

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	iii
TABLE DES MATIÈRES.....	iv
LISTE DES FIGURES.....	v
REMERCIEMENTS.....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1.....	4
LE CHOIX DANS LES JEUX VIDÉO.....	4
1.1 Les types de choix.....	4
1.2 Histoires des choix dans les jeux.....	7
1.3 Le besoin d'autonomie et l' <i>agency</i> .....	10
1.4 Beyond : Two Souls.....	13
1.5 Complicité.....	17
1.6 Le futur du choix.....	19
CHAPITRE 2.....	21
LIBERTÉS ET CONTRAINTES DU CHOIX.....	21
2.1 Libertés de choisir.....	21
2.2 Trop de choix.....	24
2.3 L'équilibre.....	27
CHAPITRE 3.....	29
L'INFLUENCE DU CHOIX SUR LE JOUEUR.....	29
3.1 Perception et appropriation.....	29
3.2 Immersion.....	32
CHAPITRE 4.....	35
PROJET DE CRÉATION.....	35
4.1 Conceptualisation du projet.....	35
4.2 Production du projet.....	38
CONCLUSION.....	41
BIBLIOGRAPHIE.....	43
ANNEXE 1.....	45

## LISTE DES FIGURES

Figure 1 – Scène du jeu <i>Baldur's Gate</i> (BioWare, 1998).....	8
Figure 2 – Scène du jeu <i>Mass Effect 2</i> (BioWare, 2010).....	9
Figure 3 – Logo du jeu <i>Beyond: Two Souls</i> (Quantic Dream, 2013).....	13
Figure 4 – Scène du jeu <i>Beyond: Two Souls</i> (Quantic Dream, 2013).....	15

## **REMERCIEMENTS**

Je voudrais d'abord remercier Pierre Tousignant, mon directeur de recherche pour son temps et l'intérêt qu'il a accordé à ma recherche, ainsi que pour tous ses conseils qui m'ont permis de pousser plus loin mon travail.

Merci également aux nombreuses personnes qui ont accepté de tester mon jeu afin de me faire part de leurs impressions et commentaires pour que je puisse mieux cerner son impact.

## INTRODUCTION

Les décisions font partie intégrante de nos vies. À chaque instant, une multitude de choix s'offre à nous ; ce sont ces choix qui confirment que nous sommes en contrôle de nos vies. Par ces choix, nous affirmons notre autonomie, notre libre arbitre. Même lorsque nous choisissons de nous soumettre aux décisions prises par un autre, nous choisissons, que ce soit consciemment ou non.

*« Man has his own inclinations and a natural will which, in his actions, by means of his free choice, he follows and directs. There can be nothing more dreadful than that the actions of one man should be subject to the will of another; hence no abhorrence can be more natural than that which a man has for slavery. And it is for this reason that a child cries and becomes embittered when he must do what others wish, when no one has taken the trouble to make it agreeable to him. He wants to be a man soon, so that he can do as he himself likes. » (Kant, 1904, p.237)*

Mais avant d'aller plus loin, il serait important de définir ce qu'est un choix. Dans son livre *The Art of Choosing*, Sheena Iyengar définit le choix comme suit:

*« When we speak of choices, what we mean is the ability to exercise control over ourselves and our environment. In order to choose, we must first perceive that control is possible. » (Iyengar, 2011)*

Le choix lui-même reste vide de sens si aucunes conséquences ne lui sont rattachées. Faire un choix, c'est davantage que l'acte de prendre une décision, c'est également assumer les répercussions de cette décision et d'accepter que ce choix aura un impact au-delà de la décision immédiate.

De tous les médiums qui se sont risqué à laisser leur public s'introduire dans la trame narrative, les jeux vidéo ont sans aucun doute été ceux ayant poussé la chose le plus loin, le médium s'y prêtant naturellement. « *Because we experience ourselves as present in the immersive worlds, as if we are on the stage rather than in the audience, we want to do more than merely travel through them.* » (Murray, 1998) Plusieurs artistes, tels Jorge Luis Borges dans son oeuvre *The Garden of the Forking Paths* (1941) et Raduz Cincera dans son oeuvre *Kinoautomat* (1967), ont tenté d'utiliser cette caractéristique afin d'approfondir l'immersion de leur public en leur permettant de choisir la suite de l'histoire, que ce soit en littérature avec les livres dont vous êtes le héros, au cinéma avec les films interactifs, ou encore au théâtre avec des pièces qui offrent la possibilité au public d'influencer l'histoire en participant dans des rôles mineurs.

Les jeux se distinguent d'abord et avant tout par leur interactivité et la liberté laissée aux joueurs et, par le fait même, les choix à leur disposition. Dans tous les jeux, le joueur est constamment amené à choisir l'une des nombreuses actions qui lui est possible d'accomplir. Décide-t-il d'avancer ou d'attaquer, ira-t-il explorer, ou préférera-t-il aller tout droit vers son but ? Ces choix, cependant, ont également un revers, car bien qu'un plus grand nombre de possibilités permet de garder plus longtemps l'illusion de liberté, cela rend encore plus décevant le moment où on en atteint la limite.

Il en va de même lors des choix proposés dans un contexte narratif, ceux-ci étant pour la plupart proposés à l'intérieur de menus contextuels qui brisent l'immersion du joueur en ajoutant un filtre entre eux et l'univers du jeu, leur rappelant par le fait

même qu'il s'agit de cela : un jeu. « *Rules and fiction compete for the player's attention. They are complementary, but not symmetrical* » (Juul, 2005) Pour arriver à faire vivre une expérience la plus complète qui soit à un joueur, il faut atteindre un équilibre entre la liberté donnée au joueur et l'intégrité structurelle du jeu et de son histoire.

La situation a été, bien que beaucoup discutée dans la communauté et par les journalistes, très peu étudiée. Les rares études faites sur le choix s'attarderont une fois de plus aux choix moraux, tel le mémoire de Peter Rauch, *Playing with Good and Evil : Videogames and Moral Philosophy* (Rauch, 2007), qui traite de la philosophie morale dans les jeux et dans lequel il arrivera à la conclusion que les jeux ont le potentiel de modeler et critiquer des éléments de la philosophie morale. Il ne tentera cependant pas de tirer de conclusion en lien avec les choix offerts aux joueurs.

La liberté laissée à l'utilisateur n'est toutefois pas sans conséquence, chaque décision confrontant les limites établies à l'origine par le designer. C'est cet affrontement qui peut mettre en danger l'immersion du joueur. Le terme immersion est dérivé de l'expérience physique d'être submergé dans l'eau. (Murray, 1998). C'est cette expérience que nous tentons de recréer sur une base métaphysique. Une immersion complète signifierait que le participant ne penserait plus au monde réel qui l'entoure, mais se sentirait entièrement présent dans la réalité virtuelle s'étalant devant ses yeux.

C'est au travers de ces choix que les joueurs s'approprient un jeu et raconteront leur histoire.

## CHAPITRE 1

### LE CHOIX DANS LES JEUX VIDÉO

#### 1.1 Les types de choix

Au cours de mon étude sur les choix dans les jeux vidéo, j'ai peu à peu réalisé qu'il existait différentes catégories de choix qui se devaient toutes d'être abordées différemment. Cependant les diverses sphères de l'industrie du jeu de même que les intellectuelles rattachés au milieu n'ont à ce jour pas entrepris une catégorisation officielle de ces divers types de choix. Seuls les choix moraux mentionnés plus tôt ont été mieux définis. Le terme choix moral faisant référence à l'ensemble des choix amenant le joueur à se questionner au niveau éthique et moral des conséquences de sa décision. Je proposerai donc une première catégorisation afin de faciliter la communication des idées qui vont suivre.

Je propose d'abord de séparer les choix en deux grandes catégories : celle des choix ludiques et celle des choix narratifs.

Les choix ludiques influent sur l'expérience du joueur à l'intérieur du jeu sans changer l'histoire qui lui est contée. Dans cette catégorie entre tout choix qui modifie la façon dont le joueur interagira avec le jeu ou la situation qu'il expérimente. Par exemple, le choix d'une arme plutôt qu'une autre influera sur ses actions ou encore le choix d'une nouvelle capacité durant sa progression lui permettra d'interagir différemment avec le jeu.

Les choix narratifs, inversement, n'affectent pas l'expérience ludique du joueur, mais bien l'histoire qui lui est racontée. Ce sont ces choix offerts aux joueurs qui adaptent l'histoire du jeu à sa vision et lui donnent un sentiment de contrôle sur l'univers fictionnel dans lequel il est. Ce type de choix donne souvent l'impression d'avoir des répercussions à beaucoup plus grande échelle que celles des choix ludiques, puisque l'histoire englobe l'univers diégétique du jeu plutôt que le joueur seul.

Il est cependant possible pour un choix d'être à la fois ludique et narratif. Ce type de choix hybride aura davantage d'impact aux yeux du joueur, donnant de la tangibilité à un choix narratif ou l'impression d'une plus grande portée à un choix ludique. C'est entre autre le cas lorsque le joueur se voit proposer divers chemins, chacun le conduisant au travers une série d'évènements différents qui lui feront vivre une expérience différente à la fois narrativement et ludiquement.

À ces deux grandes catégories, j'ajouterais trois sous-catégories : celle des choix explicites, celle des choix implicites et celle des choix invisibles. Les choix explicites sont ceux qui viennent immédiatement à l'esprit lorsqu'on parle de choix dans les jeux vidéo. Il s'agit d'un choix où le jeu arrête le joueur un instant et lui demande directement de faire un choix entre différentes options. Cette sous-catégorie est plus souvent associée aux choix narratifs.

