *game*, autrement dit à l'expérience-cadre. Elles sont donc au centre des questions que nous posons, au sein de ce mémoire, au médium vidéoludique. Il s'agit dès lors, à ce stade de notre travail, de les identifier et d'interroger les façons dont elles se structurent et se combinent pour construire l'espace de jeu et donc l'expérience-cadre. Cela nous permettra d'observer, dans la partie suivante de ce mémoire, les façons dont elles peuvent être mobilisées pour construire des mondes et raconter des histoires.

Pour ce faire, nous nous sommes tournée vers les approches formelles du jeu vidéo. En effet, ces approches ont pour but de décrire le jeu vidéo à partir de ses composantes (Hansen 2023 : 7) et interrogent donc le *game*, l'expérience-cadre. Cela les rend particulièrement intéressantes dans le cadre de notre démarche, puisque notre approche consiste à nous tourner vers cette expérience-cadre.

Parmi les travaux traitant de cette question, Damien Hansen propose, au terme d'une synthèse exhaustive des travaux majeurs portant sur ce sujet, un modèle qui a pour but de « tenter d'identifier et de formaliser les plus petites unités fonctionnelles du jeu : celles qui donnent aux joueurs et aux concepteurs une prise directe sur le jeu » (2023 : 13), cela pour lui permettre d'étudier « le système structural permettant de générer une infinité de mondes ludiques, dans lesquels interviendront par la suite la narration et les performances du joueur » (*Ibid.*). En partant notamment du principe que « le jeu tout entier peut être considéré comme un système de signes » (*Ibid.* : 49), Hansen avance que « le jeu est marqué d'une intentionnalité qui le pousse à s'organiser et à signifier, autrement dit à produire du sens » (*Ibid.* : 48). L'auteur estime ainsi que « la recherche du sens et l'interprétation des signes passent donc à la fois par le design des ludèmes et par leur agencement syntaxique dans une unité d'ordre supérieur que nous avons nommée séquence » (2022 : 13).

S'il est possible de lui faire quelques critiques – Grandjean lui reproche notamment « sa portée communicationnelle [...] pas réellement abordée » (2022) – il n'en demeure pas

moins que le modèle ludémique de Hansen permet l'analyse signifiante du ludème, de ses composantes et de ses propriétés combinatoires, dans une perspective qui tient compte à la fois des concepteurs et des joueurs. Cela en fait ainsi un outil de choix pour notre approche.

Toutefois, Hansen néglige de nombreux éléments de l'expérience-cadre, tels que les scènes cinématiques et les textes présents au sein de l'espace de jeu qui, nous le verrons, jouent un rôle non négligeable au sein du médium vidéoludique (→3.3.3.). Par conséquent, il sera nécessaire de revenir sur ces éléments, afin d'adapter le modèle qu'il nous propose à l'approche narratologique qui est la nôtre.

Nous allons donc commencer par aborder le ludème, qui sera au centre de notre approche (→3.3.1.), puis nous nous occuperons des éléments délaissés par Hansen, que nous appellerons les éléments non ludiques (→3.3.2.), avant d'analyser la combinaison de plusieurs ludèmes, la séquence spatiale (→3.3.3.).

3.3.1. Le ludème de Hansen

Damien Hansen n'invente pas la notion de ludème, celle-ci existant déjà, selon le chercheur, au sein des travaux de divers auteurs depuis le début des années 2000, mais avec des acceptions variées (2023 : 44-45). Damien Hansen emprunte ainsi le sens qu'il donne à cette notion à Pierre-Yves Hurel. Ce dernier a en effet redéfini, au sein de sa thèse, le ludème comme unité minimale de l'objet-jeu (Hurel 2020 : 174), de façon à tenir compte à la fois des concepteurs et des joueurs, son ouvrage s'articulant autour de la création de jeux vidéo en amateur. Il redéfinit ainsi le ludème comme « un élément intermédiaire faisant interface entre une pensée technique et une pensée du jeu, et entre les actes *jouer* et *créer* » (*Ibid.*).

Damien Hansen, dans le sillage de Pierre-Yves Hurel, propose ainsi de définir le ludème comme « unité minimale fonctionnelle du jeu » (2023 : 44), comme « le signe du système ludique qui se trouve à la base de la production de sens » (*Ibid.* : 48), celle-ci se trouvant, selon l'auteur, « au centre de la conception des jeux et des pratiques ludiques » (*Ibid.*). Le chercheur complète ces définitions par des précisions concrètes relatives à la place et au rôle du ludème au sein de l'espace de jeu :

Ce ludème peut aisément être ramené aux objets qui constituent le jeu (une arme, un outil, un ennemi, une partie du décor, l'avatar du joueur, etc.). Il correspond à un élément qui fait partie intégrante du jeu et qui, par combinaison avec d'autres ludèmes, donne forme à cet univers. (Hansen 2022 : 9)

Le ludème apparaît dès lors comme l'unité minimale des mondes ludiques. Il peut, ce faisant, être rapproché des éléments de narrativisation (→2.4.2.), le plaçant ainsi au centre de notre approche narratologique. Nous allons donc nous intéresser, dans la sous-section qui suit (→3.3.1.1.), à ses composantes et aux façons dont il peut être porteur de sens.

3.3.1.1. Composantes ludémiques

Selon Hansen, le ludème résulte de « la combinaison biface d'éléments de représentation [...] et de fonctionnement » (Hansen 2023 : 59). Nous allons les détailler, en commençant par les éléments de représentation, avant de traiter des éléments de fonctionnement.

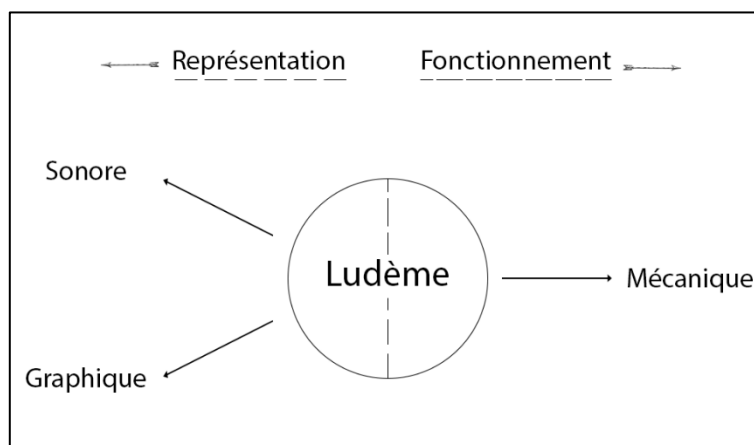


Figure 4. Composantes ludémiques selon Hansen

Pour commencer, le modèle de Hansen envisage deux formes d'éléments ludémiques de représentation. La première est la composante sonore du ludème, que Hansen nomme également « acoustème » (et qui renvoie au « bruit particulier associé à l'objet » (*Ibid.* : 50). Il « peut être joué continuellement, par intermittence ou [...] lorsque le joueur interagit avec l'objet en question » (*Ibid.* : 54).

La seconde est la composante graphique du ludème, nommée « graphème » par Hansen, et désigne « la représentation numérique de l'objet » (Hansen 2023 : 50). L'auteur en identifie trois types : les graphèmes immobiles, qui produisent une image fixe, les graphèmes animés, qui animent, à l'aide d'une succession d'images, un ludème

immobile, et les graphèmes dynamiques, qui traduisent le déplacement dans l'espace de jeu ainsi que l'évolution visuelle de ludèmes étant pourvus de ce type de graphèmes (*Ibid.* : 55).

Par ailleurs, nous n'écartons pas la possibilité de voir apparaître d'autres types de composantes de représentation employées par le médium. En effet, comme nous l'avions évoqué, il ne nous paraît pas impossible d'imaginer la mobilisation, par le jeu vidéo, de dispositifs physiques mobilisant des canaux que Hansen n'a pas pris en compte dans son modèle, tels que l'odorat, le goût ou le toucher (→1.2.). Cette catégorie de composantes ludémiques serait ainsi amenée à évoluer au même rythme que le médium vidéoludique.

Enfin, le modèle de Hansen envisage un seul type d'éléments de fonctionnement ludémiques, qu'il nomme « mécanème », autrement dit la composante mécanique du ludème, « régissant son utilité et son fonctionnement dans le jeu » (*Ibid.* : 50). Il s'agit ainsi autant d'actions au sein du jeu (comme donner un coup d'épée, utiliser une potion, semer des graines, etc.) que de caractéristiques ludémiques (comme les statistiques ou les points de vie). Par ailleurs, c'est au travers de ces mécanèmes que, selon Hansen, les règles sont mises en place au sein de l'espace de jeu (*Ibid.* : 57).

Le ludème résulte ainsi de la combinaison de ces trois types de composantes (*Ibid.* : 52), chacun d'entre eux mobilisant un canal différent pour véhiculer des informations. Leur articulation permet ainsi la composition d'objets ludémiques porteurs de sens. Nous allons en fournir deux exemples parlants.

Notre premier exemple vient du jeu *Minecraft* (Mojang Studios, 2011), au sein duquel le joueur peut rencontrer, entre autres, un ludème représentant une vache (→Figure 5). En effet, chacune des composantes de ce ludème est, individuellement, porteuse de caractéristiques propres à une vache. Il est ainsi composé de graphèmes (la couleur et la forme de son corps, ainsi que la façon dont il se déplace), d'acoustèmes (ses meuglements, ainsi que les bruits qu'il fait lorsqu'il se déplace et lorsqu'il mange) et de mécanèmes (il a un certain nombre de points de vie, ne peut provoquer des dégâts au joueur et peut, si ce dernier interagit avec lui en tenant un seau, produire du lait, ou produire du cuir et de la viande lorsqu'il meurt, c'est-à-dire lorsqu'il n'a plus aucun point de vie). La combinaison de ces composantes vient ainsi former un objet représentant une vache. Leur

mobilisation permet dès lors aux concepteurs de représenter l'animal et aux joueurs de l'interpréter comme tel et, à partir de lui, de donner vie et consistance au monde ludique qu'il reconstruit.

Notre second exemple est tiré d'un autre jeu, *Stardew Valley* (Concerned Ape, 2016), au sein duquel le joueur peut rencontrer des *Slimes* (→Figure 6), des petits monstres qui lui sont hostiles. Analysés en tant que ludèmes, ils apparaissent également composés de graphèmes (l'apparence des *slimes* ainsi que, à nouveau, leur façon de se déplacer, mais également d'attaquer le joueur), les acoustèmes (le bruit qu'ils émettent en se déplaçant) et de mécanèmes (ils ne provoquent pas de collision avec l'avatar du joueur, n'entravant donc pas sa route, contrairement à d'autres monstres du même jeu, peuvent attaquer le joueur et produisent une boule de *Slime* lorsqu'ils sont tués). Chaque composante renvoie à la nature de monstre des *Slimes*, et à leurs propres caractéristiques (ici, ce qui, supposément, compose leur corps). L'ensemble de ces composantes articulées ensemble construit ainsi des ludèmes cohérents du point de vue de la signification.



Figure 5. Une vache dans Minecraft



Figure 6. Slime et Slime dans Stardew Valley

3.3.1.2. Un ludème particulier : avatar, entité jouable

Nous avons jusqu'ici mentionné à plusieurs reprises l'objet incarné par le joueur au sein de l'espace de jeu, la plupart du temps en le désignant comme « avatar ». L'avatar étant un objet ayant des propriétés ludémiques, possédant notamment au moins un mécanème (Hansen 2023 : 62-64), il apparaît ainsi comme étant un ludème. Ce ludème a un statut particulier, car il permet au joueur de pénétrer dans l'espace de jeu. Julie Delbouille et Fanny Barnabé soulignent cette particularité propre à cet objet :

Alors qu'il prend bien souvent la forme d'un personnage fictionnel (ou, du moins, d'une icône diégétisée), il représente aussi le joueur qui le manipule et introduit, en conséquence, un élément empirique dans l'univers ludique. Il se rapproche, en cela, du fonctionnement des embrayeurs, ces signes linguistiques (comme les pronoms personnels, les adverbes de temps et de lieu...) dont une partie du sens ne s'active que lorsqu'ils sont assumés par un énonciateur donné (le terme *ici* peut ainsi renvoyer à des lieux différents selon l'instance qui l'énonce). De la même manière, l'avatar est un signe qui renvoie à certains contenus thématiques (ce n'est pas un « signe vide » : il a une apparence, des propriétés ludiques, un *background* fictionnel, etc.), mais qui représente aussi un joueur chaque fois singulier [...]. (Barnabé et Delbouille 2018 : 3)

Il peut prendre diverses formes (curseur, personnage, etc.) et est désigné par de nombreuses appellations. On le retrouve par exemple sous le terme de « prothèse numérique » chez Ringot (2020 : 6) ; Delbouille relève également l'utilisation des termes « personnage, avatar, marionnette, *player character*, *playable figure*, etc. » (2024 : 256). Il n'y a en effet pas de consensus terminologique sur la question (*Ibid.*), même si l'usage le plus répandu est l'emploi du terme « avatar ». Cependant, la chercheuse remet en question son utilisation, notamment car le terme « possède plusieurs sens dans le domaine du jeu vidéo lui-même » (Delbouille 2020 : 25), ainsi qu'en raison du problème d'appropriation culturelle qu'il engendre (*Ibid.* : 24). La chercheuse propose ainsi le terme « entité jouable », que nous choisissons, pour les mêmes raisons, d'adopter au sein de ce travail.

3.3.2. La séquence spatiale

Comme nous l'avions évoqué (→3.2.), la séquence est composée de ludèmes agencés ensemble. Il s'agit ainsi d'une « unité finie et cohérente au regard [...] de la division concrète du jeu vidéo en zones de jeu » (Hansen 2023 : 78). Elle-même composée de ludèmes, elle se combine ensuite à d'autres séquences pour créer des parts de l'espace de jeu plus larges, qui se combinent elles-mêmes entre elles, jusqu'à former l'espace de jeu lui-même dans son ensemble (*Ibid.*).

Cependant, le chercheur ne distinguant pas les séquences qui s'étendent dans le temps des séquences s'étendant dans l'espace, nous préférons uniquement nous contenter de l'aspect spatial de la séquence qu'il définit, réservant le côté temporel pour l'appliquer, plus tard, à la structuration du temps de jeu (→3.4.1.).

Dans certains jeux, les espaces sont divisés de façon distincte en séquences. Dans *Pokémon Diamant et Perle* (Game Freak, 2006), par exemple, le découpage des espaces est marqué, notamment, par un temps de chargement entre les séquences et par leur discontinuité, rendant la distinction d'une séquence spatiale plus aisée. Au sein de ce jeu, l'intérieur d'un bâtiment, tout comme l'espace extérieur d'une ville, est ainsi une séquence spatiale.

À l'inverse, dans les jeux en mondes ouverts, tels que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), ces séquences sont plus difficilement perceptibles, comme le souligne également Damien Hansen en prenant *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018) comme exemple (2023 : 77). Cependant, une division par « zones de jeu » (*Ibid.* : 76) peut tout de même être perçue par le joueur, notamment grâce à l'unité visuelle des ludèmes composant chaque séquence, comme c'est le cas par exemple dans le jeu *Minecraft*, dans lequel les séquences spatiales, appelées ici « biomes », sont particulièrement perceptibles d'un point de vue visuel (→Figure 7).



Figure 7. Les biomes dans Minecraft

Ainsi, les séquences, tout comme les ludèmes qui les composent, sont à la base de l'espace de jeu. Cependant, les objets ludémiques n'en sont pas la seule composante : il nous faut donc, pour tenir compte de l'ensemble des éléments de narrativisation vidéoludiques, nous intéresser aux éléments non ludiques composant également l'espace de jeu. La prochaine section y est ainsi consacrée (→3.3.3.).

