

Suivez le guide

Madeleine Méranger

Table des matières

Abstract.....	3
Remerciements.....	4
Introduction.....	5
I. La communication directe.....	6
A. Interfaces et identités visuelles.....	6
B. Cartes et codes visuels.....	8
II. La suggestion d'un comportement.....	10
A. Suggérer un comportement par l'espace.....	10
B. Suggérer un comportement par l'interaction.....	12
C. Suggérer un comportement par rien.....	14
III. Les limites du contrôle.....	15
A. Quand le joueur ne comprend pas le message.....	15
B. Quand le joueur ne cherche pas la victoire.....	17
C. Quand le joueur réinvente les règles.....	19
Conclusion.....	21
Annexes.....	22
Note sur la manipulation et les dark-patterns.....	22
Signes et narration du jeu vidéo.....	23
Entretien avec Serge Bouchardon.....	28
Entretien avec Noé Simon.....	35
Glossaire.....	38
Bibliographie.....	41
Références théoriques.....	41
Ouvrages.....	41
Articles.....	41
Vidéos.....	42
Podcast.....	43
Œuvres citées.....	44
Jeux vidéos.....	44
Écrits numériques.....	45
Film.....	45
Ouvrages.....	45
Cartographie.....	45

Abstract

EN

This research explores the ways video games are able to guide and direct their players. By looking at all aspects of game design and the ways information is communicated to the player, I will be able to answer the following question: to what extent does graphic design allow video games to induce behaviors for the player? Sometimes the player understands they are being directed and instructed to do certain actions. But games are often designed to manipulate the player's wants and desires, expectations, curiosity and habits in order to induce different behaviors and modify the experience (without the player noticing it). Whether it is the framing, the layout, the object design, or even the use of visual norms, games are always trying to manipulate the player and their state of mind. However, these techniques sometimes fall short and players might feel lost or misdirected. Players will also often voluntarily try and break games, refusing to follow directions, thus creating their own rules and communities.

FR

Ce mémoire explore les manières dont les jeux vidéo sont capables de guider et diriger leurs joueurs. En inspectant tous les aspects du game design et les manières dont l'information est communiquée au joueur, je pourrais répondre à la question suivante : dans quelle mesure le design graphique permet-il aux jeux vidéo d'induire des comportements chez le joueur ? Parfois, le joueur comprend qu'on le dirige et lui demande d'effectuer certaines actions. Mais les jeux sont souvent pensés pour manipuler ses souhaits, attentes, curiosité et ses habitudes pour modifier l'expérience de jeu (sans que le joueur s'en rende compte). Que ce soit le cadrage, le placement des éléments, le design d'objet ou même l'utilisation de normes visuelles, les jeux tentent toujours de manipuler le joueur et son état d'esprit. Malgré tout, ces techniques n'atteignent parfois pas leur but, et le joueur peut se sentir perdu ou mal guidé. Les joueurs essayeront aussi souvent de casser les jeux, refusant de suivre les instructions, en créant leurs propres règles et communautés.

Remerciements

Je remercie chaleureusement Serge Bouchardon, Pascal Pouvreau et Noé Simon pour leurs échanges enrichissants.

Je souhaite également remercier l'équipe d'enseignants qui m'a encadré et accompagné, particulièrement Luc Delsaut, Thomas Maury et Anne Mortal.

Je remercie Thomas Chanu et Scar Descalzi, dont le soutien et les conseils sont précieux.

Enfin, merci aux DN-copains.

Introduction

Le médium du jeu vidéo possède une large palette d'outils lui permettant de partager des informations avec le joueur et de l'influencer (voire, le manipuler). Beaucoup questionnent l'existence de liberté dans un jeu vidéo, mais il me paraît plus intéressant d'explorer la manière dont les jeux vidéo sont capables de contraindre et diriger l'esprit du joueur. Dans quelle mesure le design graphique permet-il aux jeux vidéo d'induire des comportements chez le joueur ?

Nous allons tout d'abord nous pencher sur les techniques de communication perçues comme telles par le joueur, qui est donc conscient de recevoir un enseignement ou une information (interface, carte, code couleur...). Nous nous pencherons ensuite sur les manières d'induire un comportement chez le joueur en laissant intact son sentiment de contrôle sur le jeu. Enfin, nous questionnerons les limites du contrôle exercé sur le joueur.

I. La communication directe

A. Interfaces et identités visuelles

L'**interface** a pour utilité propre de communiquer au joueur des données (souvent ses **statistiques**) et des informations (souvent ses objectifs). L'habillage qu'elle revêt influencera la perception du joueur, et ses attentes vis-à-vis du jeu. Le rapport de l'interface à la **diégèse** lui permet même souvent de participer à la narration.¹ Ce principe est proche de celui d'**identité visuelle**, dans la manière de rendre cohérents et porteurs de sens différents éléments graphiques.

L'interface d'un jeu est généralement **extra-diégétique**, ce qui amène le joueur à concevoir l'interface comme un médium de communication qu'il ne remet pas en question. Certains jeux comme *Doki Doki Literature Club*² profitent de cet effet, utilisant leur identité visuelle pour manipuler la perception du joueur à des fins narratives.³ D'autres comme *Inscription* changent d'identité visuelle au cours d'une partie. Certains jeux à l'**UX** similaire (par exemple *Slime Rancher*⁴ et *Call of Duty®: Black Ops III*⁵) se distinguent largement par leur **UI**.

1 Game Next Door, *LOOP* | *L'interface : simple outil ou clé de l'expérience ?*, 2019.

2 *Doki Doki Literature Club* est présenté comme un **dating simulator** tout à fait classique, mais est en réalité un jeu d'horreur psychologique qui utilise son identité visuelle à des fins narratives, ce qui engendre un choc chez le joueur.

3 François-Xavier Surinx, « Doki Doki Literature Club ! Briser les remparts de la fiction », Immersion - Revue sur le jeu vidéo (blog).

4 *Slime Rancher* n'est pas un jeu de tir, mais sa vue à la première personne et l'utilisation d'un outil en forme de canon rapprochent son UX de celle d'un **FPS**. Il s'agit d'un **casual game** tournant autour de la collection et de l'exploration, pensé pour être relaxant et amusant.

5 *Call of Duty®: Black Ops III* est un **FPS** d'action dont l'intérêt principal tourne autour de la mécanique de combat armé (principalement des armes à feu), pensé pour être nerveux et exigeant.



Figure 1: Doki Doki Literature Club, Team Salvato, Mullins Games, Devolver 2017.



Figure 2: Inscryption, Daniel Digital, 2021.



Figure 3: Slime Rancher, Monomi Park, 2017.



Figure 4: Call of Duty®: Black Ops III, Treyarch, Activision, 2015.

B. Cartes et codes visuels

La carte est souvent une partie importante d'un jeu vidéo, recensant les points d'intérêts, objectifs ou chemins inexplorés, pouvant encrer le joueur dans un monde vaste et engageant. Elle est cependant souvent surchargée, n'opérant que très peu de tri dans les informations méritant d'être affichées (en particulier pour le genre du **monde ouvert**⁶).

La carte peut également être plus abstraite, souvent un outil de déplacement entre différents lieux (alors appelée « **overworld** »). Dans ce cas, elle se rapproche plus des cartes des transports que nous connaissons, comme par exemple la carte du métro de Londres de Harry Beck.^{7 8} Ces cartes utilisent souvent des codes couleur et des traits évoquant des chemins pour simplifier l'information.

Signalétique et codes visuels sont des manières très utilisées dans les jeux vidéo pour communiquer une information avec un sens clair et fini, mais sans avoir à charger l'espace visuel avec du texte. Ces codes permettent au joueur de décoder une image rapidement et efficacement, ce qui lui permet de se concentrer sur le **gameplay**.

Les codes (en particulier les codes-couleur) ont tendance à se retrouver, d'un jeu à l'autre.⁹ Cela permet aux joueurs expérimentés de prendre en main un jeu plus instinctivement, mais risque d'aliéner des joueurs inexpérimentés qui rencontreront des difficultés à assimiler tous les codes visuels. Ces codes font d'ailleurs souvent appel à la **signalétique**, l'expérience vidéoludique étant alors largement influencée par la connaissance des codes visuels standards.¹⁰ La **littératie visuelle**, et en particulier la **littératie vidéoludique**, sont très importantes à l'appréhension d'un jeu.¹¹

6 Mais également très présent dans d'autres genres, comme par exemple le **RTS**.

7 Jay Foreman, *The Tube Map nearly looked very different*, 2022.

8 La carte du métro de Londres dessinée par Harry Beck en 1933 est la première carte topologique servant à représenter le système de transports en commun. Elle s'apparente presque plus à un diagramme qu'à une carte, par sa manière de se détacher d'une représentation réaliste des distances et directions, préférant la clarté et la synthèse.

9 Par exemple, le code couleur indiquant la rareté des items de *Borderlands* est le même que celui de *World of Warcraft*. Cela a été décidé afin de ne pas perturber les joueurs.

10 On verra des ressemblances par exemple dans la gradation des informations, la signification de la valeur / puissance... On observe généralement les bleus comme normaux, mais les rouges comme exceptionnels et importants.

11 Donis A. Dondis, *La syntaxe de l'image: introduction à l'alphabétisation visuelle*, 2023.

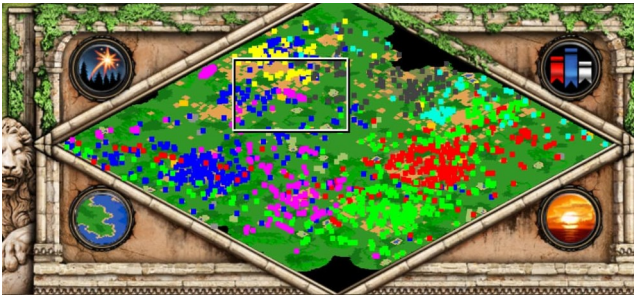


Figure 5: Age of Empires II: The Age of Kings, Ensemble Studios, Microsoft Game Studios, 1999.



Figure 6: Cyberpunk 2077, CD Projekt, 2020.



Figure 7: London Underground, Harry Beck, 1933.



Figure 8: Darkest Dungeon, Red Hook Studios, 2016



Figure 9: New Super Mario Bros., Nintendo, 2006.



Figure 10: World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.



Figure 11: Borderlands, Gearbox Software, 2K, 2009.

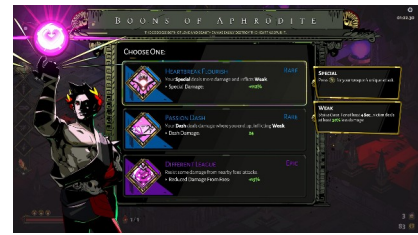


Figure 12: Hades, Supergiant Games, 2020.

II. La suggestion d'un comportement

A. Suggérer un comportement par l'espace

Une manière simple de guider le joueur dans un espace virtuel est de le concevoir comme un espace réel, en utilisant par exemple des techniques de scénographie, ou même de paysagisme. L'art du jardin japonais,¹² par exemple, cherche à résoudre les mêmes problématiques que le level design : comment diriger un utilisateur, comment planifier l'espace pour ménager des effets, comment influencer sur son état émotionnel afin de le mettre dans les meilleures dispositions pour la suite du parcours... Pour cela, on cherche souvent à contraindre l'utilisateur dans sa liberté.