Les choix implicites englobent l'ensemble des décisions que les joueurs prennent sans vraiment leur porter d'attention. Ce sont souvent des choix associés directement à une mécanique du jeu. C'est entre autre le cas de pouvoir aller interagir avec d'autres personnages, choisir un chemin, choisir l'équipement d'un personnage, choisir une technique pour résoudre un casse-tête ou choisir de compléter ou non une quête secondaire. Ce type de choix est davantage associé aux choix ludiques.

Les choix invisibles s'apparentent aux choix explicites, mais pour lesquels aucun effort n'a été fait dans le but d'obliger le joueur à prendre une décision. Ce type de choix sera souvent intégré dans l'environnement et le joueur en découvrira la présence par expérimentation. Il s'agit d'un principe reposant sur l'immersion du joueur et qui désire ne pas briser celle-ci en soulignant de façon trop évidente les choix qui lui sont offerts. C'est en se basant principalement sur cette catégorie de choix que David Cage a développé son jeu *Beyond: Two Souls* sur lequel nous reviendrons plus tard.

Vous trouverez en annexe 1 une liste d'exemples pour les différentes catégories et sous-catégories de choix. J'utiliserai ces exemples tout au long de ce mémoire en guise de références.

## 1.2 Histoires des choix dans les jeux

Les choix sont à la base de la nature du jeu vidéo. À partir de l'instant où on laisse le joueur prendre pied dans l'univers que nous avons créé, celui-ci l'influence par ses décisions et ses actions. Warren Spector a souvent été cité pour sa définition des jeux vidéo, les qualifiant comme étant « *a series of interesting choices* ».

Les jeux sont effectivement remplis d'un mélange de choix ludiques et narratifs qui sont faits en continu par les joueurs. Il est possible de l'observer dès l'apparition des premiers jeux, tel *Space Wars* qui reposait alors sur des choix ludiques implicites.

Bien que des choix ludiques soient faits tout au long des jeux, ce sont les embranchements au niveau narratif qui apporteront un nouvel éclairage aux choix faits dans les jeux vidéo. Ceux-ci font leur apparition tout d'abord dans les jeux d'aventure, où souvent un mauvais choix est synonyme de mort, mais certains designers pousseront le concept plus loin et permettront de choisir entre plusieurs chemins différents.



Figure 1

Ce ne sera que plusieurs années plus tard que cette diversité narrative prendra place dans d'autres types de jeux. Il est difficile de définir qui fut le premier, mais vers la fin des années 90, le jeu *Baldur's Gate* (Bioware, 1998) (voir figure 1) utilisa son système d'alignement afin de définir la réaction de certains personnages non-joueurs ainsi que le déroulement de certaines quêtes. Par contre, cette pratique est plutôt rare à cette époque et la majorité des jeux conserve une seule trame narrative. Les choses changeront au début des années 2000 alors que Bioware, créateur déjà de la série des *Baldur's Gate*, choisit de pousser leur concept encore plus loin. Dorénavant, leurs jeux permettront au joueur, à plusieurs points clés, de choisir entre le bien et le mal. Ses actions influenceront bien plus que le résultat des événements immédiats, mais également d'autres événements plus éloignés dans le jeu ainsi que la fin elle-même.

Ces altérations de la trame narrative, bien que basées sur un système binaire de bien ou de mal et ayant somme toute une influence mineure sur le déroulement du jeu, eut un effet impressionnant sur les joueurs, ceux-ci demandant davantage de ces choix. Ce fut le début d'une tendance qui persiste encore à ce jour. L'expérience ludique des joueurs s'est retrouvée altérée par la venue de ce nouveau concept. Il leur était dorénavant possible de modifier leur expérience en prenant des décisions à l'intérieur même du jeu, changeant par le fait même l'histoire qui leur était comptée. Ce changement ouvrit la porte à un nouveau niveau d'immersivité sur lequel nous reviendrons plus tard.

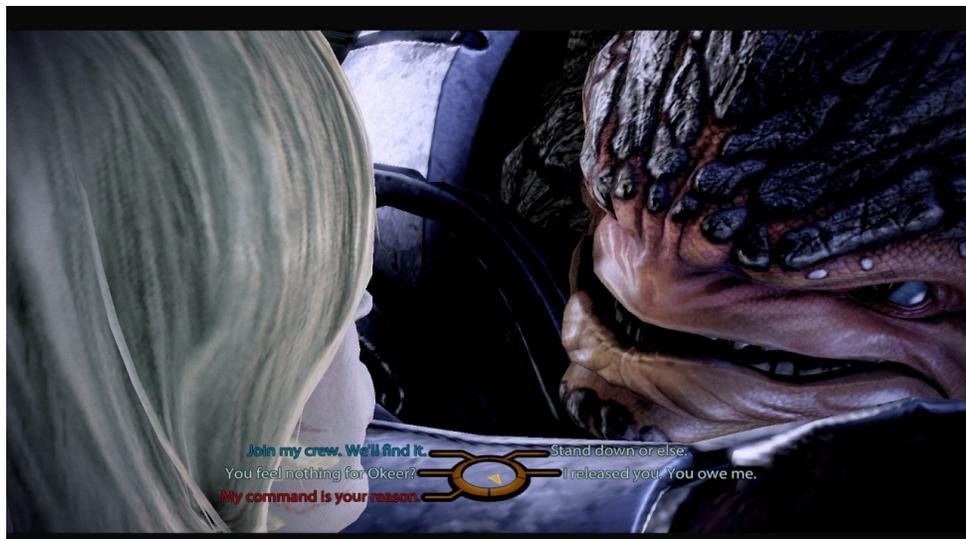


Figure 2

### 1.3 Le besoin d'autonomie et l'*agency*

En 2010, une étude conduite par Andrew K. Przybylski, C. Scott Rigby et Richard M. Ryan s'intéressa à l'investissement des joueurs dans les jeux vidéo. Ils définirent que les jeux vidéo au cours de leur évolution en sont venus à combler trois besoins : le besoin de compétence, le besoin d'autonomie et le besoin d'association. (Przybylski, Rigby et Ryan, 2010)

Le besoin de compétence est comblé par le sentiment de succès vécu par le joueur lorsque celui-ci réussit à relever un défi posé par le jeu. Certains jeux d'une grande difficulté limiteront cet effet auprès de joueurs moins persévérants ou ayant moins d'habiletés pour ce type de jeu. Avec les années, les développeurs de jeux en sont arrivés à créer un système de *flow* qui tente de conserver un équilibre progressif tout au long d'un jeu afin de constamment confronter le joueur à de nouveaux défis pour qu'il puisse combler ce besoin, mais sans trop monter le niveau de difficulté afin de ne pas le décourager ou le frustrer. « *Flow represents the feeling of complete energized focus in an activity, with a high level of enjoyment and fulfillment.* » (Jenova 2007) « *But anyone who has experienced flow knows that the deep enjoyment it provides requires an equal degree of disciplined concentration.* » (Csikszentmihalyi, 1991)

Le besoin d'association arriva dans les années 70, lorsque les joueurs purent se connecter entre eux à partir de différents points dans le monde dans le but de jouer ensemble. Il était maintenant possible de partager sa passion non plus seulement avec les gens qui nous entourent, mais également à même le jeu. Très rapidement, des

communautés se sont créées à l'intérieur de ces jeux, donnant une vie alternative à leurs joueurs.

Le besoin d'autonomie est celui qui nous intéresse. Il s'agit du besoin de libre arbitre, le besoin de faire des choix par soi-même et d'en vivre les conséquences. Lors de l'apparition des choix explicites, les joueurs ont senti leurs décisions prendre encore plus d'importance, et ainsi leur besoin comblé davantage. C'est ce qui explique sans doute la montée en popularité si rapide du modèle.

Edward L. Deci, professeur en science sociale de l'université de Rochester et Richard M. Ryan professeur de psychologie définissent le besoin d'autonomie comme suit :

*« Autonomy concerns the experience of acting with a sense of choice, volition, and self-determination. It does not refer to independence, for people may well be dependent on others while acting autonomously. When acting from intrinsic motivation in a task, people's experience is of having a choice and fully endorsing what they are doing; they do not feel controlled or compelled by forces outside of themselves or even by controlling internal forces that demand and coerce. » (Deci, Ryan et Stone, 2008)*

Pour combler ce besoin, l'être humain a besoin de plus que d'une simple interaction, il a besoin de sentir que ce qu'il choisit de faire a de l'importance, des conséquences. C'est lorsqu'il arrive à se sentir comblé grâce à ses actions qu'il sentira une motivation nouvelle en lui et qu'il sera tenté de s'investir davantage et de poursuivre son aventure.