3.3.3. Les éléments non ludiques

Comme nous l'avons mentionné, le modèle ludémique de Hansen ne prend pas en compte une partie des éléments appartenant à l'espace de jeu. En effet, il existe toute une série d'objets, tels que les textes affichés à l'écran, ou les scènes cinématiques qui, contrairement aux ludèmes, ne présentent pas de composante de fonctionnement ludique, et ne trouvent donc pas leur place dans le modèle ludémique proposé par Hansen. François-Xavier Surinx, mobilisant également ce modèle au sein de son mémoire, remarque ainsi une difficulté à « y incorporer les éléments dépourvus d'interactions comme, entre autres, les cinématiques ou les écrans de chargement » (Surinx 2020 : 27). Nous avons choisi de les rassembler sous le terme d'éléments non ludiques.

Ces éléments non ludiques permettent toutefois, parfois, une possibilité d'action, comme le fait de faire défiler un texte au rythme de son choix, ou de passer une scène cinématique. Cependant, il s'agit là de réactivité et non d'interaction, ces actions n'engendrant pas de variation des réponses produites (Arsenault 2006 : 12-13). Ces éléments ne sont par ailleurs pas autonomes au sein de l'espace de jeu, et s'articulent soit autour d'un ludème, d'une séquence spatiale ou d'une boucle de jeu (que nous envisagerons dans la section suivante ; → 3.4.).

Nous en envisageons ici les manifestations principales : les textes, les scènes cinématiques, ainsi que les musiques et sons de l'espace de jeu ; autant d'éléments appartenant au jeu, mais qui, par absence de mécanisme, ne peuvent être considérés comme des ludèmes.

Cela n'est pas sans rappeler les arguments de certains ludologues qui arguaient que les seuls moments narratifs dans le jeu vidéo n'étaient pas ludiques : même si aujourd'hui, grâce à Arsenault (2006), nous savons que les passages joués font partie intégrante du récit vidéoludique, il est vrai qu'une part plus ou moins large de ce récit peut également être prise en charge par des éléments non ludiques.

Cette notion d'éléments non ludiques, couplée à notre prise en considération du paratexte vidéoludique, nous permet ainsi de tenir compte de l'ensemble des composantes d'un jeu vidéo et donc, de l'expérience-cadre dans son entièreté.

3.4. Temporalités vidéoludiques

Au-delà des différents espaces vidéoludiques (→3.2.), Ter Minassian et Rufat (2012) distinguent également différentes temporalités déployées par et pour la pratique du jeu vidéo. Il s'agit, entre autres, du temps consacré au jeu, c'est-à-dire du « temps effectif passé à jouer » (*Ibid.* : 17), et du temps nécessaire à la conception des jeux vidéo (autant celui des concepteurs que de celui des communautés impliquées dans la création vidéoludique) (*Ibid.*). Ils tiennent également compte du temps nécessaire pour finir un jeu (*Ibid.*), ainsi que du temps consacré au jeu sans y jouer (échanges à ce sujet, lecture de presse spécialisée, planification stratégique, etc.) (*Ibid.*).

Jesper Juul distingue lui aussi deux temporalités ludiques distinctes : le « play time » (Juul 2005 : 142), c'est-à-dire le temps de jeu, et le « fictional time » (*Ibid.* : 143), autrement dit « le temps des événements dans l'univers du jeu » (*Ibid.* : 142 – notre traduction), que nous choisissons de traduire par « temps diégétique ». En effet, il s'agit du temps accueillant les événements au sein de l'univers du jeu, donc de la diégèse²⁰.

Il s'agit, dès lors, d'identifier quelles temporalités concernent nos questions narratologiques. Si le temps diégétique est au cœur de notre problématique, il ne fait pas partie de la structure temporelle du jeu vidéo, mais est plutôt l'un de ses produits. Il sera donc interrogé plus tard, au sein de notre septième chapitre.

Le temps nécessaire pour finir un jeu, quant à lui, soulève la question de la fin du jeu ; cette dernière nous semble compliquée à déterminer. En effet, si certains jeux affichent clairement au joueur qu'il a atteint ce que les concepteurs estiment être la fin du jeu, comme c'est le cas par exemple de *Super Mario Bros. Wonder* (Nintendo, 2023), qui annonce la fin du jeu en affichant « Fin » à l'écran (→Figure 8), suivi d'un message d'annonce (→Figure 9), d'autres en revanche n'annoncent jamais une quelconque fin, comme *Planet Zoo* (Frontier Developments, 2019) ou *Les Sims*. Il peut également arriver qu'un jeu, après sa fin annoncée, propose en réalité du contenu supplémentaire, souvent qualifié de *post-game* ; c'est notamment le cas des jeux *Pokémon Diamant Étincelant et Perle Scintillante* (Game Freak, 2021), qui proposent au joueur de nouvelles aventures et

²⁰ Au sens tel que donné par Genette (1983) ; nous revenons sur cette définition dans notre cinquième chapitre.

objectifs à atteindre après avoir affiché un message de fin, comme dans *Super Mario Bros. Wonder*.

Trouver une fin généralisable au médium nous semble ainsi être une tâche extrêmement complexe. Nous avons par conséquent fait le choix de nous tourner vers le temps de jeu, c'est-à-dire le temps entre le moment où le joueur commence à jouer et le moment où il s'arrête. Cela nous permet de tenir compte de nombreux profils de joueurs, de celui qui aurait arrêté *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* après un donjon, à celui qui ne lâche pas sa partie de *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver* (Game Freak, 2009) avant d'avoir fini de compléter le Pokédex.

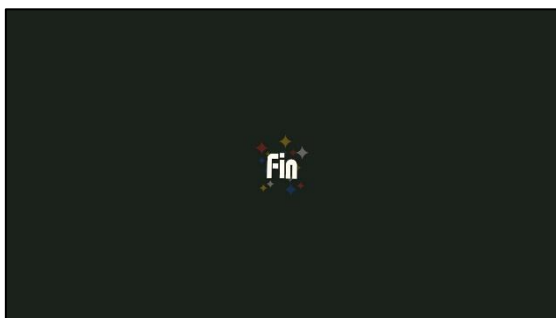


Figure 8. Écran de fin du jeu, Super Mario Bros. Wonder



Figure 9. Message de fin de jeu, Super Mario Bros. Wonder

Il ne nous reste dès lors plus que le temps de jeu à analyser, c'est-à-dire le temps au sein duquel le *play* prend place, les autres temporalités décrites par Rufat et Ter Minassian ne concernant pas, ou peu, nos questions. Nous allons ainsi, au sein du point suivant (→3.4.1.), interroger la structuration du temps de jeu. Pour ce faire, nous nous appuyerons sur la notion de boucle de jeu, proposée par Albinet (2011 : 105) ainsi que, à nouveau, sur la notion de séquence proposée par Hansen (2023 : 65), en ne retenant cette fois-ci que les aspects temporels relevés par l'auteur.

3.4.1. Structuration du temps de jeu

Construire la structure d'une temporalité dont la borne de fin est variable n'est pas chose simple. Les concepteurs, pour s'adapter à cette difficulté, ont donc structuré le temps de jeu selon le comportement du joueur lorsqu'il joue, sans tenir compte d'un possible abandon de sa part. C'est ainsi que Marc Albinet propose sa notion de « boucle de jeu » (2011 : 105). C'est sur cette notion que Damien Hansen construit l'aspect temporel de sa séquence :

Tout comme la boucle, notre unité séquentielle représente un possible défi (résoudre un *puzzle*, débloquent une porte verrouillée...), lui-même décomposable en différentes actions liées aux ludèmes qui composent la séquence (vaincre ou éviter un ennemi, trouver un objet...). Elle se solde soit par une réussite soit par un échec, mais débouche invariablement sur un nouvel objectif en cas de victoire, voire sur une récompense (ne serait-ce que l'accès à une salle suivante) ou sur un simple *feed-back* qui indique au joueur l'issue favorable ou défavorable de sa tentative. (Hansen 2023 : 69).

Cette boucle de jeu fait partie des outils portant sur ce qu'Albinet appelle le « macro-gameplay », c'est-à-dire ce qui « intervient sur la structure » et qui « concerne donc la construction, [...] organise le jeu dans la durée » (Albinet 2011 : 105). L'auteur la définit comme ce qui « structure l'action que le joueur doit accomplir, selon la succession de trois phases : l'objectif, le challenge, et enfin la récompense », dans cet ordre précis (*Ibid.*).

Le *game designer* propose également trois niveaux de boucles de jeu. Le premier est le niveau micro, comprend les boucles qui vont de quelques secondes, pour une simple action à effectuer, à quelques minutes, pour une mission (*Ibid.* : 107). Les boucles du second niveau, le niveau moyen, vont de quelques minutes à, idéalement, une vingtaine de minutes, et comprennent généralement des niveaux entiers (*Ibid.*). Enfin, le troisième, le niveau macro, comprend les boucles qui couvrent l'entièreté de l'aventure (*Ibid.* : 108). Ainsi, selon lui, le temps de jeu est constitué d'une suite de boucles de jeu, que le concepteur peut articuler au sein de différentes boucles de tailles variables, la plus grande englobant l'histoire racontée par le jeu (*Ibid.* : 107-108).

Ainsi, le temps de jeu, c'est-à-dire la procédure du joueur, est structuré en boucles de jeu qui peuvent être articulées par les concepteurs. Les actions du joueur prennent donc place au sein d'une structure, prévue par les concepteurs, qui peut être plus ou moins imposée au joueur. Or, on l'a vu (→2.3.1.), c'est en grande partie au sein de ces actions que les concepteurs peuvent raconter des histoires au joueur. Par conséquent, cette structuration de la procédure, du *play*, au travers de l'articulation des boucles de jeu est, tout comme celle de l'espace de jeu, au centre de nos questions narratologiques.

CHAPITRE 4 : CADRE MÉTHODOLOGIQUE

Ce chapitre, clôturant la première partie de notre mémoire, a pour objet la définition du cadre méthodologique que nous appliquerons à notre travail. Nous y établirons ainsi les derniers éléments participant à construire notre approche théorique. Nous commencerons par la question de la subjectivité des exemples que nous mobiliserons (→4.1.), avant d'établir notre ensemble de jeux au sein duquel nous puiserons nos exemples illustratifs (→4.2.) et, enfin, de clore ce chapitre par la définition de notre problématique (→4.3.).

4.1. Subjectivité, réception et interprétation

Notre approche consistant, au sein de ce mémoire, à analyser les éléments de narrativisation composant l'expérience-cadre au prisme du modèle formel du ludème tel que nous l'avons adapté (→2.4.2.), les chapitres composant la partie suivante de notre travail mobiliseront, par conséquent, une part importante d'exemples tirés de diverses œuvres vidéoludiques. Cependant, cette mobilisation d'exemples peut poser quelques problèmes méthodologiques, que nous souhaitons éclaircir.

En effet, de la même manière que Fanny Rebillard exprime qu'il est difficile de parler de musique sans en faire une interprétation (2021 : 10), traiter, de façon objective, d'éléments de narrativisation que nous avons relevés au sein de différents jeux vidéo nous semble présenter une certaine difficulté. Ainsi, non seulement notre sélection d'exemples sera influencée par notre propre perception de ces éléments (nous pourrions par exemple ne pas avoir remarqué certains éléments de narrativisation), mais l'analyse que nous en ferons sera elle aussi influencée, cette fois-ci par notre propre réception de ces objets. Cette réception, tout comme la perception des éléments de narrativisation qui les font apparaître au sein de ce travail, est motivée par notre propre encyclopédie, notre propre sensibilité et, *in fine*, notre propre interprétation, à laquelle nous ne pouvons échapper.

Par ailleurs, aucune des interprétations qui émergeront de nos analyses, au sein de ce travail, ne prétendra être toujours conforme aux prévisions concepteurs, ces dernières étant, nous l'avons vu, de toute manière inaccessibles (→2.4.2.). Nous considérons ainsi que, dans l'hypothèse où l'une d'entre elles serait erronée, elle resterait tout de même l'exemple concret des possibles variations dans la réception des éléments de narrativisation, ainsi que de l'importance du rôle du joueur dans la construction des

mondes et des récits vidéoludiques. Comme Roland Barthes l'a fait avant nous (1967), nous nous détachons ainsi de la figure de l'auteur, du concepteur, pour nous tourner vers le lecteur, le joueur.

Ces remarques nous conduisent ainsi à émettre le souhait de prendre en considération, dans notre travail, cette subjectivité qui, malgré de nombreuses précautions, ne peut être totalement effacée. C'est pourquoi nous choisissons de ne pas systématiquement adopter, pour traiter de nos exemples, une posture impersonnelle mobilisant la troisième personne du singulier, qui aurait le tort de donner un sentiment factice – voire fallacieux – d'objectivité. Nous souhaitons également nous distinguer de la posture scientifique que nous adoptons au sein des autres parts de ce mémoire et qui convoque, par sa seule présence, une forme d'objectivité implicite et incompatible avec la problématique que nous avons évoquée. Notre choix se porte donc, pour l'essentiel de l'analyse de nos exemples, sur l'adoption d'une posture purement personnelle, traduite par l'emploi de la première personne du singulier. Nous espérons ainsi permettre aux lecteurs et lectrices de rencontrer ce « je » subjectif et d'établir, avec lui, un dialogue autour de leurs propres sensibilités.

4.2. Définition de l'ensemble de jeux

Au sein de ce travail, nous avons établi une définition de ce que nous considérons être un jeu vidéo (→Chapitre 1), nous permettant de délimiter un premier périmètre des objets que nous traiterons au sein de ce mémoire.

Cependant, cet ensemble que nous avons défini reste toujours très large. Il est donc nécessaire d'établir quelques critères supplémentaires, afin de restreindre quelque peu l'ensemble de jeux au sein duquel nous puiserons nos exemples illustratifs. Le premier de ces critères est le déploiement, au sein de l'espace de jeu, de mondes fictionnels, c'est-à-dire de mondes habitables (Odin 2000 : 23) et, surtout, qui peuvent être réceptionnés comme tels par le joueur et qui lui permettent, s'il le souhaite, de s'investir dans cet univers de façon narrative.

Ce premier critère en implique un second, qui concerne le récit prévu par les concepteurs et intégré par ces derniers à l'expérience-cadre. En effet, même si sa présence n'est pas systématique (tout jeu déployant un univers ne racontant pas forcément une histoire,

comme c'est le cas de *Minecraft*), notre approche se veut également apte à traiter des récits que le joueur est amené à construire durant sa partie. Nous allons donc favoriser, dans l'ensemble des œuvres vidéoludiques mobilisées au sein de ce mémoire, l'analyse de jeux qui ont pour objectif de raconter des histoires. La position que nous adoptons au travers de ces critères rejoint celle de Fanny Barnabé :

Faute de pouvoir s'en remettre à un critère plus objectif (sous peine, nous l'avons vu, d'être réducteur), nous considérerons ici comme narratifs tous les jeux qui n'écartent pas la possibilité d'être reçus sur le mode narrativisant. Nos analyses viseront donc à être applicables à toute œuvre du moment qu'elle dispose d'éléments qui peuvent susciter un investissement narratif de la part du joueur (même si cet investissement reste optionnel). (Barnabé 2018 : 16)

Ainsi, même si l'ensemble de jeux au sein duquel nous puiserons nos exemples illustratifs apparaît comme relativement étendu, de nombreux titres s'en retrouvent malgré tout exclus : les traditionnels *Tetris* (Alekseï Pajitnov, 1984) et *Pong* (Allan Alcorn, 1972), mais également les jeux de sports tels que *Wii Sports* (Nintendo, 2006), *FIFA 20* (Electronic Arts, 2019) ou *Gran Turismo SPORT* (Polyphony Digital, 2017), des jeux dont l'univers déployé, bien que présent, n'est pas amené à être reconstruit par le joueur dans un cadre narratif, et sert uniquement à la pratique vidéoludique.