Prenons l'exemple de la caméra ; dans un jeu où le joueur contrôle la direction de la caméra, montrer un élément précis au joueur devient un défi, car le joueur peut regarder dans n'importe quelle direction. L'utilisation d'une cinématique a tendance à briser le flow, car elle dépossède le joueur de son moyen d'interaction avec le monde.¹³

Si on ne peut pas forcer le joueur à regarder dans une direction, il est malgré tout possible d'influencer ses envies et ainsi prédire où il regardera sans doute. Par exemple, pour passer une porte vers une nouvelle zone, un joueur regardera généralement devant lui.¹⁴ De la même manière, il est possible d'attirer l'attention du joueur par des éléments non-visuels, comme du son ou des vibrations, ou même de faire évoluer la narration sans nécessairement avoir à montrer un élément du tout. Un très bon exemple détaillé par TheGreatReview¹⁵ serait le niveau « Noyau de Mars » du jeu *Doom Eternal*.¹⁶

12 Victor Moisan, « *Zelda* »: *le jardin et le monde*, 2021.

13 Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*, 2018.

14 Duncan Harris et Alex Wiltshire, *Making Videogames: The Art of Creating Digital Worlds*, 2022. Les auteurs recueillent les propos de développeurs du jeu *SOMA*, qui parlent de leur manière de concevoir le game design et level design.

15 The Great Review, *Leçon de mise en scène avec Doom Eternal*, 2020.

16 L'enjeu du niveau « Noyau de Mars » de *Doom Eternal* tourne autour d'un canon imposant, mais ce canon n'est pas toujours visible. Pour rappeler son importance et sa puissance au joueur, le niveau utilise divers effets graphiques, visuels et sonores qui n'empiètent pas sur le gameplay.



Figure 13: *The legend of Zelda : Breath of the Wild*, Nintendo, 2017.



Figure 14: *The legend of Zelda : Ocarina of Time*, Nintendo, 1998.



Figure 15: *Porte Torii du sanctuaire d'Usa, Japon (architecture)*

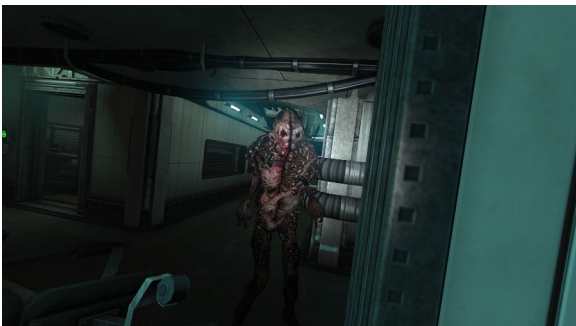


Figure 16: *SOMA*, Frictional Games, 2015.



Figure 17: *Doom Eternal*, id Software, Bethesda Softworks, 2020.

B. Suggérer un comportement par l'interaction

Le design d'objet dans un jeu vidéo doit répondre aux mêmes problématiques que dans le monde réel. Un objet bien conçu permettra une utilisation fluide, souvent sans avoir besoin d'apprentissage.¹⁷ Un joueur pourra donc identifier quels éléments il peut utiliser, de quelle manière et à quel effet, simplement grâce à leur **affordance**.

La question du **tutoriel** se pose alors. Dans un jeu vidéo où les manières d'interaction avec le monde doivent être apprises, comment les faire assimiler à un joueur ? Même s'ils sont parfois très importants, on tend de nos jours à éviter les **tutoriels** classiques (notamment car ils peuvent briser l'immersion et paraître condescendants).¹⁸ On cherchera donc à placer des éléments dans une suite logique, de sorte à ce que leur enchaînement guide naturellement le joueur dans sa découverte.¹⁹ Cette technique est très utilisée par la société Nintendo, notamment dans la série *Zelda*.²⁰

C'est ce qu'explique Karim Debbache lorsqu'il soutient que l'univers des jeux *Mario* a du sens, « qui ne peut être compris qu'à travers le prisme du **gameplay** ». ²¹ Les éléments **diégétiques** sont conçus pour évoquer leur fonction, et donner au joueur des envies qui lui apprendront naturellement la manière de jouer.²² Cela permet un **gameplay** fluide, et le joueur découvre naturellement le monde.

17 Donald A. Norman, *Le design des objets du quotidien*, 2020.

18 Adam Millard, *Why Do We STILL Hate Tutorials?*, 2023.

19 Le Monde et TheGreatReview, *Comment Zelda a révolutionné le jeu vidéo en openworld*, 2023.

20 Par exemple, dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, le placement des éléments (en particulier au début du jeu) est fait pour permettre au joueur de découvrir différentes mécaniques, sans se sentir guidé, mais en suivant simplement sa curiosité et son instinct.

21 Karim Debbache, *CROSSED - 01 - Super Mario Bros.*, 2013.

22 Un exemple : si les ennemis sont des champignons, c'est parce que la forme arrondie de leur chapeau provoque une envie de sauter dessus, ce qui fait découvrir au joueur comment les battre.



Figure 18: *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, Nintendo, 2017.

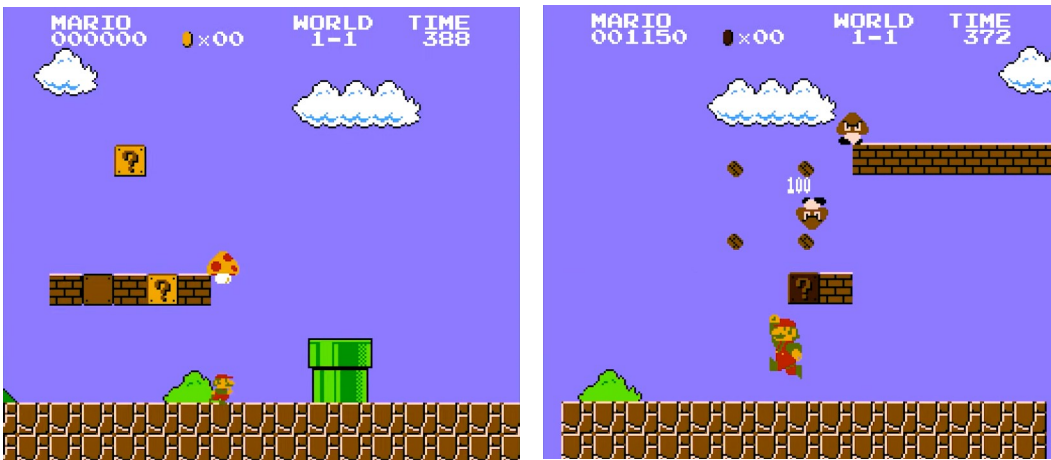


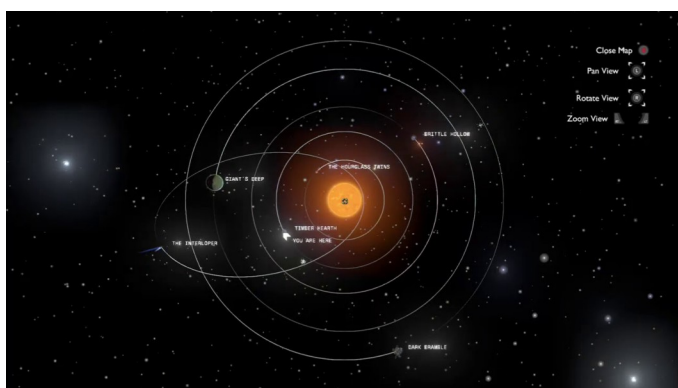
Figure 19: *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.

C. Suggérer un comportement par rien

Certains jeux souhaitent laisser le joueur se débrouiller seul dans l'espace virtuel. Dans ce cas, ne rien lui dire est une manière de provoquer un comportement ou un état d'esprit (curiosité, errance, désorientation...). Le jeu *Outer Wilds*, dont l'intérêt tourne autour de la découverte, utilise ce procédé.²³ Le joueur est aux commandes d'un vaisseau spatial, libre de se déplacer dans tout un système solaire, n'étant guidé que par son instinct et sa curiosité. Ainsi, l'expérience de jeu varie grandement d'un joueur à l'autre.



Figure 20: *Outer Wilds*, Mobius Digital, Annapurna Interactive, 2020.



23 RTBF iXPé et Simon Puech, *OUTER WILDS, l'énigme ultime du jeu vidéo*, 2023.

III. Les limites du contrôle

A. Quand le joueur ne comprend pas le message

Le contrôle opéré sur le joueur arrive parfois à ses limites, notamment lorsque le joueur ne comprend pas ce qui est attendu de lui. Il y a deux cas de figure possibles :

Tout d'abord, le joueur peut comprendre les informations qui lui sont données, mais pas comment les appliquer. Ce cas de figure peut se révéler très frustrant pour le joueur, qui saura exactement quoi faire, mais pas comment. Par exemple, le jeu *Mirror's Edge* est connu pour son principe très simple et efficace : les éléments avec lesquels il est possible d'interagir sont de couleur rouge, alors que le reste de la scène est presque uniquement blanc. Un joueur qui n'arrive pas à trouver d'élément rouge se sentira coincé, sans savoir quoi faire ni où aller. C'est particulièrement problématique dans un jeu qui trouve son intérêt dans le **flow** et le **gamefeel**²⁴, car il se trouvera alors brisé.

La deuxième possibilité correspond au cas où les informations sont directement mal interprétées par le joueur. Cela peut être dû à une utilisation de codes ou normes qui ne sont pas connues du joueur, auquel cas il manquera des informations cruciales à la compréhension au joueur. Mais cela peut également être dû à une mauvaise interprétation des informations par le joueur, souvent dû à un mauvais timing.^{25 26} Le joueur tirera les mauvaises conclusions d'une situation, et se fera un **modèle conceptuel**²⁷ erroné, ce qui parasitera sa compréhension du jeu par la suite.

24 Steve Swink, *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*, 2009.

25 Razbuten, *What Games Are Like For Someone Who Doesn't Play Games*, 2019.

26 Par exemple, dans l'étude de cas de Razbuten citée plus tôt, une joueuse inexpérimentée joue à *The Last of Us*. Alors qu'une explosion lui indique qu'un chemin est barré, elle s'y dirige malgré tout, et se fait attaquer par un zombie. Comme il n'y a pas de lien entre les deux éléments, elle ne comprends pas le message du jeu, et pense qu'elle n'est juste pas assez rapide. Elle s'entête alors à tenter de passer du mauvais côté.

27 Donald A. Norman, *Le design des objets du quotidien*, 2020.



Figure 21: Mirror's Edge, DICE, Electronic Arts, 2008.



Figure 22: The Last of Us, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013.

B. Quand le joueur ne cherche pas la victoire

La plupart des jeux sont pensés comme un parcours menant à une fin (la victoire). L'envie de gagner prend son sens dans la capacité à échouer, l'échec étant unique à l'art vidéoludique.²⁸

Cependant, il arrive qu'un joueur décide de jouer sans chercher à gagner, se détachant alors du chemin voulu par les créateurs. Qu'il joue pour la beauté, le **gamefeel** ou autre, le joueur se contente d'une expérience qui se détache de cette notion d'échec.

Il existe malgré tout des jeux conçus différemment qui ne pensent pas la victoire comme le point culminant du jeu, ou des jeux dans lesquels la victoire n'est pas clairement définie (par exemple les jeux d'arcade comme Pac-Man dont le but est simplement de marquer le plus de points possible avant de perdre, ou les jeux en **sandbox** comme les Sims). Il existe même des jeux sans moyen de gagner ni de progresser, qui ne permettent pas de juger la performance du joueur. Le jeu en lui-même n'est pas forcément qu'une expérience narrative, mais peut aussi être une expérience sensorielle, émotionnelle... L'expérience est alors souvent particulièrement engageante.