*« There is one common experience we all share that is truly, fundamentally, interactive: a conversation. » (Crawford, 2003)* L'agency prend le concept d'interaction

et le pousse plus loin. L'agency d'un joueur repose sur sa capacité à faire des choix significatifs, des choix dont les conséquences auront de l'importance et un impact réel sur le monde du jeu. Il est aisé pour un jeu de retirer cet agency au joueur, afin de plus facilement réguler le flow ou le déroulement narratif. Cependant, c'est au travers de l'agency qu'il est possible de combler le besoin d'autonomie, car le joueur se trouve à ressentir tout autour de lui les répercussions de son libre arbitre. Lui retirer ce pouvoir, c'est diminuer son impact sur le jeu, mais également l'impact du jeu sur lui. « *Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices* » (Murray, 1998)

Un point intéressant souligné par Murray dans son livre est la spatialité des jeux vidéo. « *The computer screen is displaying a story that is also a place.* » (Murray, 1998) Lorsque l'on joue à un jeu vidéo, l'univers dans lequel nous sommes plongés est entièrement détaché du monde réel, devenant un endroit à part entière, ce qui n'est pas le cas, si nous suivons son exemple, lorsque l'on joue à un jeu de rôle comme Donjons & Dragons, où les autres joueurs sont également nos amis ou nos collègues, ce qui nous relie constamment à la réalité et à l'imaginaire de la situation. De plus, contrairement à un livre, il nous est possible d'agir dans ce monde, lui donnant une nouvelle tangibilité, différente de celle créée par l'imagination du lecteur, l'impression d'une présence, de pouvoir affecter ce monde.

Cette spatialité et cette possibilité d'agir dans l'univers créé par le jeu vidéo viennent cependant avec des contraintes et des responsabilités propres à ce médium.

## 1.4 Beyond : Two Souls

Lors de mes lectures, j'ai fait la découverte d'un jeu sorti en octobre 2013, *Beyond: Two Souls* (Cage, 2013). Ce jeu, développé par David Cage et le studio Quantic Dream, a été décrit par son équipe comme une expérience narrative immersive laissant une grande liberté au joueur quant à ses décisions. Cependant, les critiques vis-à-vis du jeu furent, de façon générale, plutôt moyennes, une des plus grandes critiques citant le peu d'influence qu'ont les choix offerts au joueur et la rareté de ceux-ci.



Figure 3

*« But unlike the critical decisions you make in Heavy Rain, Beyond's choices feel small, and the story will storm onward no matter how they are played out, never pausing to toss you a crunchy moral quandary to change its direction in any way that feels significant. It's disappointingly unadaptable. » (O'brien, 2013)*

Avant de moi-même essayer le jeu, j'ai fait plusieurs recherches afin d'en apprendre davantage sur le jeu ainsi que sur l'impact réel des choix offerts dans celui-ci. C'est durant ces recherches que j'ai découvert un texte par Brian Boudreaux. Son article intitulé *Beyond: Two Souls' most unique feature ahead of its time in the worst*

*way possible* traite de la perception du jeu par les critiques ainsi que les différentes raisons qui ont amené le jeu à être perçu comme linéaire. (Boudreaux, 2013)

Brian Boudreaux souligne rapidement une raison qui explique l'impression qu'ont eue ces nombreux critiques par rapport à *Beyond: Two Souls*. Ce sont tous des joueurs qui ont l'habitude de tester d'essayer des jeux et ils ont tous abordé *Beyond* avec l'apriori de leurs expériences.

Là où le jeu diffère de la majorité, c'est dans sa façon d'aborder les choix. Plutôt que de présenter ces choix d'une manière explicite, comme s'y attendait la critique citée plus haut, les choix sont plus subtilement brodés à l'intérieur du jeu, invisible.

Afin de montrer le parallèle entre les choix exercés par les critiques et ce qui était possible, Boudreaux prit le cas d'IGN, où trois critiques essayèrent le jeu chacun de leur côté, puis mirent leur résultat en commun afin de savoir les choix que chacun avait faits ainsi que les résultats que ces choix avaient eus.

Le premier exemple qu'il nous donne, et celui que je crois le plus marquant, est celui de la scène dans le bar. Cette scène a lieu alors que le personnage principal, une adolescente, choisit de sortir en douce du centre où elle réside. Lors de ce passage, les trois critiques ont quitté le centre pour se rendre au bar où ils ont pu voir des individus louches. Un peu plus tard, allèrent jouer au billard, partie durant laquelle le personnage se fait agresser sexuellement. Les trois critiques arrivèrent au même résultat, soit la scène de l'agression, et conclurent donc que celle-ci était inévitable.



Figure 4

Ayant moi-même quitté le bar avant cette agression, je peux confirmer qu'il est tout à fait possible d'éviter cette scène. Je n'ai eu qu'à sortir du bar lorsqu'on m'en a donné la chance afin d'éviter les complications qui auraient pu suivre. Dans son article, Boudreaux parle également de la possibilité de ne pas sortir du centre du tout, permettant ainsi au joueur de ne jamais accéder au bar. Dans les deux cas, les choix ne sont pas offerts sur un plateau ou il suffit d'en choisir un, mais bien intégrés à la scène elle-même. Pour quitter le bar, il faut se rendre jusqu'à la porte et choisir de partir, même si le jeu semble nous indiquer de rester à l'intérieur. Les critiques n'ont pas vu ces choix, car ils s'attendaient à se trouver face à un jeu plus standard où les choix leur seraient présentés à l'écran dans un UI qui leur aurait clairement démontré qu'ils avaient un choix à faire. La simple possibilité de pouvoir se retourner, ouvrir la porte et partir ne leur a jamais effleuré l'esprit.

Cependant, à la défense des critiques, on sent que des sacrifices ont été faits pour l'histoire à plusieurs points dans le jeu, bloquant certaines voies le temps de s'assurer

que le joueur ait vu tout ce que les développeurs voulaient, ou en empêchant tout simplement de prendre certaines décisions. Toujours dans l'exemple du bar, il n'est pas possible de quitter dès qu'on arrive, le jeu nous oblige à nous asseoir à une table et à attendre. Bien que les amis que l'on devait rejoindre ne soient pas présents, ce n'est qu'après une longue attente qu'on nous permet de choisir de partir. Si le joueur tente de sortir avant de s'être assis à la table, le personnage refuse et dit qu'il serait préférable d'attendre encore un peu. Ce genre de limitation peut aisément confondre quelqu'un et lui donner l'impression que partir n'est pas un choix.

Ce mélange de choix invisibles à des décisions scénaristiques de bloquer certains choix, ou de ne les offrir que lorsque les circonstances s'y prêtent, crée une situation qui, dans l'ensemble, est difficile à décoder. D'une certaine façon, il devient ardu par moment de voir autre chose que ce qui est directement devant nous.

Ce résultat amène à voir un nouveau problème dans la relation entre l'immersion et le choix : les joueurs aguerris peuvent se retrouver aveugles à des choix qu'ils peuvent faire, dus à une intégration naturelle des choix dans le jeu.

Ce problème est également créé par les limitations du jeu qui bloquent certains choix de façon arbitraire afin de conserver le contrôle de la narration du jeu. Ce qui est attendu par le joueur d'un jeu proposant des choix de façon explicite.

Ces signaux contradictoires envoyés au joueur créent de la confusion chez ce dernier. Il aura davantage de difficulté à percevoir ce qui lui est possible de faire. Il est

donc essentiel de trouver le juste équilibre entre la liberté de choisir laissé au joueur et l'attachement du créateur envers l'histoire qu'il désire raconter.

## 1.5 Complicité

Un autre concept pertinent pour cette analyse du choix dans les jeux vidéo est celui de la complicité. Bien que présent depuis très longtemps, il n'a été défini que récemment par Brenda Brathwaite<sup>1</sup>. Comme son nom l'indique, le concept de complicité fait référence au sentiment du joueur d'assumer la responsabilité des conséquences de ses actions, que celles-ci aient été bonnes ou mauvaises. C'est de cette manière qu'il est possible d'engager le joueur et de lui faire vivre une toute autre gamme d'émotions en utilisant un raisonnement moral.

Brenda Brathwaite et plusieurs autres designers ont choisi d'explorer le concept de complicité à travers une série de jeux qu'ils ont nommée *Mechanics is the Message*. « *Brathwaite has said that these games are intended to explore tragedy and give the player a feeling that they cannot receive from other forms of media - the feeling of complicity* » (Heather Lee, 2011)

C'est en créant ce sentiment de complicité, de responsabilité, qu'il est possible de faire voir au joueur une plus grande importance dans les choix qu'il fait et dans les actions qu'il commet puisqu'il doit ensuite porter la responsabilité des conséquences qui en suivront.

---

1

Brenda Brathwaite a pris le nom de son mari, Romero, en 2012, mais sera tout de même citée en tant que Brenda Brathwaite tout au long de ce texte puisque ces citations font référence à des travaux précédant ce changement de nom.

Miguel Sicart parle également de ce concept de complicité et le relie fortement aux choix moraux et à ce qu'il définit comme le *gameplay* éthique. « *The capacity of players to accept decision making in games and to make choices based on moral facts gives meaning to player complicity.* » (Sicart, 2013)

Il continuera ensuite en reliant la complicité et la perception de la moralité des actions du joueur pour que celui-ci ne se sente jamais autant complice que lorsqu'il est confronté aux décisions qu'il a prises et à leurs conséquences. « *Player complicity means surrendering to the fact that actions in a game have a moral dimension* » (Sicart, 2013) Vous pouvez trouver un exemple dans l'annexe 1 de ce type de choix avec le lien amenant à l'extrait de *Mass Effect* (Bioware, 2007)(Kaiden ou Ashley) ou celui de *The Witcher 3 (CD Projekt, 2015)*(The Tree Spirit).

En ajoutant cette facette morale aux choix, le joueur, lorsqu'il prend des décisions et pose des actions, se retrouve à faire face non seulement aux conséquences possibles de ses choix, mais également à confronter sa propre moralité. Il doit décider s'il est moralement en accord avec ce qu'il fait. Le joueur incarnera peut-être un personnage, agissant différemment, à l'encontre même de sa moralité, mais au final il devra tout de même s'y confronter.