4.3. Définition de la problématique

En prenant pour base les différentes conceptions du récit vidéoludique ayant vu le jour dans le sillage du mémoire d'Arsenault (2006), nous avons construit notre propre approche du récit vidéoludique (→2.4.2.). Celle-ci consiste à accepter l'inaccessibilité de ce dernier et à nous tourner vers ce qui est directement observable, c'est-à-dire les éléments de narrativisation de l'expérience-cadre du jeu vidéo (→Chapitre 2). Nous avons complété cette approche à l'aide du modèle formel du ludème proposé par Damien Hansen (2023), que nous avons adapté, afin d'aborder l'expérience-cadre et les éléments de narrativisation à partir de leurs composantes signifiantes (→Chapitre 3). Cela nous permettra, dans les chapitres suivants, d'interroger les façons dont les concepteurs peuvent, à partir de ludèmes et de séquences spatiales, concevoir les éléments de narrativisation composant l'expérience-cadre et ainsi mener le joueur à (re)construire des mondes et à raconter des histoires.

SECONDE PARTIE. CONSTRUIRE DES MONDES, RACONTER DES HISTOIRES

Avant de raconter une histoire, il faut construire un monde, une diégèse (Odin 2000 : 22). Cette dernière notion pouvant être source de confusion, elle mérite un petit détour définitoire. Selon certaines acceptions en effet, la notion de diégèse peut être confondue avec celle d'histoire. Pourtant, selon Gérard Genette :

La diégèse, au sens où Souriau a proposé ce terme en 1948, opposant l'univers diégétique comme lieu du signifié à l'univers écranique comme lieu du signifiant filmique, est bien un univers plutôt qu'un enchaînement d'actions (histoire) : la diégèse n'est donc pas l'histoire, mais l'univers où elle advient [...]. (Genette 1983 : 301)

Cette acception de la notion se retrouve également chez divers auteurs que nous avons précédemment cités : ainsi, Fanny Barnabé, dans le sillage d'Étienne-Armand Amato (2005), la définit comme « une portion de l'univers découpée par le récit » (2018 : 19). Odin partage également cette posture, lui pour qui la diégèse est la construction mentale d'un monde (2000 : 18). Ainsi, la notion de diégèse, telle qu'elle est employée au sein de ce mémoire, renvoie au monde fictionnel qui pourra ensuite, potentiellement, accueillir un récit.

Au sein du médium vidéoludique, la diégèse relève de l'expérience-cadre, du *game* : en effet, le monde déployé à l'écran par le jeu vidéo est créé et mis en place au sein de la structure du jeu par les concepteurs. Elle est ainsi construite à partir des composantes de l'espace de jeu que nous avons précédemment décrites, c'est-à-dire des ludèmes, des séquences et des éléments non ludiques (→3.3.). Nos questions, au sein de cette seconde partie, vont donc d'abord se tourner vers la notion de monde en elle-même : de quoi est fait un monde, que contient-il ? Ces questions occuperont le cinquième chapitre de ce mémoire.

Nous serons ainsi en mesure d'interroger, au sein de notre sixième chapitre, les façons dont les concepteurs de jeux vidéo mobilisent les éléments de narrativisation composant l'expérience-cadre, ainsi que les autres éléments intervenant dans la réception de cette dernière, pour transformer les espaces de jeu en mondes.

Enfin, nous pourrions poser au médium une dernière question, au sein de notre septième chapitre : comment, une fois le monde fictionnel construit, les concepteurs réussissent-ils à raconter, au travers du jeu (*play*) du joueur, c'est-à-dire de sa procédure des histoires ?

CHAPITRE 5 : UN MONDE, MAIS QUEL MONDE ?

5.1. Dans la littérature

Qu'est-ce qu'un monde ? Comme l'écrit Anne Besson, « le monde, c'est d'avantage ou *d'abord* un décor et une encyclopédie qu'une histoire ou des personnages » (2015 : 27), le terme « personnage » étant ici à comprendre comme étant un individu prenant part à l'histoire. De manière similaire, Ringot (2020) voit le monde comme étant constitué d'une base de données dispersées dans l'espace de jeu.

La nature de ces données cependant n'a été que peu traitée par ces auteurs. Ainsi, pour pouvoir répondre aux questions qui nous occupent au sein de ce chapitre, nous nous sommes tournée vers des auteurs d'ouvrages de *game design*. En effet, la construction des mondes vidéoludiques relève, comme nous l'avons vu, des concepteurs (→2.3.1.), c'est-à-dire des *game designers*.

Nous avons ainsi consulté les ouvrages de Marc Albinet (2010) et Jeremy Gibson Bond (2023), que nous avons déjà présentés, d'Ernest Adams (2007), *game designer* enseignant à l'Université d'Uppsala, et de Tracy Fullerton (2008), professeure à la *USC School of Cinematic Arts*, dirigeant le *Game Innovation Lab* à l'Université de Californie du Sud.

Nous avons également consulté les ouvrages de Chris Crawford (2003), un *game designer* américain ayant travaillé chez Atari, et de Tobias Heussner (2015), *game designer* ayant dirigé un ouvrage dédié au *narrative design*. Nous avons agrémenté ces lectures d'un site internet, développé par Kelly Bender (2025), *game designer* spécialisé en *world building* et ayant notamment travaillé sur *Assassin's Creed : Odyssey* (Ubisoft, 2017).

Nous avons par ailleurs enrichi notre recherche du *Guide du maître* de la cinquième édition du jeu de rôles *Donjons et Dragons* (Mearls et Crawford 2017) ; en effet, même

s'il ne traite pas de jeu vidéo, cet ouvrage a vocation à guider le Maître du Donjon²¹ dans la création d'un monde destiné à jouer. Le jeu vidéo étant, pour rappel, un jeu (→1.2.), le recours aux ouvrages destinés à des formes de jeu plus classiques est donc, selon nous, pertinent, du moment que cela se fait en prenant en considération les particularités du médium vidéoludique (→1.3.).

Si, étonnamment, certains des ouvrages consultés ne se préoccupent pas du tout de cette question, comme c'est le cas de *Chris Crawford on Game Design* (Crawford 2003), nous la retrouvons tout de même au moins mentionnée et jusqu'à largement traitée par la plupart des auteurs mobilisés. Ainsi, nous avons relevé l'ensemble des composantes récurrentes participant, selon les divers auteurs que nous avons mobilisés, à construire les mondes fictionnels.

Il s'agit, d'abord, du lieu et de la situation temporelle du monde (Bender 2025 ; Heussner 2015 : 74), comprenant la géographie du monde, sa faune sa flore, ses minéraux, etc. (Adams 2007 : 99-111 ; Bender 2025), ainsi que les lieux tels que les villes, villages et bourgades (Mearls et Crawford 2017 : 17-24 ; Heussner 2015 : 76).

Mais cela ne se limite pas à cela : il s'agit aussi des événements historiques qui ont précédé le début du jeu (Adams 2007 : 107 ; Bender 2025 ; Heussner 2015 : 75 ; Albinet 2010: 147).

Cela s'agrémente également de l'aspect culturel du monde et de ses habitants (*Ibid.*). Il s'agit des races²² et des classes²³ des habitants (Bender 2025 ; Mearls et Crawford 2017 : 17-24), de leurs croyances, notamment religieuses (Adams 2007 : 110 ; Mearls et Crawford 2017 : 9-13), ainsi que de leur organisation sociale, politique et économique

²¹ Il s'agit de la personne qui organise le jeu, décrit les environnements aux joueurs, leur narre l'histoire et les événements qu'ils vivent. Elle prend également en charge la gestion des règles et des interactions, et s'occupe par ailleurs de la planification des sessions de jeu, jusqu'à, parfois, la création du monde qui servira d'arrière-plan aux aventures des joueurs.

²² Nous tenons à préciser qu'il s'agit d'un terme beaucoup utilisé en *fantasy*, les races les plus communes étant les humains, les elfes, les nains et les halfelins.

²³ Il s'agit à nouveau d'un terme très régulièrement employé en *fantasy*, qui renvoie à l'orientation professionnelle des personnages. Il s'agit, par exemple, des bardes, magiciens, des guerriers, etc.

(Adams 2007 : 110 ; Mearls et Crawford 2017 : 17-24 ; Fullerton 2008 : 102). Cela s'accompagne également de l'aspect magique du monde (Bender 2025).

Par ailleurs, l'éthique du monde, c'est-à-dire son organisation morale, en est également une composante importante (Adams 2007 : 121).

L'ensemble de ces données dote alors l'espace de jeu de ce que Klasttrup et Tosca nomment *worldness* (2004). Cette dernière se définit, selon les autrices, au travers de ses éléments fondamentaux : le *topos*, le *mythos* et l'*ethos* (*Ibid.*), que nous avons déjà évoqués (→2.3.2.) et que nous allons ici détailler. Elles sont ainsi définies comme suit :

Mythos : les conflits et les batailles fondateurs du monde, qui présentent également les personnages du monde. Le mythos comprend également des histoires ou des rumeurs concernant certains objets et créatures légendaires qui sont propres à ce monde. [...]

Topos : le cadre du monde dans une période historique spécifique et une géographie détaillée, comme un monde technologique futuriste (science-fiction) composé de planètes désertiques ; un monde médiéval avec des éléments fantastiques un monde situé au Moyen Âge avec des éléments fantastiques (« fantasy ») et une nature sauvage habitée par des bêtes féroces ; ou un monde souterrain gangrené par le crime [...] situé dans un paysage urbain dystopique et immense où les gens utilisent à la fois des pistolets laser et des amulettes, etc. [...]

Ethos : il s'agit de l'éthique explicite et implicite du monde et du code (moral) de conduite que les personnages de ce monde sont censés suivre. Comment se comportent les bons et les méchants, et quels comportements peuvent être acceptés comme « conformes au personnage » ou rejetés comme « non conformes au personnage » dans ce monde. [traduction personnelle] (Klasttrup et Tosca 2004)

Cette typologie permet ainsi de répartir les éléments constituant la mondialité des mondes fictionnels déployés par les jeux vidéo en trois catégories distinctes. Cependant, ces dernières ne sont distinctes qu'en théorie ; en pratique, il n'est pas toujours aisé de les distinguer. En effet, un même élément peut renvoyer à plusieurs d'entre elles simultanément.

Par exemple, dans *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver*, l'architecture de la Tour Cendrée (→Figure 10) renvoie au Japon, pays d'inspiration de la région de Johto²⁴, et

²⁴ Nom du monde fictionnel du jeu.

participe à la construction d'un monde aux accents japonais. Cette tour est cependant inscrite dans un cadre contemporain, comme le laissent deviner les plots en bois, la route pavée et le panneau informatif, placés autour du bâtiment. L'articulation de l'ensemble renvoie ainsi au *topos* du monde fictionnel déployé par le jeu. Cependant, le nom de la Tour Cendrée, son apparence calcinée, ainsi que le contenu textuel accessible grâce à l'écriteau, « Détruite par un mystérieux incendie. Restez à l'écart pour votre propre sécurité. », renvoient également au *mythos* du bâtiment en en racontant l'histoire.

Un même objet (ici, un bâtiment) peut donc transmettre des informations relevant de plusieurs des catégories que nous avons définies. Ainsi, si notre analyse va se construire autour de ces catégories de manière distincte, il convient de garder à l'esprit qu'en pratique, ces dernières se superposent et s'alimentent mutuellement.



Figure 10. La Tour Cendrée de la ville de Rosalia

5.2. Topos, ethos et mythos

Au sein du dernier point de ce chapitre, nous allons redéfinir et détailler les composantes de la *worldness* décrites par Klastруп et Tosca (2004), en y intégrant concrètement les composantes des mondes fictionnels que nous avons relevées dans la section précédente (→5.1.).

Nous commençons par le *topos*, car il est selon nous l'ancrage premier du monde, la spatialisation étant au cœur de l'aspect narratif propre au médium vidéoludique. Il renvoie également à la dimension spatiale, géographique et environnementale du monde

fictionnel, et en établit par ailleurs le cadre temporel au sens large (Klastrup et Tosca 2004).

Nous y retrouvons, tout d'abord, la géographie du monde : les terrains, la faune et la flore, ainsi que l'existence, ou non, de magie. Le *topos* comprend aussi les structures urbaines, comme les villes, villages et, plus largement, les infrastructures. Enfin, y appartiennent également les habitants peuplant le monde, avec leur culture et leurs traditions.

L'*ethos*, ensuite, concerne presque exclusivement ces habitants du monde : il s'agit en effet de l'éthique et du code moral qui les régissent et en organisent les comportements (*Ibid.*) Cette catégorie comprend donc l'ensemble des règles de conduite considérées comme valables dans ce monde.

Le *mythos*, enfin, dote le monde d'histoires et de légendes. Il renvoie en effet à l'ensemble des histoires du monde (*Ibid.*), qui vient donner à ce dernier cohérence et profondeur. Il s'agit ainsi des événements historiques qui ont précédé le début du jeu, ainsi que des légendes, mythes, et autres histoires expliquant l'origine du monde (en cela, le *mythos* peut être très proche de l'*ethos*). Le *mythos* comprend également les histoires mineures du monde, ayant pour objet un village, un habitant ou un objet.

Ainsi, ces différentes catégories définissent, ensemble, le monde. Le prochain chapitre nous permettra d'explorer comment les concepteurs de jeux vidéo peuvent, à l'aide des éléments de l'expérience-cadre, construire ces catégories et, ainsi, des mondes fictionnels vidéoludiques.

CHAPITRE 6 : CONSTRUIRE UN MONDE (*GAME*)

6.1. Les mondes fictionnels, des concepteurs aux joueurs

Les mondes fictionnels, nous l'avons vu, sont construits à partir des composantes de l'espace de jeu, de l'expérience-cadre. Il sont ainsi construits à l'aide de ludèmes et de leurs composantes, ainsi que des éléments non ludiques qui peuvent les accompagner. Nous pouvons dès lors avancer que les différentes catégories de la *worldness* de Klastrup et Tosca (2004) que nous venons de prendre le temps de décrire (→5.2.) sont construites, par les concepteurs, à partir de ces objets et éléments.

Par conséquent, afin d'observer les différentes façons dont les concepteurs peuvent construire des mondes vidéoludiques, nous allons regarder, dans les sections suivantes, comment chacune de ces catégories, le *topos* (→6.2.), l'*ethos* (→6.3.) et le *mythos* (→6.4.), peuvent être construites par les concepteurs au sein du logiciel de jeu.

Nous commencerons par nous intéresser, dans chaque section, aux façons dont les concepteurs peuvent investir l'espace du paratexte, c'est-à-dire l'espace où se déploient les différents menus, écrans-titres, et autres éléments qui ne participent pas, comme évoqué précédemment, à la logique ludique (→3.2.2.), pour construire chacune de ces catégories. En effet, le paratexte vidéoludique peut fournir au joueur des informations sur le monde fictionnel déployé dans l'espace de jeu (Barnabé 2018 : 75), participant ainsi, partiellement, à la construction du monde fictionnel. Nous en examinerons, au travers d'exemples concrets, ses manifestations les plus courantes : les écrans-titres, les interfaces et les écrans de chargement.

Nous examinerons ensuite, toujours au travers d'exemples concrets, la façon dont les objets ludémiques peuvent être mobilisés pour construire ces catégories, avant de nous faire de même avec les éléments non ludiques de l'espace de jeu : les textes, les scènes cinématiques et les musiques et sons qu'il contient.

Nous regarderons ainsi comment de multiples données, dispersées dans l'espace de jeu et transmises au joueur au travers de divers dispositifs, peuvent construire, ensemble, un même texte, un même catégorie et, *in fine*, un même monde.

6.2. Construction du *topos*

6.2.1. Rappel : le *topos*

Pour rappel, le *topos* désigne la dimension spatiale, géographique et environnementale d'un monde fictionnel (→5.2.). Il en englobe ainsi la géographie, la faune, la flore et les infrastructures (constructions, villes et villages). Il en comprend également les habitants, dans toutes leurs dimensions : races, classes, ainsi que leur culture.

6.2.2. Dans l'espace du paratexte

Nous allons ici nous intéresser aux façons dont les écrans-titres, les interfaces logicielles et les écrans de chargement participent à la construction du *topos*.

Pour commencer, les écrans-titres peuvent participer à construire le *topos* d'un monde fictionnel vidéoludique, notamment en établissant « l'atmosphère d'un jeu avant même que celui-ci ait démarré » (Barnabé 2018 : 76). L'écran-titre du jeu *Minecraft* en fournit ainsi un très bon exemple (→Figure 11).