28 Jesper Juul, *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, 2013.



Figure 23: Ynglet, Niffles, Triple Topping, 2021. (jouer pour le **gamefeel**)



Figure 24: Gris, Nomada Studio, Devolver Digital, 2018. (jouer pour la beauté)

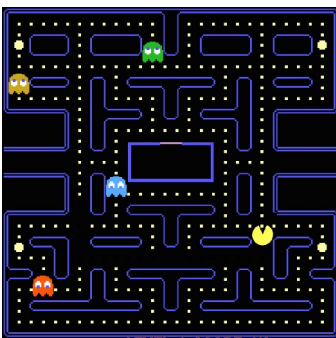


Figure 25: Pac-Man, Namco, 1980. (jeu d'arcade)



Figure 26: Les Sims 4, Maxis, Electronic Arts, 2014. (jeu en **sandbox**)

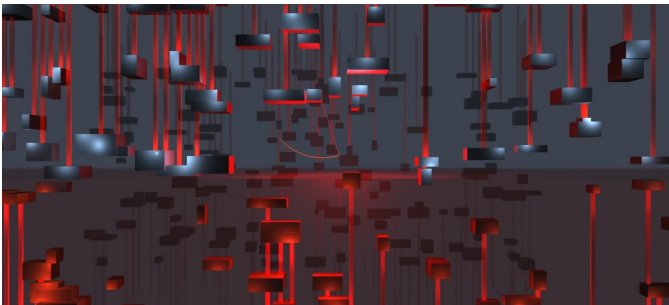


Figure 27: Floating Point, Suspicious Developments, 2014. (expérience sensorielle)

C. Quand le joueur réinvente les règles

Les joueurs sont parfois transformés en **game designers** dans leur attitude vis-à-vis du jeu, cherchant à se le réapproprier, comme dans le cas de *Super Mario Maker*. Le jeu propose aux joueurs de créer des niveaux, mais une large communauté de joueurs a poussé cette idée au-delà de la simple création. Les **trolls** de *Super Mario Maker* cherchent à créer de l'**anti-design** dans leurs niveaux.²⁹ Le travail sur l'inconfort et le détournement des usages leur permet de piéger les joueurs en exploitant leurs habitudes.³⁰ Il s'agit réellement d'un mouvement de game design à part entière.³¹

Certains joueurs cherchent volontairement à aller à l'encontre de ce que les créateurs souhaitent. La démarche n'est alors pas de jouer sans chercher la victoire, mais bien de redéfinir les règles du jeu afin de déterminer une condition de victoire toute autre, et ainsi transformer l'expérience. Un exemple très répandu serait le **speedrun**, qui réunit des communautés entières autour d'une épreuve de vitesse, souvent sur des jeux qui ne s'y prêtent pas du tout, comme par exemple *Cooking Mama*.^{32 33} L'expérience est alors complètement réappropriée et transformée, le pouvoir passe du créateur aux joueurs.

Cette démarche rejoint l'éthique de la nouvelle vague.³⁴ On peut en voir un exemple flagrant dans la visite du Louvre du film *Bande à part* (Jean-Luc Godard, 1964),³⁵ dans lequel les personnages effectuent une forme de **speedrun**.³⁶ Là où les réalisateurs cherchaient à s'émanciper des studios et de leurs contraintes, c'est ici les joueurs qui s'emparent du jeu en s'éloignant de la vision des créateurs.

29 Infernal Ramblings, *Anti-Design: The Evil Genius of Mario Troll Levels*, 2023.

30 CarlSagan42, *ONLY THE MOST CHOICHE TROLLS (Troll Competition WINNER!)*, 2019.

31 Defender1031, « Trolling for Dummies », 2019.

32 Jaiden Animations, *I Attempted a Speedrun (and got a world record)*, 2020.

33 La série *Cooking Mama* a réuni une grande communauté après une vidéo de la youtubeuse Jaiden Animation montrant et expliquant sa propre tentative de speedrun sur le jeu *Cooking Mama 2*.

34 La nouvelle vague est un mouvement cinématographique français des années 60, caractérisé par une volonté de s'émanciper des règles classiques du cinéma. Des auteurs comme Jean-Luc Godard l'expriment en créant des films qui brisent les conventions et se réapproprient leur art.

35 Romain De Becdelièvre, « La visite du Louvre en 9 minutes et 43 secondes, par Jean-Luc Godard », La Pièce jointe, 2021.

36 Dans le film *Bande à part*, les personnages apprennent qu'un américain a visité le Louvre en seulement 9min 45s. Ils décident de faire mieux, courent dans les galeries, et finissent leur visite victorieux, en 9min 43s.



Figure 28: ONLY THE MOST CHOICHE TROLLS (Troll Competition WINNER!), CarlSagan42, 2019 (Youtube). Super Mario Maker 2, Nintendo, 2019.



Figure 29: Cooking Mama 2: Dinner with Friends, Cooking Mama Limited, Taito, 2007.



Figure 30: Bande à part, Jean-Luc Godard, 1964.

Conclusion

Nous avons déterminé plusieurs techniques utilisées afin de diriger le joueur. Une première technique est simplement de lui dire quoi faire, lui donner des informations factuelles. Le joueur est alors conscient de recevoir un apprentissage ou une information, qu'il ne questionne pas. Une autre manière de guider le joueur consiste à le conditionner afin de l'amener de lui-même à agir ou penser d'une certaine manière, ce qui peut être utile pour lui laisser un sentiment de contrôle et d'accomplissement. Il sera principalement guidé par son instinct, sa curiosité et ses émotions, eux-mêmes influencés par le monde virtuel. Ces techniques ne sont pourtant pas parfaites, et atteignent leurs limites lorsque le joueur ne comprend pas certains signes ou bien refuse de suivre la trajectoire prévue. Des communautés de joueurs transforment complètement l'expérience de jeu en s'imposant simplement des règles ou des protocoles n'ayant aucun rapport avec l'œuvre originelle, ce qui redéfinit entièrement les notions de victoire et de réussite.

Tous les exemples que nous avons vu jusqu'ici ne concernent que la perception et conception du jeu, mais ne touchent pas à son intégrité. Il est cependant possible d'étendre le sujet jusqu'aux **mods**, ou même la création de jeux à partir de jeux existants, comme les **ROM-hacks**.³⁷



Figure 31: Hearts of Iron IV, Paradox Interactive, 2016. (mod Kaiserreich)



Figure 32: Kaizo Mario World 3, T. Takemoto, 2012. (ROM-hack)

³⁷ La relation des créateurs de mods ou de ROM-hacks avec les créateurs originaux des jeux est parfois fusionnelle, parfois conflictuelle. Les développeurs ne voient pas souvent les hackers d'un bon œil, mais ces communautés sont souvent des points d'attrait importants pour le jeu originel.

Annexes

Note sur la manipulation et les dark-patterns

Dans ce mémoire, je traite des manières qui permettent aux jeux vidéo de guider et influencer le joueur. Cependant, je ne considère que les cas où le but est de diriger l'expérience ludique, dans l'intérêt du joueur et de son ressenti. J'ai volontairement refusé d'adresser les cas où la manipulation dépasse le périmètre de l'œuvre et son ressenti, mais il me semble important de remarquer leur existence.

Le **dark pattern** est malheureusement un problème trop répandu dans le milieu du jeu vidéo, partout on peut voir une volonté de jouer sur la psychologie humaine afin de rendre addict le joueur. Certains jeux pensent notamment le **loot** comme on concevrait une machine à sous, le hasard et l'opportunité de gagner gros jouant un grand rôle dans l'envie du joueur de continuer à jouer.³⁸

Il faut admettre que la limite peut être fine, car chercher à rendre un jeu agréable, c'est presque toujours chercher à faire en sorte que le joueur ait envie de jouer plus.³⁹ Cependant, on remarque que la pratique du **dark pattern** est largement plus présente chez les jeux vidéo **AAA** que chez les **indépendants**.

38 Game Next Door, *Comment le LOOT a CONTAMINÉ le JEU VIDÉO*, 2021.

39 Le Monde, « Celia Hodent, la psychologue française derrière le succès du jeu vidéo « Fortnite » », 2018.

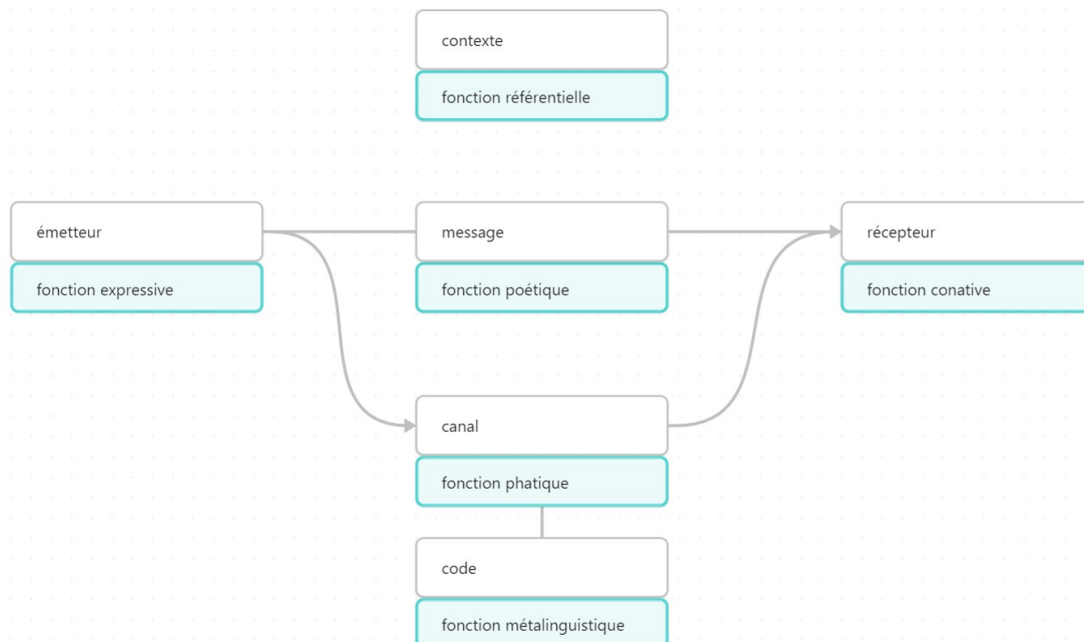
Signes et narration du jeu vidéo

Analyse du texte « Linguistique et poétique » de Roman Jakobson, et mise en relation de ses principes avec le jeu vidéo.

« Linguistique et poétique » est un extrait du livre *Essais de linguistique générale* de Roman Jakobson.⁴⁰ Dans ce texte, il explique que « *le langage doit être étudié dans toute la variété de ses fonctions.* » Pour lui, il est important, lors de l'analyse d'un message ou d'une œuvre, de ne pas se pencher uniquement sur sa portée poétique. La fonction poétique d'un message n'est qu'une fonction parmi d'autres.

Pour Jakobson, tout acte de communication verbale nécessite 6 facteurs. Tout d'abord, un **émetteur**, qui produit un **message**, à l'attention d'un **destinataire**. Le message se réfère à un **contexte**, est communiqué grâce à un **code** connu de l'émetteur et du destinataire, par le moyen d'un **canal**.

Il existe, selon lui, 6 fonctions du langage, chacune se référant à un des facteurs de la communication. Ainsi, un message centré sur son émetteur aura une fonction dite émotive, qui vise à communiquer une certaine émotion (qu'elle soit sincère ou pas). Un message centré sur le destinataire aura une fonction conative, qui cherche à provoquer un comportement ou une réaction chez le destinataire (en utilisant, par exemple, l'impératif). Un message qui cherche à établir ou maintenir une connexion se réfère au canal, et aura une fonction phatique. Un message centré sur la compréhension du code (par exemple, demander la définition d'un mot) aura une fonction métalinguistique. Un message qui commente son contexte aura une fonction référentielle. Enfin, un message qui se concentre sur sa propre forme aura une fonction poétique. Nous pouvons dessiner un schéma pour simplifier cela.