## 1.6 Le futur du choix

Les développeurs considèrent de plus en plus le choix comme une mécanique à part entière sur laquelle reposent parfois même des jeux complets, comme ceux développés par David Cage et son studio Quantic Dream ou encore le jeu *Life Is Strange* (Dontnod, 2015), et non plus seulement comme un ajout amusant qui attirera d'avantage d'acheteurs. Ces jeux qui accordent une plus grande importance aux choix approfondissent les possibilités qu'ils offrent et poussent plus loin leurs impacts.

Les choix se retrouvent plus nuancés, il devient plus dur de savoir si un choix est bon ou mauvais, il faut ensuite vivre avec les conséquences de ses choix. *The Witcher 3* (CD Projekt, 2015) est un exemple récent où des choix qui semblent évidents aux premiers abords se trouvent à avoir des ramifications beaucoup plus complexes qu'il n'y paraît. Un choix particulièrement marquant est celui où l'on doit choisir de sauver ou non la vie de jeunes enfants. Le choix de les sauver nous rend plus tard complices de la destruction d'un village ainsi que du suicide d'un baron. Vous pouvez consulter cet extrait à partir de l'annexe 1 (The Tree Spirit).

Ce genre de choix reflète bien les concepts de complicité et d'*agency* dont nous avons traité plus tôt dans le chapitre, le joueur voyant un résultat direct à ses choix et ses actions. Bien que ces conséquences ne fussent pas toutes prévisibles, il est également difficile de ne pas se sentir complice lorsque ce sont nos décisions qui ont directement ou indirectement causé ces événements. Tout comme dans le cas du jeu *Train* (Romero, 2013), le joueur ne voit d'abord pas toute la portée de ses actions, mais

c'est au moment d'en voir les conséquences que toute la responsabilité de ses actes viendra peser sur ses épaules.

Qui plus est, ce type de choix permet au joueur une plus grande appropriation de l'histoire, celle-ci s'adaptant à ses actions et ses décisions, faisant de l'aventure qu'il vit, la sienne. Les nombreux choix offerts dans ce type de jeu permettent de plus en plus aux joueurs de vivre leur propre histoire et d'oublier qu'ils ne sont pas les seuls à vivre ces événements alors que, parfois, des millions d'autres sont confrontés à ces choix. L'histoire devient la leur, le monde du jeu, leur monde. Cependant, atteindre ce niveau d'appropriation ne vient pas sans difficulté, les choix, s'ils ne sont pas intégrés avec soins et contrôle, peuvent en venir à diminuer l'intégrité structurelle de l'histoire qu'on tente de raconter, et du jeu lui-même.

## CHAPITRE 2

### LIBERTÉS ET CONTRAINTES DU CHOIX

#### 2.1 Libertés de choisir

Le choix ne fait pas que combler un besoin chez le joueur, c'est également un outil qui permet d'accentuer son expérience, de transformer sa partie en une aventure unique qui lui appartient. En repensant à ce qu'il a fait, il pourra également s'imaginer où l'aurait mené les chemins qu'il a choisis de ne pas emprunter et les conséquences des choix qu'il n'a pas faits.

Miguel Sicart, dans son livre *Beyond Choices*, étudie le fonctionnement des choix dans les jeux ainsi que leurs liens avec la morale et les valeurs de ceux qui font ces choix. « *I will always remember that game session when we let a man die, and it was our fault.* » (Sicart, 2013)

Lorsqu'un joueur se laisse guider par les règles de l'univers dans lequel il joue, qu'il devient complice de ses propres décisions, chaque choix qu'il fait devient alors entièrement sien et l'histoire devient son histoire. Il étudie chaque possibilité qui s'offre à lui afin de voir ce qu'il ferait, ce qu'il veut faire. « *To play is to inhabit a wiggle space of possibility in which we can express ourselves – our value, beliefs and politics* » (Sicart, 2013)

Miguel Sicart définit ce moment où le joueur accepte les limitations et les règles d'un jeu comme le moment où celui-ci se rend. Cet effet, parfois appelé cercle magique, a été introduit en 1949 par Johan Huizinga, qui définit ce cercle magique comme un lieu à part, dotés de règles qui lui sont propres.

*« The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. Forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary worlds, dedicated to the performance of an act apart. Inside the play-ground an absolute and peculiar order reigns. Here we come across another, very positive feature of play : it creates order, is order. » (Huizinga, 1949)*

C'est à partir de ce point que le joueur expérimente vraiment le jeu complètement et interagit avec celui-ci non plus d'un point vue externe et mécanique, mais plus interne et organique. *« Surrendering in a game mean taking things as they are designed but also creatively engaging with them to create and interpret what is been given so that the fiction becomes more of a conversation than a monologue. » (Sicart, 2013)*

Pour poursuivre cette analogie de la conversation, à chaque fois que le joueur est amené à prendre une décision, c'est comme si le jeu venait de lui poser une question et attendait maintenant sa réponse. À chaque fois que le joueur répond au jeu, il engage la discussion dans une nouvelle direction, laissant derrière lui des possibilités qui n'ont pas pu prendre forme.

Dans son livre *Avatars of Story* (Ryan, 2006), Marie-Laure Ryan parle de ces choix non pris, leur accordant une importance aussi grande qu'aux choix qui ont été faits, car ceux-ci n'ont d'importance que lorsqu'ils sont comparés à leurs alternatives.

*«But when lifestories take one of the forks, relegating the other(s) to the domain of the counterfactual, the experiencer or interpreter cannot forget the paths not taken, because the significance of the actualized events is relative to their alternatives. » (Ryan, 2006)*

C'est en donnant de l'importance et de la profondeur à chaque embranchement qu'on donne au joueur le sentiment d'être en contrôle, de faire une différence. Si les choix donnent l'impression qu'il n'y en a, au final, qu'un seul de valable, les choix faits ne donneront pas au joueur ce sentiment de contrôle et, en repensant à ses décisions, les choix qu'il aura faits sembleront vides et sans but.

## 2.2 Trop de choix

Le choix vient cependant avec plusieurs limitations, autant au niveau du développement du jeu qu'à celui d'appréciation des joueurs. Trop de choix peuvent en venir à diminuer l'expérience plutôt qu'à la rendre plus appréciable.

Il s'agit d'un point que soulève Marie-Laure Ryan dans son livre *Narrative as Virtual Reality*, où elle considère que chaque choix ajouté doit l'être avec considération, car celui-ci peut déséquilibrer l'ensemble de ce qui est déjà en place. « *Every choices given to the user constitute a threat to the global design, and consequently to the quality of his own experience.* » (Ryan, 2001)

De cette façon, une trop grande quantité de choix devient un risque pour le jeu, davantage qu'un point d'appui pour emporter le joueur dans son monde. Et plutôt que d'aider le joueur à vivre sa propre histoire, ces choix en viennent à dissoudre celle que le designer désirait raconter. Chaque nouvel embranchement dissout un peu plus le jeu et son aventure si ce n'est pas fait avec soin. « *[...] an overabundance of choices is more likely to lead to confusion, frustration and obsession with missed opportunities, as well as to logically inconsistent sequences of events, than to give the user a sense of freedom and empowerment.* » (Ryan, 2006)

D'un point de vue plus psychologique, Barry Schwartz a étudié ce qu'il appelle le paradoxe du choix et il en est arrivé à la conclusion que, de façon générale, trop de choix en vient à créer de l'insatisfaction chez celui qui choisit. Il repose son

raisonnement sur deux principaux facteurs : celui de la paralysie et celui de la responsabilité. Devant trop de choix, l'être humain se voit indécis et incertain de ce qu'il veut choisir, se retrouvant incapable de faire un choix. Qui plus est, une fois la décision finale prise, il ne peut s'empêcher de se demander s'il n'aurait pas mieux fait de choisir autre chose et se retrouve ainsi insatisfait de sa décision, peu importe que celle-ci soit bonne ou mauvaise. Plus le nombre de choix est grand, plus cette impression qu'un autre choix aurait été meilleur est exacerbée. « *It's easy to imagine you could have made another choice that would have been better [...] this imagined alternative induces you to regret the decision you made, even if it was a good decision.* » (Schwartz, 2005)

C'est pour ces raisons que la plupart des jeux choisissent minutieusement comment sont distribués les choix qu'ils offrent aux joueurs, limitant leurs actions et interactions avec le monde, tout en essayant de garder un semblant de liberté. De cette façon, ils peuvent donner l'impression au joueur qu'il est libre de faire ce qu'il désire, n'étant limité que par son imagination, alors qu'une main invisible le pousse doucement dans la direction désirée, l'empêchant de s'égarer là où l'on ne veut pas qu'il s'aventure.