Figure 16. Écran-titre du jeu *Minecraft*

En effet, l'image de fond de l'écran-titre représente directement des éléments du *topos* du monde qui se déploie dans l'espace de jeu : on y voit, à l'arrière-plan, des reliefs montagneux, une forêt de bouleaux, une coulée de lave et une cascade. À l'avant-plan, une créature issue du monde du jeu, le Golem joyeux, est mise en avant (il s'agit effectivement de l'un des ajouts majeurs de la dernière mise à jour du jeu). L'écran-titre du jeu présente ainsi des éléments relevant du *topos* au joueur, avant que celui-ci n'entre,

au travers de son entité jouable, dans le monde du jeu. Mais ce n'est pas tout : la typographie utilisée pour les textes de l'écran-titre correspond également au style graphique caractérisant le jeu et participe à projeter le joueur dans l'atmosphère de l'univers vidéoludique qu'il s'apprête à visiter.

De la même manière que les écrans-titres, les interfaces logicielles peuvent également participer à la construction du *topos*. Ainsi, au sein du même jeu, la typographie des textes que ces interfaces contiennent, ainsi que leur arrière-plan, sont identiques à ceux de l'écran-titre.

Les derniers éléments paratextuels que nous souhaitons aborder sont les écrans de chargement. En effet, ces derniers étant des moments d'attente durant lesquels le joueur ne joue plus, les concepteurs ont tendance à y inclure des informations, dont certaines renvoient parfois au *topos*, pour l'occuper.

Dans l'exemple suivant (→Figure 12), l'écran de chargement issu du jeu *Beyond Blue* (E-Line Media, 2020) en donne un bon exemple. Il s'agit d'un jeu de plongée sous-marine dans lequel le joueur, incarnant le personnage de la scientifique Mirai, doit étudier les animaux marins qu'il est amené à rencontrer dans diverses zones de plongée. Les écrans de chargement donnent à voir au joueur des animaux du *topos* de *Beyond Blue* (ici il s'agit d'un banc de poissons, d'une orque et d'un dauphin), ainsi qu'un texte donnant au joueur des informations supplémentaires sur un autre animal présent dans le jeu (dans ce cas-ci, sur la méduse lune). Ce faisant, cet écran de chargement participe, tout comme l'écran-titre, à construire le *topos* du monde fictionnel.

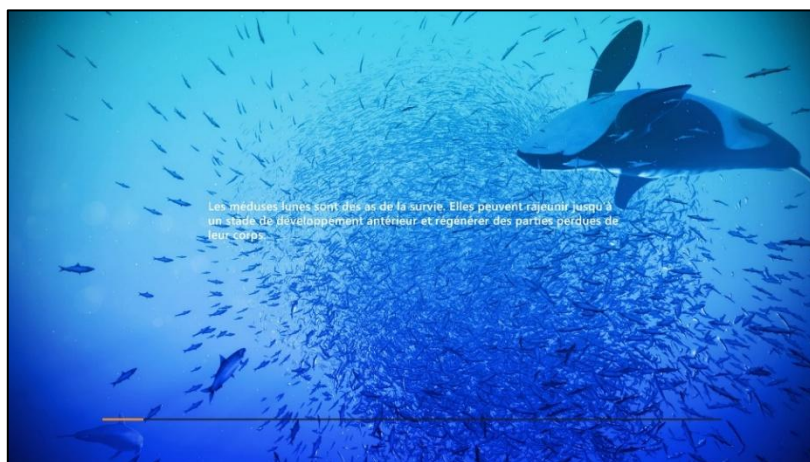


Figure 17. Écran de chargement du jeu *Beyond Blue*

Ainsi, si ces différents éléments du paratexte vidéoludique ne communiquent pas systématiquement des informations relatives au monde fictionnel ou participant à construire son *topos*, il n'en reste pas moins qu'ils peuvent être employés, par les concepteurs, à ces fins.

6.2.3. Dans l'espace de jeu : objets ludémiques

Nous allons, au sein de cette section, nous intéresser aux façons dont les concepteurs peuvent, à partir de ludèmes et de leurs composantes (de représentation comme de fonctionnement), construire le *topos* d'un monde fictionnel.

Nous allons commencer par interroger la géographie et les environnements du monde, pour ensuite traiter de sa faune et de sa flore, avant de nous tourner vers les infrastructures (parmi lesquelles nous retrouvons les villes et villages), pour finalement clore cette section en interrogeant les habitants et populations du monde. Nous verrons également comment le cadre spatio-temporel est construit, de façon transversale, au travers de l'ensemble des objets composant cette catégorie.

6.2.3.1. Géographie et environnements

Le premier objet ludémique composant un environnement est le sol et, de façon plus globale, l'ensemble des surfaces de l'espace de jeu. Selon les jeux, ces surfaces peuvent être constituées d'une combinaison de ludèmes (c'est le cas du jeu *Minecraft*, par exemple, au sein duquel elles sont construites à partir d'ensembles de blocs, en dessous desquels il n'y a que du vide), ou d'un seul ludème.

Ce ludème est d'abord une surface vide ; pour lui donner une certaine consistance et une matérialité, les concepteurs peuvent en mobiliser les composantes de représentation. Les graphèmes, en premier lieu, viennent représenter le type de sol représenté. C'est le cas du jeu *Stardew Valley*, dont les surfaces, planes, représentent différents types de sols : il peut ainsi s'agir, par exemple, d'herbe, de terre, de bitume ou du sable d'une plage, chacun de ces sols étant d'abord défini par son aspect graphique (→Figure 13).



Figure 18. Différents types de sols dans Stardew Valley

De gauche à droite : a. de l'herbe ; b. de la terre en train d'être labourée ; c. du bitume ; d. du sable sur une plage

Les acoustèmes, de leur côté, peuvent faire varier les sons produits par le contact entre l'entité jouable et le sol. Ainsi, toujours dans *Stardew Valley*, le bruit des pas de son entité jouable varie selon le type de sol sur lequel elle se déplace. C'est également le cas dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* : le bruit des pas du personnage de Link, incarné par le joueur, ainsi que celui des sabots de son cheval, change en fonction de l'endroit où il se trouve. Ces composantes ludémiques sonores fournissent ainsi au joueur une information supplémentaire au sujet de la surface représentée.

Les composantes mécaniques des sols et surfaces viennent également en renforcer la matérialité et la consistance. Si elles varient selon les jeux, l'une d'entre elles revient de façon systématique : la mécanique de collision, c'est-à-dire le fait que le joueur ne puisse pas passer au travers. Selon la nature du sol représenté, d'autres mécanèmes peuvent également être ajoutés, transmettant au joueur des informations supplémentaires sur cette dernière. Ainsi, dans *Stardew Valley*, certains types de sol, comme la terre (→Figure 13, b.), peuvent être labourés afin d'y semer des graines. D'une manière analogue, dans *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), les véhicules n'ont pas la même vitesse selon le type de surface sur laquelle ils roulent : ils sont, pour la plupart, plus lents sur l'herbe ou la terre que sur le bitume.

La combinaison de l'ensemble de ces composantes signifiantes permet ainsi aux concepteurs de représenter, au travers de ludèmes, des sols et surfaces au sein de l'espace de jeu.

Par ailleurs, les environnements des mondes vidéoludiques peuvent également être complétés par d'autres ludèmes : rochers, arbres, buissons et autres éléments de

l'environnement qui sont construits, de la même manière que les sols et surfaces, à partir de leurs composantes signifiantes. Celles-ci permettent ainsi aux concepteurs de représenter ces objets, et aux joueurs de les réceptionner et de les interpréter.

Sur le plan séquentiel, la combinaison de ces ludèmes permet également aux concepteurs de représenter, à partir de l'ensemble des ludèmes d'une même séquence spatiale, des environnements cohérents que le joueur peut comprendre et assimiler. Par exemple, dans *Minecraft*, c'est l'ensemble des blocs de sable, des cactus et des buissons morts qui me permet, en tant que joueuse, d'interpréter le biome que je rencontre comme étant un désert (→Figure 14), le jeu ne me délivrant aucune autre indication qui me permettrait de le deviner autrement.



Figure 14. Le biome du désert dans *Minecraft*

6.2.3.2. Les écosystèmes : la flore et la faune

Nous avons évoqué, dans la sous-section précédente (→6.2.3.1.), les arbres et les buissons en tant que composantes de l'environnement du monde fictionnel. Il est vrai que les éléments de la flore participent à sa composition, mais il nous semble pertinent de les analyser dans une sous-section distincte, aux côtés des éléments de la faune. Ces deux ensembles permettent en effet de composer les écosystèmes des mondes fictionnels.

La flore, pour commencer, regroupe l'ensemble des plantes et végétaux d'un milieu : on y retrouve ainsi les herbes, fleurs, arbres et arbustes du monde fictionnel, ainsi que les algues et autres plantes aquatiques. Nous y intégrons également, par souci de simplicité taxinomique, les champignons. Chacune de ces plantes, dans les mondes vidéoludiques,

peut être formée à partir de ludèmes, dont les composantes en construisent le sens afin qu'ils soient reçus et interprétés, par le joueur, comme des végétaux.

Un arbre dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (→Figure 15), par exemple, ressemble visuellement à un arbre : il possède ainsi un tronc ainsi que des branches avec des feuilles à leur extrémité. Il m'est par ailleurs possible, en tant que joueuse, d'y grimper, ou de l'abattre à l'aide d'une hache ou d'une arme tranchante. De plus, lorsque mon arme en touche le tronc, le bruit produit renvoie à celui du bois. Abattre un arbre me permet en outre de récupérer un objet : un fagot de bois.

Dans un autre jeu, *Minecraft*, je peux cueillir des baies sucrées dans un arbuste à baies (→Figure 16). Cependant, je dois me méfier : marcher dans le buisson me ralentit et m'inflige des dégâts, faisant baisser mes points de vie. Je comprends alors, grâce à ces mécanèmes, qu'il porte probablement des épines, même si je ne peux pas les voir. Leur apparence se limite en effet à la forme et la couleur génériques d'un buisson basique, s'en distinguant principalement grâce aux baies qu'ils portent. Par ailleurs, ce graphème est dynamique : les baies rouges disparaissent en effet lorsqu'elles sont cueillies.



Figure 15. Des arbres dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*



Figure 16. Des arbustes à baies dans *Minecraft*

Les différentes composantes de ces ludèmes, autant celles de l'arbre que celles de l'arbuste à baies, permettent ainsi aux concepteurs et aux joueurs de (co)construire ces objets, parfois essentiels, de l'environnement d'un monde fictionnel vidéoludique.

D'autres mécanèmes sont également très importants pour la représentation des végétaux, en particulier ceux qui, lors de l'utilisation ou de la consommation d'une plante, ont un effet sur l'entité jouable du joueur. Cet effet peut aller de la restauration de ses points de vie ou d'énergie à l'octroi, le plus souvent d'une durée limitée, de nouvelles aptitudes ou

de capacités. Ainsi, dans le monde de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, cuisiner et consommer certaines plantes peut donner à l'entité jouable des bonus de rapidité, d'endurance ou de résistance à des températures extrêmes. C'est également le cas, dans le même jeu, de la consommation de certaines espèces animales (grenouilles, insectes, poissons, etc.), ce qui nous amène au second ensemble d'êtres vivants composant les écosystèmes : la faune.

Il s'agit de l'ensemble des espèces animales d'un milieu. Ces espèces, dans les mondes fictionnels, peuvent aussi être construites et représentées à partir de ludèmes et de leurs composantes. L'apparence de ces ludèmes, les sons qu'ils émettent et les comportements qu'ils adoptent (traduits par leurs mouvements et leurs actions, donc par leurs graphèmes et mécanèmes), ainsi que, potentiellement, les éléments qu'ils peuvent produire (comme du lait, de la viande, etc.), permettent de représenter, de façon plus ou moins convaincante, la faune du monde.

Cela nous permet de souligner l'importance de la cohérence des informations délivrées au joueur pour construire le *topos*. En effet, comme mentionné précédemment (→2.3.2.), l'encyclopédie du joueur génère chez lui des attentes vis-à-vis du monde qui lui est présenté, et qui vont jouer un rôle dans sa réception. Par conséquent, afin de proposer aux joueurs un *topos* convaincant, il est nécessaire, pour les concepteurs, d'en soigner la cohérence, c'est-à-dire de s'assurer que les différents éléments le composant transmettent bien, chacun, des messages identiques, autant au niveau ludémique que séquentiel. Il serait par exemple incohérent, et donc dommageable pour le *topos* d'un monde fictionnel, d'intégrer à l'univers du jeu une licorne qui miaule sans justification aucune auprès du joueur. Cet animal mystique étant généralement associé à un équidé, il est en effet attendu qu'y soient associés des acoustèmes renvoyant à un cheval.

Ainsi, le joueur, en tant que destinataire du monde fictionnel, est celui qui juge comme acceptables, ou non, les éléments de la diégèse qui lui sont présentés. Le risque, en cas de dysfonctionnement et donc d'échec, est alors qu'il ne diégétise pas, c'est-à-dire qu'il ne construise pas de monde (→2.3.2.) : l'entièreté du récit vidéoludique serait ainsi mise en péril.

La faune et la flore forment ensemble des écosystèmes. Ces derniers peuvent permettre aux concepteurs de délimiter des séquences, comme l'île de Guarma dans *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018). Cette île se distingue des autres régions du monde du jeu par sa flore exotique et, plus encore, par sa faune, qui comprend des animaux que le joueur ne peut retrouver ailleurs, comme le fou à pieds rouges, les aras rouge et bleu ou la tortue verte des mers. La végétation de l'île ainsi que sa faune me permettent ainsi, en tant que joueuse, d'associer Guarma à une île tropicale et à la distinguer très clairement des autres régions du monde fictionnel du jeu.

Les écosystèmes peuvent également renvoyer au cadre spatio-temporel du jeu. Par exemple, toujours dans *Red Dead Redemption II*, il est possible de trouver des conures de Caroline, une espèce d'oiseaux aujourd'hui éteinte. Cela me permet ainsi de situer les événements jeu comme débutant avant le début du XXe siècle, la conure de Caroline s'étant éteinte en 1918 (John James Audubon Center s.d.). Par ailleurs, l'ensemble des espèces présentes dans le monde, comme le bison américain et le mustang, me permet également de comprendre qu'il s'agit d'un univers se situant en Amérique du Nord.

6.2.3.3. Les bâtiments et infrastructures

Le *topos* d'un monde fictionnel peut également comporter des bâtiments et des infrastructures, c'est-à-dire toutes sortes de constructions ou installations, qui se distinguent ainsi des éléments naturels de l'environnement. Nous y retrouvons les routes, les maisons et, globalement, toutes les constructions réalisées par des êtres doués de raison²⁵ ; nous y incluons également leurs ruines. De la même manière que les environnements et les écosystèmes, ils peuvent être représentés à l'aide d'un ou de plusieurs ludèmes et de leurs composantes, qui permettent ainsi aux concepteurs de représenter ces infrastructures, et aux joueurs de les reconstruire lors de leur partie.

Cette représentation passe, la plupart du temps, par leurs graphèmes, ceux-ci étant d'excellents vecteurs du cadre spatio-temporel du monde fictionnel. Nous l'avons vu avec l'exemple de la Tour Cendrée dans *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver* (→5.2.),

²⁵ Les mondes fictionnels pouvant être peuplés d'êtres intelligents qui ne seraient pas humains, nous préférons ne pas restreindre les infrastructures à une définition purement anthropocentrée.

dont l'apparence participe à construire une diégèse contemporaine d'inspiration japonaise.

C'est également l'apparence des bâtiments et des infrastructures qui prend en charge une large part de l'ancrage postapocalyptique du jeu *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), notamment dans la ville de Pittsburgh (→Figure 17). Différents édifices, dont le pont visible sur l'image, permettent d'associer cette ville à la ville réelle de Pittsburgh, en Pennsylvanie. Par ailleurs, l'état de délabrement des routes et des bâtiments, ainsi que l'abondante végétation envahissant les infrastructures, ancrent le monde du jeu dans un climat postapocalyptique.