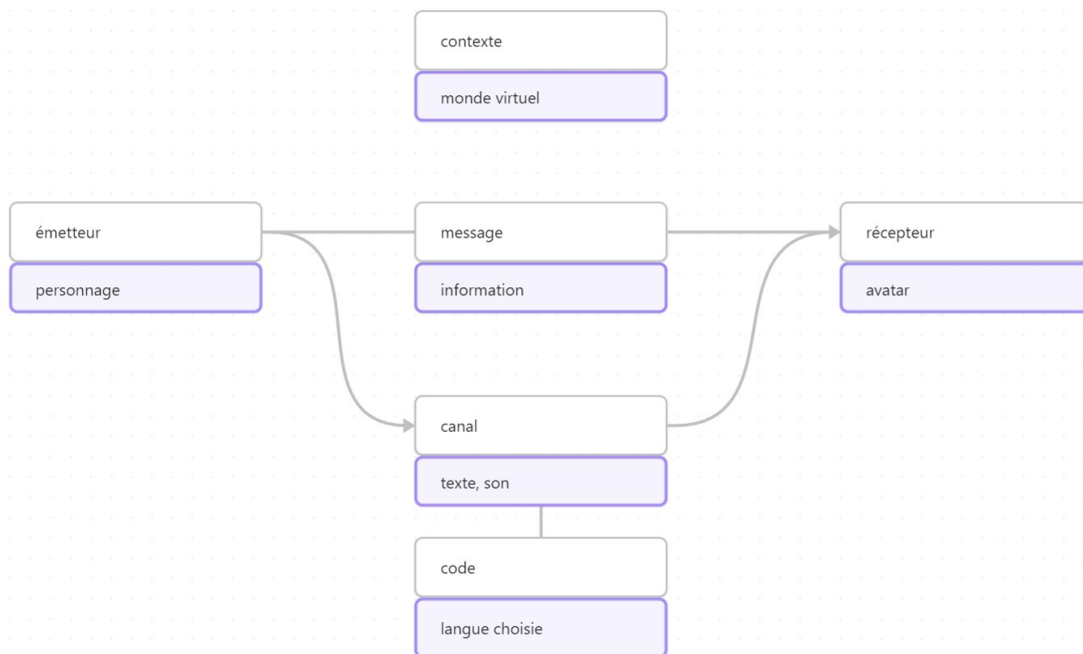
40 Roman Jakobson, *Essais de linguistique générale*, 1963.

Ce schéma est très utile pour analyser un message et définir quel est son but. Pour tout message, tout acte de communication, il est possible de remplir ce tableau.

Le jeu vidéo est un médium artistique très intéressant, se détachant des autres par sa capacité à placer son destinataire (le joueur) au centre de l'œuvre, en le laissant interagir avec elle. Il est généralement composé d'une **diégèse**, dans laquelle le joueur incarne un avatar qui peut interagir avec des personnages. Le joueur peut recevoir des informations venant directement de la **diégèse** du jeu (en parlant avec des personnages, lisant des panneaux, etc.), mais il est aussi possible qu'il reçoive des messages extra-**diégétiques** (par des **interfaces**, pop-ups et autres menus).

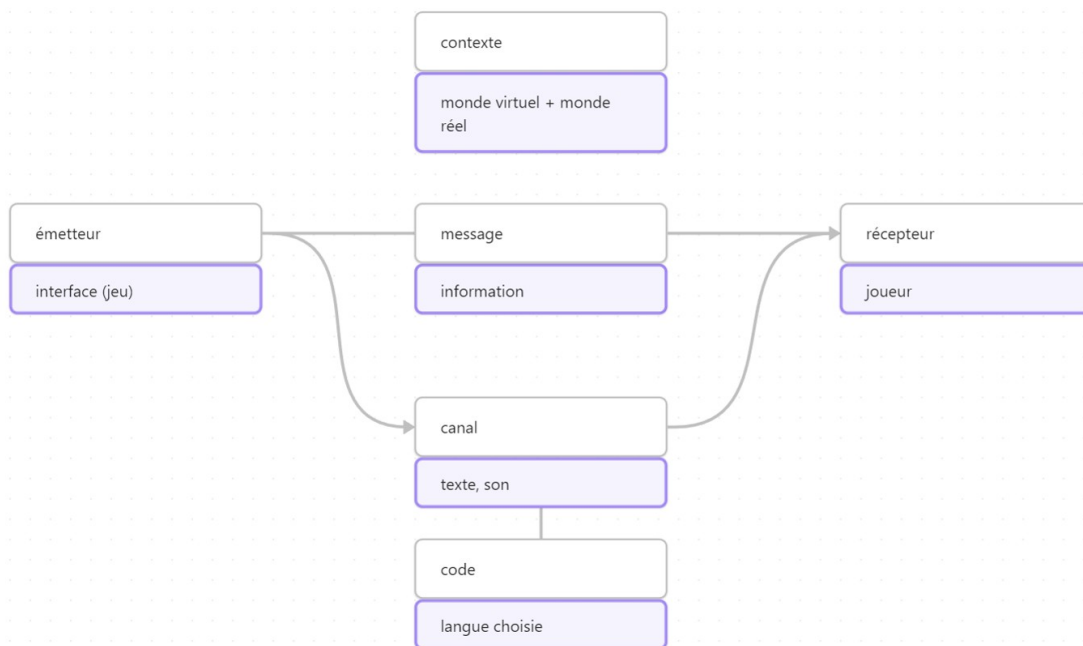
La question du message dans le jeu vidéo est donc particulièrement complexe, car plusieurs messages imbriqués se croisent, avec différents émetteurs et fonctions. La question de **diégèse** est centrale pour comprendre ce phénomène, mais la distinction intra/extra-**diégétique** peut être poreuse.

Prenons l'exemple d'un personnage qui s'adresse à l'avatar du joueur au cours de sa partie :



Ici, la communication est semblable à un dialogue de cinéma ou de théâtre. Tout est feint. L'émetteur et le récepteur n'existent que dans le contexte de l'univers **diégétique** du jeu, et le joueur n'est qu'un observateur de la scène, comme un spectateur. Le message communiqué est cohérent dans cet univers. Cependant, si en apparence, le message est adressé à l'avatar, en réalité, l'avatar n'a aucune volonté propre ni capacité à comprendre le message. Le joueur n'est que spectateur de la scène, mais c'est pour lui que le message est énoncé. Si le joueur comprend le message, il fera agir l'avatar en conséquence, comme si l'avatar avait lui-même compris le message.

Prenons alors l'exemple le plus ambigu, celui de **l'interface** (comprise ici comme l'interface interne au jeu) :



L'**interface** se trouve dans le jeu, mais n'est pas **diégétique**. Elle peut faire référence au monde virtuel comme au monde réel, sans distinction entre les deux. On verra par exemple des messages comme « *Appuie sur le bouton A pour escalader la tour* », où le « bouton A » n'existe que dans le monde réel et la « tour » n'existe que dans le monde virtuel. Dans ce cas, il est au moins clair que le destinataire du message est le joueur.

Cependant, il existe certains personnages de jeu vidéo qui présentent des comportements similaires à **l'interface**, en se référant au monde réel (dont ils ne sont pas censés être conscients). Dans ce cas, le personnage s'adressera généralement à l'avatar, afin de lui communiquer des informations qu'aucun des deux ne peut comprendre. On arrive à une situation où le personnage s'adresse à l'avatar, alors que l'émetteur du message est le créateur et que le récepteur est le joueur.

Ce décalage est parfois poussé encore plus loin, lorsqu'un personnage conscientise cette anomalie. On peut voir des dialogues comme « *N'oublie pas de sauvegarder ta partie ! Mais, euh, de quoi est ce que je parle ?* » dans lesquels un personnage exprime clairement avoir conscience de ce décalage.

Fanny Barnabé, dans son article *Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des « personnages-guides »*,⁴¹ pousse alors la réflexion jusqu'à considérer ces personnages comme des avatars, au titre de leur conscience qui dépasse la **diégèse** du jeu. Cela signifierait que le statut particulier de l'avatar du joueur par rapport aux autres personnages du jeu n'est dû qu'à sa

41 Fanny Barnabé, « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des « personnages-guides » », Cahiers de Narratologie, no 38.

capacité à connaître des informations qu'il n'a aucune manière **diégétique** de connaître, et qu'un personnage peut donc s'élever au rang d'avatar en incarnant un savoir empirique. Elle l'exprime de la sorte : « *Par leur caractère fondamentalement métaleptique, ces personnages sont, d'une certaine manière, construits comme les égaux de l'avatar du joueur, ce qui a pour conséquence de faire perdre à ce dernier son statut d'exceptionnalité dans l'univers vidéoludique : le joueur n'est pas la seule entité empirique à être représentée de manière fictionnalisée au sein du jeu.* »

Nous nous sommes jusqu'à présent penchés sur trois facteurs du langage : l'émetteur, le message, et le récepteur. Mais ces trois facteurs sont loin d'être les seuls pertinents par rapport au jeu vidéo.

Le canal est limité par ses contraintes physiques. Le support, comme par exemple une console de jeu, implique de nombreuses restrictions, qu'il s'agisse de capacités graphiques, ou encore d'ergonomie de contrôleur. Il est pourtant toujours envisageable de s'affranchir de ces limites, en pensant par exemple au contrôleur alternatif qui peut réinventer le médium d'interaction avec le joueur.

Le contexte est très variable, on peut d'abord penser au contexte **diégétique** d'un monde virtuel et son univers étendu (par exemple, Hyrule dans les jeux *Zelda* ou le Royaume Champignon dans les jeux *Mario*, nourris de plusieurs œuvres appartenant à un même univers). Plus précis, mais toujours **diégétique**, le contexte peut être celui d'une pièce, d'un donjon par exemple, en tout cas d'un lieu clairement défini à l'intérieur d'un espace vidéoludique. Lorsqu'on considère les **interfaces** et personnages métaleptiques, le contexte est le fait même d'être en train de jouer à un jeu vidéo. Lorsqu'un créateur cherche à s'exprimer à travers son jeu, le contexte peut être tout sujet dont il traite (qu'il s'agisse de thèmes larges comme la liberté, de thèmes plus personnels comme la dépression, de thèmes plus précis comme une ville ou un événement réel, etc.)

Le code, quant à lui, n'est pas à reléguer au simple choix d'une langue dans les paramètres d'un jeu. Il faut quand même reconnaître que beaucoup d'informations essentielles au jeu sont communiquées par le biais d'une langue, comme par exemple les dialogues avec ou entre des personnages. Ils sont généralement présentés à l'écrit, une réplique après l'autre, et parfois associés à une voix (qu'ils s'agisse d'une voix doublée par un acteur, qui fait apparaître le texte comme un sous-titre, ou d'une voix inintelligible servant simplement à indiquer la parole et caractériser le personnage). Il est rare de voir des messages passés uniquement vocalement, car les concepteurs de jeux doivent prévoir l'éventualité (fréquente) d'un joueur qui couperait le son de son jeu (ce qui rend également les jeux plus accessibles aux joueurs sourds).

Il existe certains cas dans lesquels des messages importants sont communiqués par du son, par exemple dans les jeux de rythme, où le son est l'indicateur principal qui permet au joueur de naviguer et progresser dans la partie. Il est intéressant de noter que les jeux de rythme ont tendance à ne pas être narratifs, et les informations passées par la musique sont seulement nécessaires pour le gameplay. Si un jeu de rythme contient de la narration, elle sera généralement parallèle au gameplay, communiquée par les éléments visuels et non sonores.

Beaucoup d'informations sont passées par le biais de codes autres qu'une langue. On pensera notamment aux codes couleur largement utilisés, en particulier dans les jeux qui proposent une multitude d'équipements ou d'objets (dits « items ») au joueur. La couleur est alors généralement

utilisée pour indiquer la qualité d'un item, ce qui permet au joueur de repérer d'un coup d'œil ceux qui l'intéressent. L'utilité de ne pas passer par du texte est ici de fluidifier l'expérience de jeu en facilitant la compréhension.

Le code peut également être composé de pictogrammes, par exemple sur une carte. Différents lieux, points d'intérêts seront représentés par des pictogrammes porteurs de sens. Une légende est généralement à disposition, exerçant une fonction métalinguistique dans le but d'expliquer le code utilisé. Un joueur habitué n'en aura pas besoin et fera immédiatement sens du message visuel qui lui est présenté, alors qu'un joueur néophyte se référera systématiquement à la légende pour comprendre. C'est l'équivalent d'un message dans une langue étrangère, présenté à côté d'un dictionnaire.