Différents types de jeux ne rechercheront pas nécessairement le même équilibre. Par exemple, des jeux de type *sandbox*, comme la série des *GTA*, laisseront davantage de liberté au joueur, souvent au détriment du récit qui se retrouvera au second plan. De l'autre côté du spectre, on retrouvera des jeux comme la série *Uncharted*, presque linéaires qui chercheront d'abord à faire vivre une histoire au joueur, l'amenant, en le

tenant par la main, là où ils désirent afin de lui faire vivre l'expérience désirée. (Ryan, 2004)

Ce guidage se fait bien souvent au travers du design de niveau ou encore par des choix qui se retrouveront à être sans conséquence, des illusions. *«Loin de consacrer la liberté intégrale de l'interacteur (Landow 1992), le jeu se construit d'abord à partir d'une stratégie de la tricherie; celle-ci bride la liberté du joueur en balisant minutieusement sa trajectoire. »(Bourassa, 2010)*

## 2.3 L'équilibre

Afin de faire vivre l'expérience la plus complète au joueur, il faut atteindre un équilibre entre l'intégrité structurelle du jeu et de son histoire ainsi que la liberté de choisir du joueur. Trop de choix compromettent cette intégrité structurelle, mais pas assez et le jeu n'est plus qu'une suite d'évènements inflexibles qui donne l'impression au joueur qu'il n'est qu'un spectateur. De plus, les choix offerts doivent avoir un certain impact sous peine de devenir ce que Marie-Laure Ryan définit comme des quasi-choix. « *In a game everything revolves around the player's ability to make choices. If the choices presented to the player are so limited that they clearly seem to lead the action in one unavoidable direction, they become quasi-choices and the game become a quasi-game.* » (Ryan, 2001)

Ces quasi-choix, en plus de n'être qu'une mascarade ayant pour but de distraire le joueur, n'apportent rien au jeu: un rondpoint n'ayant qu'une seule sortie. Si l'illusion peut tenir pour certains joueurs ne s'attardant pas trop aux répercussions dans l'histoire, un joueur plus attentif verra facilement au-delà de la tromperie et verra son expérience diminuer d'autant, ayant l'impression d'être pris en ridicule par ces questions qu'on lui pose sans vraiment en écouter la réponse.

Afin que ses choix aient un but, le joueur a besoin de savoir que ses actions auront des conséquences. Il doit également pouvoir, dans une certaine mesure, prévoir de quelle façon ils pourront avoir un impact plus tard. C'est de cette façon qu'il pourra s'approprier l'histoire plutôt que de simplement voguer sur ses courants en choisissant aléatoirement dans quelle direction il s'engage. « *The user must be able to*

*foresee to some extent the result of his gestures, otherwise they would be pure movements and not intent-driven actions » (Ryan, 2006)*

Bien qu'il soit possible qu'une décision ait des conséquences imprévues, lorsqu'on en prend une, il est essentiel d'avoir une idée de ce que pourrait entraîner ce choix. Après tout, s'il est impossible d'imaginer les conséquences pouvant découler de nos choix, ne serait-il pas tout aussi simple de jouer à pile ou face lorsque chaque nouvelle situation se présente pour en arriver au même résultat ?

Miguel Sicart ajoute à l'importance de la qualité de ces choix afin que ceux-ci poussent le joueur à réfléchir au-delà du choix lui-même et à penser à l'ensemble de ses conséquences et implications. « *Players, designers and researchers need ethical dilemmas that require them to think morally. Ethical gameplay design implies engaging the player beyond choices through wicked problems and dissonant challenges.* » (Sicart, 2013)

De la même façon, le jeu ne doit pas entièrement reposer sur le joueur. Avant même son interaction, une base doit exister sous peine de laisser le joueur seul avec lui-même. Si on n'offre pas d'outils à son imagination, le joueur pourra difficilement s'attacher au jeu qui est devant lui, il faut qu'il ait une certaine base sur laquelle construire son interaction. « *What made the experience so immersively pleasurable is that our creative interaction started not in a vacuum but in a designed and rule-governed environment that offered as should any efficient « prop in a game of make-believe, » a potent stimulant to the imagination.* » (Ryan, 2001)

## CHAPITRE 3

### L'INFLUENCE DU CHOIX SUR LE JOUEUR

#### 3.1 Perception et appropriation

Lorsqu'un jeu est dépourvu de choix significatifs, les joueurs auront davantage tendance à traiter celui-ci comme une histoire qui leur est racontée ou un monde dans lequel ils s'immergent pour se divertir, ils auront moins tendance à essayer de se l'approprier.

La présence de choix explicites dans le jeu change immédiatement la perception ainsi que les attentes du joueur. Il s'attendra à ressentir l'impact de ses choix et les conséquences de ses décisions, donnant un ton différent au jeu, lui permettant de s'approprier ce monde et de le faire sien.

C'est de cette façon que le choix devient une lame à double tranchant, car si un jeu n'inclut en rien la possibilité d'influencer l'histoire et le déroulement des événements, les joueurs n'auront pas d'attente en ce sens. Cependant, si des choix sont impliqués, ils voudront voir l'univers se déployer devant eux et ressentir chaque décision prises. Et si par malheur les conséquences de ses choix ne sont pas aussi profondes qu'il ne le voudrait, le jeu en devient amoindri, et ce bien davantage que s'il n'avait pas offert ces choix du tout.

Lorsque les choix offerts dans les jeux n'ont qu'un faible impact sur l'expérience du joueur, celui-ci ressent l'impression de s'être fait avoir, que ces choix n'étaient qu'un leurre, une promesse vide.

Qu'un jeu contienne de multiples possibilités ou une seule voie bien définie, il est impossible pour les développeurs de forcer un joueur à prendre un chemin ou à agir selon leur bon vouloir. On ne peut que moduler et influencer un joueur. Si on tente de lui forcer la main, il n'a qu'à déposer la manette et partir. Il est donc important de prendre avec sérieux ce que l'on choisit de lui offrir. Si des choix sont offerts dans un jeu, ils doivent être bien intégrés et pas seulement de la poudre aux yeux dans l'espoir que le joueur soit assez inconscient pour croire qu'il est maître de la situation. *«Play is understood as a modulation of the experiences of players that is based on rules, norms, and procedures. But play is free and is not a forced activity. We choose to play, and by that choice, we give seriousness to play.»* (Ryan, 2001)

Différentes analyses sont arrivées à la conclusion que pour la plupart des jeux, à peine 35% des joueurs débutant celui-ci le termineraient. (Miozzi, 2012) Cependant, certains jeux davantage axés sur l'aspect narratif et offrant des choix qui influencent l'histoire, tels la série *Mass Effect* ou le jeu *Heavy Rain*, ont réussi à conserver davantage de joueurs jusqu'à la fin. *Heavy Rain* a sans doute le pourcentage le plus élevé, avec 74% des joueurs qui ont complété le jeu. (Altano, 2011)

Un joueur se voit influencé par de nombreux facteurs lorsqu'il joue à un jeu, et ce sont ces facteurs qui le pousseront à continuer son expérience ou à s'arrêter. En

permettant au joueur de s'approprier le jeu en lui laissant prendre ses propres décisions et choisir dans quelle direction il désire conduire son aventure, on lui donne une raison supplémentaire de vouloir continuer de jouer, celle de vouloir voir la fin de son histoire. « *Entre gravité et légèreté, le jeu est d'abord une action libre aux puissantes qualités immersives qui génère ses propres finalités.* » (Bourassa, 2010)

### 3.2 Immersion

En plus d'être par eux-mêmes un élément majeur des jeux, les choix sont également un pilier pour l'immersion de ceux-ci. C'est à travers eux que le joueur peut influencer le monde numérique dans lequel il est et ainsi lui donner davantage de tangibilité. «*En effet, la dimension immersive d'une œuvre fictionnelle ne dépend pas seulement de la matérialité de son dispositif, mais de la relation interprétative qui s'établit entre le sujet et l'œuvre dans la mise en place d'un imaginaire.* » (Bourassa, 2010)

Alison McMahan, dans le livre *The Video Game Theory Reader* (Perron et Wolf, 2003) cerne trois critères afin d'atteindre un bon niveau d'immersion : les attentes de l'utilisateur envers le jeu ou son environnement doivent être proches des conventions du jeu, les actions de l'utilisateur doivent avoir des répercussions non triviales sur l'environnement et les conventions du monde doivent être cohérentes. (McMahan, 2003)

Le second point, d'une grande importance, est en partie ce que nous avons précédemment défini comme l'*agency*. Les décisions et les actions du joueur doivent avoir un impact non négligeable sur ce qui l'entoure, il doit sentir que ses choix ont de l'importance. D'une certaine façon, il doit devenir un second auteur, celui de sa propre histoire.

On peut voir une continuité de cette théorie dans le travail de Martin Picard et Dominic Arsenault. Dans leur article *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif*,

il cerne trois types d'immersion. « [...] *les trois formes ou trois type d'immersion vidéoludique : l'immersion sensorielle, l'immersion fictionnelle et l'immersion systémique.* » (Picard et Arsenault)

L'immersion sensorielle, comme on peut le deviner à son nom, est celle des sens. Elle se produit quand ceux-ci sont assaillis par des données sensorielles imaginaires, coupant ainsi du monde réel. L'immersion systémique, plus spécifique aux jeux vidéo, se produit lorsque le joueur accepte de substituer les règles définies par le jeu à celles du monde réel alors qu'il joue, acceptant des situations irréelles pour un œil extérieur. « *Si le joueur est immergé systématiquement, les règles du jeu lui feront oublier les règles du «vrai monde», qui stipulent qu'un rocher devrait aisément être franchissable pour qui peut sauter à 6 mètres de haut.* » (Picard et Arsenault)

La troisième forme d'immersion, celle fictionnelle, se produit lorsque le joueur est absorbé par l'histoire ou le monde du jeu et se retrouve ancré dans celui-ci. Comme expliqué plus tôt, le choix permet un plus grand degré immersif, car il permet de donner davantage de tangibilité au monde proposé au joueur, que ce soit au niveau systémique ou fictionnel. Si le jeu a davantage de substance, il devient plus facile de s'y immerger.