Figure 17. La ville de Pittsburgh dans *The Last of Us*

Par ailleurs, les acoustèmes des ludèmes des bâtiments et infrastructures, bien que ces derniers ne produisent généralement que peu de sons (si ce n'est ceux produits lors de collisions avec les matériaux qui les composent, de façon analogue aux sons des environnements ; →6.2.2.1.), peuvent aussi participer à construire cette représentation. C'est également le cas des mécanèmes : la possibilité, pour le joueur, d'ouvrir une porte ou de récupérer, dans un certain bâtiment, des points de vie, peut participer à construire les infrastructures du monde fictionnel.

Les bâtiments et infrastructures, à l'aide de leurs composantes, jouent ainsi un rôle important dans la construction du *topos* et du cadre spatio-temporel du monde fictionnel déployé au sein d'un jeu.

6.2.3.4. Les habitants

Le *topos* est également composé des êtres qui l'habitent. Ces habitants peuvent, à nouveau, prendre la forme de ludèmes et ainsi être construits à partir de composantes ludémiques. Ces dernières vont particulièrement renvoyer à des informations propres au *topos*. L'apparence de ces êtres va ainsi représenter leur race (nous pensons par exemple aux différents peuples du jeu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, qui se distinguent visuellement les uns des autres), mais également leur classe, leur rôle social. Un chevalier, dans ce jeu, va par exemple être vêtu d'une armure et être muni d'armes telles que l'Épée ou la Hallebarde de Chevalier. L'apparence des habitants va également renvoyer au cadre spatio-temporel dans lequel ils s'inscrivent, notamment par leur style vestimentaire.

Il est parfois difficile de distinguer ces êtres d'autres espèces animales du monde : comment, par exemple, qualifier les Bokoblin, ces petits monstres, hostiles au joueur, évoluant au sein du monde d'Hyrule dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ? Ils construisent en effet des structures en bois (→Figure 18) et semblent avoir un mode de vie similaire à celui d'êtres humains, dormant par exemple au coin du feu et grillant parfois de la viande (→Figure 19).



Figure 18. Construction de Bokoblins dans The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Figure 19. Campement de Bokoblins dans The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Devons-nous donc les considérer comme des monstres, ou comme des êtres doués de raison ? Ces questions étant trop larges et sensibles pour être traitées correctement au sein de notre mémoire, nous faisons le choix d'en laisser la responsabilité aux joueurs et concepteurs.

Ceci vient ainsi conclure l'analyse des façons dont les ludèmes et leurs composantes peuvent être articulés par les concepteurs afin de construire le *topos* d'un monde fictionnel

vidéoludique. Nous allons maintenant nous tourner vers les éléments non ludiques afin de voir comment ils peuvent, eux aussi, participer à construire et enrichir ce *topos*.

6.2.4. L'espace de jeu : éléments non ludiques

Nous allons, au sein de cette section, nous intéresser aux façons dont les concepteurs peuvent, à partir des éléments non ludiques de l'espace de jeu, construire le *topos* d'un monde fictionnel. Nous commencerons par en interroger les textes (→6.2.4.1.), puis les scènes cinématiques (→6.2.4.2.). Nous regarderons, enfin, les musiques et sons de l'espace de jeu (→6.2.4.3.).

6.2.4.1. Les textes

Les textes, au sein d'un jeu vidéo, sont un moyen fortement utilisé par les concepteurs pour construire des mondes fictionnels. Ce support leur permet en effet, de façon économe, d'enrichir l'univers d'éléments qui ne doivent alors plus être représentés (Barnabé 2018 : 39) à l'aide de ludèmes ou au travers d'une scène cinématique, par exemple.

Ils peuvent prendre diverses formes au sein de l'espace de jeu : ils peuvent, par exemple, apparaître à l'écran en tant que textes écrits ou en tant que paroles d'un individu. Dans ces cas-là, les textes s'articulent autour d'objets ludémiques spécifiques : un individu, un livre, un panneau, etc. Dans d'autres situations, les textes peuvent également être affichés à l'écran sans apparaître liés à un ludème particulier. Ils peuvent ainsi servir à annoncer, par exemple, le nom du lieu dans lequel l'entité jouable vient d'arriver. Dans ce cas-ci, le texte est articulé autour d'une séquence spatiale.

En vérité, le texte peut prendre de très multiples et variables formes (Houlmont 2022 : 3-4), ce qui rendrait difficilement possible (et pertinente) toute tentative de recensement exhaustif de ses diverses manifestations au sein d'espaces de jeu. Par ailleurs, nous n'allons pas en faire d'analyse approfondie, laissant ce soin à d'autres approches narratologiques qui seraient plus traditionnelles, afin de, à l'image de Fanny Barnabé (2018 : 40), ne pas nous éloigner du sujet qui nous occupe.

Ces textes peuvent participer à enrichir le *topos* d'un monde fictionnel en transmettant au joueur des informations supplémentaires sur les habitants, les bâtiments, la faune, la flore ou les environnements du monde.

Dans le cas de discours oraux, les paroles des habitants du monde peuvent communiquer au joueur des informations sur la diégèse du jeu. C'est le cas notamment dans *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver*, dans lequel c'est un personnage du jeu qui explique au joueur quels sont les bâtiments d'une ville et leur utilité.

Par ailleurs, dans le cas d'écrits, les habitants d'un monde peuvent employer ce mode de communication pour, de la même manière qu'à l'oral, donner des informations sur le monde fictionnel. Par exemple, toujours dans *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver*, chaque ville contient un panneau sur lequel sont écrites des informations à son sujet, sous la forme d'un court énoncé, comme « Irisia. Ville aux vagues tumultueuses » ou « Ebénelle. Un coin de montagne reculé ».

Ainsi, les textes, en transmettant au joueur diverses informations, peuvent être des vecteurs particulièrement efficaces du *topos* d'un monde fictionnel.

6.2.4.2. Les scènes cinématiques

Les scènes cinématiques sont « [des] séquence[s] vidéo non jouable[s] qui peu[ven]t être mobilisée[s] pour servir de transition ou pour souligner les moments marquants du scénario d'un jeu » (*Ibid.* : 30). Ainsi, elles sont le plus souvent mobilisées pour construire l'intrigue à laquelle prendra part le joueur, et non l'espace de jeu.

Cependant, ces séquences vidéo, en représentant des événements se produisant au sein du monde fictionnel, peuvent véhiculer des informations supplémentaires au sujet de son *topos*. Par exemple, elles peuvent montrer à l'écran les environnements, écosystèmes, infrastructures ou populations qui le constituent, ou transmettre des informations à leur sujet au sein des dialogues de personnages.

Ainsi, dans les scènes cinématiques de *Red Dead Redemption II*, je peux, en tant que joueuse, apercevoir différents éléments du *topos* du monde : ses environnements, sa faune, sa flore, etc. Je peux également, éventuellement, en apprendre plus sur le monde,

lorsque les personnages mentionnent des villes et autres lieux que je ne connais pas encore.

Les scènes cinématiques peuvent également présenter le *topos* au joueur avant que celui-ci entre dans l'espace de jeu. C'est le cas du jeu *Dog's Life* (Frontier Developments, 2003), dans lequel le joueur incarne Jake, un chien de ferme cherchant à retrouver son amie Daisy, « dognappée » par une entreprise de fabrication de nourriture pour chats et destinée à être transformée en pâtée. Le monde du jeu est divisé en séquences closes, qui forment, rassemblées, trois zones distinctes : Clarksville, Lake Minniwahwah et Boom City. Lorsque le joueur passe d'une zone à une autre, une cinématique introduit son arrivée, lui permettant ainsi d'apercevoir une partie du *topos* du monde qu'il sera amené à explorer avant même d'avoir pu entrer dans ces espaces du jeu.

Les scènes cinématiques figurent donc parmi les outils que les concepteurs peuvent mobiliser pour construire et transmettre aux joueurs le *topos* d'un monde fictionnel.

6.2.4.3. *Les musiques et sons*

Il est question ici des musiques et sons qui ne sont pas des acoustèmes et s'articulent autour de ludèmes, de séquences et de boucles de jeu. En ce qui concerne la construction du *topos*, les éléments sonores non ludiques qui y participent sont majoritairement ceux qui s'articulent autour d'objets ludémiques, c'est-à-dire les ludèmes et séquences spatiales.

Ces musiques et sons permettent aux concepteurs de transmettre aux joueurs des informations relatives, par exemple, à certains lieux, bâtiments ou environnements. Nous pouvons observer cela au sein du jeu *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver*. En effet, chaque lieu y a sa propre mélodie : les différentes routes, villes, Arènes, centres Pokémon, et autres lieux ont tous une musique qui leur est propre et qui participe à en construire la représentation.

Lorsqu'en tant que joueuse, dans ce jeu, je me promène dans les Ruines Alpha, dans lesquelles une mélodie à la fois calme et énigmatique est diffusée, l'image mentale que je construis du lieu est modifiée par cette musique : chez moi, elle amplifie le mystère qui en émane. Une autre joueuse pourrait en avoir peur ou, au contraire, la trouver amusante :

il n'est pas question ici de déterminer exactement la portée de la musique du lieu – cela relève en effet de la musicologie – mais de tenir compte de cet élément sonore non ludique et du rôle qu'il peut jouer dans la construction du *topos* d'un monde fictionnel. Les concepteurs peuvent donc, à l'aide de sons et de musiques, enrichir la représentation de ce dernier.

Nous avons ainsi vu, au sein de ce point dédié à la construction du *topos*, comment les éléments de l'expérience-cadre peuvent être conçus, par les concepteurs, pour construire le *topos* d'un monde fictionnel et permettre ensuite aux joueurs, au contact de ces éléments, de le construire à son tour. Le prochain point sera dédié à la construction de l'*ethos* (→ 6.3.).

6.3. Construire l'*ethos*

6.3.1. Rappel : l'*ethos*

Pour rappel, l'*ethos* regroupe l'éthique et le code moral du monde fictionnel (→5.2.), qui guident et régissent les comportements de ses habitants. Il comprend ainsi l'ensemble des règles de conduite considérées comme valables dans ce monde.

6.3.2. Dans l'espace du paratexte

Les éléments du paratexte peuvent, de la même manière que le *topos*, participer à la construction et à la transmission de l'*ethos* d'un monde fictionnel. Ainsi, écrans-titres, interfaces et écrans de chargement peuvent être dotés d'informations à propos des valeurs morales des habitants du monde fictionnel.

C'est notamment le cas du jeu *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), dont les écrans de chargement sont remplis d'informations diverses renvoyant au *topos*, au *mythos* ainsi que, dans le cas reproduit ici (→Figure 20), à l'*ethos* du monde représenté. En effet, le texte qu'il contient décrit le comportement des gardes au sein du jeu, traduisant ainsi une valeur : la justice et le respect de la loi (ils ne cherchent pas à attaquer un adversaire désarmé et se contentent de l'arrêter).

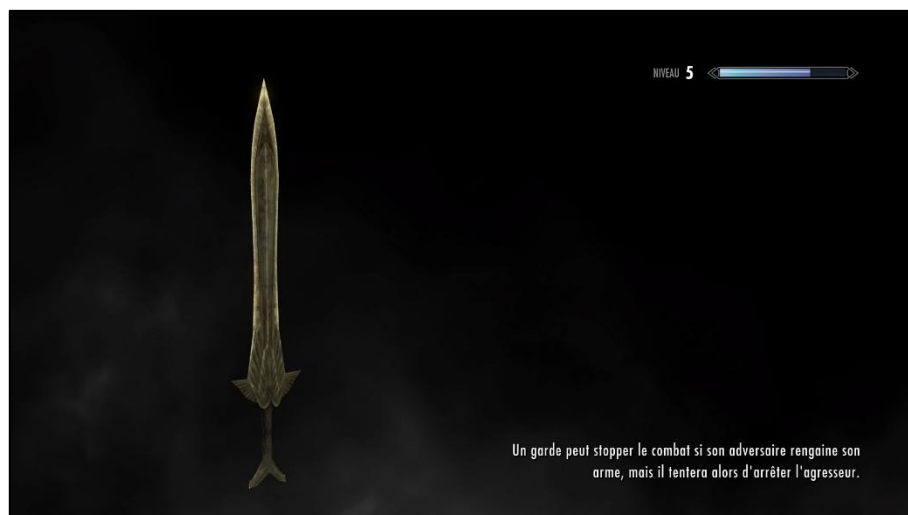


Figure 20. Écran de chargement du jeu The Elder Scrolls V : Skyrim

Il est intéressant de noter ici que les informations transmises au joueur contiennent également des éléments relevant du *topos* (ici, l'existence des gardes révèle également l'existence d'une organisation de la société, pourvue d'un service de maintien de l'ordre et des règles établies). Cela n'a rien d'étonnant : comme mentionné précédemment (→5.2.), ces catégories se croisent sans cesse.

6.3.3. Dans l'espace de jeu : objets ludémiques

Nous allons, au sein de cette section, nous intéresser aux façons dont les concepteurs peuvent, à partir de ludèmes et de leurs composantes, construire l'*ethos* d'un monde fictionnel. Nous examinerons ainsi de quelles façons les valeurs morales peuvent être communiquées au joueur à l'aide d'objets ludémiques, d'abord de façon individuelle, à l'échelle des individus (→6.3.3.1.), puis à celle des groupes, des collectivités (→6.3.3.2.).

6.3.3.1. Valeurs et codes moraux d'individus

En pratique, les valeurs et codes moraux des individus dictent leurs règles de conduite, étant ce que ces derniers considèrent comme bien ou mal ; ils sont donc observables au travers de leurs actions. C'est également le cas au sein de mondes fictionnels : les comportements des individus permettent de percevoir leurs valeurs, les codes moraux qui les animent et les guident.

Dans les mondes fictionnels vidéoludiques, au niveau ludémique, cela se traduit ainsi principalement au travers des mécanèmes des habitants du monde. Dans *The Legend of*

Zelda: Breath of the Wild, par exemple, si je fais porter, en tant que joueuse, un masque de Bokoblin à Link, mon entité jouable, je remarque que les Bokoblins que je rencontre, habituellement hostiles et agressifs envers moi, évitent de m'attaquer tout en affichant une certaine curiosité à mon égard. Je peux interpréter cela comme le fait qu'ils partagent une bienveillance mutuelle ou, au moins, qu'ils évitent d'attaquer les leurs.

Dans un autre jeu, *Assassin's Creed : Odyssey*, les soldats et gardes de certaines infrastructures (religieuses, militaires et politiques, pour la plupart) sont également hostiles vis-à-vis de l'entité jouable dès que celle-ci pénètre dans l'espace qu'ils gardent et protègent. En tant que joueuse, je peux percevoir cela comme une forme de loyauté et de fidélité envers la cause ou la personne qu'ils défendent.

Naturellement, ces valeurs et codes moraux perçus par le joueur sont essentiellement le fruit de son interprétation des situations et comportements qu'il est amené à rencontrer au cours de sa partie. Sa subjectivité est donc au centre de la construction de l'*ethos*, qui pourrait même ne pas avoir été pensé par les concepteurs. Ainsi, les monstres et soldats des jeux que nous venons de décrire ne sont peut-être porteurs d'aucune forme d'*ethos* prévue par les concepteurs.

6.3.3.2. Valeurs et codes moraux de collectivités

L'*ethos* ne se limite pas aux individus, mais s'applique également aux collectivités – et s'exprime au travers de ces dernières. L'éthique et les codes moraux vont ainsi influencer les règles de conduites non pas uniquement des individus, mais également des groupes qu'ils peuvent former et, *in fine*, influenceront l'organisation sociétale du monde fictionnel représenté. Ils sont perceptibles non seulement, à nouveau, dans le comportement des individus composant ces collectivités, mais également au travers du fonctionnement de ces dernières.