Le **gameplay** en lui-même est une manière pour le jeu de s'adresser au joueur. Une scène dans laquelle le joueur contrôle son personnage ne dit pas la même chose qu'une scène de **cinématique**. Le joueur sera généralement plus détendu lors d'une **cinématique**, et plus impacté lors d'une phase de **gameplay**. Certains jeux mélangent les deux afin de jouer sur la perception du joueur. Par exemple, les jeux *Resident Evil* interrompent parfois leurs **cinématiques** par des phases rapides et intenses de **gameplay**, pour garder le joueur alerte en toutes circonstances. Ceci empêche la **cinématique** d'être perçue par le joueur comme un moment de repos et d'immunité, car il peut être attaqué à tout moment et devra se défendre. C'est une manière de lui communiquer l'univers dangereux et sans pitié dans lequel il évolue.

Entretien avec Serge Bouchardon

Serge Bouchardon est chercheur, artiste et professeur à l'UTC. Il se spécialise dans la création et l'écriture numérique.

[Madeleine Méranger]

Est-ce que tu pourrais me définir ce que tu appelles la littérature numérique ?

[Serge Bouchardon]

[...]

Littérature numérique La littérature numérique est nativement numérique, *digital born literature*, et ce sont des créations qui ne pourraient pas exister sans le support numérique. Par exemple, parce qu'il y a une dimension non linéaire de l'hypertextualité, parce qu'il y a une dimension kinétique, parce qu'il y a une dimension générative [...]. Là, évidemment, ça n'a aucun sens d'imprimer un ouvrage génératif parce que ce qui est intéressant, justement, c'est cette expérience du fait que tu vas avoir, là, pour toi, un texte qui sera là maintenant et qui disparaît à tout jamais. Ça aussi, ça reconfigure le rapport auteur-lecteur. [...]

Écriture numérique J'utilise de moins en moins le terme de littérature numérique pour aller vers le terme d'écriture numérique. Pour moi, c'est d'abord des questions d'écriture numérique et d'inscription sur des supports, parce que dans le terme de littérature, il y a cette idée de légitimation par des institutions, notamment scolaires.

Repenser les notions de récit, clôture, auteur. J'ai écrit un livre qui s'appelle *La valeur heuristique de la littérature numérique*,⁴² [...] c'est l'idée que ça nous amène à repenser des notions qu'on ne pensait plus forcément, par exemple, celle de récit, la notion d'auteur, la notion de figure, etc.

Je donne un exemple : pour la notion de récit, Aristote nous dit qu'un bon récit a un début, un milieu et une fin. Or, avec par exemple le Web, il n'y a pas de dernière page matériellement comme dans un roman, par exemple, imprimé. [...] Et donc là, évidemment, ça nous permet de revisiter la notion de clôture avec un déplacement de la clôture comme « fin d'un récit » vers la clôture comme « fin d'une expérience de lecture ».

C'est ce que nous dit un des premiers hypertextes qui a eu un petit succès, [...] qui s'appelle *afternoon a story*⁴³ de Michael Joyce. On retrouve, au bout d'un moment, certains fragments qu'on a déjà eu — même s'il y a beaucoup, beaucoup de fragments — parce qu'il n'y a pas de dernier fragment. L'auteur nous dit en fait : « le récit est terminé quand vous pensez en avoir fait le tour. » C'est ça qui m'intéresse, je me dis « tiens, là, ça nous oblige à repenser ce que c'est qu'un récit, ce qu'on entend par récit. »

42 Serge Bouchardon, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, 2014.

43 Michael Joyce, *afternoon, a story*, 1987.

Pareil pour la notion d'auteur, c'est extrêmement intéressant, notamment dans tous les récits génératifs. Est ce que ça nous intéresse de lire un texte dont tous les mots n'ont pas été pensés — passés par l'épreuve du gueuloir comme dirait Flaubert — par une autrice ou un auteur ? C'est ces questions-là qui m'intéressent aussi, cette dimension que j'appelle heuristique, qui nous amène à réfléchir et à découvrir ou redécouvrir des notions qu'on n'interrogeait plus.

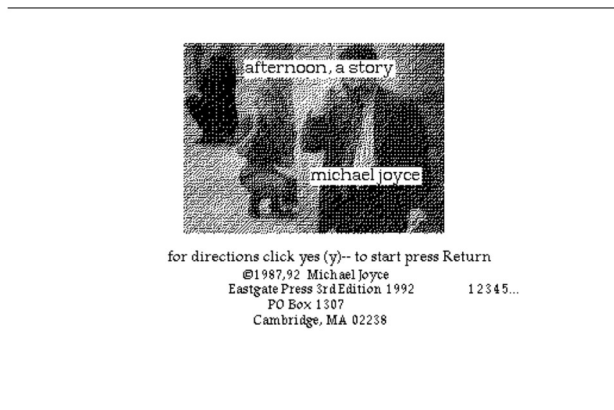


Figure 33 *afternoon, a story*, Michael Joyce, 1987.

[MM]

Comment est-ce que tu penses le lecteur, l'utilisateur dans tes créations ? Comment est ce que tu conçoit l'interaction ?

[SB]

Narrativité vs interactivité [...] La narrativité, c'est le fait de prendre par la main quelqu'un pour lui raconter une histoire du début à la fin. [...] Quand on nous raconte une histoire, quand on regarde un film et que notre flux de conscience coïncide avec le flux d'image, on se laisse totalement emporter. [...]

Et l'interactivité, au contraire, on donne la main pour permettre à la lectrice ou au lecteur d'agir à un certain niveau. Ça peut être au niveau de l'histoire, ça peut être au niveau de la structure même du récit, ça peut être au niveau de la narration, la façon dont l'histoire est racontée, ordre, vitesse, point de vue... [...]

Première interactivité - accéder À l'époque, c'était fin des années 2000, il y avait beaucoup de récits hypertextuels qui jouaient sur la question de la non-linéarité. La première interactivité, c'était « On va offrir différents parcours, différents chemins, à l'utilisatrice ou l'utilisateur » un peu dans la suite des *livres dont vous êtes le héros*. On va proposer différents accès, différents parcours et donc jouer sur la non-linéarité ou la multilinéarité. La forme d'interactivité, c'était la question de l'accès.

Deuxième interactivité - manipuler [...] La question que je me suis posée, c'est dans quelle mesure le geste de l'utilisatrice ou utilisateur peut contribuer à construire le sens. Dans *Déprise*⁴⁴, par exemple, [...] c'est quelqu'un qui a

44 Serge Bouchardon et alii, *Déprise*, 2010.

l'impression de perdre de prise sur sa vie. J'essaie de donner à l'interacteur l'impression que lui aussi perd prise par rapport à l'interface. Par exemple, la femme de notre personnage principal nous laisse un mot, et [...] quand on déplace le curseur de la souris vers le haut, c'est un mot d'amour et vers le bas, c'est exactement les mêmes vers, mais dans l'ordre inverse, c'est le mot d'amour qui se transforme en mot de rupture [...]. Là, on peut éprouver avec son geste, de façon interactive, la difficulté d'interprétation de notre lecteur. [...] Ça, c'est la deuxième grande forme d'interactivité, manipuler.

Troisième
interactivité
- produire

La troisième, pour moi, c'est produire. J'accède à un autre contenu, je manipule un contenu existant, et je produis moi-même un nouveau contenu. Là, c'est notamment la question de la participation, des créations contributives. [...] Par exemple, la dernière création que je fais avec des collègues, [...] c'est un récit participatif qui s'appelle *Babel Revolution*.⁴⁵ Dans un univers dystopique, il y a un gouvernement qui décide [...] de supprimer des mots [...] et imposer du monolinguisme. Donc on propose aux internautes soit de jouer le rôle de rebelles [...], soit d'être les supporters des décrets du gouvernement. [...] Les gens participent, et sous forme de graphe un peu floral, les différentes contributions commencent à s'afficher, à dessiner quelque chose à l'écran.

Littérature
numérique
et le
milieu du
numérique

Ça aussi, c'est une forme d'interactivité qui m'intéresse beaucoup parce que pour moi, c'est proche de ce qu'on appelle la **littérature numérique**. C'est l'idée de comprendre ce qui nous arrive avec le numérique, de façon large. [...] Le numérique, c'est notre nouveau milieu, et le milieu, c'est plus que l'environnement. L'environnement, il est autour de nous, mais le milieu, il est à la fois autour de nous et entre nous, parce que ça reconfigure aussi nos relations interpersonnelles. [...] Maintenant, il y a tellement de choses qui passent par le numérique, on ne voit plus ce que le numérique est en train de nous faire. [...]

La **littérature numérique**, ça vise d'abord, pour moi, à rendre visible ce qui devient très opaque, très invisible. [...] On ne comprend pas ce qui est en train de nous arriver, ce qui se passe dans la machine, ces formes d'opacité. Donc faire participer les internautes à ce type de création-là, les amener eux-mêmes à produire du contenu, c'est aussi les amener à mieux comprendre la façon dont le numérique nous propose d'autres formes de narration, de création et d'autres modes de lecture et d'écriture.



Figure 34: *Déprise*, Serge Bouchardon et alii, 2010.

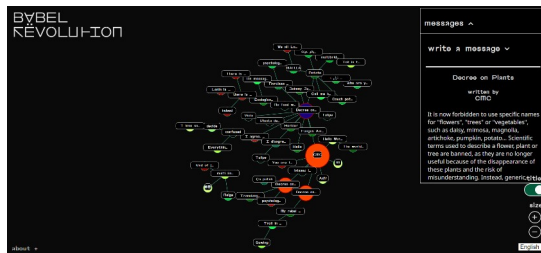


Figure 35 *Babel Revolution*, Isabelle Cros, Serge Bouchardon, Simon Renaud, Erika Fülöp, Florestan Biaux et alii, 2023.

45 Isabelle Cros, Serge Bouchardon, Simon Renaud, Erika Fülöp, Florestan Biaux et alii, *Babel Revolution*, 2023.

[MM]

Justement, en lien avec la **littérature numérique**... Il y a l'idée de la **littérature vidéoludique** qui est assez importante pour moi. Elle peut être une barrière pour certaines personnes qui ne la maîtrisent pas, qui souhaitent jouer à des jeux vidéo et qui vont se retrouver comme s'ils étaient dans un pays dont ils ne parlaient pas la langue. Je me disais que ça posait des questions d'accessibilité, et que ça doit s'appliquer à toutes les œuvres numériques, au-delà du jeu vidéo, non ?

[SB]

Hyperlien,
opacité
numérique

Complètement. [...] Tout à l'heure, on parlait d'hypertexte et de la question de l'accès. [*Serge se saisit d'un livre et feuillette les pages*] Si j'ai un livre, il y a une table des matières. Je sais qu'ici, à telle page, je vais accéder à tel fragment de contenu. C'est comme un hyperdocument, un hyperlien. Mais la différence avec un lien hypertexte ou hypertextuel, c'est que celui-ci, il est statique, à savoir que j'aurais toujours exactement le même fragment quand je vais aller à la page 65. Alors qu'un lien hypertextuel, souvent, les liens sont statiques [...], mais ils peuvent également être dynamiques, à savoir qu'on peut avoir un lien conditionnel ou aléatoire. Et là, quand tu cliques sur un lien, tu n'as aucun moyen de savoir [...] s'il est statique ou dynamique... Sauf si par exemple, tu fais un petit « contrôle u » sur ton navigateur et que tu regardes le code. [...] C'est pas simplement cliquer sur un lien, mais comprendre la **sémiotique** du lien. Ça, c'est des questions de littérature. [...]