Picard et Arsenault se sont également pencher sur le travail d'Emily Brown et Pau Carins, qui ont créé une échelle de trois niveaux d'immersion chez les joueurs. « *Grounded Theory is used to construct a robust division of immersion into the three levels: engagement, engrossment and total immersion.* » (Brown et Cairns, 2004)

C'est trois niveaux d'immersion: l'engagement, l'absorption et l'immersion servent à définir le degré d'investissement du joueur. Les niveaux d'immersion de l'engagement et de l'absorption sont atteints par différents facteurs, tels l'investissement du joueur, son intérêt et la connexion ressentie avec le jeu. Cependant, pour atteindre l'immersion totale, il faut davantage. Le joueur doit ressentir sa propre présence dans le jeu, s'identifier à ce monde qu'il tente d'habiter. Cette sensation de présence dans le monde du jeu peut être directement liée à celui d'*agency* que nous avons défini plus tôt, lorsque le joueur en arrive à modifier le monde du jeu par ses actions. Lorsqu'il pense aux conséquences de celles-ci, le monde du jeu à un futur, il est donc plus tangible et réel encore pour le joueur.

*«La gestalt expérientielle se construit d'abord au moment présent, dans la proximité du monde et en interaction avec celui-ci. Elle détermine un point d'action autour duquel rayonne la prise de conscience temporelle, créant à la fois un espace d'expérience et un horizon d'attente.» (Bourassa, 2010)*

## CHAPITRE 4

### PROJET DE CRÉATION

#### 4.1 Conceptualisation du projet

Alors que ma recherche sur les choix avançait, j'ai commencé à me questionner sur la relation entre les joueurs et les choix. En lien avec ma recherche sur l'importance du choix dans les jeux vidéo, j'ai voulu expérimenter avec leur niveau d'influence dans un jeu par rapport à toutes les composantes que forme l'expérience vécue par le joueur. C'est en allant sur cette voie que j'ai d'abord imaginé un jeu qui se concentrerait sur les conséquences de chacun des choix faits par le joueur, que ces choix soient implicites ou explicites. Je désirais expérimenter également avec les conséquences des choix non faits, des chemins qui ne furent pas empruntés, donnant vie à tout ce que le joueur n'avait pas sous les yeux.

Mon concept initial reposait sur beaucoup plus de mécaniques et de choix explicites narratifs que je ne le souhaitais. Outre de demander un investissement pesant en terme de production, il ajoutait un ensemble d'éléments et de structure qui alourdissait inutilement mes expérimentations sur les choix.

J'ai donc conservé cette idée de faire vivre le monde du jeu – de faire avancer le récit même en l'absence d'interaction de la part du joueur. Avec ces éléments en tête, je suis retourné à la table à dessin pour arriver à un nouveau concept.

C'est ainsi que je suis arrivé à mon présent projet.

Ayant pris la décision d'épurer au maximum mon projet, j'ai immédiatement mis de côté les choix invisibles, ceux-ci servant à recentrer le joueur sur les autres aspects du jeu. Ils iraient à l'encontre de ce que je cherchais à faire.

En sachant davantage la direction à donner au projet, j'ai décidé de créer une scène dans laquelle deux personnages interagiraient pendant quelques minutes avant de se conclure. Dans cette scène, le joueur n'aurait pas de rôle direct, son interaction étant restreinte à un niveau précis: soit celui des émotions. Le joueur peut en effet choisir de changer l'émotion vécue par les personnages, les faisant passer d'une émotion neutre à la colère, puis à la fureur. Le joueur se retrouve ainsi dans le rôle de l'aiguilleur, témoin silencieux de ses propres décisions.

Comme ce fut mentionné plus tôt le choix est davantage que la prise de décision immédiate, c'est également d'assumer les conséquences de ces décisions, en limitant les actions du joueur, et en le confinant davantage à un rôle d'observateur, celui-ci se voit confronté aux conséquences de ses choix.

C'est à travers les changements d'émotions qu'il lui sera possible de choisir la direction vers laquelle il désire conduire la scène qui se déroule devant ses yeux. Cet outil remis entre les mains du joueur lui confère l'entière responsabilité de la scène devant lui. La scène ne requiert cependant pas du joueur qu'il agisse pour continuer sa route. Si celui-ci choisit de n'être que spectateur, les personnages agiront

normalement, conservant une émotion neutre jusqu'à ce que la scène soit complétée, donnant ainsi un choix implicite au joueur : celui de ne rien faire.

La possibilité de ne rien faire prend d'ordinaire place à l'extérieur de l'univers du jeu, le joueur pouvant choisir de ne pas continuer de jouer. En laissant ce choix exister à l'intérieur même du jeu sans entraver la progression de l'histoire, celui-ci devient plus clair pour le joueur, et lui permet d'à la fois assouvir sa curiosité tout en se retranchant derrière son inaction.

Bien que le choix de changer les émotions des personnages soit explicitement donné au joueur, à aucun moment le jeu ne s'arrête pour attendre qu'il prenne une décision. Celui-ci doit faire son choix en cours de route s'il désire rediriger la scène afin de laisser sa fluidité à celle-ci. Cette absence de pause enlève une part de l'élément ludique du choix, renforçant la complicité du joueur dans les conséquences causées par ses décisions, celles-ci ayant été prises volontairement, sans aucune pression du jeu.

Cette absence de pression n'est cependant pas utilisée pour atténuer les conséquences des choix faits par le joueur. Chacune de ses décisions a un impact direct sur le personnage influencé, mais également des répercussions indirectes sur l'ensemble de la scène, afin d'en accentuer l'importance et mieux faire vivre au joueur un sentiment d'*agency*. Chacune de ses décisions a de l'importance et les personnages le lui prouvent par leur comportement à chaque instant.

C'est pourquoi le changement d'émotion se prête bien à ce projet, car dès que l'émotion d'un personnage est changée, il est possible de le voir se refléter non seulement dans ses actions, mais également sur son visage. De plus, une fois la colère montée dans un personnage, il n'est pas possible de revenir en arrière, chaque décision est irréversible. Cette permanence donne davantage de poids à la décision prise. Le joueur ne peut pas prendre une décision sur un coup de tête pour ensuite simplement revenir en arrière. Il doit peser ses choix, au risque de se retrouver confronté à des conséquences auquel il ne désirait pas faire face.

## 4.2 Production du projet

Lorsque j'ai commencé la création du projet, je désirais animer chaque personnage présent afin de leur donner vie sous les yeux du joueur. C'est entre autres pour cela que le nombre d'états émotionnels fut limité à trois (neutre, colérique et furieux); afin de pouvoir conserver le projet dans des proportions raisonnables, car chaque nouvel embranchement ajoutait une charge de travail exponentielle sans pour autant ajouter à l'*agency* du joueur.

The logo for Clicours.COM is displayed in white text on a dark blue rectangular background.

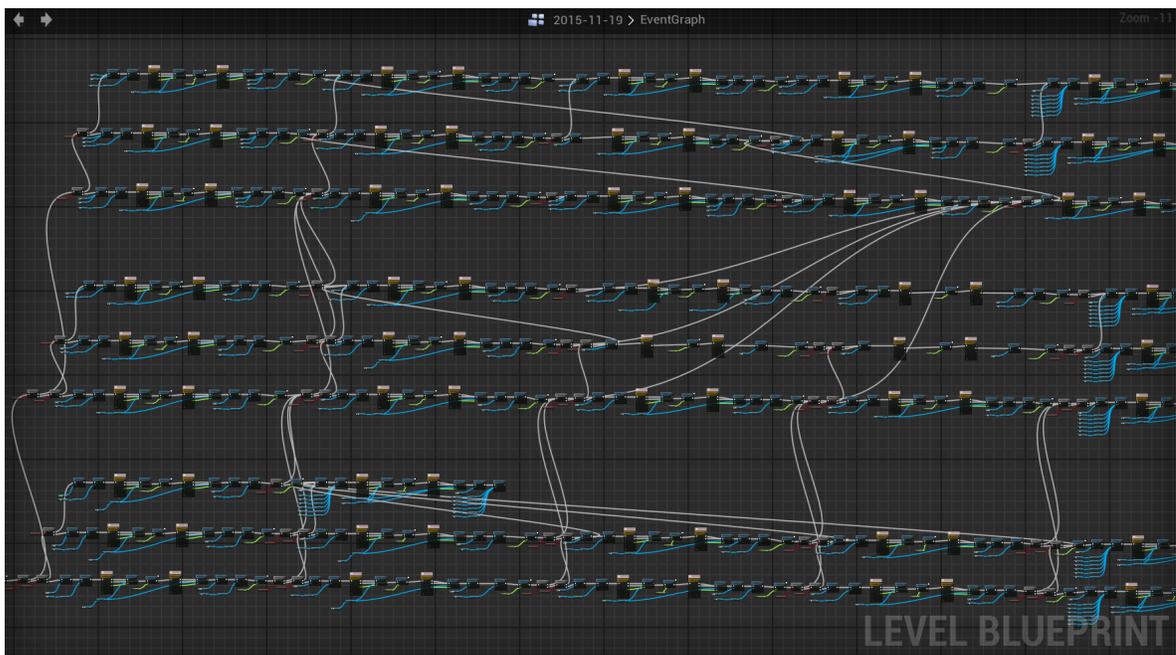
En entamant le travail sur l'animation, je n'ai d'abord pas réalisé l'ampleur de la tâche. N'étant moi-même pas animateur, je savais que ce serait un défi, mais ce manque d'expérience m'empêchait également d'évaluer le temps nécessaire pour accomplir tout ce qui devait être fait.