Par exemple, dans *Red Dead Redemption II*, le fonctionnement de la bande de Dutch van der Linde, à laquelle appartient Arthur Morgan, mon entité jouable au sein du jeu, me permet d'en percevoir les valeurs. Il m'est en effet possible, voire nécessaire, d'alimenter le camp en nourriture, médicaments et munitions (en les déposant à divers endroits qui y sont dédiés). Il m'est également possible de mettre de l'argent dans la caisse commune

de la bande. Ces mécanèmes mettent ainsi en place ce que j'interprète être des valeurs d'entraide et de solidarité au sein du groupe.

Il est également possible de percevoir l'*ethos* du monde fictionnel au sein du comportement d'autres personnes. Dans le même jeu, lorsque je commets, au travers de mon entité jouable, certaines actions, comme blesser ou tuer un individu, je peux être recherchée, voire attaquée, par les forces de l'ordre. C'est également le cas dans *Grand Theft Auto V*, dans lequel les forces de police interviendront pour m'arrêter si je commets des infractions. Les forces de l'ordre et leurs actions traduisent ainsi les valeurs et codes moraux de la société représentée ; j'y apprend donc que, dans ces mondes fictionnels, tuer ou attaquer des individus est considéré comme quelque chose de mal.

Nous remarquons ainsi que l'*ethos* étant quelque chose d'essentiellement immatériel, contrairement au *topos*, sa transmission au sein de l'espace de jeu au moyen d'objets ludiques passe principalement par leurs mécanèmes. Nous allons voir, dans la section suivante (→6.3.4.), comment cet *ethos* peut être pris en charge par les éléments non ludiques de l'espace de jeu.

6.3.4. Dans l'espace de jeu : éléments non ludiques

Nous allons, au sein de cette section, interroger les façons dont les concepteurs peuvent mobiliser les éléments non ludiques de l'espace de jeu pour communiquer l'*ethos* du monde fictionnel. L'éthique et la morale étant rarement sonores, nous ne tiendrons pas ici compte des musiques et sons de l'espace de jeu ; nous nous intéresserons donc aux textes (→6.4.3.1.) et aux scènes cinématiques (→6.4.3.2.).

6.3.4.1. Les textes

Les textes, nous l'avons vu (→6.2.4.1.), peuvent véhiculer des paroles et des écrits au sein de l'espace de jeu. Dans les deux cas, ils permettent d'exprimer les valeurs des individus qui en sont les auteurs, et donc une part de l'*ethos* du monde fictionnel.

Par exemple, dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, le joueur peut trouver, au château d'Hyrule, le journal de Zelda, au sein duquel la Princesse raconte les préparations du Royaume face à la menace du retour du Fléau Ganon. Il s'agit donc, principalement,

d'éléments relevant du *mythos* ; cependant, ces écrits sont teintés des réflexions de la Princesse, et de sa façon d'appréhender cette menace ainsi que le rôle qui sera le sien dans la bataille à venir, étant seule détentrice du pouvoir capable de sceller Ganon. Ainsi, ses doutes, ses peurs et ses sentiments apparaissent de façon transversale dans le texte, ainsi que ses valeurs, parmi lesquelles la loyauté envers son royaume transparaît particulièrement.

Un autre exemple de texte transmettant des informations relatives au *topos* se trouve dans le jeu *Cat Quest* (The Gentlebros, 2017), au sein duquel le joueur incarne un chat, dans un monde médiéval et peuplé de félins, parti à la recherche de sa sœur. Il peut notamment y rencontrer des soldats qui préparent une rébellion contre leur dirigeant. Ils se justifient en rejetant la faute sur le faible revenu qui leur est octroyé (→Figure 21). Ainsi, les paroles qu'ils tiennent, véhiculées par des textes, permettent de déceler, d'abord, que ces soldats n'ont pas pour valeur la loyauté, mais servent leur intérêt personnel.



Figure 21. La rébellion des soldats dans Cat Quest

Les textes permettent ainsi aux concepteurs de communiquer au joueur les valeurs des habitants et, par conséquent, l'*ethos* du monde fictionnel vidéoludique.

6.3.4.2. Les scènes cinématiques

Au sein des scènes cinématiques, de la même manière que dans les textes, les personnages peuvent s'exprimer et, au travers de leur propos, communiquer leurs propres valeurs et codes moraux. Toutefois, cela peut également s'accompagner des actions des personnages qui, comme pour les objets ludémiques, peuvent être significatives du point de vue de l'*ethos*, leurs comportements pouvant exprimer, pour rappel (→6.3.3.1.), des valeurs et codes moraux.

Les scènes cinématiques peuvent ainsi participer, comme les textes, à la construction de l'*ethos* d'un monde fictionnel vidéoludique.

Nous avons ainsi vu, au sein de ce point dédié à la construction de l'*ethos*, comment les éléments de l'expérience-cadre peuvent être conçus, par les concepteurs, pour construire le *topos* d'un monde fictionnel et permettre ensuite aux joueurs, au contact de ces éléments, de le construire à son tour. Le prochain point sera dédié à la construction du *mythos* (→ 6.4.).

6.4. Construire le *mythos*

6.4.1. Introduction

Pour rappel, le *mythos* désigne l'ensemble des récits d'un monde fictionnel, qui lui confèrent cohérence et profondeur. Il comprend non seulement les événements historiques antérieurs au début du jeu, mais également les légendes et mythes qui expliquent l'origine du monde fictionnel, ainsi que les histoires plus locales pouvant porter sur un lieu, un habitant ou un objet. Nous verrons également que ces histoires reposent à la fois sur les objets ludiques et les éléments non ludiques : ainsi, des parts (parfois importantes) des histoires racontées au travers des ludèmes et de leurs composantes peuvent reposer sur l'un ou l'autre pôle.

Nous commencerons par interroger l'espace du paratexte (→6.4.2.). Nous observerons ensuite les objets ludémiques (→6.4.3.) et, enfin, les éléments non ludiques de l'espace de jeu (→6.4.4.).

6.4.2. Dans l'espace du paratexte

Nous allons ici nous intéresser aux façons dont les écrans-titres, les interfaces logicielles et les écrans de chargement peuvent participer à la construction du *mythos*.

Pour commencer, les écrans-titres peuvent être précédés de séquences vidéo présentant des parts de l'histoire antérieure au début du jeu. C'est notamment le cas de *Pokémon Noir et Blanc* (Game Freak, 2011) qui, avant d'afficher l'écran-titre, lance une séquence vidéo montrant l'enfance et le couronnement de N (→Figures 22 et 23), le nouveau roi de ce que le joueur découvrira être la Team Plasma, qu'il affrontera durant sa partie.



Figure 22. Le couronnement de N, dans Pokémon versions Noire et Blanche



Figure 23. L'enfance de N, dans Pokémon versions Noire et Blanche

Ces fragments de l'histoire d'un des personnages du jeu, antérieurs au début de la partie du joueur, procurent à ce dernier des informations supplémentaires sur le personnage de N, qui l'aideront à en comprendre le parcours.

Par ailleurs, l'écran-titre, les interfaces et les écrans de chargement peuvent également présenter au joueur des informations relevant du *mythos*, de la même manière que pour le *topos* et l'*ethos*.

6.4.3. Dans l'espace de jeu : objets ludémiques

Nous allons, au sein de cette section, nous intéresser aux façons dont les concepteurs peuvent, à partir de ludèmes et de leurs composantes, construire le *mythos* d'un monde fictionnel.

Nous commencerons par observer comment sont construites, à partir des objets ludémiques de l'espace de jeu, les histoires antérieures au début de la partie, d'abord individuelles, c'est-à-dire celles d'un individu ou d'un objet (→6.4.3.1.), puis de plus grande envergure, autrement dit des événements historiques du monde fictionnel (→6.4.3.2.). Nous regarderons, enfin, comment les mythes et légendes présents au sein de ce dernier peuvent également être construits, par les concepteurs, à l'aide d'objets ludémiques (→6.4.3.3.)

6.4.3.1. Histoires individuelles

Certaines des histoires faisant partie du *mythos* d'un monde fictionnel ne se rapportent qu'à un seul individu ou objet ; nous les nommons histoires individuelles. Elles ont eu lieu avant le début du jeu ; le joueur ne fait donc que les découvrir.

Pour transmettre ces histoires, les concepteurs peuvent mobiliser différentes composantes ludémiques, comme c'est le cas pour l'exemple, précédemment cité, de la Tour Cendrée dans *Pokémon HeartGold et Argent SoulSilver* (→5.2.), dont les graphèmes en transmettaient le passé.



Figure 24. John Marston dans Red Dead Redemption



Figure 31. Un rhinocéros secouru dans Planet Zoo

Les concepteurs de *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) ont également mobilisé les graphèmes pour donner au personnage de John Marston une cicatrice au visage (→Figure 24), laissant deviner aux joueurs qu'il avait eu une vie mouvementée avant le début du jeu. Par ailleurs, le jeu *Planet Zoo* se sert également de graphèmes pour évoquer le passé douloureux des animaux obtenus suite à un sauvetage (→Figure 25).

Certains mécanèmes peuvent également raconter des histoires individuelles. C'est le cas dans *Stardew Valley*, dans lequel il est possible d'offrir la plupart des objets du jeu aux villageois. Ces derniers réagissent à ces cadeaux, de façon plus ou moins positive, en fonction de la personnalité que leur a donné le concepteur²⁶ du jeu. L'un de ces villageois, Kent, est un vétéran fraîchement revenu de la guerre, information transmise par divers

²⁶ Exceptionnellement, nous mettons ce terme au singulier, car *Stardew Valley* a été créé du début à la fin par un seul homme, Eric Barone.

procédés, notamment par son appréciation, en cadeau, du Manuel de sécurité des nains, objet qui permet de subir moins de dégâts lors de l'explosion de bombes.

Nous voyons ainsi que les ludèmes et leurs composantes peuvent exprimer et transmettre, aux joueurs, diverses histoires individuelles.

6.4.3.2. *Événements historiques antérieurs au début du jeu*

D'autres événements, à plus grande échelle, peuvent avoir impacté le monde fictionnel représenté et être perçus à une plus grande échelle. Ils seront alors perceptibles non plus au sein d'un unique objet, mais dans de nombreux ludèmes au sein de la diégèse.

C'est le cas notamment du retour du Fléau Ganon, dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, qui a lieu cent ans avant le début du jeu et qui est visible dans l'ensemble du Royaume, notamment au sein de ruines que le joueur, au travers de son entité jouable, peut rencontrer à tous moments. Ces ruines sont souvent accompagnées de carcasses de Gardiens (→Figures 26 et 27), des robots à l'attaque puissante et hostiles au joueur, que celui-ci apprend rapidement à craindre.

Dans l'histoire du jeu – le joueur l'apprendra plus tard – ces robots, à l'origine au service du Royaume d'Hyrule pour affronter Ganon, ont été détournés par ce dernier et ont commencé à attaquer les habitants qu'ils devaient défendre. Ces lieux, par leur état délabré et la présence des carcasses robotiques, sont ainsi les vecteurs de cet événement passé autour duquel s'articule toute l'intrigue du jeu.



Figure 26. Ruines du Temple du Temps dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*



Figure 27. Ruines dans The Legend of Zelda: Breath of the Wild

D'autres composantes ludémiques peuvent également être mobilisées par les concepteurs pour évoquer des événements historiques aux joueurs. C'est le cas, dans *The Last of Us*, des Coureurs (→Figure 28). Ils s'agit d'êtres humains infectés par un champignon, le Cordyceps, qui les transforme en sortes de morts-vivants, ces derniers gardant donc une apparence humaine. Le joueur, au travers de son entité jouable, peut parfois les entendre sangloter ; ces sons renvoient ainsi à leur nature humaine passée. Cette combinaison de graphèmes et d'acoustèmes permet ainsi aux concepteurs de transmettre, au joueur, l'histoire de ces individus et, au-delà d'eux, du monde du jeu ainsi que de la tragédie qui s'est abattue sur ce dernier.



Figure 28. Un coureur dans le jeu The Last of Us

Les concepteurs peuvent ainsi mobiliser les différentes composantes ludémiques de l'espace de jeu pour raconter des événements historiques centraux au sein du monde fictionnel.

6.4.3.3. Légendes et mythes

Des mythes et légendes peuvent également animer le monde fictionnel. Il s'agit, le plus souvent, d'histoires inspirées de faits réels déformés par le temps et la tradition. Leur apparition au sein d'objets ludémiques reste ainsi relativement réduite, ces légendes étant principalement représentées au travers de l'apparence de certains ludèmes.

Ainsi, dans *Pokémon Diamant et Perle*, des statues, dans la ville de Vestigion, font écho aux légendes entourant le Pokémon légendaire de chaque version, autrement dit Dialga pour la version *Diamant*, et Palkia (→Figure 29) pour la version *Perle*.



Figure 29. La statue de Palkia dans Pokémon Perle

Dans un autre jeu, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, il est également possible d'apercevoir, dans la maison d'Impa, la Chef du Village Cocorico, un paravent (→Figure 30). Celui-ci représente la légende des dix mille ans, qui relate l'origine du Fléau Ganon et le cycle éternel de ses retours.



Figure 30. Le paravent (derrière Impa) du Village Cocorico dans The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Pour chacun des deux jeux mobilisés, ces mythes et légendes sont donc transmis, d'un point de vue ludémique, à l'aide des graphèmes d'éléments appartenant aux infrastructures. En effet, qu'il s'agisse de la statue ou de la tapisserie, c'est leur composante graphique qui va contenir et transmettre les informations relatives aux légendes du monde fictionnel représenté.

L'exemple que nous fournissions, précédemment, de la ville de Pittsburgh, dans le jeu *The Last of Us*, transmet également, dans les graphèmes des bâtiments et des infrastructures composant le lieu, l'histoire des événements passés (→6.4.3.2.), c'est-à-dire le fait que, suite à l'arrivée du Cordyceps, les villes ont été le théâtre d'affrontements entre les survivants.

Ainsi, sans exclure la possibilité de les transmettre également à l'aide d'acoustèmes ou de mécanèmes, il nous semble que les graphèmes constituent le meilleur moyen, pour un concepteur, de transmettre une légende ou un mythe au travers d'objets ludémiques. En effet, ces histoires, étant aussi éloignées du temps présent du jeu et s'éloignant parfois également de la réalité, ne peuvent que difficilement avoir une présence concrète, autre que visuelle, au sein des diégèses représentées.

6.4.4. Dans l'espace de jeu : éléments non ludiques

Nous allons, au sein de cette section, nous intéresser aux façons dont les concepteurs peuvent, à partir des éléments non ludiques de l'espace de jeu, construire et enrichir le *mythos* d'un monde fictionnel. Pour ce faire, nous allons commencer par interroger les textes (→6.4.4.1.), puis les scènes cinématiques (→6.4.4.2.). Nous regarderons ensuite les musiques et sons de l'espace de jeu (→6.4.4.3.).

6.4.4.1. Textes

Pour rappel, les textes peuvent véhiculer des discours oraux comme des discours écrits. Ces discours peuvent relater les histoires passées du monde comme les légendes qui l'animent.

Ainsi, à nouveau dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, il est possible pour le joueur de trouver les Mémoires du roi, un livre qui a vraisemblablement été rédigé par le

roi Rhoam Bosphoramus, père de la princesse Zelda. Ses mémoires relatent des événements antérieurs au début du jeu ; dans l'exemple ci-joint (→Figure 31), il y mentionne le décès de la mère de Zelda. Cela participe ainsi à enrichir l'histoire individuelle de la princesse.



Figure 31. Mémoires du roi Rhoam dans The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Le jeu mobilise particulièrement ce dispositif du livre pour raconter des histoires individuelles passées : ainsi, les personnages de Zelda et Pru'Ha ont également tenu un journal qui, lorsqu'il est trouvé par le joueur, révèle, entre autres, des informations de l'histoire individuelle de chacune d'elles.

Nous retrouvons également des dispositifs relatifs à des livres véhiculant des récits du *mythos* dans le jeu Pokémon Diamant Étincelant et Perle Scintillante. En effet, dans la ville de Pittsburgh, le joueur peut visiter une bibliothèque et, lorsqu'il interagit avec certaines étagères, il lui est proposé de lire un livre racontant les mythes et légendes de la région de Sinnoh²⁷.