Comprendre pour
apprécier

Pour la littérature vidéoludique, c'est pareil. Évidemment, il y a des choses qui sont assez différentes, puisqu'il va y avoir notamment la compréhension des mécaniques de jeu, du gameplay. Il y a des spécificités, bien sûr, mais il y a toujours cette idée d'essayer de comprendre ce qui est en train de se passer dans le programme, la façon dont les concepteurs du jeu sont en train de nous guider, où ils veulent nous amener. Moi, je pense qu'on apprécie mieux un jeu vidéo quand on comprend aussi comment il fonctionne. Ces questions de littérature vidéoludique, pour moi, elles sont très importantes.

Récit
enchâssé
vs récit
vidéo-
ludique

Il y a deux couples de notions d'un chercheur québécois que j'aime beaucoup, il s'appelle Dominic Arsenault. Il avait écrit un mémoire de master [...] qui s'appelle *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*.⁴⁶ Et donc lui, il distingue [...] deux formes de récit, le récit enchâssé et le récit vidéoludique. Le récit enchâssé, c'est l'histoire que les concepteurs ont imaginée, qui est un peu invariable. [...] Et puis le récit vidéoludique, c'est le récit qu'on peut faire d'une partie du jeu, de ce qu'a fait un joueur ou une joueuse. [...]

Et il distingue, c'est le deuxième couple de notions, un mode performatif et un mode narrativisant. C'est-à-dire que [...] à un moment, on a envie, en tant que joueur ou en tant que joueuse, d'être en mode performatif. « OK, la princesse, on va la délivrer du premier coup, on va aller très, très vite. On va faire ci, on va faire ça ». Et en mode narrativisant, non, on prend le temps de lire tous les dialogues, de découvrir le royaume champignon, de se balader, d'explorer. Et ça, c'est, selon Dominic Arsenault, spécifique à la narration vidéoludique. Sans doute, déjà comprendre ça, si tu

46 Dominic Arsenault, *Jeux et Enjeux Du Récit Vidéoludique: La Narration Dans Le Jeu Vidéo*, 2006.

veux, c'est des formes de **littératie vidéoludique**, différentes formes d'expériences qu'on peut vivre avec le jeu vidéo. [...]

[MM]

Est ce que tu penses qu'il est possible de « perdre » à un récit numérique, comme on pourrait perdre une partie de jeu vidéo ?

[SB]

Frustration
et non-
interactivité

Moi, je glisserais de la notion d'échec vers celle de frustration. On revient au rapport auteur-lecteur et au fait que tu vas jouer avec l'interactivité, la non-interactivité. C'est plutôt l'expérience de la frustration, parfois, que tu peux éprouver dans le contrôle, perte de contrôle, liberté, perte de liberté.

Il y a un auteur-artiste numérique qui s'appelle Grégory Chatonsky, et avec une ancienne déportée (Seconde Guerre mondiale), il avait créé un CD-ROM qui s'appelle *Mémoires de la déportation*.⁴⁷ À un moment, on se trouve embarqué dans un train en partant pour les camps, et pendant une minute, on ne peut rien faire. Une minute, mais c'est un temps infini sur un support interactif quand tu ne peux pas interagir ! C'est pour te faire comprendre justement cette notion d'enfermement. Ce n'est pas de l'échec, mais c'est une forme de frustration pour éprouver un sentiment.

Empathie
vs
identification

Je vais faire aussi un tout petit pas de côté. C'est la question de la distance, [...] la notion d'empathie. [...] L'empathie, c'est la capacité de comprendre ce que ressent l'autre sans le ressentir, contrairement à l'identification. Il y a une théoricienne du récit, une narratologue française qui s'appelle Françoise Lavocat, qui a écrit *Fait et Fiction, pour une frontière*.⁴⁸ Et en fait, elle nous dit [...] « Très longtemps, les romans, les films ont été analysés sous le prisme de l'identification. Je lis *Le Comte de Monte-Cristo*,⁴⁹ je m'identifie au Comte de Monte-Cristo, je lis *Les Trois Mousquetaires*,⁵⁰ je m'identifie à d'Artagnan. C'est parfois le cas, mais la plupart du temps, c'est plus de l'empathie, qui est définie dans la fiction comme le désir empêché de venir en aide au personnage, de pénétrer dans son monde. » Tu regardes un film, tu vois le héros ou l'héroïne en train de faire ça, t'as envie de lui dire « Mais non, ne fais pas ça, attention ! Tu cours à ta perte ! » et tu éprouves beaucoup d'empathie pour elle ou pour lui. [...] Et donc ce que dit Françoise Lavocat, c'est que beaucoup de romans et de films sont fondés sur cette dimension empathique qui est aussi fondée sur la distance. Alors que le jeu vidéo, [...] là tu fais les actions comme si tu étais le personnage, tu fais les actions à sa place. Là, c'est plus basé sur sur l'identification. [...]

Non-
interactivité
porteur
d'empathie

Et le fait d'avoir quelque chose de non-interactif, [...] parfois, ça renforce cette question de l'empathie. Il y a une très belle création en ligne qui s'appelle *Lucette, gare de Clichy*,⁵¹ sur la solitude des personnes âgées. C'est un personnage fictionnel, Lucette, qui habite en face de la gare

47 Grégory Chatonsky, *Mémoires de la déportation*, 1998.

48 Françoise Lavocat, *Fait et fiction: pour une frontière*, 2016.

49 Alexandre Dumas, *Le comte de Monte-Cristo*, 1846.

50 Alexandre Dumas, *Les Trois Mousquetaires*, 1844.

51 Françoise Chambeffort, *Lucette, Gare de Clichy*, 2020.

de Clichy-le-Vallois. C'est un triptyque. À gauche, tu as les horaires de la SNCF. C'est basé sur du flux de données en temps réel. [...] Au milieu, tu as des photos de Lucette qui tournent. Et à droite, tu as les pensées de Lucette. Si, par exemple, le prochain train, c'est dans deux minutes, il s'appelle « POPU », elle va dire « POPU va bientôt arriver. On va parler de ci, on va parler de ça. »

Elle mélange les souvenirs de sa vie avec ces petits trains. Elle pense que c'est des personnages qui viennent lui rendre visite. C'est vraiment très, très beau, très touchant comme création. Et puis, par exemple, s'il y a un train qui est annulé ou n'arrive que dans dix minutes, elle a des pensées assez sombres, Lucette. Il y a tout un jeu sur la temporalité. Et donc là, normalement, un récit, c'est des enchaînements causaux. Alors que là, c'est la contingence de la vie qui entre dans le récit. [...]

Et l'autrice, Françoise Chambefort, dit « C'est non-interactif pour inciter les gens dans la vie réelle à avoir du **care**, à prêter attention aux personnes âgées qui souffrent de solitude. La non-interactivité engage à un type d'action dans la vie réelle. » Donc, tu éprouves de la frustration à rien pouvoir faire pour Lucette. [...]



Figure 36: *Mémoires de la déportation*, Grégory Chatonsky, 1998.

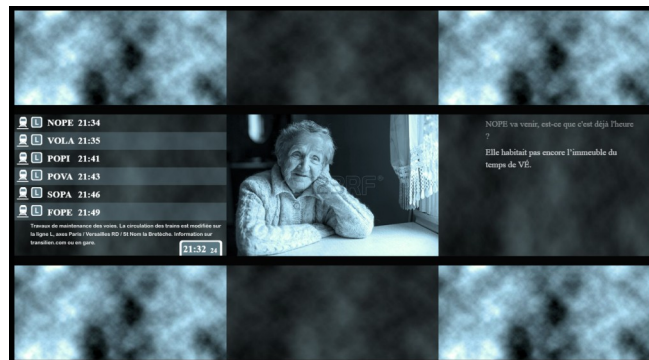


Figure 37: *Lucette, Gare de Clichy*, Françoise Chambefort, 2020.

[MM]

Pour revenir sur ce que tu disais par rapport à la **littératie numérique** : pour moi, il y a cette idée de **modèle conceptuel** qui est assez importante. Et je me demandais si, pour toi, ça peut être quelque chose d'intéressant de jouer sur, justement, le modèle conceptuel que se fait une personne qui interagit avec une œuvre ?

[SB]

J'aime beaucoup la notion. Est-ce que tu connais Umberto Eco ? C'est un théoricien italien, aussi auteur de romans [...] et aussi sémioticien, donc un théoricien des signes. Et il a écrit *Lector in fabula*.⁵² Ce qu'il nous dit, c'est qu'une autrice, un auteur, a dans la tête un lecteur modèle. C'est-à-dire qu'il imagine ce que le lecteur va comprendre. [...] Et je pense que la question de modèle

⁵² Umberto Eco et Myriem Bouzaher, *Lector in fabula: le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, 1989.

conceptuel, c'est symétrique et c'est complémentaire. C'est la façon dont le lecteur, mais le lecteur réel, pas le lecteur modèle, s'imagine ce qui se passe dans la machine. Et oui, on pourrait parler presque de machine. Comme il y a le lecteur modèle, il y aura une machine modèle dans l'esprit du lecteur. [...] Tout le sens et l'intérêt que je vois dans ces créations-là, c'est le fait de jouer avec les représentations que se font les joueuses, les joueurs, les lectrices et lecteurs de ce qui se passe dans la machine. [...]

Parce que justement, pour reprendre la notion d'affordance, si j'ai un marteau, on ne va pas prendre le marteau par la tête, mais par le manche. Là, évidemment, tu as beaucoup d'affordance et tu peux faire en sorte que ce soit explicite pour le joueur et l'utilisateur, mais tu peux aussi jouer sur le fait qu'entre la science perçue et ce qui se passe réellement dans le programme, il y ait un écart, il y a un hiatus, parce qu'il y a de la médiation du calcul. [...] Il y a une création numérique, par exemple, où en appuyant sur telle lettre, ça redémarre l'ordinateur. C'est très brutal. Mais tu vois ça, tu ne t'y attends absolument pas en termes d'affordance. Tu ne sais pas ce qui se passe, ce que tu n'as pas, par exemple, avec une poignée de porte. Là, je sais que si je tourne la poignée, la porte doit s'ouvrir. Pour moi, c'est beaucoup de possibles qui s'ouvrent avec cette question de la médiation du calcul.

Affordance

Entretien avec Noé Simon

Noé Simon est User Researcher chez Focus Entertainment. Son métier consiste à faire tester en cours de développement un produit à des utilisateurs, dans le but de corriger des défauts de design.

[Madeleine Méranger]

À quelle fréquence est ce qu'on rencontre des problèmes de compréhension chez les joueurs lors de playtests ?

[Noé Simon]

Quand tu fais un jeu, c'est forcément un processus qui prend beaucoup de temps, et il y a donc forcément une perte de recul. C'est facile d'être perdu dans ton design. C'est systématique d'avoir des problèmes de compréhension dans un jeu. Ça peut être très macro, comme la quête principale, ça peut être très micro, comme un niveau où tu ne sais pas où aller. Il n'y a pas un test que j'ai fait où il n'y avait pas des problèmes de compréhension importants.

[MM]

Est ce que des problèmes viennent souvent d'une envie des développeurs d'être subtils et de ne pas donner au joueur l'impression d'être tenu par la main ?

[NS]

[...] Je pense que c'est juste très compliqué, avec tellement de trucs à prendre en compte qu'il y a forcément des trucs qui ratent à un moment.

Est ce que tu vois la chaîne YouTube TheGreatReview ? Il a une vidéo sur la mise en scène dans le jeu vidéo⁵³, et il prend l'exemple de la série Call Of Duty, où justement ils font des efforts de fou pour guider le joueur de A à Z avec des effets de lumière, des effets visuels, des tranchées dont tu peux à peine sortir... et tu es obligé de suivre le parcours proposé. Le joueur a l'impression de faire son propre choix, mais en fait il n'a pas vraiment d'autre choix à faire. Contrairement à d'autres jeux où un joueur peut faire ce qu'il veut, et peut complètement rater ce que les développeurs lui ont préparé.