J'ai, en premier lieu, tenté de faire les animations à la main, mais voyant le temps qu'il me faudrait, j'ai ensuite voulu utiliser la technologie de capture de mouvement pour diminuer le temps nécessaire pour accomplir toutes ces animations. Malheureusement, une fois de plus, mon manque d'expérience avec cet outil allait me nuire, m'empêchant d'évaluer le temps requis et me ralentissant encore plus alors que j'essayais d'en comprendre toutes les subtilités.

Après être arrivé à la conclusion qu'il nécessiterait beaucoup trop de temps pour animer l'ensemble des scènes possible, j'ai pris la décision de créer celles-ci sous forme de multiple pose clé, chacune comme un tableau figé dans le temps.

L'enchaînement de ces tableaux est entièrement dépendant des actions ou inactions du joueur. Chaque fois que le joueur décide d'influencer l'un ou l'autre des personnages, il modifie l'enchaînement des séquences et, par le fait même, l'histoire qu'il verra se dérouler devant ses yeux.

L'engin de jeu *Unreal 4*, ainsi que son outil *Blueprint*, me permirent d'aisément visualiser au cours de mon travail l'ensemble des embranchements que j'offrais au joueur. *Blueprint* étant un système de programmation nodale, chaque fois qu'une nouvelle séquence était créée, je pouvais immédiatement voir de quelle façon celle-ci se rattachait au reste de mon travail, recréant au fur et à mesure l'arbre de décision s'offrant au joueur. J'ai donc pu retravailler ces différentes séquences afin de m'assurer qu'il soit possible au joueur de naviguer entre celle-ci avec un minimum de limitation et ainsi lui laisser la plus grande liberté possible, que ces choix ne perdent pas de leur valeur, même s'ils sont faits plus tard dans le déroulement de la scène. En offrant ainsi une plus grande flexibilité au joueur quant au moment de faire ses choix, permet de lui donner davantage l'impression de contrôler l'enchaînement des évènements.



Les animations devaient, à l'origine, refléter l'état d'esprit du personnage pendant son mouvement afin de faire transparaître les changements plus subtils dans ses émotions. En ayant retiré ces animations, les personnages sont devenus plus difficiles à décoder. J'ai donc opté pour utiliser l'éclairage afin de refléter ces changements. La lumière, en plus de laisser transparaître l'état d'esprit du personnage, permet également de donner un ton à la scène et de transmettre ce ton au joueur. Les changements d'émotions font passer la lumière d'un jaune chaleureux lorsque le personnage est neutre à un rouge plus sombre lorsque celui-ci est furieux en passant par l'orangé pour la colère.

Après avoir discuté avec mon directeur de recherche, nous en sommes arrivés à la conclusion que l'ajout d'une interface permettrait de transmettre plus clairement certains changements faits par le joueur, par exemple, le niveau de colère des deux personnages entre chaque scène. J'ai donc choisi d'ajouter à l'écran une icône représentant chacun des deux personnages, celles-ci se modifiant avec l'émotion ressentie par celui auquel elles sont rattachées afin que le joueur puisse voir plus aisément le changement dont il est responsable. Une ligne ou deux de texte ont également été ajoutées lors de chaque changement de scène afin de résumer l'action représentée par celle-ci.

Afin de renforcer l'effet de scène ou de tableau, le joueur se voit positionner devant les personnages de façon à ce qu'il puisse voir clairement ce qui se passe et qu'il sente bien l'émotion qui lui est transmise. Une fois la transition complétée, le

contrôle est redonné au joueur, qu'il n'aura perdu qu'une fraction de seconde lorsqu'il était dans le noir le plus complet.

Une fois la majorité du projet complétée, j'ai décidé de le faire tester par quelques personnes sans lien avec celui-ci afin de voir leur réaction et noter leurs commentaires. Je désirais, par ce processus, vérifier qu'il se dirigeait bien dans la direction voulue.

J'ai fait tester mon projet par divers types de personnes : des joueurs et des non-joueurs, d'autres designers de jeux ainsi que d'autres artistes du milieu du jeu vidéo. J'ai reçu, suite à cette expérience, divers commentaires techniques ou artistiques, certains appréciant le ton, d'autres un peu moins, où l'on me conseillait d'éclairer davantage l'environnement. Il ne semblait cependant pas y avoir de corrélation entre les différents types de testeurs et leurs réactions. Un designer s'est amusé du caractère comique de la scène tout en conseillant d'exagérer davantage les poses et d'améliorer la fluidité de l'interface alors qu'un second désirait un plus grand spectre d'émotion et une avancé plus progressive de l'histoire. De la même façon, un artiste visuel critiqua la lisibilité des émotions sur les visages de l'interface alors qu'un autre désirait voir plus clairement le décor.

Cependant, le résultat qui m'intéressa le plus fut leur réaction lorsqu'ils terminèrent la scène pour la première fois. Tous, sauf un, prirent l'initiative de rouvrir la scène et de jouer à nouveau.

Il serait présomptueux de vouloir arriver à une conclusion sans faire davantage de tests, peut-être est-ce de la curiosité ou encore un sentiment d'attachement qui pousse ces joueurs à recommencer, mais visiblement, les choix ont eux aussi une influence sur leurs désirs de continuer à jouer.

Cliccours.com

## CONCLUSION

Le choix dans les jeux vidéo a, tout comme son médium, évolué depuis son apparition. Cette constante recherche de nouveauté, de nouvelles façons d'adapter les choix et d'en tirer le meilleur, prouve que ceux-ci continueront à être une grande part des jeux. Ces choix ne sont pas qu'un simple ajout aux autres mécaniques, ils sont une part essentielle des jeux et ils permettent de pousser plus loin certains liens avec les joueurs.

Les catégories de choix défini dans le premier chapitre auront permis de cerner plus aisément les diverses facettes des choix dans les jeux vidéo. Vous trouverez à l'annexe 1 qui suit un tableau contenant des exemples pour chaque catégorie de choix afin de mieux illustrer ce que celle-ci représente.

Il sera, je crois, important dans le futur de revenir sur cette catégorisation des choix afin de la retravailler et d'aboutir davantage l'étude qui l'entoure et ainsi établir clairement ces catégories pour de futures recherches dans le domaine.

Sans les choix explicites, il serait difficile, voire impossible, de faire vivre certains sentiments aux joueurs, comme le sentiment de complicité vécu lorsque le joueur sent qu'il possède une part de responsabilité dans les événements qui viennent de se dérouler ou encore celui d'appropriation. Le jeu nous propose une nouvelle façon de s'approprier une histoire, une nouvelle relation entre le contenu et son destinataire. Cette nouvelle forme d'appropriation nous est bien connue : il s'agit du dialogue, une

interaction entre le jeu et son joueur. C'est au travers du dialogue qu'une part de nous se retrouve brodée à l'intérieur de l'histoire du jeu.

Ces choix modifient par leur seule présence l'impression qu'ont les joueurs d'un jeu. Ils n'ont pas la même relation avec un jeu qu'ils voient comme une histoire dans laquelle on leur demande de participer et une où leur opinion est importante, ou leurs actions dirigent autant l'histoire que l'histoire dirige leurs actions. Cette interrelation les amène à s'immerger davantage dans l'univers qui leur est offert au point où ils visualisent leur aventure comme unique, que seuls eux ont pu vivre.

C'est dans cette optique que le projet accompagnant ce mémoire fut créé : il fut créé afin de percevoir clairement l'importance qu'avaient les choix dans ce jeu et c'est pourquoi ces choix furent le point central du projet. De cette façon, en enlevant toute autre mécanique ou influence externe du jeu, il est possible de voir clairement comment les joueurs réagissaient à ces simples choix.

Les choix ont été acceptés comme étant importants pour les joueurs dans les dernières années, mais plusieurs ont encore de la difficulté à les définir et à en faire un usage substantiel plutôt que d'en faire des coquilles vides, présentes seulement en apparence. Plusieurs développeurs tentent également de trouver de nouvelles façons plus créatives d'en faire des pièces maîtresses de leur jeu. Des jeux comme *Beyond : Two Souls*, *The Witcher 3*, ou encore *Life is Strange*, auraient été difficiles à développer il y a encore quelques années, mais maintenant, ils ouvrent le chemin vers un avenir rempli de possibilités et de choix à faire.

Lorsque j'ai entrepris ma recherche, je me suis mis en quête de l'importance du choix dans les jeux vidéo. Aillant en tête que ceux-ci n'avaient pas toujours fait partie intégrante des jeux vidéo, je m'imaginai comme la plupart des joueurs que les choix se limitent aux choix explicites qui nous étaient offerts. Cette quête m'a cependant amené beaucoup plus loin et m'a permis de découvrir que les choix sont à la base même de ce qui fait un jeu. Je crois donc pouvoir répondre à la question qui m'a poussé à entreprendre ce travail, l'importance du choix dans les jeux vidéo est très grande, sans eux le joueur ne pourrait pas affecter le monde dans lequel il est, ce serait la fin du dialogue entre le jeu et le joueur.