Ainsi, les propos des habitants du monde, ainsi que les écrits qu'ils ont parfois laissés derrière eux, permettent de communiquer au joueur des parts du *mythos* de l'univers fictionnel représenté.

6.4.4.2. Scènes cinématiques

Au sein des scènes cinématiques, de la même manière que dans les textes, les personnages peuvent relater des histoires et légendes du passé. Elles peuvent également être mobilisées

²⁷ Nom du monde fictionnel du jeu.

pour raconter des événements passés, comme c'est le cas des Souvenirs de Link dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, que le joueur doit retrouver en se rendant à des endroits précis, et qui relatent les événements survenus avant et lors du retour du Fléau.

Les scènes cinématiques permettent ainsi aux concepteurs de raconter des histoires du *mythos* d'un univers fictionnel vidéoludique.

6.4.4.3. Musiques et sons

Pour rappel, il est question ici des musiques et sons qui ne sont pas des acoustèmes et s'articulent autour de ludèmes, de séquences et de boucles de jeu. En ce qui concerne la construction du *mythos*, tout comme pour celle du *topos*, les musiques et sons qui y participent sont majoritairement ceux qui s'articulent autour d'éléments ludémiques, autrement dit les ludèmes et les séquences spatiales.

Ces sons et musiques peuvent, au sein de l'espace de jeu, être employés pour raconter des histoires passées. C'est notamment le cas, dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, des musiques des Créatures Divines. Ce sont des robots géants à l'apparence animale, mobilisés pour lutter contre Ganon, mais dont les pilotes, les Champions, furent piégés et tués, dans leur machine, par des Ombres du Fléau. Lorsque le joueur, au travers de son entité jouable, se rend à l'intérieur de l'une de ces Créatures, une musique se lance. Dès les premières secondes, je perçois une série de sons courts que, en tant que joueuse, je peux associer à des signaux en morse. En transcrivant les signaux perçus, je m'aperçois qu'ils transmettent un « SOS ». Peu après le début du premier signal, voilà qu'un autre signal retentit, que je peux cette fois-ci retranscrire comme « SAD », message que je peux, avec ma subjectivité, associer à la stratégie militaire « Seek and Destroy ». À partir de ces éléments que j'ai perçus et interprétés, à l'aide de ma propre sensibilité, je peux reconstituer, mentalement, le combat qui a pris place dans ces lieux : le signal de détresse envoyé par les Champions dès qu'ils ont réalisé qu'ils étaient en difficulté, le signal d'attaque envoyé par les Ombres, la durée du combat, probablement équivalente aux quelques secondes que durent ces signaux, etc.

Ainsi, des éléments, parfois infimes et imperceptibles pour certains joueurs, peuvent être perçus, interprétés et, associés à d'autres éléments récoltés par le joueur au cours de sa partie, transformés en un récit à la fois complexe et hypothétique.

Nous avons ainsi vu, au sein de ce point dédié à la construction du *mythos*, comment les éléments de l'expérience-cadre peuvent être conçus, par les concepteurs, pour construire le *topos* d'un monde fictionnel et permettre ensuite aux joueurs, au contact de ces éléments, de le construire à son tour. Le prochain point sera dédié à la conclusion de ce chapitre (→ 6.5.).

CHAPITRE 7 : RACONTER DES HISTOIRES (*PLAY*)

Nous avons, au sein des chapitres précédents, regardé comment l'expérience-cadre et ses composantes pouvaient être mobilisées, par les concepteurs, afin de construire et déployer des mondes fictionnels au sein d'un espace de jeu. Nous allons maintenant, au sein de ce chapitre, interroger le récit prenant place au sein de la procédure, du *play*, du temps de jeu : comment les concepteurs racontent-ils des histoires au travers des actions du joueur ?

Pour rappel, le temps de jeu, qui va du début de la partie jusqu'au moment où joueur arrête de jouer, peut être décomposé en ce que Marc Albinet nomme les « boucles de jeu » (Albinet 2010 : 105) (→3.4.1.). Nous allons ainsi interroger, au sein du premier point de ce chapitre (→7.1.), les façons dont ces boucles peuvent être conçues pour que le joueur, lors de sa partie, génère des microrécits. Nous nous pencherons ensuite sur la manière dont les concepteurs peuvent faire en sorte que le joueur organise ces boucles afin de raconter, dans sa procédure, des histoires (→7.2.). Enfin, nous clorons ce chapitre par une brève conclusion (→7.3.).

7.1. Guider les actions du joueur

7.1.1. La boucle de jeu : phases et niveaux

Pour rappel, les boucles de jeu se répartissent selon trois niveaux (→3.4.1. ; *Ibid.* : 107). Il y a d'abord, selon Albinet, le niveau micro, qui englobe les actions et les courtes missions (*Ibid.*). Ensuite, il y a le niveau moyen, qui comprend les quêtes et les niveaux et, enfin, il y a le niveau macro, qui comprend l'entièreté de l'aventure (*Ibid.*).

Selon l'auteur, ces boucles sont faites de la « succession de trois phases », s'enchaînant toujours selon le même ordre : l'objectif, le challenge et la récompense. Nous allons brièvement passer en revue chacune d'elles.

L'objectif, tout d'abord, est le but que veut atteindre le joueur. Albinet précise qu'il « peut être de nature variable : aller quelque part, parler à quelqu'un, tuer un nombre précis d'ennemis, tuer un ennemi spécifique, réussir une action plusieurs fois de suite, etc. » (*Ibid.* : 106). Par ailleurs, il peut être donné au joueur par les concepteurs, ainsi que par le joueur lui-même (lorsque ce dernier décide, par exemple, de se rendre à un endroit au

sein du jeu, sans y être explicitement invité, il entame une boucle de jeu dont il a choisi l'objectif). Le challenge, ensuite, est le défi que le joueur sera amené à relever, et dépend de la difficulté de la tâche que le joueur doit accomplir. Enfin, la récompense est octroyée au joueur lorsque son objectif est atteint. Selon les jeux, il peut s'agir d'objets, de capacités spéciales octroyées au joueur, de textes, de scènes cinématiques, etc. ; la nature des récompenses est ainsi extrêmement variable.

Nous allons maintenant voir comment, et avec quels outils, les concepteurs peuvent faire varier chacune de ces phases pour orienter l'action du joueur et donc les microrécits qu'il produit (→7.1.2.).

7.1.2. Variations des phases des boucles de jeu

7.1.2.1. Variations de l'objectif

Nous l'avons vu, l'objectif peut être donné au joueur directement par le jeu, ou par le joueur lui-même (→7.1.1.). Les concepteurs peuvent donc faire varier l'objectif d'une boucle de jeu selon deux manières distinctes.

La première consiste à le lui communiquer directement. C'est le cas notamment dans *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, dans lequel les objectifs sont essentiellement donnés au joueur à l'aide de dialogues, comme dans la capture d'écran reproduite ci-dessous (→Figure 32) : le personnage Canel charge Link d'aller photographier un paravent (celui que nous avons par ailleurs reproduit précédemment ; →Figure 31)



Figure 32. Objectif de boucle de jeu dans *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*

D'autres jeux, comme *Pouce-Pouce entre dans la course* (Humongous, 1998), peuvent également mobiliser des scènes cinématiques pour transmettre au joueur des objectifs. C'est en effet au sein d'une de ces séquences vidéo que le joueur, au travers de Pouce-Pouce, son entité jouable, l'objectif de la boucle macro du jeu : participer aux 500 kilomètres de Tacoville. C'est également dans des scènes cinématiques que lui sont également donnés les objectifs des boucles moyennes du jeu.

La seconde manière de donner au joueur un objectif est de l'y inciter, de manière détournée. Le joueur va ainsi être guidé, de façon indirecte, afin qu'il détermine « lui-même » l'objectif qu'il va suivre.

C'est notamment le cas de *Gone Home* (Fullbright, 2013). Dans ce jeu, mon entité jouable rentre chez elle après un voyage en Europe. Lorsqu'elle arrive, elle trouve la maison fermée : aucun signe de ses parents ni de sa petite sœur, Sam. Elle trouve seulement une lettre accrochée à la porte d'entrée (→Figure 33) et une maison en grand désordre.

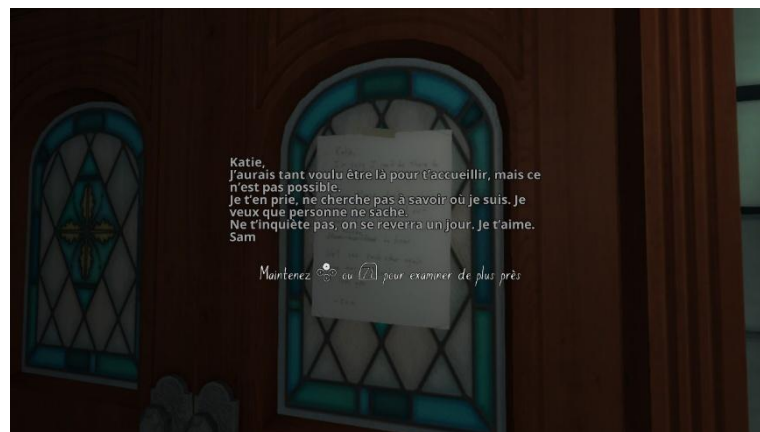


Figure 33. La lettre de Sam dans *Gone Home*

En tant que joueuse, je perçois dès lors l'absence de sa famille, ainsi que le message de sa sœur, comme des quelque chose d'étrange, d'interpellant. Je me donne donc comme objectif de savoir et comprendre où chacun d'eux est parti ; je ne le sais pas encore, mais cet objectif m'occupera tout le long de ma partie, il s'agit donc de la boucle macro du jeu.

Ainsi, les concepteurs peuvent mobiliser des éléments non ludiques (les textes, les scènes cinématiques), comme des ludèmes (le désordre inquiétant au sein de la maison dans *Gone Home*), pour faire varier l'objectif d'une boucle de jeu.

7.1.2.2. *Variations du challenge*

Le challenge varie fortement selon les jeux et les objectifs des séquences. Dans le jeu *Unpacking* (Witch Beam, 2021), par exemple, dans lequel le joueur doit défaire les cartons d'une personne et en ranger le contenu dans ses lieux de vie, au gré de ses déménagements, le challenge est de trouver un endroit adapté à chaque objet.

Dans *Gone Home*, le challenge réside dans le fait de trouver les objets et les textes qui permettraient d'expliquer l'absence de la famille. Au sein de ces deux jeux, c'est donc la disposition de l'espace de jeu, c'est-à-dire des séquences et des ludèmes qui les composent, qui viennent construire le challenge.

Dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, par contre, le challenge réside dans la force des monstres, leurs capacités, ainsi que dans la gestion des points de vie de Link, l'entité jouable. Dans ce cas-ci, ce sont donc surtout les mécanèmes qui sont mobilisés pour créer le challenge des différentes boucles de jeu.

7.1.2.3. *Variations de la récompense*

Plus encore que le challenge, la récompense varie énormément selon les boucles et les jeux. Certaines boucles vont ainsi récompenser le joueur avec de l'argent, des objets, des armes, de l'équipement, etc. C'est le cas notamment du jeu *Red Dead Redemption II* : les missions rapportent de l'argent. Il est également possible, dans *Stardew Valley*, d'accepter des missions et de recevoir des pièces d'or en échange, ou des objets : nourriture, pierres précieuses, armes et autres objets convoités des joueurs.

Il peut également arriver que des textes récompensent le joueur, comme dans le jeu *Gone Home*, au sein duquel chaque objectif de boucle moyenne récompense le joueur d'une lettre laissée par la sœur de son entité jouable, Sam. Au fil des boucles et des lettres, le joueur découvre ainsi l'histoire d'amour de sa sœur et ses craintes concernant l'homophobie de leurs parents, ainsi que sa fugue de la maison familiale, profitant du voyage de leurs parents, pour fuir avec sa petite amie, Lonnie.

D'une manière similaire, les jeux *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* et *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* proposent un ensemble de boucles, dispersées dans

l'espace de jeu et récompensant le joueur de scènes cinématiques relatant des événements passés.

7.2. Mise en récit de la procédure (*play*) du joueur

7.2.1. Donner un sens aux boucles de jeu

Les concepteurs ne se limitent pas aux variations des phases des boucles de jeu pour raconter des histoires au sein de la procédure du joueur. Ils mobilisent également différents éléments de l'espace de jeu afin de donner un sens) ces boucles.

Ainsi, dans *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver*, des textes, au début des boucles de combat, viennent caractériser ces dernières en indiquant au joueur qu'un Dresseur le défie. Par ailleurs, ces boucles de combat sont également accompagnées d'une musique rythmée, indiquant la nature de la boucle.

L'emploi de musiques pour caractériser les actions que le joueur réalise au sein d'une boucle est un procédé également mobilisé au sein du jeu *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* : en effet, lorsque, au travers de Link, mon entité jouable, je me lance dans un combat, celui-ci s'accompagne systématiquement d'une musique caractéristique, différente de celle qui se lance lorsque je voyage, dans le Royaume d'Hyrule, sur mon cheval lancé au galop.

De la même manière, durant certaines boucles spécifiques à l'intrigue du jeu, telles que le sauvetage final de la Princesse Zelda (→Figure 34), une musique spécifique se lance et m'accompagne durant le temps de mon action. Par ailleurs, cette boucle, appartenant à l'intrigue, est également accompagnée de scènes cinématiques qui viennent la teinter de sens : je peux ainsi voir la Princesse reprendre sa forme humaine, puis chuter dans les airs, avant de pouvoir reprendre le contrôle de Link pour la rattraper .

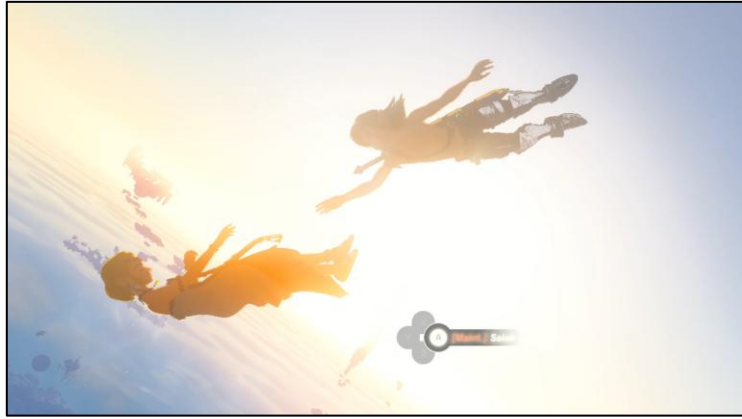


Figure 34. La sauvetage de Zelda dans The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

Ainsi, la mobilisation de textes, musiques et scènes cinématiques, c'est-à-dire d'éléments non ludiques de l'espace de jeu, permet aux concepteurs de donner un sens narratif aux boucles de la procédure du joueur.

7.2.2. Organiser les boucles de jeu

Nous verrons, au sein de cette section, comment les concepteurs peuvent, dans le jeu, en organiser les boucles, pour qu'elles forment une suite d'événements et donc, au sein de la procédure du joueur, un récit. Nous allons d'abord voir comment ils peuvent mettre en place un temps diégétique au sein de l'espace de jeu, qui permet une première organisation des événements (→7.2.3.1.). Nous regarderons ensuite de quelles autres façons ils peuvent organiser, pour le joueur, ces boucles (→7.2.3.2.).

7.2.2.1. Temps diégétique

Pour rappel, le temps diégétique est le « temps des événements dans l'univers de jeu » (Juul 2005 : 142) (→3.4.). Il permet d'organiser les boucles de jeu du joueur sur une durée et donc, à ce dernier, de les organiser en un récit vidéoludique.