Ce que je vois souvent, c'est qu'on essaie de faire un truc avec plein de bonnes intentions, avec beaucoup de liberté du joueur, on va avoir un design qui va bien le guider complètement, et en fait c'est trop dur. Et on revient à des trucs plus bêtes, avec des marqueurs d'objectif sur les cartes, et c'est un peu nul mais en fait c'est parce qu'on n'a pas réussi à aller au bout de nos intentions. C'est plutôt ça qui se passe en général.

53 TheGreatReview, *Qu'est ce que le cinéma a appris au jeu vidéo ?*, 2023.

[MM]

Quand on fait des tests, est ce qu'on cherche des joueurs qui ont de l'expérience avec le jeu vidéo ou plutôt des joueurs inexpérimentés ?

[NS]

Pour qui concevoir

Ça dépend à qui on veut vendre le jeu. Si c'est un jeu pour des joueurs hardcore, on va prendre des joueurs expérimentés. Si c'est un jeu prévu pour des joueurs débutants ou peu expérimentés, on va chercher ces joueurs là.

Ce qui nous intéresse pour les utilisateurs qu'on va prendre, c'est quelle est leur expérience générale avec le médium [...] et quelle est leur expérience avec le genre de jeu qu'on teste. Typiquement des **action-RPG**, est ce qu'on veut prendre des joueurs qui ont une expérience avec les **action-RPG** ? Voire même des jeux de référence. Le grand classique c'est le **souls-like** où tu as un grand jeu de référence, si tu veux faire un **souls-like** et que tu as des joueurs qui n'ont jamais joué à des jeux **From Software**, c'est bizarre.

[MM]

Est ce que ça arrive que des joueurs dans un playtest essaient de « casser » le jeu ?

[NS]

La démarche des joueurs

Oui, le problème du playtest c'est que c'est une situation très particulière. [...] Il va y avoir des joueurs qui voudront tout faire très vite, mais il y en a aussi qui voudront être très sérieux. Ils se disent « oulà, je vais bien faire attention au tuto, je vais faire bien attention à bien jouer comme il faut ». Nous on essaie de casser ça, en leur disant que ce qu'on teste c'est le jeu, pas eux. [...] Dans mon rapport, je n'écris jamais « les joueurs ont raté tel truc », j'écris « le jeu a échoué à montrer la bonne démarche ». [...] Notre sujet, c'est l'expérience qui est créée par l'interaction homme-machine. On ne peut pas changer l'homme, donc on va changer la machine.

[MM]

Est ce que ça arrive que des idées de game design naissent durant un playtest ?

[NS]

Le playtest dans la création

Oui, complètement. Il y a une vidéo de GameMaker's Toolkit⁵⁴ où il explique comment Valve⁵⁵ organise ses playtests. Valve est un des premiers à avoir organisé des playtests de façon assez intensive. [...]

Il y a l'exemple de Left 4 Dead⁵⁶ [...] où ils testent à plusieurs, et les joueurs ne coopèrent pas du tout. Ils partent chacun dans leur coin. C'est là qu'ils ont dû penser à des principes, comme le fait

54 Game Maker's Toolkit, Valve's "Secret Weapon", 2023.

55 Valve est un studio de développement de jeux vidéo, ainsi qu'un éditeur et distributeur de jeux vidéo.

56 Left 4 Dead est un jeu de coopération contre des zombies.

que les joueurs alliés sont toujours visibles, même à travers les murs. Il faut qu'à un moment les joueurs se regroupent, c'est l'invention du Smoker qui va choper un joueur et le coincer, et il faut que ses alliés viennent le chercher. [...]

Les playtests, que ce soit pour les rapports qui relèvent des problèmes ou pour les développeurs qui observent, c'est source de plein d'idées de design. Ça permet aussi de redécouvrir des fondamentaux du game design, comme par exemple le fait que les joueurs ne lisent pas les textes. Tout le monde le sait, tout le monde l'expérimente, mais les développeurs font quand même des tutoriels avec des gros tas de texte, tout ça pour se rendre compte pendant le playtest que personne ne les lit. [...]

On dit que « l'UX dans les jeux vidéo, c'est guider les joueurs vers les bons problèmes ». Se retrouver dans un menu, c'est pas un bon problème. [...] Par contre, naviguer dans le monde, ça peut être un bon problème, et là c'est normal qu'il y ait des difficultés. [...]

[MM]

Il y a ce que le joueur fait, mais dans quelle mesure est ce qu'un playtest s'intéresse aux émotions et au ressenti d'un joueur ?

[NS]

[...] Le souci qu'on a, c'est qu'on peut repérer leur état émotionnel, ce qui leur a plu ou pas, mais on n'a souvent pas la puissance statistique pour faire une vraie analyse dessus. [...] Il y a des biais inhérents au playtest qui font que mesurer une appréciation, c'est compliqué. [...] Le playtest est un outil de game design et d'analyse, mais il ne peut pas te donner la réponse parfaite. Ça m'est arrivé de faire un playtest où je savais que les notes étaient excellentes pour de mauvaises raisons. [...]

Un ressenti n'est jamais faux, par contre la raison de ce ressenti n'est pas forcément bien identifiée. C'est étonnant à quel point la capacité d'auto-analyse d'un être humain peut être faible. [...] Le biais que peut provoquer un User Researcher avec la formulation de ses questions peut être énorme.

Les limites
du playtest

Glossaire

AAA : un AAA (ou triple-A) est un jeu vidéo à gros budget, autant dans le développement que dans la promotion du jeu. AAA n'est pas un sigle, mais fait référence à la supposée qualité de ce type de jeu. Le terme est équivalent au blockbuster, au cinéma.

Action-RPG : un action-RPG (ou A-RPG) est un type de **RPG** proche du jeu d'action, généralement dynamique.

Affordance : l'affordance est la capacité d'un objet à représenter visuellement les manières dont on peut interagir avec. Par exemple, la poignée d'une porte permet de savoir de quelle manière ouvrir cette porte si elle a une bonne affordance.

Anti-design : l'anti-design est un mouvement de design cherchant à se détacher du service de l'utilisateur et, au contraire, lui proposer une expérience volontairement désagréable ou inadaptée.

Care : le care peut être traduit comme « prendre soin », et correspond à une démarche de design dans le but de faire le bien de l'utilisateur. Plus largement, il s'agit d'appliquer des valeurs d'inclusivité avec le souci du bien être des autres.

Casual game : un casual game est un jeu dont le public cible est un casual gamer, soit un joueur occasionnel. Il n'est pas destiné aux fans de jeux vidéo, mais cible plutôt un public large. Dans le langage courant, ce terme est parfois également associé aux jeux relaxants, l'idée de « casual » se rapprochant dans ce cas d'une idée de détente. On parle alors parfois de « cozy game ».

Cinématique : dans un jeu vidéo, une cinématique est une séquence vidéo non interactive, généralement placée directement avant ou après un niveau, durant laquelle l'avatar du joueur ne figure pas systématiquement. Il s'agit souvent d'une manière de faire avancer la narration, introduire un lieu ou personnage, ou encore conclure un arc narratif.

Dark pattern : un dark pattern est une **UX** volontairement créée dans le but de manipuler ou tirer profit de l'utilisateur.

Dating Simulator : un dating simulator est un jeu de simulation de rencontres amoureuses.

Diégèse : la diégèse est le monde (fictif ou non) dans lequel se déroule une œuvre de fiction.

Diégétique : un élément diégétique appartient à la diégèse d'une œuvre. À l'inverse, un élément extra-diégétique est externe à la diégèse. Par exemple, une musique jouée par un personnage est diégétique, mais une bande sonore musicale est généralement extra-diégétique.

Flow : le flow est un état presque second de concentration abandonnée à une activité, généralement très agréable et recherché par les jeux vidéo. Il est très lié à l'immersion.

FPS : First-Person Shooter, jeu de tir en vue à la première personne.

Game designer : un game designer est le (ou un des) concepteur(s) d'un jeu. Son rôle est de penser à l'utilisateur et à la manière dont il percevra et interagira avec le jeu.

Gamefeel : le gamefeel correspond à la sensation tactile et presque inconsciente ressentie par le joueur. Un bon gamefeel donnera au joueur l'impression que le jeu est agréable. Cela peut passer par des effets visuels ou sonores, mais aussi dans la conception même des mécaniques de jeu (tir, saut, interaction, etc.).

Gameplay : le gameplay correspond à la manière de jouer à un jeu, d'interagir avec lui. Il regroupe toutes les actions qu'un joueur peut effectuer ou subir dans le jeu.

Identité visuelle : l'identité visuelle est l'ensemble des éléments graphiques qui permettent de représenter et identifier une marque, un produit... Les choix typographiques, de couleur, le style d'interface etc. en font partie. Pour un élément interactif comme un jeu vidéo ou une application, elle est très liée à l'**UI**.

Indépendant : la définition de jeu vidéo indépendant (ou jeu indé ou indie game) est souvent discutée, mais un jeu indépendant est généralement considéré comme un jeu avec peu de moyens de production, et qui n'est pas édité par un gros éditeur (en opposition aux **AAA**).

Interface : l'interface d'un jeu est considérée ici comme l'affichage (généralement extra-**diégétique**, mais pas toujours) de diverses statistiques et options à l'usage du joueur. Les menus présents durant le jeu en font partie. On parle de HUD (Head Up Display) lorsque l'interface n'est pas sur le même plan que le reste du jeu.

Item : dans le milieu du jeu vidéo, un item est un élément que le personnage joueur peut posséder.

Let's play : un let's play (traduit littéralement, « jouons ») est une ou plusieurs vidéos d'une personne jouant à un jeu vidéo, souvent accompagné de commentaires humoristiques.

Level design : le level design est l'art de créer et concevoir des niveaux de jeu vidéo.

Littératie numérique : la littératie numérique, comme définie par Serge Bouchardon, correspond à la capacité de comprendre le milieu numérique et ses enjeux.

Littératie visuelle : la littératie visuelle est définie comme la capacité à lire et comprendre une image, souvent de manière instinctive, et liée à une culture.

Littératie vidéoludique : la littératie vidéoludique (ou gaming-literacy) est définie comme la connaissance, parfois inconsciente, des codes et normes du médium vidéoludique, permettant une facilité à appréhender des nouveaux jeux vidéo.

Loot : le loot (butin en français) englobe tous les objets qu'un joueur peut obtenir en tuant des ennemis, ouvrant des coffres, pillant des bâtiments... Le joueur pourra ensuite souvent en équiper son avatar pour profiter de ses caractéristiques (arme, potion, armure...). Il est souvent perçu comme une récompense.

Monde ouvert : aussi appelé Open World, un jeu en monde ouvert est un jeu dans lequel le joueur se déplace librement dans un espace généralement assez vaste. Avec le développement des capacités techniques du matériel de jeu, le genre du monde ouvert s'est largement répandu durant la dernière décennie.

Mod : un mod est un contenu additionnel non-officiel (généralement créé par un ou des fans) permettant de modifier l'expérience d'un jeu vidéo. Il peut s'agir de rajouter du contenu, de modifier du contenu déjà existant, de modifications visuelles, etc.

Modèle conceptuel : un modèle conceptuel est la manière dont un utilisateur se représente le fonctionnement d'un mécanisme ou objet. Un modèle conceptuel erroné peut résulter à des erreurs d'utilisation.

Overworld : l'overworld est une vision schématisant les liens entre différents lieux ou niveaux d'un jeu vidéo, souvent sans considération pour les distances réelles. Il peut s'apparenter à un menu abstrait comme à un lieu fictif.

ROM-hack : un ROM-hack est un jeu vidéo créé à partir d'une version hackée d'un jeu préexistant. ROM fait ici référence à la mémoire morte d'un jeu (en opposition à la mémoire vive, la RAM). Un ROM-hack peut modifier le level design, l'apparence des éléments, ou encore les conditions de victoire du jeu originel.

RPG : Role Playing Game, jeu de rôle.

RTS : Real-Time Strategy, jeu de stratégie en temps réel.

Sandbox : un jeu en sandbox (ou jeu bac à sable) est un jeu qui place la création au centre de son expérience. Comme un enfant dans un bac à sable, le joueur est libre d'utiliser le jeu comme il le souhaite pour s'amuser. Des exemples très connus comprennent la série *Les Sims*, dont le titre de travail était d'ailleurs « Dollhouse » (maison de poupée), et *Minecraft*.

Scénographie : la scénographie est l'art de penser le design d'un espace, ses décors et éléments, et leurs interactions. Le terme peut s'appliquer au théâtre, au cinéma, aux installations muséographiques, au jeu vidéo, etc.

Sémiotique : la sémiotique est la science de l'étude des signes et du sens qui en émane.

Signalétique : la signalétique est la science de la signalisation (panneaux, pictogrammes, codes couleurs sont des outils très répandus en signalétique).

Speedrun : le speedrun est une discipline dont le principe est d'atteindre un but prédéfini le plus rapidement possible. Très répandu dans la communauté des fans de jeux vidéo, le speedrun peut être extrêmement compétitif et détaillé, réunissant généralement de larges communautés. La catégorie la plus connue est le « any % », dont le but est de terminer un jeu du début à la fin, sans regard sur le taux de complétion.

Statistiques : les statistiques d'un personnage dans un jeu correspondent aux données numériques qui lui sont associées, comme ses points de vie, son argent, son niveau...

Troll : de manière générale, un troll est une personne sur internet utilisant l'anonymat pour détourner et tourner en dérision des outils à des fins humoristiques, ou bien provoquer, piéger ou se moquer d'autres personnes. Il peut s'agir de communautés inoffensives, mais peut aussi amener à des cas graves de harcèlement. Dans la communauté des jeux *Super Mario Maker*, les trolls sont des créateurs qui cherchent à piéger les joueurs en utilisant de l'**anti-design**. Les joueurs sont alors consentants et complices, faisant de la pratique du troll une expérience communautaire et bienveillante.

Tutoriel : un tutoriel est une partie d'un jeu vidéo, généralement placée au tout début de l'expérience, dont le but est d'apprendre au joueur la manière de jouer, les règles qu'il doit suivre, les touches qu'il doit utiliser, etc. Il s'agit souvent du premier niveau, et peut être interne ou externe à la diégèse.

UI : User Interface (Interface Utilisateur). L'UI correspond à l'habillage (visuel, sonore...) d'une expérience interactive (logiciel, application, jeu vidéo...).

UX : User eXperience (eXpérience Utilisateur). L'UX correspond à la structure (déroulement, placement des éléments, chemins d'accès, mécaniques...) d'une expérience interactive.

Bibliographie

Références théoriques

Ouvrages

Arsenault, Dominic. 2006. Jeux et Enjeux Du Récit Vidéoludique : La Narration Dans Le Jeu Vidéo. Academia. Consulté le 15 décembre 2023. (URL : https://www.academia.edu/2999429/Jeux_et_enjeux_du_r%C3%A9cit_vid%C3%A9oludique_la_narration_dans_le_jeu_vid%C3%A9o).

Barnabé, Fanny. 2018. Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels. Presses universitaires de Liège.

Bouchardon, Serge. 2014. La valeur heuristique de la littérature numérique. Paris: Hermann.

Defender1031. 2019. Trolling for Dummies. Google Docs. Consulté le 13 décembre 2023. (URL : https://docs.google.com/document/d/13ZoqebLs45HuEfTtsOrq6X0LAuEnA8nB721_doxE38/edit#heading=h.ow0wbkn40pky).

Dondis, Donis A. 2023. La syntaxe de l'image : introduction à l'alphabétisation visuelle. Montreuil: Éditions B42.

Eco, Umberto et Bouzaher, Myriem. 1989. Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs. Paris: Librairie générale française.

Harris, Duncan, et Wiltshire, Alex. 2022. Making Videogames: The Art of Creating Digital Worlds. London: Thames and Hudson.

Jakobson, Roman. 1963. Essais de linguistique générale. Paris: Éditions de Minuit.

Juul, Jesper. 2013. The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. Cambridge, Mass: MIT Press.

Lavocat, Françoise. 2016. Fait et fiction : pour une frontière. Paris: Éditions du Seuil.

Moisan, Victor. 2021. Zelda : le jardin et le monde. Lyon: Façonnage éditions.

Norman, Donald A. 2020. Le design des objets du quotidien. Paris: Éditions Eyrolles.

Swink, Steve. 2009. Game feel: a game designer's guide to virtual sensation. Amsterdam ; Boston: Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier.

Articles

Audureau, William. 2018. « Celia Hodent, la psychologue française derrière le succès du jeu vidéo « Fortnite » ». Le Monde. Consulté le 13 septembre 2023 (URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/05/10/celia-hodent-la-francaise-derriere-le-succes-du-jeu-video-fortnite_5297079_4408996.html).

Barnabé, Fanny. 2020. « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des « personnages-guides » ». Cahiers de Narratologie (38). Consulté le 02 octobre 2023 (URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/11676>).

Surinx, François-Xavier. 2021. « Doki Doki Literature Club! Briser les remparts de la fiction ». Immersion - Revue sur le jeu vidéo. Consulté le 19 septembre 2023 (URL : <https://immersion-revue.fr/doki-doki-literature-club/>).

Vidéos

Debbache, Karim. 2013. CROSSED - 01 - Super Mario Bros. Dailymotion. Consulté le 15 septembre 2023 (URL : <https://www.dailymotion.com/video/x187b17>).

CarlSagan42. 2019. ONLY THE MOST CHOICHE TROLLS (Troll Competition WINNER!). Youtube. Consulté le 06 décembre 2023 (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Mq7mxsZNJcg>).

Game Maker's Toolkit, 2023. Valve's "Secret Weapon". Youtube. Consulté le 21 décembre 2023 (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9Yomqk0C6kE>).

Game Next Door. 2021. Comment le LOOT a CONTAMINÉ le JEU VIDÉO. Youtube. Consulté le 06 décembre 2023 (URL : https://www.youtube.com/watch?v=CL2_3ebjfkW).

Game Next Door. 2019. LOOP | L'interface : simple outil ou clé de l'expérience ? Youtube. Consulté le 15 septembre 2023 (URL : <https://youtu.be/evmglRGK41Q>).

Infernal Ramblings. 2023. Anti-Design: The Evil Genius of Mario Troll Levels. Youtube. Consulté le 15 septembre 2023 (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=18WvuBg91gk>).

Jaiden Animations. 2020. I Attempted a Speedrun (and got a world record). Youtube. Consulté le 06 décembre 2023 (URL : https://www.youtube.com/watch?v=YEoCQSXI_EY).

Jay Foreman. 2022. The Tube Map nearly looked very different. Youtube. Consulté le 05 décembre 2023 (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=cTLCfI01zuE>).

Le Monde. 2023. Comment Zelda a révolutionné le jeu vidéo en openworld (Ft. TheGreatReview). Youtube. Consulté le 17 septembre 2023 (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=OUhOqTEzIxQ>).

Millard, Adam. 2023. Why Do We STILL Hate Tutorials? Youtube. Consulté le 15 septembre 2023 (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Mjsbftew1wA>).

Razbuten. 2019. What Games Are Like For Someone Who Doesn't Play Games. Youtube. Consulté le 15 septembre 2023 (URL : <https://youtu.be/ax7f3JZJHSw>).

Razbuten. 2020. What Virtual Reality Is Like For Someone Who Doesn't Play Games. Youtube. Consulté le 15 septembre 2023 (URL : <https://youtu.be/nyJUza39ELE>).

RTBF iXPé. 2023. OUTER WILDS, l'énigme ultime du jeu vidéo - DERNIÈRE GAME par SIMON PUECH. Youtube. Consulté le 05 décembre 2023 (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=NztFKRjNwms>).

TheGreatReview. 2020. Leçon de mise en scène avec Doom Eternal. Youtube. Consulté le 15 septembre 2023 (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=d6LftCOUcVo>).

Podcast

De Becdelièvre, Romain. 2021. « La visite du Louvre en 9 minutes et 43 secondes, par Jean-Luc Godard ». La Pièce jointe. Consulté le 29 novembre 2023 (URL : [https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-piece-jointe/la-visite-du-louvre-en-9-minutes-et-43-secondes-de-jean-luc-godard-6576820?at_medium=Adwords&at_campaign=france culture search thematiques&gclid=EAIaIQobChMI8Pfc1bXpggMVM1NBAh1PtgzmEAAYASAAEgL2RfD_BwE](https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-piece-jointe/la-visite-du-louvre-en-9-minutes-et-43-secondes-de-jean-luc-godard-6576820?at_medium=Adwords&at_campaign=france%20culture%20search%20thematiques&gclid=EAIaIQobChMI8Pfc1bXpggMVM1NBAh1PtgzmEAAYASAAEgL2RfD_BwE)).

Œuvres citées

Jeux vidéos

Age of Empires II: The Age of Kings, Ensemble Studios, Microsoft Game Studios, 1999.

Borderlands, Gearbox Software, 2K, 2009.

Call of Duty®: Black Ops III, Treyarch, Activision, 2015.

Cooking Mama 2: Dinner with Friends, Cooking Mama Limited, Taito, 2007.

Cyberpunk 2077, CD Projekt, 2020.

Darkest Dungeon, Red Hook Studios, 2016.

Doki Doki Literature Club, Team Salvato, 2017.

Doom Eternal, id Software, Bethesda Softworks, 2020.

Floating Point, Suspicious Developments, 2014.

Gris, Nomada Studio, Devolver Digital, 2018.

Hades, Supergiant Games, 2020.

Hearts of Iron IV, Paradox Interactive, 2016.

Inscryption, Daniel Mullins Games, Devolver Digital, 2021.

Kaizo Mario World 3, T. Takemoto, 2012.

Les Sims 4, Maxis, Electronic Arts, 2014.

Minecraft, Mojang Studios, 2011.

Mirror's Edge, DICE, Electronic Arts, 2008.

New Super Mario Bros., Nintendo, 2006.

Outer Wilds, Mobius Digital, Annapurna Interactive, 2020.

Pac-Man, Namco, 1980.

Slime Rancher, Monomi Park, 2017.

SOMA, Frictional Games, 2015.

Super Mario Bros., Nintendo, 1985.

Super Mario Maker, Nintendo, 2015.

Super Mario Maker 2, Nintendo, 2019.

The Last of Us, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013.

The legend of Zelda : Breath of the Wild, Nintendo, 2017.

The legend of Zelda : Ocarina of Time, Nintendo, 1998.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Ynglet, Nifflas, Triple Topping, 2021.

Écrits numériques

afternoon, a story, Michael Joyce, 1987.

Babel Revolution, Isabelle Cros, Serge Bouchardon, Simon Renaud, Erika Fülöp, Florestan Biaux et alii, 2023. Consulté le 15 décembre 2023 (URL : <https://babel.utc.fr>).

Déprise, Serge Bouchardon et alii, 2010. Consulté le 15 décembre 2023 (URL : <http://deprise.fr>).

Lucette, Gare de Clichy, Françoise Chambefort, 2020. Consulté le 18 décembre 2023 (URL : <http://fchambef.fr/lucette/intro.php>).

Mémoires de la déportation, Grégory Chatonsky, 1998.

Film

Bande à part, Jean-Luc Godard, 1964.

Ouvrages

Le comte de Monte-Cristo, Alexandre Dumas, 1846. Paris : Journal des débats.

Les Trois Mousquetaires, Alexandre Dumas, 1844. Paris : Le Siècle.

Cartographie

London Underground, Harry Beck, 1933.