- Heather Lee, Logas (2011), « Meta-Rules and Complicity in Brenda Brathwaite's Train », *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*, DiGRA/Utrecht School of the Arts.
- Huizinga, Johan (1949), *Homo Ludens*, London, Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Iyengar, Sheena (2011), *The Art of Choosing*, New York, Twelve, 368.
- Juul, Jesper (2005), *Half-Real*, London, England, The MIT Press.
- Kant, Immanuel (1904), « The Educational Theory of Immanuel Kant ».
- Lodge, Ice-Pick (2008), *The Void*, jeu.
- McMahan, Alison (2003), « Immersion, Engagement, and Presence », dans Perron, dir. J. P. Wolf et B. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, NY, US, Routledge, p. 77-78.
- Miozzi, CJ (2012), *Why Don't Gamers Finish Games*, [En ligne],  
 < <http://www.gamefront.com/why-dont-gamers-finish-games/> >, page consultée le 9 Octobre.
- Montreal, Ubisoft (2014), *Assassin's Creed Unity*, jeu, Ubisoft.
- Morrison, Brice (2013), *Meaningful Choices in Games: Practical Guide & Case Studies*, [En ligne],  
 <[http://www.gamasutra.com/blogs/BriceMorrison/20131119/204733/Meaningful\\_Choice\\_in\\_Games\\_Practical\\_Guide\\_\\_Case\\_Studies.php](http://www.gamasutra.com/blogs/BriceMorrison/20131119/204733/Meaningful_Choice_in_Games_Practical_Guide__Case_Studies.php)>, page consultée le 19 Août.
- Murray, Janet Horowitz (1998), *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*, Cambridge, Mass., MIT Press, xii, 324 p.
- No.1, Nintendo EAD Group et Retro Studios (2011), *Mario Kart 7*, jeu, Nintendo.
- North, Blizzard (2000), *Diablo II*, jeu, Blizzard Entertainment.
- O'Brien, Lucy (2013), *Look, Don't Touch.*, [En ligne],  
 < <http://ca.ign.com/articles/2013/10/08/beyond-two-souls-review> >, page consultée le 29 Mai.
- Parker, Laura (2009), *Black or White: Making Moral Choices in Video Games*, [En ligne],  
 < <http://www.gamespot.com/articles/black-or-white-making-moral-choices-in-video-games/1100-6240211/> >, page consultée le 19 Août.
- Picard, Martin et Dominic Arsenault, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », [En ligne],  
 < [http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault%2c-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif\\_0.pdf](http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault%2c-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf) >.
- Pope, Lucas (2013), *Paper Please*, jeu, 3909.

Rauch, Peter (2007), *Playing with Good and Evil: Videogames and Moral Philosophy*, Florida, Florida Atlantic University, [En ligne], < <http://cmsw.mit.edu/playing-with-good-and-evil-videogames-and-moral-philosophy/> >.

RED, CD Projekt (2015), *The Witcher 3: Wild Hunt*, jeu, CD Projekt.

Romero, Brenda (2013) *Train*, jeu

Ryan, Marie-Laure (2006), *Avatars of story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, xxiv, 275 p. (coll. « Electronic mediations », no 17), [En ligne], < Table of contents <http://www.loc.gov/catdir/toc/ecip069/2006006194.html>  
Publisher description <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0726/2006006194-d.html> >.

\_\_\_\_\_ (2004), *Narrative across media : the languages of storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, 422 p. (coll. « Frontiers of narrative »), [En ligne], < Table of contents <http://www.loc.gov/catdir/toc/ecip046/2003015225.html>  
Contributor biographical information  
<http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0708/2003015225-b.html>  
Publisher description <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0708/2003015225-d.html> >.

\_\_\_\_\_ (2001), *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, xiii, 399 p. (coll. « Parallax »), [En ligne], < Contributor biographical information <http://www.loc.gov/catdir/bios/jhu051/00008955.html>  
Publisher description <http://www.loc.gov/catdir/description/jhu051/00008955.html> >.

Sicart, Miguel (2013), *Beyond choices : the design of ethical gameplay*, Cambridge, Mass., MIT Press, 180 pages.

Stout, Mike (2015), *Trinity: A Game Design Methodology*, [En ligne], <[http://www.gamasutra.com/blogs/MikeStout/20150605/245284/Trinity\\_A\\_Game\\_Design\\_Methodology\\_Part\\_1.php](http://www.gamasutra.com/blogs/MikeStout/20150605/245284/Trinity_A_Game_Design_Methodology_Part_1.php)>, page consultée le 19 Août.

Studios, Bethesda Game (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*, jeu, Bethesda Softworks.

Ward, Infinity et al. (2013), *Call of DutyL Ghosts*, jeu, Activision.

## ANNEXE 1

Vous pouvez voir ici un tableau contenant différents exemples de choix pour chacune des catégories et sous catégories du choix définies au Chapitre 1.

Type de Choix	Sous-Catégorie	Jeux
Narratif	Explicite	Paper Please
	Implicite	Dragon Age
		Skyrim
		The Witcher 3
Invisible	The Void	
Ludique	Explicite	The Witcher 3
		Diablo 2
		Mario Kart 7
	Implicite	Call of Duty Ghosts
		Gran Turismo 6
		The Witcher 3
	Invisible	Assassin's Creed
Hybride	Explicite	The Witcher 3
		Mass Effect
	Implicite	The Witcher 3
	Invisible	Beyond: Two Souls

### **Narratif - Explicite**

Paper Please : Le jeu repose entièrement sur la même séquence de choix, celle de laisser entrer le requérant au pays ou celui de lui refuser l'accès. Cependant, plusieurs variables viennent entrer en ligne de compte : les instructions données au joueur par son « employeur », les besoins de sa famille, les différents personnages requérants accès au pays, etc.

### **Narratif – Implicite**

Dragon Age : Dans plusieurs jeux, comme Dragon Age, le joueur rencontre au cours de son aventure des compagnons qui se joindront à lui. Une des options offertes au joueur est d'aller discuter avec cesdits compagnons afin d'en apprendre davantage sur leur histoire. Entièrement optionnelle, cette possibilité est tenue pour acquise par la plupart des joueurs et n'est à aucun moment considérée comme le choix qu'elle est.

Skyrim : Skyrim, comme bien d'autres jeux, offre au joueur la possibilité d'en apprendre davantage sur son monde en lisant différents ouvrages éparpillés à travers le monde. Rien n'oblige le joueur à les lire alors ils n'ont pas l'impression d'effectuer un choix lorsqu'ils choisissent ou non de lire ces informations.

### **Narratif – Invisible**

The Void : The Void est un jeu assez unique, dont le but du jeu reste à tout moment assez nébuleux. On apprend au joueur comment survivre, mais sans plus, ne lui indiquant pas que la plupart de ses actions auront un impact sur l'histoire à la toute fin du jeu.

### **Ludique – Explicite**

Diablo 2 : C'est un système très répandu que celui de laisser le joueur choisir le personnage ou encore la classe d'un personnage désiré en début de jeu, choix qui influencera la manière dont le joueur agira dans le jeu, donnant souvent accès à des mécaniques bien différentes d'un personnage à l'autre.

Mario Kart 7 : Pour plusieurs jeux de compétition, tel Mario Kart 7, il est offert en début de partie de choisir dans quel lieu se déroulera la compétition, chacun des lieux donnant une expérience différente aux joueurs.

### **Ludique - Implicite**

Call of Duty Ghosts : De nombreux jeux d'actions reposent sur un système permettant au joueur de changer d'arme en cours de partie afin d'adapter celle-ci à sa stratégie ainsi qu'au besoin du moment. Cependant, ce changement d'arme est considéré simplement comme mécanique par les joueurs, alors qu'à chaque changement d'arme, ils effectuent un nouveau choix qui influencera la suite de leur expérience.

Gran Turismo 6 : Dans différents types de jeu, des systèmes de customisation sont mis à disposition des joueurs afin que ceux-ci puissent adapter leurs outils à leur besoin. Ces outils de customisation permettent aux joueurs de choisir entre différentes options proposées, mais ce principe est pris pour acquis et n'est pas considéré comme un choix par ceux-ci.

### **Ludique - Invisible**

Assassin's Creed : La capacité pour un joueur de choisir son chemin est rarement considérée comme un choix qui lui est offert, bien que chaque option lui fera vivre une expérience différente. C'est d'autant plus vrai pour des jeux tels Assassin's Creed qui permettent au joueur de prendre des chemins verticaux en plus de ceux au niveau du sol, s'offrant également le choix d'user de violence ou non.

### **Hybride - Explicite**

The Witcher 3 : Certains choix offerts dans les jeux de rôle changent davantage que l'histoire et influenceront également des segments vécus par le joueur. C'est entre autres le cas dans cet exemple de The Witcher 3 où une décision aura des ramifications dans de nombreuses quêtes par la suite.

Mass Effect : D'autres décisions n'influenceront pas seulement les quêtes du joueur, mais également des éléments plus drastiques comme la présence d'un lieu ou d'un personnage. Cet exemple tiré de Mass Effect amène le joueur à choisir entre la survie d'un ou l'autre des personnages qui l'ont accompagné depuis le début du jeu.

### **Hybride - Implicite**

World of Warcraft : Bien que les joueurs ne considèrent pas faire un choix lorsqu'ils entreprennent une quête secondaire, c'est pourtant bien ce qu'ils viennent de faire, car ils auraient tout aussi bien pu choisir de l'ignorer et passer leur chemin.

### **Hybride - Invisible**

Beyond : Two Souls : Beaucoup plus rare, ce type de choix oblige le joueur à rester constamment à l'affût des possibilités qui s'offrent à lui. Ces choix ne lui sont pas offerts directement, il devra plutôt les découvrir par lui-même, au risque de ne jamais savoir qu'elles étaient les autres possibilités.