Un excellent exemple de cette manifestation du temps diégétique est le jeu *Passage* (Jason Rohrer, 2007), au sein duquel le joueur est invité, au travers de son entité jouable, à vivre le temps d'une vie en quelques minutes. Le temps qui passe y est principalement visible

dans l'apparence graphique de l'entité jouable, ainsi que dans celle de sa compagne, l'aspect visuel des deux personnages évoluant au fil du temps (→Figures 35 et 36).

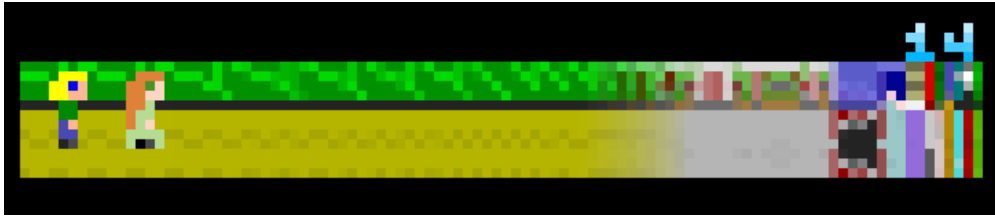


Figure 35. L'entité jouable et sa compagne, jeunes, dans Passage



Figure 36. L'entité jouable et sa compagne, plus âgés, dans Passage

Un autre exemple se trouve dans le jeu *Minecraft*. En effet, un temps diégétique y est également mis en place : un cycle de jour et de nuit vient ainsi rythmer le temps de jeu, au travers de la luminosité changeante en fonction de l'heure, ainsi que la présence d'astres dans le ciel. Les actions effectuées par le joueur au cours de sa partie s'organisent donc dans une durée, permettant ainsi à ce dernier de produire un récit composé de boucles variées.

7.2.2.2. Organisation des boucles

Les concepteurs peuvent également suggérer, de façon plus ou moins contraignante, une organisation de ces boucles au joueur. En effet, certains jeux vont explicitement organiser les boucles, en les désignant, par exemple, comme étant des chapitres. C'est le cas notamment dans le jeu *Dordogne* (Umanimation et Un Je Ne Sais Quoi, 2023) (→Figure 37) et *Red Dead Redemption II*.



Figure 37. Un chapitre dans le jeu Dordogne

D'autres jeux vont contraindre Dans *Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver*, par exemple, chaque boucle moyenne est reliée à la suivante à l'aide de dialogues, au sein desquels le joueur est informé de la progression de l'intrigue. D'une manière similaire, dans *Uncharted: Drake's Fortune*, toutes les boucles moyennes s'assemblent à l'aide de scènes cinématiques, portant également sur l'intrigue. Le joueur n'a donc pas d'autre choix que de suivre cette organisation des boucles prévue pour lui, en amont de sa procédure, par les concepteurs. Ces textes et cinématiques permettent par ailleurs de faire progresser l'intrigue en dehors des actions du joueur.

Le recours à ces procédés permet ainsi aux concepteurs de suggérer une organisation de ces boucles de jeu par le joueur. Ce dernier peut dès lors produire, de façon plus ou moins guidée par les concepteurs, son récit vidéoludique.

CHAPITRE 8 : CONCLUSIONS

Au terme de ce travail, nous pouvons constater que les différentes analyses menées ont permis de produire des conclusions intéressantes.

Tout d'abord, nous avons interrogé, de façon globale, la ou les façons dont le médium vidéoludique pouvait véhiculer des histoires. Pour ce faire, nous nous sommes tournée vers les approches narratologiques vidéoludiques les plus récentes afin d'éclaircir, concrètement, les notions de récit, histoire et narration vidéoludiques. Il nous est apparu que la notion de monde fictionnel occupait dans ce médium une place très importante (Barnabé 2018 ; Ringot 2020). Nous avons également mis en valeur, notamment grâce aux travaux de Cayatte (2018) et d'Arsenault (2006) le fait que la narration vidéoludique reposait autant sur les concepteurs que sur les joueurs. Nous avons commencé à construire notre appareil théorique en articulant, ensemble, ces diverses approches narratologiques, et en considérant deux types d'éléments de narrativisation vidéoludiques : ceux relatifs au monde, et ceux relatifs à l'intrigue.

Ensuite, nous avons choisi d'approfondir notre questionnement initial en nous tournant vers les composantes du jeu vidéo, dans le but de comprendre comment ces éléments de narrativisation pouvaient construire des mondes et raconter des histoires. Nous nous sommes donc inspirée du modèle formel du ludème de Hansen afin de compléter notre appareil théorique.

Dans un second temps, après avoir réinterrogé la notion de monde et ses composantes, nous avons appliqué cet appareil théorique à un ensemble de jeux au sein duquel nous avons puisé quelques exemples illustratifs. Nous avons d'abord interrogé la construction du monde au prisme des composantes du jeu vidéo ; il nous est apparu qu'une telle analyse permettait de faire apparaître, de façon distincte, les rôles narratifs de chaque élément de l'expérience-cadre.

Nous avons ensuite interrogé le temps de jeu et la ou les façon(s) dont il était possible, pour les concepteurs, de le structurer au travers des boucles de jeu. Là encore, notre appareil théorique nous a permis de mettre en valeur les rôles narratifs de chaque élément de l'expérience-cadre. Ainsi, nous avons pu voir que les objets ludémiques avaient un

rôle narratif moins important que pour la construction de mondes fictionnels vidéoludiques, contrairement aux éléments non ludiques de l'espace de jeu. Nous avons pu également remarquer, dans l'ensemble, que l'ensemble des éléments participant à raconter des histoires au sein de la procédure appartiennent à l'expérience-cadre, ce qui nous rappelle les positions de Barnabé (2018) et Ringot (2020) (→ 2.3.1.).

Dès lors, l'appareil théorique que nous proposons au sein de ce mémoire nous apparaît comme un outil efficace pour analyser et interroger le jeu vidéo à partir de ses composantes signifiantes, et distinguer clairement les parts narratives propres au médium vidéoludique, c'est-à-dire les objets ludémiques et les parts de récit qu'ils peuvent véhiculer, de celles que le jeu vidéo emprunte et se réapproprie, autrement dit les éléments non ludiques de l'espace de jeu.

LUDOGRAPHIE

Beyond Blue, E-Line Media, 2020

Cat Quest, The Gentlebros/PQube, 2017

Dog's Life, Frontier Developments/Sony Computer Entertainment, 2003

Dordogne, Un Je Ne Sais Quoi et Umanimation/Focus Entertainment, 2023

Gone Home, The Fullbright Company, 2013

Grand Theft Auto V, Rockstar Games/Take-Two Interactive, 2013

Minecraft, Mojang Studios, 2011

Passage, Jason Rohrer, 2007

Planet Zoo, Frontier Developments, 2019

Pokémon Diamant et Perle, Game Freak/Nintendo, 2006

Pokémon Diamant Étincelant et Perle Scintillante, ILCA/Nintendo, 2021

Pokémon Noir et Blanc, Game Freak/Nintendo, 2010

Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver, Game Freak/Nintendo, 2009

Pouce-Pouce entre dans la course, Humongous, 1998

Red Dead Redemption, Rockstar Games, 2010

Red Dead Redemption II, Rockstar Games, 2018

Stardew Valley, ConcernedApe, Chucklefish Games, 2016

The Elder Scrolls: Skyrim, Bethesda Game Studios, 2011

The Las of Us, Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2013

The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Nintendo, 2017

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Nintendo, 2023

Uncharted: Drake's Fortune, Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2007

Unpacking, Witch Beam/Humble Bundle, 2021

BIBLIOGRAPHIE

- Albinet, M. 2011 [2010]. *Concevoir un jeu vidéo*. Limoges : FYP Éditions.
- Adams, E. 2007. *Fundamentals of game design*. New Jersey : Pearson Education.
- Arsenault, D. 2006. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo* [mémoire de maîtrise, Université de Montréal, Canada]. Montréal. [En ligne : <http://www.dominicarsenault.com/publications/narration-jeu-video/>, consulté le 30 juin 2025.]
- Barnabé, F. 2018. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Liège : Presses Universitaires de Liège. [En ligne : <http://books.openedition.org/pulg/2613>, consulté le 30 juin 2025.]
- Barnabé, F. et Delbouille, J. 2018. « Aux frontières de la fiction : l’avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu* 9 : 1-22. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/sdj.958>, consulté le 2 août 2025.]
- Bazile, J. 2018. « Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu », *Sciences du jeu* 9 : 1-22. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/sdj.996>, consulté le 2 août 2025.]
- Bender, K. 2025. *World Building For Video Games*. Kelly Bender. [En ligne : <https://medium.com/@KellyBender17/world-building-for-video-games-909eefff48e1>, consulté le 2 août 2025.]
- Berry, V. et Zabban, V. 2024. « Jeu vidéo », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 215-221. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0217>, consulté le 30 juin 2025.]
- Besson, A. 2015. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain*. Paris : CNRS Éditions.
- Bond, J. 2023 [2014]. *Introduction to game design, prototyping, and development : from concept to payable game with Unity and C#*. Boston : Addison-Wesley.

- Brougère, G. 2024a. « Décision », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 79-82. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0081>, consulté le 30 juin 2025.]
- Brougère, G. 2024b. « Incertitude », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 201-204. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0203>, consulté le 30 juin 2025.]
- Brougère, G. et Perron, B. 2013. « Éditorial », *Sciences du jeu 1* : 1-3. [En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/197>, consulté le 30 juin 2025.]
- Brougère, G. et Perron, B. 2020. « In memoriam Jacques Henriot (1923 - 2020) », *Sciences du jeu 13* : 1-2. [En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/2771>, consulté le 30 juin 2025.]
- Caïra, O. 2024. « Engagement », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 109-113. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0111>, consulté le 30 juin 2025.]
- Cayatte, R. 2024. « Récits », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 298-303. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0300>, consulté le 30 juin 2025.]
- Cayatte, R. 2018. « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu 9*, 1-17. [En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/936>, consulté le 30 juin 2025.]
- Crawford, C. 2003. *Chris Crawford on Game Design*. United States of America : New Riders Publishing.
- Delbouille, J. 2017. « Esthétique des supports vidéoludiques », dans Durand, P. et Servais, C. (dir.), *L'intervention du support* : 145-159. Liège : Presses Universitaires de Liège.
- Delbouille, J. 2023. « « Le joueur et l'entité jouable : l'identité à l'épreuve du jeu », dans Genvo S. et Philippette T. (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* : 255-263. Liège : Presses Universitaires de Liège.

- Delbouille, J. 2020. *Négociier avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques* [thèse de doctorat, Université de Liège, Belgique]. Liège.
- Dubois, D. 2024. *Les trigger warnings en littérature : panorama et théorisation de nouvelles pratiques d'avertissement* [mémoire de maîtrise, Université de Liège, Belgique]. Liège. [En ligne : <http://hdl.handle.net/2268.2/21755>, consulté le 30 juin 2025.]
- Fullerton, T. 2003. *Game Design Workshop*. Natick : A K Peters.
- Genette, G. 1983. *Nouveau discours du récit*. Paris : Seuil.
- Genvo, S. 2024. « Game Design », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 158-164. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0160>, consulté le 30 juin 2025.]
- Genvo, S. 2023. « *Studies, sciences du jeu et ludologie* », dans Genvo, S. et Philippette, T. (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* : 11-22. Liège : Presses Universitaires de Liège.
- Genvo, S. et Philippette T. 2023. « Introduction », dans Genvo, S. et Philippette, T. (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* : 5-7. Liège : Presses Universitaires de Liège.
- Goux, M. 2022. *Ludographie comparée. Essai de grammaire systémique du jeu vidéo*. Liège : Presses Universitaires de Liège.
- Grandjean, G. 2023. « Les formes d'espaces du jeu vidéo », dans Genvo, S. et Philippette, T. (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* : 225-239. Liège : Presses Universitaires de Liège.
- Grandjean, G. 2022. « Le "langage" de l'espace navigable vidéoludique : communication et médiation », *Sciences du jeu* 17 : 1-21. [En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/3938>, consulté le 30 juin 2025.]
- Hansen, D. 2022. « Formalisations du jeu vidéo : la métaphore langagière du jeu mise à l'épreuve au travers du concept de ludème », *Sciences du jeu* 17 : 1-25. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/sdj.3975>, consulté le 2 août 2025.]

- Hansen, D. 2023. *Parler le jeu vidéo*. Liège : Presses Universitaires de Liège. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/books.pulg.18941>, consulté le 30 juin 2025.]
- Henriot, J. 2013. « Il y a trente ans... », *Sciences du jeu 1* : 1-3. [En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/213>, consulté le 30 juin 2025.]
- Henriot, J. 1969. *Le jeu*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Heussner, T., Finley, T. K., Hepler, J. B. et Lemay, A. 2024 [2015]. *The Game Narrative Toolbox*. Boca Raton : CRC Press.
- Houlmont, P.-Y. « Traduire le jeu vidéo : un équilibrage des dynamiques intersémiotiques », *Sciences du jeu 17* : 1-16. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/sdj.4148>, consulté le 2 août 2025.]
- Jenkins, H. 2004. « Game Design as Narrative Architecture », dans Wardrip-Fruin, N. et Harrigan, P. (dir.), *First Person, New Media as Story, Performance, and Game* : 118-130. Cambridge : MIT Press.
- John James Audubon Center. (s.d.). *The last Carolina Parakeet*. National Audubon Society. [En ligne : <https://johnjames.audubon.org/last-carolina-parakeet>, consulté le 2 août 2025.]
- Juul, J. 2011 [2005]. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press.
- Klastrup, L. et Tosca, S. 2004. « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design », dans *2004 International Conference on Cyberworlds* : 409-416. Tokyo : Institute of Electrical and Electronics Engineers.
- Krichane, S. 2014. « L'intrigue en trois dimensions », dans *Cahiers de Narratologie 27* : 1-24. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/narratologie.7014>, consulté le 30 juin 2025.]
- Liège Game Lab. 2019. « Introduction », dans *Culture vidéoludique !* : 11-19. Liège : Presses Universitaires de Liège.

- Marti, M. 2014. « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de narratologie* 27 : 1-15. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>, consulté le 2 août 2025.]
- Mearls, M. et Crawford, J. 2017. *Dungeon Master's Guide*. Lyon : Blackbook Editions.
- Metz, C. 2013 [1968]. *Essais sur la signification au cinéma*. Paris : Klincksieck.
- Odin, R. 2000. *De la fiction*. Bruxelles : Éditions De Boeck Université.
- Perron, B. 2024. « Attitude ludique », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 42-48. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0044>, consulté le 30 juin 2025.]
- Rebillard, F. 2021. *La musique dans Zelda: Les clefs d'une épopée Hylienne*. Toulouse : Third Editions.
- Ringot, M. 2020. « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie* 37 : 1-16. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/narratologie.10588>, consulté le 30 juin 2025.]
- Ryan, M.-L. 2014. « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de narratologie* 27 : 1-14. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/narratologie.6997>, consulté le 2 août 2025.]
- Saenen, F. 2023. « Fanny Barnabé et Thibault Philippette. Homo "videoludens" ? Propos recueillis par Frédéric Saenen », *Revue générale* 4 : 15-29.
- Schmoll, S. 2024. « Temps », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 340-346. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0342>, consulté le 30 juin 2025.]
- Surinx, F.-X. 2020. *Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo* [mémoire de maîtrise, Université de Liège, Belgique]. Liège. [En ligne : <http://hdl.handle.net/2268.2/10602>, consulté le 30 juin 2025.]

Ter Minassian, H. et Rufat, S. 2012. « Espaces et temps des jeux vidéo », dans Ter Minassian, H., Rufat, S. et Coavoux, S. (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo* : 5-27. Paris : Questions Théoriques.

Triclot, M. 2024. « Game et Play », dans Brougère, G. et Savignac, E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* : 164-169. Toulouse : Éditions érès. [En ligne : <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0166>, consulté le 30 juin 2025.]

Triclot, M. 2012. « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », dans Ter Minassian, H., Rufat, S. et Coavoux, S. (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo* : 207-235. Paris : Questions Théoriques.

Triclot, M. 2011. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte.