

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	3
TABLE DES MATIÈRES.....	6
LISTES DES FIGURES.....	8
INTRODUCTION.....	9
CHAPITRE 1	12
RÉFLEXIONS	12
1.0 L'homme qui voulait savoir	12
1.1 L'avatar comme point de départ.....	13
1.2 Positionnement du créateur, du destinataire et du média dans un contexte interactif.....	13
1.3 Le conflit entre l'auteur et le joueur, entre la narrativité et l'interactivité.....	17
1.4 Types d'émotion que le jeu vidéo peut susciter.....	19
1.5 Fondations d'une expérience.....	22
CHAPITRE 2	24
INFLUENCES D'UNE INDUSTRIE.....	24
2.0 Le second âge d'or du jeu vidéo.....	24
2.1 Le « jeu » dans le jeu vidéo.....	25
2.2 Équilibre entre la narrativité et l'interactivité	27
2.2.1 Narrativité, environnement narratif.....	28
2.2.1.1 Avancement audio-visuel	33
2.2.2 L'interactivité	34
2.2.3 Jouabilité	36
2.3 Le joueur	37
2.4 Le joueur versus le non-joueur.....	37
2.5 Conclusion du positionnement.....	39

CHAPITRE 3.....	41
CRÉATION ET PRODUCTION	41
3.0 Choix finaux de design et motivations	41
3.1 Public cible, <i>persona</i>	42
3.2 L’histoire et le moment narratif.....	42
3.3 Contraintes et limitations	43
3.4 Choix rejetés	43
3.5 La bible : conception et développement.....	45
3.5.1 Traitement narratif.....	45
3.5.2 Traitement visuel.....	46
3.5.3 Développement des personnages.....	47
3.5.4 Développement des environnements.....	49
3.5.4.1 Montréal comme toile de fond	51
3.5.4.2 L’espace de l’interacteur.....	52
3.5.5 Principales mécaniques de jeu.....	54
3.5.5.1 Le contrôle du joueur	54
3.5.5.2 Environnement physique du niveau	54
3.5.5.3 Intelligence artificielle.....	55
3.5.6 Interface et navigation.....	55
3.5.7 Sauvegarde	56
3.5.8 Une production qui n’en est pas une	56
CONCLUSION	57
BIBLIOGRAPHIE	61

LISTES DES FIGURES

Figure 1 : Tableau comparatif de la jouabilité et de la narrativité	11
Figure 2: La vision de la matrice par Neo (Wachowski et Wachowski, 1999)	30
Figure 3 : Gordon Freeman dans le jeu Half-Life II ((Speyner, 2004)	31
Figure 4: Nariko et Kai (Hibon et Kristensen, 2007)	32
Figure 5 : exemples de dessin de Bruce Timm (2012) et d'Yves Chaland (2003)	46
Figure 6 : Évolution visuel de Louis-Joseph, l'avatar	47
Figure 7: Louis-Joseph Montferrand	48
Figure 8: Environnement typique	50

INTRODUCTION

*All the world's a stage,
And all the men and women merely players:*
William Shakespeare

*The world is a stage
The stage is a world of entertainment*
Howard Dietz

Narrativité, interactivité et jouabilité. Ces trois mots, à l'image du mythique serpent Jormungand qui se mord la queue dans une boucle sans fin, entourent de leur unique anneau le monde du jeu vidéo. Nous voulons conter des histoires par le jeu vidéo, l'utiliser comme une forme d'art, fasciner notre public, l'ensorceler, le charmer, l'amener à réfléchir, toutes ces choses que le cinéma, la littérature et les médias classiques s'emploient à faire. Pour y arriver, le jeu vidéo emprunte à la littérature, au cinéma, aux jeux, à la télévision, à la poésie, à la peinture, à la musique et possiblement à tous les autres médias. Il emprunte autant les codes de ces derniers que leur contenu. Mais réussir cet exercice, c'est réussir à conter une histoire d'une manière différente, unique, propre à l'univers du jeu vidéo, conter une histoire d'une manière différente des médias classiques et ne pouvant être reproduite par ces derniers.

La narrativité doit être définie pour le jeu vidéo, elle peut emprunter au cinéma, à la télévision, au théâtre, mais elle doit être intégrée à l'interactivité. Chris Crawford (2003:263), dans son article « Interactive Storytelling » circonscrit bien la place que doit occuper une narration interactive, il définit bien ce qu'elle devrait être : « L'utilisateur doit être capable de faire des choix dramatiques intéressants ». L'interactivité doit être au cœur de la création. C'est l'essence même du jeu vidéo : une requête constante de l'auteur à son destinataire. Lee Manovich (2003:14) décrit ainsi la relation entre l'utilisateur et l'auteur : « Une pluralité infinie d'états différents de la même œuvre, la symbiose de l'auteur et de l'utilisateur – l'utilisateur pouvant modifier l'œuvre par l'interactivité ». L'intégration de ces deux paramètres, leur fusion, définit la jouabilité de

l'œuvre.

Si nous plaçons à un extrême du spectre un jeu sans narration, une œuvre abstraite visuellement, mais parfaitement ensorcelante, comme *Tétris* (Pajitnov, 1984) par exemple, nous avons un jeu parfait, interactif, qui répond aux critères proposés par Roger Caillois (1967) de l'*agon* et du *ludus*. Pourquoi ne pas nous en satisfaire ?

À l'autre extrême, nous pouvons placer un film comme *Ryan* de Chris Landreth (2004), qui utilise le plein potentiel des images de synthèse, en s'éloignant des poncifs imposés par l'animation traditionnelle, en créant un langage nouveau, puisant dans le potentiel des images de synthèses – mais sans l'interactivité.

Pourquoi ne pas nous en satisfaire ?

Pourquoi vouloir à tout prix une œuvre réclamant de son public une constante approbation tant par son ludisme que par son art? Pour *Tétris*, cela veut dire sacrifier le pur plaisir de jouer. Pour *Ryan*, cela veut dire sacrifier la création pure. Si nous voulons charmer, séduire et provoquer par ce nouveau média qu'est le jeu vidéo, alors nous devons composer avec les extrémités de mon spectre afin de satisfaire à ce légitime objectif.

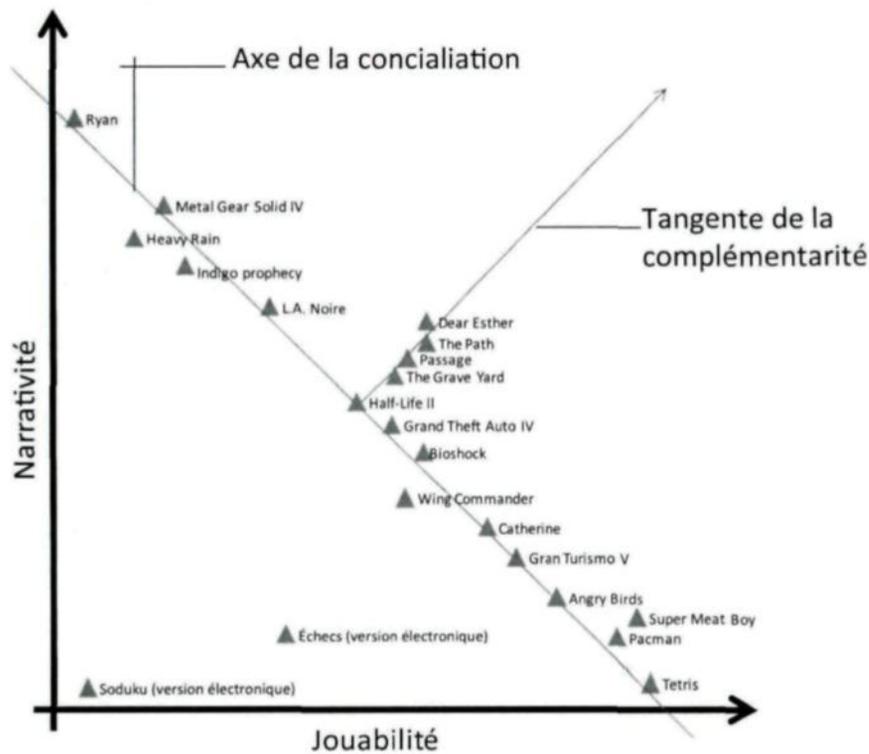


Figure 1 : Tableau comparatif de la jouabilité et de la narrativité

Il est possible d'imaginer un graphique qui opposerait sur deux axes la jouabilité et la narrativité, en évaluant les parts de jouabilité et de narrativité de divers jeux. Comme la plupart des jeux s'inscrivent dans des courants forts de commercialisation et sont élaborés dans un milieu presque hermétique, il est facile de les placer sur une médiane entre les deux pôles. Seulement des jeux faisant le choix conscient de s'éloigner de ces deux paradigmes peuvent aussi s'éloigner de cet axe. Les jeux se retrouvant sous cette médiane seront des jeux qui auront échoué ou qui reposent sur des bases simplement autres.

Un second axe peut être imaginé. Sur cet axe, nous retrouvons des jeux qui proposent un équilibre nouveau entre la jouabilité et la narration. Ces jeux sont expérimentaux et explorent justement une balance différente entre ces deux paramètres.

CHAPITRE 1

RÉFLEXIONS

1.0 L'homme qui voulait savoir

Nous aimerions proposer une anecdote qui illustre bien notre propos. En 1990, nous étions quelques amis à regarder ensemble le film néerlandais *Spoorloos*, en français *L'homme qui voulait savoir*, de George Sluizer (1988). Signe des temps, nous regardions le film sur un magnétoscope.

Brève description du film : Saskia et Rex, jeune couple en vacances en France, s'arrêtent à une station-service. La jeune femme va chercher des rafraîchissements. Elle ne reviendra jamais. Rex passera désespérément les trois années suivantes à sa recherche.

Raymond a une femme et deux filles. Il mène une vie bourgeoise qui semble normale en tout point. Mais c'est lui qui a enlevé Saskia. Fasciné par la détermination de Rex, il l'observe. Trois ans vont passer. Un jour, Raymond écrit à Rex, le rencontre et propose de lui apprendre ce qui s'est passé. Pour ce faire, Rex doit boire une tasse de café. Rex demande alors à Raymond si le café est empoisonné. Le silence de Raymond est éloquent : il ne fait aucun doute que le café est empoisonné. Pour avancer dans l'histoire, Rex n'a qu'un choix : boire le café.

C'est à ce moment du film qu'un de nos amis décide d'interrompre le film. Considérons cette intervention comme une interaction. Une interactivité simple sur la temporalité du film, sur la narration. Puis l'ami nous pose une question : que ferions-nous à la place de Rex? Nous avons tous à peu près répondu la même chose : nous ne boirions pas le café puisque nous le savons empoisonné. Une réponse logique et sensée. Puis un autre de nos amis a demandé : que fera Rex? Est-il prêt à boire le café? A-t-il le profil psychologique nécessaire pour faire ce geste? Est-ce que le film (le réalisateur, le scénariste, l'auteur) a bien campé le personnage pour qu'il agisse ainsi ? Allons-nous y croire? Allons-nous accepter ce geste qui est, au regard de notre première réponse, une aberration pour nous?

Cette pause durant le film a donc forcé une réflexion sur le film, nous amenant à nous poser des questions sur notre perception, notre compréhension et notre interprétation de plusieurs scènes, mais surtout du personnage. Et nous n'aurions jamais fait cet exercice de déconstruction sans cette forme minimale

d'interactivité : la possibilité de suspendre le récit en forme de question.

Transposée dans le contexte interactif du jeu vidéo, notre première réponse est celle du joueur qui applique sa logique à la diégèse proposée, la deuxième est celle du protagoniste, l'avatar. C'est cet espace, cette différence entre l'un et l'autre qui nous intrigue et que nous nous proposons d'explorer.

1.1 L'avatar comme point de départ

L'avatar se veut le porte-parole du joueur dans le jeu, son héraut. C'est le portail par lequel le joueur s'insère dans le continuum narratif du jeu et l'influence. À travers son avatar, le joueur s'exprime dans l'œuvre – c'est à tout le moins le but recherché par le créateur de jeux vidéo. À cause de la relation inédite joueur|avatar → histoire, le joueur occupe un espace nouveau dans le contexte de l'œuvre. Un espace ambigu, à définir dans le contexte actuel de l'interactivité et de la narrativité. Portée par un vecteur technologique possiblement sans précédent, la relation joueur|avatar diffère de la relation empathique classique entre le personnage principal et le destinataire puisque l'avatar, et par extension le joueur vont influencer le déroulement de l'histoire. Et cette proposition met l'auteur en porte-à-faux avec à sa propre création.

Dans le cas de *Spoorloos*, que faudrait-il proposer au joueur pour qu'il arrive à la conclusion que son *doppelgänger* doit boire la tasse de café? Quelles conditions semblent les plus intéressantes, d'un point de vue narratif? D'un point de vue interactif? Mais surtout, du point de vue de l'évasive jouabilité? Que faut-il proposer au joueur – et que pouvons-nous attendre de ce joueur? Est-ce que cette situation dramatique est aussi intéressante dans un média interactif que dans le film? La réinterprétation de cette question dans un nouveau contexte est-elle pertinente? Qu'avons-nous à gagner à suivre cette piste?

En 1962, *SpaceWar* (1962), possiblement le premier jeu vidéo, voit le jour. La même année, à une question posée en 1958, Umberto Eco (1965) aborde le thème de l'œuvre ouverte. Eco propose dans son essai que « l'œuvre d'art est d'un côté un objet dont on peut retrouver la forme originale, tel qu'elle a été conçue par l'auteur » –p.17. Si le créateur ouvre la porte à l'avatar, le jeu vidéo est-il résolument une œuvre ouverte ?

1.2 Positionnement du créateur, du destinataire et du média dans un contexte interactif

Il y a une distance entre l'écrivain et le lecteur, entre le réalisateur et le spectateur, entre tout créateur et son auditoire. Cette distance peut être sociale, culturelle, économique, physique, temporelle, etc. Ainsi,

quatre cents ans séparent les lecteurs actuels du *Don Quichotte* de son auteur, Cervantès. Plusieurs milliers de kilomètres et un fossé culturel séparent le *mangaka* et ses lecteurs belges, reconvertis de *Tintin* à *Death Note*. Le sens de la lecture, la traduction, les symboles graphiques, etc. viennent interférer entre le *mangaka* et le bédéphile. Cet espace entre le créateur et le consommateur est rempli d'une matière noire, une substance hypothétique qui remplit l'univers, qu'Umberto Eco (1985:95) définit comme l'encyclopédie, n'est pas une constante, mais une variable dans l'équation.

Nous pouvons aisément concevoir que cette distance n'est ni immuable ni fixe. Le lecteur a toujours la possibilité d'apprendre le japonais et de s'imprégner de la culture nipponne, peut-être de vivre quelques semaines ou quelques mois au Japon pour réduire l'écart et ainsi mieux appréhender l'œuvre. Le créateur peut ne vouloir créer une œuvre que pour l'initié. L'initié pourra apprécier une œuvre offrant un défi à son érudition, l'investissement de l'un et de l'autre comblant ainsi la distance.

Certains éléments peuvent être ajustés pour réduire cette distance : le destinataire peut être éduqué, préparé, voire manipulé à recevoir l'œuvre. Une campagne de marketing, par exemple, peut préparer le terrain pour le nouvel opus d'un auteur. Par le style de l'auteur, son approche, sa manière, cet écart, à l'inverse, peut être figé. Romain Gary, voulant altérer ce lien intrinsèque, s'était créé un *alter ego* : Émile Ajar. Bernard Perron (2007a:24), pour le cinéma de genre, présente ainsi la situation « Avant même qu'ils soient assis dans la salle de cinéma, des intermédiaires culturels (bandes annonces, publicités, promotion et les critiques de film) vont permettre aux destinataires d'inférer l'histoire. » [je traduis]. Cette distance peut être ajustée aussi *a posteriori* de l'acte de création. Par exemple, au théâtre, en fait pour tous les arts de la scène, le metteur en scène pourra adapter l'œuvre à l'époque actuelle, transposer Vêrone et les conflits familiaux de *Roméo et Juliette* dans le contexte urbain des guerres de gangs de rue, ajoutant à l'œuvre et modifiant cette relation entre Shakespeare et le spectateur. L'acteur peut encore ajuster l'espace relationnel en adaptant son jeu au public, d'une manière globale, mais aussi, d'une manière spécifique, soir après soir en fonction de la réaction du public qui peut applaudir, chahuter, huer ou simplement ne pas être convaincu.

Cette chaîne de transformation de l'œuvre est à retenir: l'œuvre voyage, se transmute, se modifie constamment avant d'être, comme le dit Umberto Eco (1965), consommée par son destinataire.

Lancée sur cette distance entre un créateur et son auditoire, nous retrouvons l'œuvre, transformée par le média. Ce média transporte l'idée du créateur vers le destinataire, porte l'œuvre, établit un pont entre l'un et l'autre, et définit largement l'expérience. Le média impose des règles, certains codes sont entendus, certains signes sont attendus. Ainsi chaque média a ses propres contraintes et limitations techniques, son histoire, une portée sociale, définit une forme spécifique de narrativité et ainsi de suite. Jay Bolter et Richard Grusin (1999:65) proposent une définition simple du média : *un média est ce qui transforme (remédiate)*.

L'arrivée des jeux vidéo, mais surtout l'arrivée de l'hyperfiction, ajoute une composante à l'équation : l'interaction, une relation bidirectionnelle : le destinataire doit maintenant réagir à l'œuvre ; il doit répondre à des questions, des demandes du créateur – le créateur peut donc, par ces mécaniques établir une réciprocité avec le destinataire.

Le destinataire a toujours eu une certaine liberté de manipuler le média et, par conséquent, le message. Le livre est presque immuable comme média; de sa corporalité, le lecteur ne peut tirer que très peu d'information sinon sa position approximative dans l'histoire. Ainsi, le lecteur chevronné devine qu'il doit attendre un rebondissement s'il reste encore quelques chapitres¹ dans ce récit. Le lecteur peut aussi sauter directement à la fin, relire un passage, corner une page pour y revenir, faire des annotations. Roland Barthes (1973), dans *Le plaisir du texte*, dira:

Nous ne lisons pas tout avec la même intensité de lecture; un rythme s'établit, désinvolte, peu respectueux à l'égard de l'intégrité du texte; l'avidité même de la connaissance nous entraîne à survoler ou à enjambrer certains passages (pressentis « ennuyeux ») pour retrouver au plus vite les lieux brûlants de l'anecdote. –p.18 et 19.

La tmesse affaiblie de Barthes et le plaisir du lecteur s'opposent à l'intégrité de la diégèse. Arturo Perez-Reverte (1994) fait dire ceci à son personnage :

Le cinéma est une affaire de masses: collectif, généreux, avec ses enfants qui applaudissent quand arrive le septième régiment de cavalerie. Et il s'améliore à la télévision: les films se regardent à deux, ils se commentent. Par contre, tes livres sont égoïstes. Solitaires. –p.258.

Le film qui à l'origine a été conçu pour être vu dans une salle noire est, dans cette forme, presque hermétique. Il sera édité, éditable dans le contexte du cinéma-maison postmoderne : le spectateur peut faire

¹ Le lecteur utilise une somme d'informations extradiégétique : sa connaissance de l'auteur, de son style, du genre de littérature, possiblement d'éléments grappillés ici et là comme des critiques et des analyses du livre.

un arrêt et un retour pour revoir une scène, un détail, comprendre une ligne de dialogue en la rejouant, etc. Il peut même – grâce aux nouvelles technologies – accéder à des informations supplémentaires : sous-titres, commentaires du réalisateur, de l'auteur, traduction, etc. Toujours dans *Le plaisir du texte*, Roland Barthes (1973) réclamait l'autonomie sémiotique de l'œuvre. Dans le contexte actuel, avec la surenchère d'information et de possibilités, il semble presque impossible de définir la forme initiale de l'œuvre telle que conçue par le créateur.

Un paradoxe, un clivage, s'installe : d'une part, les technologies qui sous-tendent l'œuvre en fragmentent l'essence : si le réalisateur peut facilement anticiper l'expérience du cinéphile dans la salle noire, le film explose dans sa forme domestique. Mais les technologies qui s'inscrivent dans l'œuvre – depuis l'arrivée de l'hypertexte – renforcent son intégrité structurelle.

Avec l'arrivée de l'hypertexte, cette flexibilité n'est plus une caractéristique du média, mais une condition. Pour avancer dans l'histoire, l'hyperlecteur doit constamment répondre aux requêtes de l'auteur-créateur. L'auteur sollicite constamment le lecteur, directement. Il le questionne, l'éduque, le teste et finalement le dirige. L'auteur peut bloquer le joueur et s'assurer qu'il a bien assimilé une notion précise avant de lui permettre de progresser.

Si le créateur exerce sur son destinataire un contrôle croissant et dans une mesure physique, il peut imposer des contraintes de temps, de performance, il peut obliger le joueur à regarder une scène; il doit en revanche offrir à ce dernier une pluralité de possible, ouvrir l'œuvre et laisser au destinataire un nouvel espace.

Si Umberto Eco (1965), nous l'avons mentionné plus tôt, demande que l'œuvre puisse être retrouvée dans sa forme originale. Dans le cas des jeux vidéo, cette forme n'existe pas. L'œuvre n'existe qu'une fois jouée et aucune version ne sera la forme originale. Le destinataire, par ses décisions et sa manière de jouer, change le jeu, sa structure, sa durée, son contenu et même sa fin. Il est un facteur incontournable de la forme finale de l'œuvre.

Janet Murray (1997) positionne la créativité du joueur, de l'interacteur, comme ceci :

L'auteur procédural d'une narration électronique est comme un chorégraphe qui fournit les rythmes, le contexte et les pas pour la performance. L'interacteur, qu'il soit un navigateur, un protagoniste, un explorateur ou un constructeur, utilise ce répertoire d'éléments pour improviser une danse particulière parmi les variations

possibles envisagées par l'auteur. Nous pouvons dire que l'interacteur est l'auteur d'une performance particulière à l'intérieur du système, ou l'architecte d'une zone donnée d'un monde, mais nous devons distinguer entre une paternité dérivée et la paternité originale dudit système. –p.153 [je traduis].

Sandy Louchart et Ruth Aylett (2004) exposent ainsi le paradoxe :

Le rôle du joueur est un élément clé du conte interactif, si le joueur est considéré comme un auteur ou un participant à l'histoire ayant un impact majeur. La contradiction entre « être un auteur » et « être un participant » est un élément important du paradoxe narratif mentionné précédemment. D'un côté, l'auteur recherche le contrôle narratif pour donner au récit une structure acceptable. De l'autre côté, le participant demande une autonomie pour agir et réagir sans subir des contraintes créatives explicites. –p.2 [je traduis]

Murray voit le joueur comme une variable de l'équation, donnant une variation possible de l'œuvre procédurale. En réponse, Louchart et Aylett balisent les demandes de l'auteur et du participant.

Dans le jeu *Bioshock* (Hellquist, 2007), les joueurs rivalisent d'imagination pour se débarrasser des « *big daddies* », utilisant simultanément les divers mécanismes fournis à cette fin par les concepteurs du jeu. L'internet regorge de recettes pour achever ces derniers. Les créateurs du jeu *Bioshock* n'avaient possiblement pas anticipé cet engouement ni cette créativité de la part des joueurs. Lors d'une baladodiffusion, un des programmeurs du jeu, Jordan Thomas (2009) admet que certains mécanismes n'étaient pas planifiés à l'origine, mais qu'ils ont émergé d'eux-mêmes. Dans le cadre du jeu d'échecs, nous parlerions d'une parade ou d'une défense en lui donnant le nom de son auteur. Mais dans le cas de *Bioshock*, il y a les éléments dramatiques du jeu, l'ambiance, etc. Si un joueur abat un « *big daddy* » avec une combinaison novatrice de méthodes, qu'il exécute ses mouvements avec la précision et la bravoure du toréador, qu'il choisit un endroit précis dans la mégapole, qu'il en réalise une vidéo, ne vient-il pas de créer un film, une œuvre unique, une création que les créateurs du jeu n'avaient pas imaginée? Ce n'est plus juste une variation de l'œuvre originale, n'est-ce pas plutôt une nouvelle œuvre ? Et qui en est l'auteur ?

Il est aisé de voir l'interacteur de Murray comme un acteur, un artiste qui vient compléter l'œuvre initiée par le créateur originel. Le jeu n'existe pas tant qu'il n'est pas joué – comme une pièce de théâtre avec son metteur en scène et ses acteurs.

1.3 Le conflit entre l'auteur et le joueur, entre la narrativité et l'interactivité

Le joueur est invité à participer, à interagir à un niveau ludique/compétitif et à un niveau narratif.

Dans le cadre du jeu ou du jeu vidéo, nous donnons au joueur des instructions très précises. Un sous-ensemble

de ces instructions donne au joueur les paramètres nécessaires pour compléter le jeu, un second sous-ensemble de ces règles détermine les paramètres pour gagner. Un ensemble supplémentaire d'instructions, sans être complémentaire aux premières, mais pouvant y être greffé, définit comment le jeu s'intègre dans une fiction.

La majorité des jeux classiques, non vidéo, donne un contexte narratif global: les pièces du jeu d'échecs proposent un monde médiéval, le jeu de *Monopoly*, une ère industrielle et ainsi de suite. Le contexte se veut narratif et s'ancre dans une fiction. Le jeu *Bataille navale*, par sa simplicité, n'a aucun besoin de la fiction pour être joué ou compris, mais la fiction, l'enrobage narratif, aide à donner une prise au jeu dans notre imaginaire. Nous donnons un contexte narratif, mais l'histoire n'a pas besoin de se développer dramatiquement. La reine du jeu d'échecs ne trahira pas le roi des blancs par amour du cavalier en B1. Une fois le contexte donné, le joueur peut simplement le sublimer.

Le jeu vidéo propose une relation souvent similaire à celle du jeu traditionnel. Par exemple, toujours dans le jeu *Bioshock*, il sera expliqué au joueur qu'il peut recueillir des magnétophones personnels laissés en arrière par les différents personnages du jeu. Le jeu peut facilement être terminé sans avoir collecté l'ensemble des magnétophones, l'aspect narratif du jeu ne devant, idéalement, jamais empiéter sur son aspect ludique. Nous y reviendrons plus loin. Dans *Bioshock*, ce sont des magnétophones, dans *Amnésia, the Dark Descent* (Grip, Nilsson et Hedberg, 2010), les pages d'un journal personnel, etc. Nous cacherons quelques fois un code secret, une information nécessaire pour faire avancer le jeu et valoriser l'artifice, mais cette information sera facilement accessible, à un moment opportun, sans conséquence sur le déroulement du jeu. Ces artifices narratifs, la scénographie des niveaux et les cinématiques sont les outils narratifs disponibles pour guider le joueur à travers l'histoire, faire avancer la trame dramatique.

Nous proposons donc au joueur deux ensembles distincts de règles: l'un régissant l'interaction, l'autre la narrativité. Comme le jeu ne peut être complété que par l'application des premières, le créateur du jeu aura tendance à favoriser celles-ci et aura tendance à négliger la narrativité. Il en ira de même pour le joueur qui veut compléter le jeu et voir la fin l'histoire. Le jeu est considéré comme complété lorsque le joueur a gagné et non pas lorsque l'histoire est terminée. Les deux coïncident uniquement par un artifice : comme le jeu est

complété, le système amorce la cinématique finale, basée sur un ensemble de règles prédéterminées basées sur des éléments de la performance du joueur et de ses choix.

Jasper Juul (2005) fait ressortir le prix que la créativité paie à l'interactivité : abandonner au joueur le contrôle de certains paramètres de l'histoire, sinon d'éléments complets de celle-ci. Plus l'interactivité est complète, plus l'abandon du contrôle est total, moins la proposition originale du créateur transparaîtra. Le jeu vidéo parfait serait l'équivalent d'un éditeur de texte: le joueur pourra imaginer sans fin son univers sans contraintes aucunes. L'exemple de l'holodeck de *Star Trek*, repris par Janet Murray (1997), est l'exemple parfait de ce problème : l'holodeck est un environnement ludique futuriste qui propose une immersion totale et une interactivité complète, mais les programmes proposés, les jeux, sont toujours à la merci de l'utilisateur. Le modèle de l'holodeck, modèle préconisé par Janet Murray, passe par une interaction totale – sans considération pour l'histoire. Le modèle narratif est alors clairement asservi à l'interactivité.

Aujourd'hui, cet équilibre est perdu par l'utilisation de cinématiques, où la narration du récit n'est pas intégrée au ludisme de l'œuvre : nous enlevons le contrôle au joueur, pour lui conter une partie essentielle du récit en revenant à une approche cinématographique.

La balance entre la narrativité et l'interactivité – que nous avons définie en introduction comme la jouabilité – penche presque toujours vers l'interactivité – nous verrons plus loin les raisons possibles de cette tendance, mais ce modèle est celui qui prédomine actuellement. Cette approche propose une relation entre le joueur et le jeu, où l'avatar semble principalement devoir simplement fournir au joueur un espace physique, un « *placeholder* ». L'extrapolation de ce résultat peut être entrevue, toujours dans l'exemple de l'holodeck de Janet Murray où le joueur sera totalement immergé dans le jeu et n'aura plus besoin d'un avatar. Les prémisses de ce continuum commencent dès aujourd'hui avec des technologies comme la Kinect de Microsoft, la captation de nos mouvements et l'utilisation d'un avatar que nous avons adapté et qui nous représente.

1.4 Types d'émotion que le jeu vidéo peut susciter

Nous voulons d'emblé émettre l'hypothèse que le jeu vidéo peut générer un éventail d'émotions similaire à celui qu'engendrent les médias classiques tels que le cinéma, la littérature, le théâtre, sinon dès

aujourd'hui, certainement dans un futur rapproché. Il est vrai que le jeu vidéo peut certainement faire peur, créer chez le joueur un sentiment d'euphorie dans la réussite, de frustration dans l'échec; toutefois, le jeu vidéo n'a pas encore prouvé qu'il pouvait générer des émotions complexes telles que le ressentiment, la culpabilité, la jalousie, etc.

Si nous pouvons discerner des informations diégétiques et extradiégétiques, nous pouvons faire une différence similaire en ce qui a trait aux émotions. La victoire du joueur peut être considérée comme extérieure à l'œuvre : l'impression d'avoir terminé un jeu en ayant bien performé sera semblable d'un jeu à l'autre et principalement relié à la difficulté perçue du jeu. Il en est de même de la frustration d'échouer à un niveau. Mais de ressentir un malaise devant le désarroi du père dans le premier chapitre de *Heavy Rain* (Cage, 2010) peut être considéré comme est une émotion diégétique, interne à la structure du jeu et modulée par un lien empathique avec le contexte proposé. Toujours dans *Heavy Rain*, dans un des exemples les plus pertinents à ce jour, le joueur/avatar doit se couper un doigt pour satisfaire à une des demandes du « tueur aux origamis ». Le jeu offre au joueur plusieurs outils possibles pour accomplir cet acte : scie, couteau, hachette, etc. Les émotions ressenties par le joueur appartiennent à l'univers du jeu: les choix proposés et les réactions suscitées, et ultimement le succès de la scène proviennent de la relation établie entre l'auteur et son destinataire.

En ce moment, l'interactivité s'oriente vers le résultat. Cette base de réflexion, pensons-nous, aliène nécessairement le joueur du développement dramatique de l'histoire et présuppose un argumentaire narratif axé sur un principe interactif dichotomique échec/réussite. Chaque jeu est une machine à états, quelle que soit la granularité de chaque résolution de problème. L'œuvre existe alors dans un nombre fini de formes que le joueur peut approcher systématiquement. L'œuvre est interactive, mais elle n'est pas ouverte au sens qu'Umberto Eco l'envisage. De plus, cette relation interaction/jeux et narration/récit repose sur une réciprocité causale et conduit à une coupure entre le joueur et le spectateur de l'œuvre.

Dans son film *Spoorloos*, George Sluizer prend plus d'une heure et demie pour établir son personnage, élaborer, devant le spectateur, sa structure psychologique pour permettre finalement à ce dernier d'accepter le dernier geste du protagoniste. Boire le café empoisonné est une décision extrême dans une situation tout aussi

extrême. Dans ce scénario, il est plus que probable que le destinataire/spectateur n'a aucune référence – aucun lien « encyclopédique » avec ce que vit le personnage. Sluizer doit donc, en grande partie, bâtir ce lien sinon il court le risque de perdre le spectateur au tout dernier moment. Il doit, pour cela exposer certains aspects de la vie du personnage, insister sur certains points, éduquer le spectateur. C'est un processus complexe, comportant un haut risque d'échec.

David Cage propose une expérience tout aussi complexe dans son jeu *Heavy Rain*, mais dans un média interactif, le destinataire devant maintenant participer et suivre des règles du jeu plutôt que celles de la dramaturgie. Emilie Short, dans son article sur la toile *Analysis: Heavy Rain's Storytelling Gaps* (2010), résume bien le paradoxe résultant de la rencontre des deux contextes :

Ceci ne veut pas dire qu'un mécanisme ludique ne pourra jamais représenter le choix du protagoniste. Comme je l'ai écrit précédemment, certains mécanismes sont efficaces pour mesurer la ténacité du protagoniste. Le labyrinthe des pylônes électriques démontre à tout le moins la place idéale pour ce type de mécanismes. Le problème de ce défi narratif comme mesure de la détermination fonctionne seulement si le joueur est prêt (et encouragé) à jouer la scène encore et encore jusqu'à ce qu'il réussisse. *Heavy Rain* décourage plutôt le joueur d'approcher les défis de cette façon. J'ai recommencé le puzzle plusieurs fois avant de réussir, mais en ayant l'impression de briser la fluidité du jeu plutôt que de faire un usage efficace de l'interactivité afin de vivre une fusion efficace de l'expérience du protagoniste et de celle du joueur. [je traduis]

Les choix narratifs ici viennent trahir la relation joueur-avatar, dans le but avoué de ne pas trahir la relation avatar-histoire. Nous retrouvons ces choix tout au long de l'histoire alors que l'avatar échappe au contrôle du joueur ou que le jeu n'offre pas au joueur le contrôle désiré. Toujours dans *Heavy Rain*, dans une séquence classique de polar, le joueur doit fouiller l'appartement d'un probable complice du tueur aux origamis. Deux lignes narratives seront présentées au joueur :

- a) boire le vin drogué offert par le complice;
- b) fouiller la maison alors que le complice est parti chercher de la drogue.

La complexité du scénario et de la situation permet des déclinaisons de possibles alternatifs comme de sortir de la maison, de brandir une arme (que l'avatar possède) ou de fouiller la maison à un autre moment, mais ce ne sont pas des scénarios proposés. Cela place le joueur dans une situation ambiguë face à l'œuvre interactive : d'une part il est sollicité et impliqué dans la structure narrative, mais d'autre part, l'auteur le force à choisir entre deux scénarios prédéterminés réduisant l'interactivité à un choix dramatique dichotomique. Cet exemple met bien en évidence le rapport faussé entre l'auteur, le joueur et l'avatar dans le cadre narratif.

1.5 Fondations d'une expérience

Tout au long de notre réflexion, nous avons démontré que le rapport entre le créateur et le destinataire est totalement redéfini lors de l'introduction de l'interactivité comme paramètre narratif. L'interaction ouvre la porte au destinataire dans la diégèse. Ses actions ont un impact sur le déroulement de l'histoire. Cette corrélation a une conséquence double sur l'œuvre :

- d'une part, elle dissocie le destinataire de son avatar, le destinataire étant principalement un intervenant ludique dans le contexte global du jeu alors que l'avatar participe comme élément narratif;
- d'autre part, elle crée une tension narrative entre le récit structuré du créateur et la restructuration idéalisée du destinataire.

Un premier constat s'impose ici : si nous voulons explorer une nouvelle relation entre le joueur et son avatar, nous devons réévaluer le rapport entre l'interactivité et la narration. Si nous voulons que le joueur participe au récit, nous devons lui créer un nouvel espace narratif.

Nous pouvons représenter la relation entre le réalisateur et le spectateur au moyen du personnage comme ceci:

Réalisateur → Personnage principal → Spectateur

Cependant dans l'univers des jeux vidéo, il faut composer avec l'interactivité. Le concepteur doit créer son histoire pour donner au joueur un espace pour interagir: espace physique, espace narratif. Le joueur est libre d'un certain nombre de choix : choix de caméra, choix de trajets à travers l'environnement, choix d'actions. La relation, dans le contexte du jeu vidéo, pourrait donc s'inscrire ainsi:

Créateur du Jeu → Avatar ← Joueur

Un conflit apparaît donc entre le créateur et le joueur. L'avatar est contrôlé par deux entités n'ayant pas nécessairement les mêmes buts: parmi ces buts, le créateur du jeu tente de raconter une histoire alors que le joueur, au-delà de l'histoire, tente principalement de gagner, de terminer le jeu.

Revenons à *Spoorloos*. Si c'était un jeu, Rex devrait donc prendre le café, mais c'est le joueur ici qui devra prendre cette décision. Pour le moment, elle est prise en fonction d'une volonté de gagner, de terminer

la partie et non pas basée sur une juste compréhension du personnage et de l'histoire. Dans les jeux vidéo courants, la décision du joueur est prise en parallèle de l'environnement narratif. Nous voulons proposer un scénario différent où le joueur devient cocréateur de l'histoire ayant le même but que le créateur. Nous voulons donc réécrire la relation ainsi :

Créateur du jeu → Avatar/personnage principal ↔ Joueur

Il faut enfin comprendre que le créateur aura comme contrainte de créer l'histoire en fonction de la compréhension que s'en donnera le joueur. Cette nouvelle proposition suppose une relation accentuée entre l'auteur et le joueur. Si le réalisateur peut compter sur l'empathie du spectateur dans la salle obscure, dans le cas de notre jeu vidéo, il faut plutôt imaginer la relation entre un metteur en scène et son acteur, relation où le metteur en scène dirige l'acteur à chaque pas, à travers sa construction de l'histoire. La relation devient donc :

Créateur du jeu/réalisateur → Avatar/personnage principal ↔ Joueur/acteur

Dans ce scénario, le joueur est partie prenante de l'histoire, de la narration, mais son implication n'est pas de nature compétitive, mais, idéalement, de nature narrative. L'avatar|joueur et l'acteur|personnage partagent le même espace dans l'œuvre.

CHAPITRE 2

INFLUENCES D'UNE INDUSTRIE

En ce début de millénaire, le jeu vidéo est un immense laboratoire. Structure de réflexion s'étendant dans ce qui semble toutes les directions : le jeu vidéo a ouvert la boîte de Pandore de l'interactivité, revisite la notion d'immersion, la notion de jeu et force une réflexion sur la narrativité. Il se retrouve au cœur des débats sociaux, remplaçant la télévision comme agent de dissolution du tissu social : il fait grossir nos enfants, mais aussi les éveille, les rend plus rapides, plus assurés. Il est « sérieux », « occasionnel », « indépendant » et plus encore. Il est le renouveau du cinéma, mais aussi sa mort. C'est un champ d'exploration où il y a plus d'hypothèses, de théories que de réponses.

Le jeu vidéo peut être certainement défini comme une industrie, tout autant qu'une forme de divertissement, et le débat continue *ad nauseam* alimenté par des commentaires comme celui de Roger Ebert en 2007 à savoir si c'est, aujourd'hui, une forme d'art. Caillois (1967), tout au long de son essai sur le jeu, même lorsqu'il aborde le *mimicry* ou l'*ilinx* ne s'approche jamais du débat sur l'art: le derviche tourneur tourne pour l'extase et non pas pour son art. L'acteur, lui, joue à croire. Ian Bogost (2011), Brenda Brathwaite et Ian Schreiber (2009), pour ne nommer qu'eux, consacrent chacun un chapitre de leur livre et font un recensement des ténors de cet argumentaire.

Dans ce chapitre-ci, nous allons nous efforcer de circonscrire le champ de notre réflexion à cet univers et voir comment notre projet s'insère dans le contexte actuel du jeu vidéo.

2.0 Le second âge d'or du jeu vidéo

Le jeu vidéo peut être considéré comme un produit, généré par une industrie, une industrie en santé qui plus est. L'industrie du jeu vidéo est en plein essor. Elle est en rapide évolution, soucieuse de produire des revenus, 67 milliards en 2012 (Gaudiosi, 2012). Les statistiques dans le monde du jeu vidéo sont, depuis un quart de siècle, toujours incroyables: un marché en pleine expansion, des percées technologiques à chaque détour, une industrie florissante résistant aux pires crises économiques. Rien dans le jeu vidéo, au tournant du millénaire, n'est modeste. C'est un monde en constante révolution, en constante recherche tant à ce qui a trait

à la technologie, de l'audiovisuel et aux principes de la jouabilité.

Il est facile de comparer la vitalité de cette industrie à celle du cinéma des années 1920 et 1930. Et, à l'instar du cinéma, c'est aussi un nouveau média qui cherche encore ses artistes². Sur un sujet similaire, l'une des racines du jeu vidéo, l'image de synthèse, Edmond et Norbert Hillaire (2003) ont dit:

Les images de synthèse, dans un premier temps, sont peu employées par les artistes (du fait de leur technicité même). Celles que l'on peut voir sont essentiellement des images produites par des laboratoires de recherche scientifiques ou industriels, à l'occasion de quelques grandes manifestations internationales annuelles dédiées aux *nouvelles images* –p.128.

Le jeu vidéo traverse, dans ce sens, une période similaire de son évolution. Étant encore dans son enfance, hanté par les technologies et victime des paradigmes qui ont fait son succès économique. De ce point de vue, il semble que les études et les réflexions sur et par cette industrie sont teintées par ce succès. Brenda Brathwaite, lors du GDC 2011 (2011), fait remarquer que les jeux sont faits pour le profit – simplement parce que le système semble construit autour de cette idée, que les recherches actuelles tendent à explorer ce qui fonctionne, ce qui rend le jeu attrayant pour un public le plus large possible.

2.1 Le « jeu » dans le jeu vidéo

Roger Caillois, dans son livre *Les jeux et les hommes* (1967), recense quatre grandes familles ou catégories du jeu: l'*agon*, l'*ilinx*, l'*alea* et la *mimicry*. La majorité des jeux vidéo peuvent se classer facilement dans l'*agon* : les jeux basés sur la compétition. Et nous retrouvons aussi des jeux se classant dans l'*ilinx* (la recherche d'un vertige), la *mimicry* (l'acceptation temporaire d'un univers fictif, d'une illusion) ou l'*alea* (les jeux de hasard, de chance). En ce sens, le jeu vidéo peut être facilement intégré dans la continuité du jeu en général comme une forme primaire d'activité humaine.

Toutefois, le syntagme « jeu vidéo » est sur le point de devenir un terme fourre-tout couvrant un champ tellement vaste de créations, de sujets, de technologies qu'il semble presque désuet à utiliser en terme de

² Les compagnies de jeux vidéo utilisent une armée d'artistes, très souvent recyclés, en provenance d'autres domaines comme le cinéma, le dessin animé, la bande dessinée. Ces artistes s'inscrivent dans les courants de pensée de leur propre domaine sans réfléchir aux impacts et conséquences de leur implication sur et par le média que pourrait avoir le jeu vidéo. Le média ne compte encore que quelques penseurs, souvent d'heureux accidents de parcours, et les réflexions sur l'état de la question se résument souvent à demander une réflexion justement sur l'état de la question.

signifiant.

Il est presque impossible de bien décrire ce média tant il est diversifié par sa forme et sa finalité. Le jeu vidéo peut être joué en ligne, sur une console, sur un ordinateur personnel, sur un téléphone intelligent, sur une tablette, joueur contre joueur, en équipe, en réalité augmentée, etc. De plus, les technologies et les techniques propres au jeu vidéo sont utilisées de plus en plus dans des domaines variés: le jeu sérieux, les simulations, le jeu occasionnel, l'éducation, etc.

Jasper Juul propose, dans la prémisses de son livre *Half-Real* (Juul, 2005), six règles pour circonscrire ce qu'est un jeu :

- 1- un système basé sur un ensemble de règles;
- 2- ayant une série de fins possibles quantifiables;
- 3- où une valeur est attribuée à chaque fin possible;
- 4- où le joueur doit exercer un effort pour modifier la fin;
- 5- où le joueur est émotionnellement attaché à la fin;
- 6- et les conséquences du jeu sont optionnelles et peuvent être négociées. –P.36 [je traduis]

Cette approche permet de discriminer des segments de marché émergent comme le *serious gaming* où le joueur n'a pas d'investissement émotif et dont les conséquences sont non optionnelles ni négociables³.

Jasper Juul ne considère pas que l'interactivité soit un critère, mais il implique que « le joueur doit exercer un effort ». De même, il n'inclut pas la narrativité, toutefois le joueur « doit être émotionnellement attaché à la fin ».

Et si nous comparons la liste de Jasper Juul à la catégorisation de Roger Callois, nous verrons qu'elle exclut, à tout le moins, deux des quatre catégories de ce dernier: le *mimicry* et l'*ilinx* qui ne présume pas de fins possibles quantifiables⁴. Juul prend position sur le jeu dans le contexte du jeu vidéo. Roger Callois prend position sur le jeu dans sa globalité.

³ L'utilisation de mécanismes de jeu pour une certification serait un exemple de fin non optionnelle et ne pouvant être négociée.

⁴ L'*alea* est aussi contestable, si nous considérons la règle 4 : celle de l'effort.

2.2 Équilibre entre la narrativité et l'interactivité

Si nous considérons le jeu vidéo comme un média qui se développe sur deux axes, la narrativité et l'interactivité, il appert que les deux n'ont pas besoin d'être équilibrés, mais semble nécessaire, même sous une forme minimale de l'une ou de l'autre.

Comme nous l'avons mentionné dans le chapitre précédent, des jeux comme *Tétris* (Pajitnov, 1984), *Pac-man* (Iwatani et Funaki, 1980), *Q-bert* (Davis et Lee, 1982) ou les plus récents *Auditorium* (Stallwood et Saint, 2008) et *Tiny Wings* (Illiger, 2011) n'utilisent qu'une narration minimale. Cette narration permet toutefois au joueur d'intégrer la fictionalité du jeu et ses règles.

Le jeu *Wing Commander IV* (Roberts, 1996) présente au joueur un film de science-fiction avec des acteurs de cinéma, entrecoupé de séquences de jeu. Le joueur devait réussir une mission donnée pour avoir accès au chapitre suivant. Après avoir terminé le jeu, c'est le film que le joueur raconte et non pas les séquences d'interaction. L'intégration de l'interaction et du contexte narratif est minimale, mais donne au joueur la satisfaction d'avoir réussi le jeu puisqu'il a pu voir l'ensemble du film.

La combinaison de ces deux axes sous-tend un concept propre au jeu vidéo: la jouabilité (*gameplay*). La jouabilité peut être vue comme un état ou une forme de l'interactivité. Dans la plupart des ouvrages dédiés au jeu vidéo, la jouabilité se définit comme le plaisir que le joueur en retire. *In extenso* : le terme plaisir dénote une recherche exclusivement positive de l'expérience. Si le joueur ne retire pas de plaisir, le jeu est considéré comme un échec. En ce sens, les joueurs (*gamers*) forment un bloc relativement homogène. Ce n'est pas tant qu'ils ont un profil sociétal similaire, loin de là, mais ils ont certainement une attente du jeu comparable.

Bernard Perron (2007a) propose une dynamique similaire dans son article *Horror Video Games:*

Essays on the Fusion of Fear and Play :

Le spectateur, se rendant voir un film comme *Anaconda*, adopte conséquemment une attitude réceptive, comprenant que le film confirmera son plaisir dans le genre, respectera les règles du film d'horreur et jouera avec ses attentes. Et c'est l'essentiel du « plaisir» –p.22 [je traduis]

Mais le cinéma et l'ensemble des médias classiques permettent, admettent et encouragent aussi des œuvres où la recherche du plaisir n'est pas un but. Les œuvres de Peter Greenaway ou de Lars von Trier n'ont rien à voir avec le plaisir, il s'agit d'autre chose.

Depuis quelques années, plusieurs membres de l'intelligentsia du jeu vidéo demandent à l'industrie de réfléchir, de s'éloigner du plaisir comme finalité et d'explorer de nouvelles avenues. Parmi les ténors de ce réquisitoire, nous trouvons Warren Spector au *Sommet du jeu de Montréal*, en 2004 (vision qu'il révisera en 2008), Ernest Adams (2006) dans un pamphlet sur le web, Jonathan Blow encore au *Sommet du jeu de Montréal* en 2008. La requête sera encore répétée par Jason Rohrer, toujours au *Sommet du jeu de Montréal*, en 2011.

Si le concept de narrativité est commun à tous les médias, l'interactivité est le paramètre différenciateur qui permet de suivre et de comprendre le développement des jeux vidéo. C'est par l'interactivité que le jeu vidéo réécrit même ses modes narratifs.

Toutes les composantes du média : l'interface, la technologie, le graphisme, la musique, les effets sonores, le méta-gaming, la fluidité du jeu sont influencés par ces deux axes et influent sur eux.

2.2.1 Narrativité, environnement narratif

Lire un livre ou une bande dessinée, regarder un film ou une pièce de théâtre, jouer à un jeu vidéo : une histoire, pour exister, doit être transposée dans un média. Une histoire peut être créée pour un média particulier ou être adaptée pour être transférée dans un nouveau média; dans ce cas, elle sera radicalement modifiée, ce que Jay Bolter et Richard Grusin appellent *remédiatisation* (1999). De la littérature au ballet, à l'opéra, au théâtre, au cinéma et maintenant au jeu vidéo, chaque transfert apporte, modifie, enlève des éléments clés : éléments visuels, éléments sonores, éléments dramatiques, etc. La narration est tributaire de ces éléments. Les médias que nous pourrions qualifier de plus traditionnels peuvent composer avec un ensemble de règles, de conventions sinon clairement établies; du moins longuement débattues, explorées et éprouvées.

Dans le cas d'une transposition vers le jeu vidéo, un média encore dans son enfance, l'exploration et la compréhension des impacts d'une *remédiatisation* en sont encore à leurs balbutiements. Dans les dernières années, l'interaction et les graphiques connaissent des poussées spectaculaires, l'histoire, ou d'une manière plus large, l'environnement narratif, soumis à la dictature de la jouabilité, semblent immanquablement souffrir dans ce ménage à trois. L'environnement narratif doit répondre à plusieurs contraintes créatives telles que

permettre la construction de plusieurs espaces (*levels*) intéressants tant par leur qualité visuelle que par leur potentiel ludique et narratif, procurer un nombre d'heures de jeu adéquat, etc. Dans un jeu comme *Grand Theft Auto IV* (Garbut, Fowler et Roger, 2008), l'environnement narratif doit supporter plusieurs sous-histoires et offrir au joueur une ouverture sans précédent, ce qui est communément appelé un jeu « sandbox ». Jay Bolter et Richard Grusin proposent que « *la réalité virtuelle soit immersive, ce qui veut dire que c'est un média dont le but est de disparaître* ». Ce n'est plus une histoire qui se passe à Liberty City (New York); Liberty City est l'histoire. Le jeu offre au joueur un minimum d'indications et un environnement : les bas-fonds sordides d'une ville. Dans cet environnement, le joueur choisit ses missions, gagne de l'argent et avance dans le monde interlope. Le jeu se veut une simulation plus qu'une narration.

Nous avons vu que, dans le cadre du jeu *Bioshock*, 2K Games ont pris le parti de donner au joueur un avatar sans personnalité : son rôle est celui d'un amnésique⁵ qui se voit dirigé, piloté dans l'histoire par des personnages périphériques. Cette option convient très bien à une optique où le joueur pilote l'avatar à travers l'histoire et où nous laissons le joueur être, somme toute, lui-même et décider de son rôle dans l'histoire. Mais qu'arrive-t-il si nous voulons créer un personnage étoffé ayant une psychologie complexe ancrée dans un passé trouble et truffé d'événements sordides? Ou si nous voulons que ce personnage lié à notre environnement narratif prenne une décision à la fois liée au personnage et à l'environnement?

Cette relation entre le joueur et le jeu, par le biais de l'avatar, peut prendre de multiples formes et a déjà donné lieu à de nombreuses expérimentations par le passé. Marie-Laure Ryan (2009) décrit ainsi la relation du joueur au jeu :

Un jeu *ludus*, par ailleurs, est strictement contrôlé par des règles acceptées par les joueurs comme une partie prenante du contrat du jeu. Ces règles mènent à un état clairement défini : le joueur a perdu ou gagné et son plaisir se trouve dans l'excitation de la compétition et la satisfaction de résoudre les problèmes. –p.46. [je traduis].

L'avatar est absent de cette définition, de même que la narration dans son ensemble, ce sont les règles et la relation du joueur à ces dernières qui priment. Sur les fondations de cette règle, il est aisé de comprendre que si le joueur est représenté par un avatar, cet avatar n'influence jamais l'approche et les stratégies du joueur

⁵ Cet artifice est fréquent dans le jeu vidéo, donnant ainsi un réceptacle vide au joueur. Les jeux *Mass Effect 2*, *Amnesia the Dark Descent*, *Indigo Prophecy* et *Deja Vu*, sont quelques exemples qui utilisent ce subterfuge.

face à la situation présentée par le jeu. L'avatar peut être considéré de façon abstraite comme un ensemble numérique précis de force et de faiblesse, une formule mathématique complexe, invisible, mais prévisible.

Quelque chose qui pourrait ressembler à cela:

AVATAR = Si $(10 \text{ points de vie} * 100 \text{ points d'énergie} / \text{nombre de coups reçus}) > X$ alors ceci arrive sinon cela arrive.. C'est ce que Perron et Wolf (2003) décrivent dans leur introduction à une théorie du jeu vidéo :

Finalemnt, au cœur de chaque jeu vidéo se trouve l'algorithme, le programme qui contient les procédures contrôlant les graphiques et les sons, les entrées et les résultats qui interfacent avec le joueur. -p.15 [je traduis].

L'utilisation narrative de l'avatar peut être ignorée dans le contexte du jeu ou bien sublimée par le jeu : par exemple si le joueur perd un certain nombre de points de vie, d'énergie, le jeu représentera cet état en mettant l'avatar en état de dépression. C'est aussi la métaphore proposée par les frères Wachowski dans le film *The Matrix* (1999) : Neo voit finalement la matrice pour ce qu'elle est : des lignes de code. Le joueur, lui, ne s'est jamais laissé bernier.



Figure 2: La vision de la matrice par Neo (Wachowski et Wachowski, 1999)

L'avatar/formule mathématique peut être inséré dans un système encore plus complexe. Le jeu vidéo est donc une somme d'équations complexes et sophistiquées que le joueur doit résoudre pour gagner. À l'heure actuelle, pour réussir un jeu vidéo, il faut absolument gagner en cumulant soit un maximum de points soit un minimum de dommages, dans un temps imparti, etc. Ce concept peut être camouflé de différentes manières: points de vie, points d'énergie, etc. Au *Tic-Tac-Toe*, créer une ligne suffit : maximum de

points/minimum de dommages. Au *Monopoly*, il faut avoir enlevé tout l'argent de ses compétiteurs. Comme le *Monopoly* est infiniment plus complexe que le *Tic-Tac-Toe*, un jeu vidéo peut être plus complexe que le *Monopoly*. Mais si l'abstraction entre le jeu et son objectif est de plus en plus complexe, le résultat est essentiellement le même : gagner selon les règles proposées et imposées.

Certains jeux n'ont pas cette règle pour gagner. Par exemple, les simulations, qui ont des règles pour perdre (votre avion peut s'écraser, votre ville brûler), mais aucune pour gagner.

Comme nous l'avons mentionné précédemment, l'objectif, omniprésent, teinte complètement l'expérience du joueur et le contraint à une relation unidimensionnelle avec son avatar et, par extension, à la narration de l'histoire.

Par exemple, dans le jeu *Half-Life* (Pichford, 1998) et *Half-Life II* (Speyrer, 2004) le joueur tient le rôle de Gordon Freeman, scientifique particulièrement futé qui doit déjouer une conspiration interplanétaire. Publié en 2004, *Half-Life II* a révolutionné le jeu vidéo à bien des égards et est considéré, encore aujourd'hui, comme une de ces oeuvres les plus achevées. Il est joué à la première personne (caméra subjective – *First Person Shooter*). Le joueur ne se voit donc jamais. Il n'est jamais rappelé qu'il tient le rôle d'un professeur binoclard avec une barbichette tel que l'on voit sur la boîte ou dans la publicité. Le site web du jeu présente plusieurs images du jeu, mais aucune du personnage principal (Valve, 2009).



Figure 3 : Gordon Freeman dans le jeu *Half-Life II* ((Speyrer, 2004)

L'intelligence de Freeman est celle du joueur, l'adresse de Freeman, l'adresse du joueur. Par souci de ne pas briser ce postulat, le jeu ne demandera jamais à Freeman-joueur de résoudre une équation de formule

quantique, même si Freeman-avatar est, sur le plan narratif, capable de le faire. La vaste majorité des joueurs en seraient, eux, incapables.

Un autre exemple: certains jeux vont offrir au joueur un ou plusieurs rôles tout au long du jeu. Il faut noter le travail admirable du jeu *Heavenly Sword* (Hibon et Kristensen, 2007) qui a su créer deux personnages distincts et intéressants: Naruko et Kai. Si Naruko tend vers le stéréotype de l'héroïne sculpturale mythique au destin tragique, Kai offre une vision inattendue de la « folle du village » très rafraîchissante. Une situation similaire est proposée dans le jeu *Indigo Prophecy* (Cage, 2005). Ici, nous devons être alternativement une détective de descendance italienne, un détective du Bronx et le tueur possédé, chaque chapitre étant joué par l'un ou l'autre des personnages.

Dans ces deux cas, la transition d'un personnage à l'autre se fait sans charge émotive, sans réelle conséquence narrative ou autre. Ce jeu nous force à changer de personnage, de la façon dont un autre jeu nous proposerait des armes différentes en fonction du niveau et des objectifs. Si le design des personnages est prometteur, il n'a aucun impact sur le destinataire. Que nous jouions Kai ou Naruko, notre tactique reste essentiellement la même – tuer les soldats ennemis, terminer le niveau, terminer le jeu.



Figure 4: Naruko et Kai (Hibon et Kristensen, 2007)

Remarquons au passage que d'autres médias ont utilisé ce mécanisme. *Le Dracula* de Bram Stoker, des films comme *L'appartement* de Gilles Mimouni (1996), par exemple, *Z* de Costa Gavras (1969) et *Rashomon* du réalisateur Kurosawa (1950) utilisent aussi cette technique des multiples points de vue. Dans

ces films, le passage d'un personnage à un autre permet de changer l'histoire, amenant le spectateur sur de fausses pistes, à changer son opinion en fonction d'éléments révélés par des points de vue différents. Nous ne retrouvons rien de cela dans des jeux comme *Heavenly Sword*, *Indigo Prophecy* ou *Heavy Rain*, le joueur restant toujours en contrôle de l'avatar qu'il habite, même s'il change d'avatar.

2.2.1.1 Avancement audio-visuel

Un des principaux vecteurs qui permet au jeu vidéo d'être narratif est le développement de sa composante audiovisuelle. Les plates-formes de plus en plus puissantes permettent de générer des images et des animations de plus en plus complexes, des graphiques et des ambiances sonores de plus en plus raffinés.

Au gré de cette avancée, le jeu vidéo devient progressivement une forme d'art. Des artistes et des designers sont de plus en plus attirés vers ce média. Pour l'instant, le jeu vidéo semble entrer dans son âge néoclassique. Il est encore confronté à ses démons, à l'obligation de présenter un réalisme amédiatisé⁶.

Les avancées graphiques permettent d'explorer des avenues, d'ouvrir des chemins qui auront des conséquences sur divers aspects du jeu. La recherche de réalisme n'est pas une finalité ou même une nécessité – on peut penser au jeu *Passage* de Jason Rohrer (2007) – mais les outils et les méthodes de travail élaborés dans son sillage permettent de pousser divers champs et donnent aux artistes l'occasion de s'exprimer librement.

Cette pression constante que l'industrie exerce sur la technologie, le graphisme, les environnements demande des outils plus performants et bien adaptés aux artistes. Couchot et Hillaire (2003) annoncent l'arrivée d'une vague de technologues irrémédiablement suivie par une vague d'artistes. Au début, les artistes auront les mêmes buts, les mêmes préoccupations que les technologues : résoudre des problèmes artistiques par une technologie. Éventuellement, une fois les problèmes résolus ou en travaillant sur un autre problème, l'artiste s'émancipera de la gangue technologique comme finalité pour l'utiliser comme un outil harnaché à sa créativité.

⁶ Le terme « unmediated presentation » traduit librement par « représentation amédiatisée » a été emprunté à Jay Bolter et Richard Grusin Bolter et Grusin, *Remediation: Understanding new media*. Ce terme est préféré à *photoréalisme* pour décrire la présentation de la réalité.

Des jeux indépendants comme *Facade* (Mateas et Stern, 2005), *The Path* (Harvey et Samyn, 2009) ou *The Graveyard* (Harvey et Samyn, 2008) sont autant d'exemples de projets libérés des demandes technologiques de l'industrie, mais utilisant l'ensemble des outils développés dans la poussée phénoménale de cette recherche d'une représentation amédiatisée⁷.

2.2.2 L'interactivité

Marida Di Crosta (2006) positionne ainsi l'interactivité :

...car, sur le plan de l'expression artistique et de la narration, l'interactivité doit être prise en compte non seulement en tant que nouvelle dimension organisant ce qui se joue entre le contenu et ses destinataires, mais aussi en tant qu'élément interne à ce contenu, à la fois forme et matière de l'expression, principe constitutif et qualité esthétique intrinsèque de l'œuvre audiovisuelle elle-même. –p.1

Le jeu vidéo est interactif : il renvoie au joueur une variation de la création basée sur son effort. Ce qui distingue ce nouveau média des médias classiques. Il est aussi concevable que l'interactivité soit l'un des plus grands bouleversements qui ait affecté la narrativité. L'interactivité doit déterminer l'essence de l'œuvre et être au centre de la relation entre l'auteur et le destinataire. L'interaction peut être vue comme une forme de sollicitation du créateur qui attend une réponse précise, prévisible et quantifiable du joueur. Et, en retour, cette interaction a un impact sur l'œuvre : le joueur en influence le scénario, la durée du jeu. Comme suite des événements, le joueur pourra visiter certaines sections, certains passages secrets et en ignorer d'autres – selon son humeur et son inspiration.

Il est donc pertinent d'examiner en quoi les dispositifs interactifs différencient le jeu vidéo des médias classiques ou préinteractifs et voir comment cela peut influencer le joueur ou le spectateur, l'histoire, la narration et ultimement l'œuvre.

Le concept de sauvegarde, par exemple, influence aussi notre relation à l'histoire: il est ainsi possible de rejouer une scène pour en modifier le dénouement, essayer des variations et en évaluer les conséquences. Cette liberté accordée au joueur est unique au jeu vidéo (même le jeu n'offre pas cette flexibilité). Gonzalo

⁷ Le réalisme graphique vient en tête de liste, mais en termes d'interactivité et de jouabilité, l'idée de réalisme s'étend aussi à l'environnement sonore, à la précision de la physique, de l'interaction entre le joueur, son avatar et son environnement. Le réalisme demande une fluidité, une quantité de détails qui doivent être créés puis gérés.

Frasca (2000) formule l'hypothèse, dans son texte « *Ephemeral games: Is it Barbaric to Design Videogames After Auschwitz?* » qu'un jeu ne saurait être dramatique sans un mécanisme de sauvegarde revu.

Dans le même ordre d'idées, la relation à la mort est absolument faussée dans le contexte du jeu vidéo, alors que le joueur possède plusieurs vies, peut sauver sa partie et revenir en arrière. Ce schisme face aux médias classiques est majeur. Premièrement d'un point de vue dramatique, le joueur n'aura pas le même investissement émotif, sachant que son avatar est pour ainsi dire immortel et, deuxièmement, d'un point de vue systémique, puisque la seule façon de tuer un personnage dans le contexte d'un jeu est de l'extraire du contexte interactif et de l'isoler dans le contexte narratif, il est mis hors de portée des mécaniques du jeu et du joueur. Le personnage meurt lors d'une cinématique par exemple et le joueur n'y pourra rien : le jeu n'est plus interactif.

La forme finale de l'interactivité est encore à définir. Janet Murray suppose que sa forme parfaite sera le *holodeck* de *Star Trek* : une expérience sensorielle immersive amédiatisée. Une expérience totale requérant une implication complète du participant (physiquement et intellectuellement). La technologie actuelle ne permet pas encore d'entrevoir une telle interface homme/machine, mais même si cela était possible, nous n'avons pas encore les outils narratifs pour supporter cette interactivité.

Il est très facile d'imaginer un écrivain se disant que son roman plongera le lecteur dans l'univers de la mafia, de la police, de l'armée, de la banlieue misérable. Son roman nous placera au milieu de l'action, dans la peau du personnage. Par ses descriptions, nous comprendrons ce monde de l'intérieur. Plusieurs romans, films, photos et dessins réussissent ce tour de force, sur les sujets les plus divers, des plus banals aux plus exotiques. Le réalisateur contrôle ses choix narratifs tout au long du film. Il décide ce qu'il révèle au spectateur versus ce qu'il lui cache, dans quel ordre les événements arrivent, se succèdent. Ce privilège appartient aussi aux metteurs en scène, aux photographes et aux peintres qui ont eux aussi ce contrôle par leur choix de cadrages, de lumière, etc. Ces choix sont primordiaux pour raconter une histoire, façonner des personnages marquants, provoquer des émotions. Ils constituent le point de vue unique de l'artiste. Cette relation est, dans une large part, à sens unique. Elle part du réalisateur (du photographe, du peintre, du metteur en scène). Le personnage agit uniquement comme catalyseur: le personnage n'est pas modifié, mais

idéalement, il modifiera le spectateur. Le point de vue de l'artiste est unique et sa narration est une séquence prédéterminée d'évènements.

Et, dans une large mesure, le créateur d'un jeu vidéo profite du même contrôle par un vaste éventail d'outils: par la scénographie des niveaux, le choix et la mise en scène des séquences interstitielles par exemple.

Cette relation change radicalement quand l'interactivité est introduite dans l'équation. L'œuvre doit alors être composée pour permettre au destinataire d'y jouer un rôle prépondérant. De la forme de l'interactivité, du contrôle donné au joueur dépend dès lors l'expérience du joueur. Cette intégration interactivité/narrativité est définie comme la jouabilité.

2.2.3 Jouabilité

La narration permet de comparer le jeu vidéo aux autres médias et l'interactivité de la différencier. La jouabilité définit la qualité intrinsèque du jeu.

Nicole Lazzaro (2009) demande : « *Pourquoi jouons-nous? L'expérience du jeu n'est pas une expérience de travail... Nous jouons par pur plaisir.* ». Elle continue ensuite en décrivant quatre grands axes de plaisir. Cet impérialisme de la jouabilité, ce souci du joueur et de son plaisir contraignent et limitent le champ des expériences que le créateur peut proposer au joueur. C'est cette contrainte qui, dans une grande mesure, sépare les joueurs des non-joueurs.

Samuelle Ducrocq (2011) dira : « *La motivation se tend alors comme un flux qui favorise l'expérience optimale en matière de défi, mais aussi comme la satisfaction d'un plaisir de voir une compétence s'établir, laquelle supporte la notion de « fun », si souvent citée par les joueurs.* » –p. 343

Lors d'une discussion pendant un de mes cours de design, en réponse à la question : Pourquoi le jeu vidéo n'a pas encore son monstre icône, son *Dracula*, son *Frankenstein*, son *Alien* ayant frappé l'imaginaire collectif, voici ce qu'un étudiant avait à dire : « *Dans le jeu vidéo, nous finissons par tuer le monstre – aussi méchant soit-il. Les monstres des jeux vidéo ne reviendront pas nous hanter, ils ne sont pas implacables.* ». Dans le jeu vidéo, les monstres ne sont pas des fléaux divins, impitoyables. Ils ne sont pas les métaphores cathartiques d'un environnement qui ne pardonne pas. Ils ne sont qu'un obstacle de plus à franchir.

2.3 Le joueur

Le terme «joueur», mais surtout son pendant anglais « *gamer* », renvoie directement à l'univers du jeu vidéo. Il porte en lui nombre de clichés et de stéréotypes tout autant qu'il est porteur d'une certaine réalité. Il est difficile de ne pas imaginer le « joueur » comme un jeune homme un brin fanatique ayant une relation symbiotique avec sa console. Dans le cadre de son étude sur les jeux occasionnels (Tams, 2007), l'Association des jeux occasionnels (Casual Games Association) propose une définition du joueur occasionnel qui se distancie du « *gamer* » : *les jeux occasionnels sont des jeux développés pour le marché de masse, surtout pour ceux qui normalement ne se voient pas comme des « joueurs »* –p.3 [je traduis].

Il est difficile de croire au joueur en tant qu'artiste, créateur. Dans le cadre de ce projet, le mot joueur sera réservé à l'*homo ludens*, le joueur de jeu vidéo. Le spectateur est au joueur ce que *Ryan* était à *Tétris*: les extrêmes du spectre. Si les deux sont plongés dans un monde fictif, le joueur recherche le jeu, le spectateur recherche l'histoire.

Caillois (1967) propose comme catégorie : la *mimicry*, qu'il décrit comme *jouer à croire*. Dans la catégorie *mimicry*, il inclut le théâtre. Pour Roger Caillois, l'acteur, en respectant certaines règles, est un joueur. Le jeu vidéo propose au joueur une forme de *mimicry*: l'avatar. Mais nous avons déjà vu que l'avatar tel que proposé dans le cadre d'un jeu vidéo ne répond pas totalement aux critères de Caillois.

2.4 Le joueur versus le non-joueur

Nous l'avons mentionné plus tôt, les joueurs présentent un profil particulier. Les joueurs invétérés se fient intrinsèquement à une série de règles établies par des années de développement de l'industrie. Ces règles proviennent autant de la technologie que des standards acceptés. Le joueur arrive donc à l'histoire, avec un bagage et des notions de ce qui peut être fait ou non. Nick Fortugno (2008) décrit très bien ce phénomène :

Durant les années de développement des jeux vidéo, un certain nombre de standards en terme d'interactivité ont émergé, suivant l'évolution des jeux. Ces standards sont devenus des quasi-truismes pour les joueurs invétérés : ASDW pour les mouvements, le contrôle de gauche pour le joueur, le contrôle de droite pour la caméra pour un jeu sur console, Les points de vie présenté comme des coups reçus. Ces interactions sont devenues tellement standardisées que le joueur invétéré ne requiert que le type de jeu pour immédiatement anticiper les contrôles (souris=caméra, Clavier=mouvement, un clic de souris pour la sélection, etc). La collective de ces interactions est un des éléments qui définit le « *hardcore gamer* » –p145. [je traduis].

C'est comme un lecteur qui n'aurait lu que des romans d'Agatha Christie et qui chercherait, à la lecture

d'un nouvel auteur, un meurtrier. Le joueur arrive à la table avec ce qu'Eco(1985) appelle une encyclopédie –p.15-19.

La standardisation de Fortugno dépasse facilement l'aspect mécanique. Prenons un premier exemple: le double saut. Le joueur peut effectivement augmenter la hauteur de son saut en sautant de nouveau au milieu de sa trajectoire. Ce concept est totalement absurde dans notre monde physique, mais il entraîne une jouabilité sans précédent. Depuis les années 1980, ce concept se retrouve dans une grande quantité de jeux et est accepté par tous les joueurs comme un élément de base. Un joueur néophyte le rejettera intuitivement et avec véhémence. D'autre part, cette idée est tellement acceptée comme mécanique que la plupart des vétérans-joueurs vont, naturellement, essayer le double saut dans la phase d'apprentissage d'un jeu.

Mais un exemple plus probant dans le cas qui nous intéresse est certainement la relation entre le joueur, son avatar et sa mortalité. Dans le monde du jeu vidéo, recevoir une balle ne cause jamais une blessure mortelle. Il faut recevoir plusieurs coups de fusil (ou d'épée) pour perdre tous ses points de vie et mourir. De plus, une blessure ne s'aggrave presque jamais, on ne meurt pas au bout de son sang. Une blessure vous enlève N points de vie, mais vous ne perdez pas de points pour avoir tardé à vous soigner. Notons toutefois qu'une situation similaire existe dans les films d'action où le héros, blessé par balle, guérit progressivement alors que l'action s'intensifie; il revient au réalisateur de faire oublier l'accident – souvent en utilisant l'humour. Cette convention sous-tend de la part du joueur une très grande suspension du jugement critique (*suspension of disbelief*) à un point tel qu'un néophyte aura de la difficulté à admettre cette abstraction de la réalité et à accepter par la fiction proposée.

L'avatar ne doit jamais mourir; ce serait l'équivalent de tuer *Harry Potter* au milieu du premier livre et d'empêcher le lecteur de lire les six romans suivants. Cette proposition est évidemment inacceptable à de multiples niveaux. Dans le contexte du jeu vidéo, c'est un problème narratif épineux. Souvent, la solution à la mort de l'avatar n'est ni plus ni moins que de perdre un tour, sans plus. L'équivalent d'attraper un serpent dans le classique jeu *Serpents et échelles*. La perte d'une vie doit être une punition suffisamment sévère pour inciter le joueur à ne pas mourir, mais pas si sévère qu'elle devienne une source de frustration – couper le joueur de son plaisir. La mort de votre avatar est simplement un échec, un signe que vous devez recommencer,

vous améliorer. Dans presque tous les médias non interactifs, la mort d'un personnage est permanente à moins d'invoquer un *deus ex machina* qui risque fortement de faire décrocher le destinataire. Dans le monde du jeu vidéo, la mort est acceptée comme une conséquence temporaire et le joueur est renvoyé à l'étape précédente pour réessayer. Pour bien mettre en exergue cette notion, notons que Richard Bartle (2003) introduit le terme-concept de « *permanent death* » pour le jeu vidéo –p.416. Le joueur peut donc mourir (punition) et mourir à tout jamais (être sorti du récit/de la narration). Il suffit d'essayer d'appliquer cette notion à un média classique pour faire ressortir la singularité du joueur.

Seulement récemment avons-nous pu voir des tentatives pour pallier cette aberration dramatique. Parmi les exemples récents, nous pouvons penser au dernier *Prince of Persia* (Guyot, 2008) par Ubisoft Montréal. Alika, une alliée, nous y sauve constamment de la mort par sa magie; cette manœuvre est une subtile variation : si le joueur fait une erreur, le jeu appelle une animation d'Alika qui nous renvoie par magie au point de contrôle précédent plutôt qu'appeler une animation de notre avatar en train de mourir. Notons que la plupart des joueurs invétérés et les critiques ont trouvé que cet artifice enlevait à la crédibilité du jeu, le rendant trop facile, nonobstant le fait que mourir constamment devrait sembler tout aussi irréaliste.

2.5 Conclusion du positionnement

L'industrie du jeu vidéo, les concepts sous-tendant les jeux, le joueur : chaque élément de ce système semble avoir une définition encyclopédique presque hermétique. Toute proposition qui voudra dévier du modèle attendu (et le modèle implique l'inclusion de déviations) devra, premièrement, s'affranchir de cette encyclopédie et proposer une sémantique différente comme base de départ.

David Cage (2004), dans une entrevue sur le web, voulant probablement éviter les ornières profondes creusées par l'imposante machine du jeu vidéo, a requalifié son œuvre *Heavy Rain* comme étant un « thriller interactif ».

Pour notre projet, nous proposons d'adapter et de modifier un tant soit peu les règles de Jasper Juul (2005) que nous avons présentées précédemment [*supra* 2.1] :

1. un système basé sur un ensemble de règles de **nature narrative**
2. assorties d'une **série de variations** possibles quantifiables ;

3. où une valeur dramatique est attribuée à chaque **variation** possible ;
4. où l'interacteur doit **interagir pour modifier le déroulement** du jeu;
5. où l'interacteur est émotivement attaché à **ce déroulement** ;
6. et dont les conséquences du jeu sont optionnelles et peuvent être négociées.

La première condition est que les règles et, par conséquent, les décisions l'interacteur soient ancrées dans la logique du récit. Les conditions 2 et 3 sont que la structure narrative permette des variations dramatiques plutôt que ludiques et que ces variations puissent être évaluées et interprétées par l'interacteur dans le contexte du récit. Les conditions 4 et 5 permettent de recentrer l'interaction sur le jeu de l'avatar, qui modifie le déroulement de l'œuvre plutôt que sa fin.

Ces modifications peuvent être vues comme constituant un sous-ensemble déterminé par celles de Jasper Juul, mais elles s'ouvrent aussi sur la *mimicry* proposée par Roger Callois; finalement, elles incorporent deux éléments essentiels dans le contexte de ce projet, soit l'interactivité et la narration.

La narration doit être présente pour permettre la *mimicry*. Sans l'élément narratif, le joueur ne peut se projeter, comme l'explique Callois, dans un « personnage illusoire et se conduire en conséquence » –p. 61. L'interaction doit aussi être présente. L'action seule du joueur (par exemple, le golfeur frappant sa balle étant un minimum) ne présuppose pas une interaction – au mieux elle suppose une action/réaction – toujours égale et prévisible. Mais l'interaction implique une réponse complexe – certes appropriée à chaque action, mais filtrée par le système narratif.

Si le joueur est compétitif, le spectateur est contemplatif, l'acteur, lui, est narrato-interactif. Mais c'est bien l'acteur/joueur qui nous intéresse: dans le but de garder une distance entre le joueur du jeu vidéo et le participant à notre expérience, nous proposons donc d'utiliser le terme « interacteur » emprunté à Brenda Laurel (1991) et Marie-Laure Ryan (2002) Ce concept de l'interacteur, qui vient rejoindre celui du *wreader* implique que le participant a pour but de s'engager dans l'œuvre plutôt que de simplement la recevoir.

Dans le prochain chapitre, nous nous proposons de décrire ce que nous pensons être une production répondant à ces critères. Nous pensons que ce projet propose une forme nouvelle de narration et une variation sur l'interaction utilisant des technologies existantes, mais d'une manière novatrice.

CHAPITRE 3

CREATION ET PRODUCTION

À ses débuts, un jeu vidéo pouvait facilement être créé par une équipe restreinte: deux ou trois créateurs utilisant un minimum de ressources et d'équipement. Il est encore possible de créer un jeu avec une équipe réduite, mais aujourd'hui la plupart des projets demandent une nombreuse équipe multidisciplinaire et, souvent, la participation de centaines de professionnels.

Le jeu proposé dans le cadre de cette maîtrise, s'il devait être réalisé complètement, demanderait un investissement financier substantiel et le travail d'une équipe de taille moyenne pendant plusieurs mois : quelques modeleurs, plusieurs artistes d'environnements, des animateurs, des designers de niveaux et presque autant de personnes pour la programmation et l'intégration.

Dans le contexte universitaire présent, c'est donc une réalisation impossible à court terme et sans un financement adéquat. Compte tenu de cela, nous avons donc décidé d'élaborer deux composantes complémentaires : soit une bible du jeu (*Game Design Doc* ou GDD) et un prototype démontrant et explorant certaines des mécaniques proposées.

Dans la bible, qui présente à la fois le concept du jeu et les plans de construction, se retrouvent les différents éléments nécessaires pour développer le jeu et l'ensemble des mécaniques requises pour proposer à l'interacteur un rôle dans l'histoire.

Le prototype propose des éléments du jeu présentant deux des principaux protagonistes et doit permettre d'expérimenter avec l'idée d'interacteur. Il contient un échantillonnage important de ce que recouvrent les concepts de narration et d'inter activité.

3.0 Choix finaux de design et motivations

Comme nous l'avons démontré, dans les jeux classiques. Le joueur est distancié de l'histoire, l'avatar étant son représentant dans l'univers du jeu. Nous voulons créer une situation où l'interacteur voit l'avatar comme un rôle à jouer et l'acteur tenant ce rôle. L'espace réservé à l'interacteur relève plutôt de la mise en scène que de la mise en situation.

Plusieurs critères ont influencé les choix finaux de l'histoire, l'habillage visuel et sonore du jeu. Un certain nombre de critères supplémentaires ont été considérés quant aux choix des éléments nécessaires pour bâtir le prototype. La section suivante propose d'en faire le recensement.

3.1 Public cible, *persona*

Comme mentionnée au chapitre précédent, la création d'un jeu vidéo peut demander un investissement financier. Cette contrainte influence grandement les choix de design aux niveaux visuel et culturel. Ainsi l'âge, l'ethnie, le type des personnages et les environnements seront choisis en fonction du marché cible, qui se voudra le plus large possible pour rentabiliser le projet. Renée Bourassa (2010) accuse l'industrie du jeu vidéo «...de sacrifier les imaginaires de l'œuvre d'art aux exigences boulimiques du marché de consommation de masse en suivant les traces de l'industrie hollywoodienne. » –p.220.

Dans le cadre présent, nous ne retrouvons aucune de ces exigences. Tout au contraire, il y a ici une possibilité de faire une œuvre distincte et centrée sur des détails propres à un environnement précis. Ainsi, le jeu proposé se passera à Montréal, en utilisant un maximum d'icônes et d'éléments propre à la ville et à son contexte urbain et social. Le fait que le jeu sera principalement testé par des interacteurs de Montréal, qui deviendront, *de facto*, les destinataires du projet, rend cette approche d'autant plus intéressante.

Mon *persona* (Don et Petrick, 2003) sera donc un Montréalais, féru de théâtre, de cinéma, de François Pérusse et des bandes dessinées *Paul*. Québécois par la 6^e et la 15^e corde sensibles (Bouchard, 2009), fan fini du club de hockey canadien, citoyen et urbain, il embrasse l'hybridation culturelle de la métropole.

3.2 L'histoire et le moment narratif

Pour l'histoire, la sélection s'est arrêtée sur un sujet classique et universel : les tenants et les aboutissants d'un premier rendez-vous entre un jeune homme et une jeune femme. L'histoire progresse au fil des différents niveaux, suivant le développement de la relation entre notre Roméo et sa Juliette.

L'interacteur tiendra le rôle du jeune homme, un géant maladroit et mal adapté à son univers qui tombe amoureux d'une jeune femme. La taille du géant permettra une scénographie intéressante jouant avec les disproportions des deux personnages. Sans être impossible, le protagoniste est un géant improbable, les dimensions de l'avatar proposant au joueur une réflexion constante.

L'interacteur doit déplacer son avatar à travers un univers physique sous-dimensionné pour l'avatar. À partir du niveau de base (*training*), dans l'appartement du personnage principal, sa rencontre avec la jeune femme et les retombées de leur rencontre, plusieurs occasions seront fournies à l'interacteur de composer son personnage – de décider de la meilleure approche pour jouer son rôle.

L'approche narrative proposée à l'interacteur se veut humoristique et utilise principalement un jeu physique, rappelant les films de Charlie Chaplin et de Buster Keaton. L'habillage rappelle les vieux films muets allant jusqu'à inclure l'utilisation d'intertitres.

L'interacteur pourra décider principalement du degré de maladresse du personnage et essayer de créer un personnage attachant. Chaque niveau ou tableau fournira à l'interacteur l'occasion de jouer un jeu physique tout en faisant avancer l'histoire.

3.3 Contraintes et limitations

Nous pensons que tout sujet est susceptible d'être abordé selon les idées exposées lors des chapitres 1 et 2. Le choix final du sujet, de l'histoire, est principalement un choix personnel.

Il en va différemment des choix concernant le prototype. Ils sont dictés par trois facteurs : faisabilité technique, intérêt visuel, pertinence dans le développement de notre concept. Ainsi, le prototype devient donc une contrainte dans nos choix finaux pour le projet dans son ensemble.

Une des contraintes du projet sera d'utiliser des technologies existantes, principalement le moteur de jeu, ce qui nous limite dans les modes narratifs que nous pourrions aborder. Dans le cadre actuel, par exemple, il n'est pas réaliste de centrer le projet sur des dialogues complexes entre l'avatar et son entourage ou basés sur des émotions exprimées par des expressions faciales et des poses corporelles complexes. L'histoire doit tourner autour d'un personnage principal/rôle physique agissant sur son environnement.

L'histoire doit avoir une linéarité forte et une fin sans ambiguïté. Le jeu doit permettre d'explorer la relation entre le personnage principal et l'interacteur et la façon dont celui-ci va exprimer cette relation. Une histoire ayant une fin ouverte ou sujette à interprétation ne servirait pas cette première exploration.

3.4 Choix rejetés

Suivant cette idée de mise en scène, plusieurs pistes ont été explorées et rejetées lors de notre

réflexion. Ces pistes et ces idées ont été abandonnées pour diverses raisons: difficulté de réalisation tant au niveau technique qu'artistique ou difficulté d'exprimer la texture d'interactivité recherchée.

L'idée originale donnait à l'interacteur un avatar obèse, en mauvaise santé. L'interacteur devait manœuvrer l'avatar au travers d'une course à obstacles. Si l'avatar court trop longtemps, il s'essouffle et doit s'arrêter. La plupart des obstacles traditionnels seraient simplement trop difficiles pour notre personnage, l'interacteur devant jouer selon ses limites physiques. Dans cette version, il semblait toutefois ardu d'oublier que le joueur voudrait continuellement tester les limites de l'avatar. Peut-il sauter cette distance? Est-il capable de courir assez vite? Cette idée n'aurait permis de prouver le concept que dans sa forme la plus absurde: l'idée même d'un obèse sautant une série d'obstacles aurait simplement démontré la capacité du joueur de faire abstraction du rôle à jouer. Sans une fiction proposée à l'interacteur, il semblait impossible de prouver que l'interacteur devait se charger du rôle imparti.

Une autre idée était de donner à l'interacteur le rôle d'un tueur en série. Cette idée est toujours pertinente, mais de la même façon que George Sluizer a dû considérer l'ensemble de son film pour établir le geste final, il aurait fallu créer plusieurs scènes pour laisser à l'interacteur l'espace nécessaire pour tenir le rôle du tueur. Le projet devenait alors rapidement dantesque et laissait trop de place pour explorer réellement le rôle comme point pivot.

Une des pistes porteuses était d'utiliser une nouvelle ou une histoire courte. Reprendre un récit connu aurait possiblement permis un lien plus rapide avec l'interacteur à la condition qu'il connaisse cette œuvre. Une des nouvelles retenues a été *Herbert West, Réanimateur* de H.P. Lovecraft (2008). Herbert West est une variation du Docteur Frankenstein. West est continuellement suivi par son faire-valoir qui aurait servi ici de mécanique narrative – indiquant à l'interacteur les actions à suivre. Le sujet étant très macabre et Lovecraft l'un des auteurs les plus souvent utilisés dans le cadre des jeux vidéo, nous nous serions retrouvés avec un public cible limité au monde restreint de ces jeux et le problème semblable d'un public ayant déjà un parti pris pour la jouabilité.

Mais comme nous pourrions le voir, le choix final a été un amalgame de ces possibilités : les dimensions du personnage et l'utilisation du faire-valoir, par exemple.

3.5 La bible : conception et développement

La bible décrit l'ensemble du jeu à produire, tant les éléments conceptuels que ceux qu'il faut créer. La bible contient et présente la diégèse du projet et les différentes propositions de design.

C'est aussi en développant la bible qu'il sera possible de concevoir et de produire le prototype. La bible est fournie comme une des pièces de l'œuvre.

3.5.1 Traitement narratif

Le jeu se jouera à la troisième personne. L'acteur est généralement visible des pieds à la tête. Ce choix de caméra permet à l'interacteur d'observer les mouvements de son avatar et de bien saisir son environnement. Cette caméra peut être assimilée à une caméra en plan général au cinéma, une caméra qui serait utilisée pour des mouvements du corps. C'est aussi une caméra qui pourrait être assimilée d'un point de vue théâtral à « *l'œil du prince* ».

Une caméra subjective (*first person shooter* ou fps) peut sembler le choix évident pour ce projet, mais ce point de vue entraîne plusieurs problèmes; le premier est purement technique : la caméra subjective ne renvoie pas au joueur la totalité de son champ de vision (spécifiquement la vision périphérique) et il est très difficile de se situer dans un espace immédiat. En jeu vidéo, ce choix de caméra est idéal pour les mécaniques de tirs, mais sert mal les émotions entre deux personnages; un exemple des problèmes inhérents à ce choix de caméra peut être vu dans le jeu *Half-Life 2, Épisode 1* (Walker, 2006), alors qu'Alix embrasse Gordon/le joueur.

L'histoire sera racontée du point de vue du personnage principal qui sera guidé et aidé par les personnages qui gravitent autour de lui. Dans une certaine mesure, le fonctionnement serait similaire au principe de l'improvisation que l'on retrouve dans l'émission australienne *Thank God You're Here* (Sitch, Ots et Olb, 2006) où un acteur doit improviser une scène basée sur des éléments circonstanciels. L'acteur est habillé pour la scène, lui donnant déjà une piste quant à son rôle. Il est ensuite placé parmi une troupe d'acteurs qui lui donneront des répliques, des pistes quant à la scène à jouer.

Similairement, pour chaque niveau, l'interacteur sera aidé de trois manières différentes : l'environnement, les répliques et les actions des *NPCs* et, finalement des intertitres.

L'interacteur pourra utiliser son personnage principalement pour un jeu physique, le but de l'interacteur étant de jouer la pièce, non pas de l'explorer ou de la découvrir.

En ce sens, le joueur se rapproche du *lazzi* italien qui improvise des scènes en suivant une construction préétablie.

3.5.2 Traitement visuel

Le traitement visuel se développe selon deux principes: nos préférences personnelles en matière de visuel et de graphisme et les contraintes techniques attribuables à la nature du projet. Dans le cas présent, ces deux principes ne sont pas contradictoires.

Nos préférences tendent vers une stylisation graphique : dessins et graphisme simplifié, style épuré présentant un niveau d'abstraction. Les bandes dessinées européennes et les dessins animés de l'école de Disney sont des exemples parfaits de cette stylisation. Il n'y a aucune raison de croire que l'utilisation d'un genre réaliste tel qu'il est fréquemment proposé dans le contexte actuel du jeu vidéo soit essentielle ou même utile dans le cadre du présent projet. Des œuvres comme *Facade* (Mateas et Stern, 2005), *The Path* (Harvey et Samyn, 2008) ou *The Graveyard* (Harvey et Samyn, 2009) démontrent très bien le potentiel narratif du média interactif indépendamment d'un visuel « alterréaliste », soit par choix éditorial ou par les contraintes techniques du moment.

Nos choix penchent fortement vers une approche graphique proche du style du dessinateur américain Bruce Timm ou du dessinateur français Yves Chaland.



Figure 5 : exemples de dessin de Bruce Timm (2012) et d'Yves Chaland (2003)

Certains jeux ont adopté des approches graphiques similaires, *Prince of Persia* (Guyot, 2008), *Borderlands* (Armstrong, 2009) ou *Echochrome* (Fujiki, 2008) en sont autant d'exemples. Dans ces cas toutefois, la direction artistique privilégie une ligne contour très forte, ce qui ne sera pas le cas ici. Les textures seront majoritairement peintes plutôt que d'utiliser des photos retouchées, dans le souci de faciliter la lecture des personnages et de leur action.



Figure 6 : Évolution visuelle de Louis-Joseph, l'avatar

Une deuxième source d'inspiration sera le cinéma muet en général, les films de Charlie Chaplin et de Buster Keaton en particulier. Plusieurs scènes s'inspirent de la scénographie des films de cette époque par le choix des scènes, des situations et des environnements et l'utilisation d'intertitres. Ce choix place notre comédie quelque part entre le vaudeville et le cinéma des foires. Pour les mouvements, pour rester dans le concept du *lazzi* italien et des films muets, nous nous inspirons du dessinateur américain Will Eisner, principalement pour son *Spirit* (2000) et ses études du mouvement (2008).

3.5.3 Développement des personnages

« Aucun nom après celui du grand Papineau n'a été plus popularisé, partout où, sur la terre d'Amérique, se parle la langue de France ».

Wilfrid Laurier, parlant de Jos Montferrand

La conception des personnages pose l'un des défis les plus intéressants de ce projet. La relation entre le joueur et son avatar est, nous l'avons vu dans les deux premiers chapitres, une dimension du jeu vidéo que

l'industrie utilise avec un grand succès. La création d'un avatar convaincant, que ce soit *Mario* (Miyamoto, 1983), un plombier moustachu ou *pikachu*, un *pokemon* simili-rongeur jaune et électrique (Tajiri-Oniwa, 1996), n'a aucun impact sur le jeu, mais il est une composante importante pour intégrer le joueur dans la diégèse et en articuler la narration. Cela fonctionne très souvent comme une information propre au *méta-gaming*.

Ici, le but est de créer un avatar qui fournira à l'interacteur l'équivalent d'un costume de scène, mais aussi une partie de la recherche faite normalement par l'acteur. L'avatar doit aider, par son design, à diriger l'interacteur dans ses choix, mais aussi lui permettre de créer une série de variations, son interprétation du rôle. Ainsi Diderot (1751-1772) précise:

Ce sont les mêmes accents, les mêmes positions, les mêmes mouvements; s'il y a quelque différence d'une représentation à l'autre, c'est ordinairement à l'avantage de la dernière. Il ne sera pas journalier; c'est une glace toujours disposée à montrer les objets et à les montrer avec la même précision, la même force et la même vérité. Ainsi que le poète, il va sans cesse puiser dans le fonds inépuisable de la nature, au lieu qu'il aurait bientôt vu le terme de sa propre richesse. Quel jeu plus parfait que celui de la Clairon? Cependant, suivez-la, étudiez-la, et vous serez convaincu qu'à la sixième représentation elle sait par cœur tous les détails de son jeu comme tous les mots de son rôle. Sans doute elle s'est fait un modèle auquel elle a d'abord cherché à se conformer.

Ainsi, le personnage principal de notre projet, Louis-Joseph Montferrand, est le digne descendant de Jos Montferrand, personnage mythique du Québec, immense géant sympathique, ancré dans les symboles québécois et montréalais. Par exemple, Louis-Joseph porte le chandail de Ken Dryden, gardien de but mythique de la non moins mythique équipe de hockey *Canadien*.



Figure 7: Louis-Joseph Montferrand

Louis-Joseph, dans ce vaudeville numérique, devient amoureux de Juliette, une jeune femme décidée, sûre d'elle, dont l'assurance permet de fournir des instructions claires à l'avatar/interacteur d'une manière crédible. D'une façon similaire, les réactions de Juliette permettront à l'interacteur d'exercer facilement une rétroaction sur son jeu.

Les personnages secondaires seront caractérisés par une uniformité de taille et de poids, de manière à bien faire ressortir les incongruités entre Louis-Joseph, sa Juliette et son rapport à son environnement. Encore une fois, cette contrainte de design recèle aussi l'avantage d'être un facteur réaliste en ce qui concerne la production.

3.5.4 Développement des environnements

Les mêmes critères ont guidé le choix des environnements : un côté urbain, plus industriel, moderne, une tonalité montréalaise assumée. Les environnements alterneront entre les endroits restreints-problématiques et des endroits ouverts-confortables pour le protagoniste. Le design des environnements obéira à des critères de simplicité, ils seront plus iconiques que réalistes. Ainsi une certaine stylisation des éléments architecturaux, une synthétisation des détails plus proche de la bande dessinée que du média 3D seront privilégiées.

Un autre critère sera l'utilisation d'éléments typiques de Montréal, de la façon dont les Montréalais perçoivent leur ville. La signalisation bilingue, le design moderne versus une histoire architecturale plus ancienne, les bixis, les bacs de recyclage, les escaliers extérieurs, la neige (et ses différentes déclinaisons : la *slush*, la gadoue, le verglas, les glaçons, etc.) seront présents.



Figure 8: Environnement typique

La Galerie d'art (Figure 8: Environnement typique) est un exemple de l'application de ces critères : son côté urbain et industriel permet une grande facilité de construction. Les éléments en sont modulables, facilement répétés. Les grandes fenêtres permettront de voir des points de vue de la ville de Montréal. On peut imaginer cette galerie sise au Belgo, 372, Sainte-Catherine Ouest⁸.

Cela offre aussi un système de référence pour mettre en évidence la caractérisation des tailles des personnages. La connaissance des éléments urbains permet à l'interacteur d'évaluer aisément la surdimension du personnage principal.

Le milieu urbain donne aussi à l'interacteur d'excellentes occasions de jouer avec la maladresse/la dimension du personnage : le café du coin devient un parcours à obstacles, la tasse d'espresso, une épreuve de dextérité. Une marche dans la rue se transforme en un tango entre Louis-Joseph et les passants.

Le joueur-type décrit plus haut (*gamer*) est habitué à ne pas pouvoir interagir avec certains éléments de l'environnement. Dans ce projet, l'acteur doit pouvoir tout prendre, tout bouger pour improviser dans son

⁸ Le Belgo est une ancienne manufacture de vêtements sur la rue Sainte-Catherine qui abrite maintenant plusieurs galeries, studios et ateliers.

environnement. Ce choix de design est technologiquement difficile à réaliser, le choix d'un environnement simple et épuré viendra aider à contourner cette limitation.

3.5.4.1 Montréal comme toile de fond

Tel que mentionné au début de ce chapitre, très peu de jeux vont s'inscrire dans un milieu donné, essayer de jouer sur des thèmes culturels précis. Cela irait à l'encontre des guides de rentabilité de l'industrie. Dans ce cadre-ci, il est intéressant d'utiliser des éléments typiques de l'environnement même de l'interacteur. Le choix de Montréal comme environnement est principalement un choix personnel. Toutefois, dans la mesure où les interacteurs seront, pour la plupart de Montréal, cela viendra, d'une certaine manière, enrichir l'encyclopédie.

Voici, à titre d'exemple, une liste non exhaustive d'éléments propres à Montréal :

- le cosmopolisme : Montréal accueille chaque année plusieurs milliers d'immigrants qui viennent enrichir les différents quartiers de la ville. Le quartier Parc-Extension ou, anciennement, la rue Saint-Laurent démontre bien la vitalité qui se dégage de cette hybridation.
- Le hockey et le Canadien de Montréal : le club de hockey « Canadien » est une institution et le hockey, une corde sensible de la ville. Louis-Joseph est un admirateur de Ken Dryden, gardien de but légendaire et, comme lui, très grand sensible⁹.
- Montréal a très peu de points de vue réellement mémorables, mais elle regorge d'éléments architecturaux, de microdétails urbains : un équilibre entre la nature et l'urbanité, la présence d'escaliers extérieurs, de constructions conçues pour résister aux rigueurs de l'hiver, un passé catholique fort.
- Une ville qui apprécie la bonne chère : Montréal compte environ 6000 restaurants, 4 grands marchés et une jeune tradition culinaire. La cuisine montréalaise ou même québécoise est peu

⁹ Le terme est emprunté au titre du livre *Les 36 cordes sensibles des québécois* Bouchard, *Les 36 cordes sensibles des Québécois*

commercialisée, mais par ses vagues d'immigrants, elle intègre toutes les nourritures du monde.

- Le passage des saisons. Les quatre saisons ont sur Montréal un impact majeur : la ville change totalement d'aspect visuel d'une saison à l'autre. Les Montréalais reflètent ces changements, leurs habitudes changent aussi radicalement. Plus particulièrement l'hiver.

3.5.4.2 L'espace de l'interacteur

Entre l'œuvre – que ce soit le film, la pièce de théâtre ou le jeu vidéo, mais aussi la peinture ou l'installation – et le destinataire, il existe un cadre physique. Ce cadre est spatiotemporel, il est culturel et technologique. Le créateur peut compter sur ce cadre, sur la ritualisation qu'il demande ou impose, c'est selon, pour anticiper la réceptivité de son destinataire. Bernard Perron, dans son article *L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte* (2007b), aborde ce sujet:

Le jeu et le film sont notamment des cadres consciemment reconnus. Ainsi, comme les signaux véhiculant le message « ceci est un jeu », on reconnaîtra que le dispositif cinématographique (salle, écran, cabine de projection) et toute marque d'énonciation nous disent « ceci est un film ». Le cadre pragmatique approprié est celui de la feintise ludique partagée.

Il [le cinéma] ne permet certes pas comme le jeu vidéo une substitution d'identité physique et actancielle, mais consent à une substitution perceptivo-cognitive.

Le théâtre, avec ses trois coups au début d'une pièce, met en place une convention, une forme de suggestion ou de conditionnement. Un incipit avant l'incipit. Marie Sicard (1996), dans son texte *De la scène à l'écran* décrit bien le rituel du théâtre avant l'avènement du théâtre, dans un premier temps, un ensemble de convention régisse le lieu :

En cette fin de XIX^e siècle, les formes de la représentation théâtrale française sont clairement définies et juridiquement installées. En un sens, le théâtre bourgeois peut constituer – dans ses relations avec le public – un paradigme du spectacle. Lieux clos, les théâtres dits « à l'italienne » de la seconde moitié du XIX^e siècle concentrent les spectateurs autour d'une scène fermée. Le face à face avec les acteurs s'organise comme un monde à part faisant l'objet d'un contrat précis. Comme des avant-postes du spectacle dans la ville, les affiches des colonnes Morris et les tickets d'entrée possèdent une fonction d'annonce. Ils possèdent également une valeur contractuelle et matérialisent les droits et les devoirs respectifs des directeurs de théâtre et des spectateurs.

La participation du spectateur fait aussi partie du spectacle, son expérience s'étend tout autant à la salle :

Le billet à la fois vendu et acheté, la règle du jeu acceptée, le velours de l'escalier, la lourdeur du rideau de scène interviennent à leur tour dans la construction du spectacle. Les spectateurs sont les participants d'une cérémonie. Ils viennent, certes, pour voir, mais ne peuvent – ni ne doivent – oublier qu'ils sont vus. Leur tenue importe. Lorsque les femmes seront enfin autorisées à prendre place dans les fauteuils du parterre, les

mauvaises langues feront remarquer que celles qui font usage d'une telle tolérance sont des personnes désirant surtout se faire remarquer. À la fin du XIX siècle, certains théâtres de province interdisent encore leur entrée aux femmes en cheveux. Que le chapeau empêche de voir la scène ne revêt qu'une importance secondaire ; il convient surtout de maintenir les apparences du spectacle. »

Le spectateur de cinéma, par un système de conventions et de conditionnements, est préparé à accepter le film. Il doit payer son billet, attendre en ligne, choisir son siège, patienter pour le début du film, voir les lumières s'éteindre. Le joueur possède aussi un rituel, franchit un certain nombre d'étapes avant de pouvoir commencer à jouer – presque toujours dans un espace prédéterminé. Les comédiens, tous les gens de la scène, ont aussi un cadre et un temps d'attente avant une représentation : un réchauffement, la séance d'habillage, le maquillage, etc.

La présentation du jeu dans le cadre actuel se fait sur deux plans : l'espace de l'interacteur, qui joue sur la tablette graphique (IPad), et l'espace des spectateurs, qui pourront observer la performance de l'interacteur sur un écran de télévision ou par un projecteur. L'espace est double par sa fonction (joueur/observateur) et par la préoccupation des intéressés : l'un est centré sur une surface restreinte, concentré dans l'univers proposé et donc refermé sur son action, le spectateur occupe une surface confortable et donc ouverte à recevoir la performance de l'interacteur.

Similairement au cinéma et à la télévision, rien n'oblige les deux espaces à coexister, ni dans le temps, ni dans l'espace, la limitation n'étant que technologique. Toutefois, à l'instar des arts de la scène, permettre à la performance de coïncider avec la réception de l'œuvre ouvre des pistes à explorer. L'interacteur performe pour le destinataire, comme l'acteur, il est dans l'univers de son rôle, mais aussi conscient de la présence et des réactions du destinataire.

Le partage de l'espace force la caractérisation de l'espace et du temps, une des conditions primaires imposées par Frasca (2000). Ce partage de l'espace permettra aussi la ritualisation de la présentation de l'œuvre, contournant ainsi la difficulté inhérente à cette caractérisation autour d'une technologie se voulant mobile.

3.5.5 Principales mécaniques de jeu

3.5.5.1 Le contrôle du joueur

Le jeu vidéo présente au joueur des choix, bon ou mauvais, et lui offre une façon de réagir à ces choix. La forme que prennent ces choix détermine la conception de l'interface jeu/joueur. Le designer doit tenir compte de critères tels que la consistance, les impacts d'une mauvaise réponse, d'un mauvais choix, mais aussi des avancées et limites technologiques.

Plus le joueur est présenté avec une diversité ou une multiplicité de choix, plus la complexité de l'interface augmente. Dans un jeu de type « *point and click* », le joueur découvre l'environnement en demandant au jeu de lui donner de l'information sur tel ou tel objet. L'interface est simple et contextuelle : un clic suffit pour ouvrir les portes, examiner un objet, boire, manger, etc. Plus les jeux évoluent, plus les systèmes d'interaction avec le joueur vont se complexifier. Dans la première édition du jeu *Prince of Persia* (Mechner, 1989), le joueur pouvait déplacer son avatar de gauche à droite, de haut en bas, il ne pouvait monter qu'à des endroits précis et prédéterminés. En 2008, le jeu *Assassin's Creed* (Désilet, 2008) offre au joueur un environnement où son avatar peut courir virtuellement partout dans la ville et grimper sur presque tous les murs, sauter puis s'agripper, etc. demandant des contrôles exponentiellement plus complexes.

Comme l'interacteur n'aura pas le mandat d'explorer, mais plutôt d'être le complice du jeu, et que nous voulons installer une relation de cocréation, l'interface doit donner à l'interacteur des pistes pour développer son jeu dans un contexte connu. L'avatar doit être facile à manipuler et les contrôles doivent favoriser une grande nuance dans l'animation du personnage.

Idéalement les contrôles devraient permettre au joueur de décider d'une action (embrasser Juliette, prendre son café, jouer au hockey, flatter son chat – mais pour donner le ton à la comédie qui est privilégiée, l'interacteur devrait pouvoir embrasser son chat ou flatter Juliette.

3.5.5.2 Environnement physique du niveau

L'interacteur, au moyen de son avatar agira sur son environnement. Nous rechercherons donc des designs permettant à l'interacteur non seulement de bousculer, de briser, de déplacer plusieurs objets, mais aussi des designs permettant de nuancer – par son jeu physique – l'état psychologique de l'avatar. Les designs

aideront aussi à mettre en évidence la taille du personnage. Le fait d'avoir fait de notre personnage un joueur de hockey, un gardien de but dilettante, est un exemple de l'application de ces contraintes. L'interacteur peut jouer un Louis-Joseph distrait devant les buts ou un Louis-Joseph hyperactif, se lançant comme un fou sur chaque tir.

3.5.5.3 Intelligence artificielle

Le rôle de l'intelligence artificielle (I.A.) est très différent ici de ce qui est normalement attendu d'un moteur habituel.

La réaction des NPC suivra la pièce dans son ensemble. Dans une certaine mesure, cela ressemble à des cinématiques de jeu en temps réel, à des animations contextuelles. Mais, ils devront toutefois s'ajuster au jeu de l'interacteur. Par exemple, dans le cadre de la scène choisie, Juliette dirigera la marche à travers la galerie, choisissant pour le joueur le chemin critique. Mais l'I.A. devra aussi s'adapter aux réactions de l'interacteur : être capable de changer de rythme, d'adapter son chemin, de réagir à certaines actions du joueur.

3.5.6 Interface et navigation

Le design de l'interface s'inscrit dans la pensée des interfaces telles que *Dead Space* (Beaver, 2008) et *Dead Space 2* (Bernstein, 2011): l'interface doit disparaître ou être assimilée à la narration.

L'interacteur n'a besoin que d'un nombre minimum d'informations. Dans un premier temps, sous la forme d'intertitres, le jeu donnera au joueur les grandes lignes de la scène à jouer. Un exemple pourrait être aussi simple que « *Louis-Joseph se rend, comme tous les matins, à son café favori à deux pas de son appartement* ». L'intertitre devient donc une forme de tutoriel. Une fois que le joueur aura atteint l'objectif, l'intertitre suivant lui donnera les indices pour compléter la scène suivante.

Les NPC guideront aussi l'interacteur dans la scène, soit par leurs actions et leurs réactions. Par exemple, un ami de Louis-Joseph pourra lui montrer le chemin du café ou engager une conversation avec un autre personnage pour obtenir certaines informations, l'heure par exemple, ou passer une commande dans un restaurant. Les actions des NPC seront ainsi chorégraphiées pour fournir à l'interacteur des informations quant aux objectifs de la scène.

Parmi les choix de navigations qui pourront être offerts au joueur, il y a celui de la caméra. Les caméras sont traitées comme des NPC mais définies par leur valeur dramatique; ainsi, le joueur pourra choisir entre trois caméras : ensemble, action, psychologique.

Par exemple, pour le choix de l'action, la caméra pourra alterner son accent entre les différents protagonistes avec un certain élément aléatoire. Une caméra pour un plan d'ensemble pourrait être fixe et assez éloignée, sa position pouvant être calculée à partir de la distance entre les protagonistes.

3.5.7 Sauvegarde

Frasca, dans son texte *Ephemeral games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?* (2000) Établis que la sauvegarde est un élément important influençant la narration et la dramatisation du jeu.

Le joueur enregistre une scène, qu'il peut garder ou rejeter. Le joueur n'a pas le choix ni le contrôle des sauvegardes. Par contre, il peut rejouer la même scène, ce qui amène l'idée de pouvoir la pratiquer pour éventuellement la rejouer devant des spectateurs.

3.5.8 Une production qui n'en est pas une.

Dans un contexte de production, les choix énoncés dans ce chapitre seraient validés par une série de tests et d'expérimentations. Le but de tester étant de pouvoir itérer pour arriver à un produit final. Chaque cycle demande donc de pouvoir revisiter le design des personnages, les choix visuels, les animations, les constructions narratives.

Le but de ce projet n'est pas de terminer un jeu, mais d'explorer la structure narrative, les avenues dramatiques, le potentiel d'une approche précise dans un contexte vidéo ludique. Cette exploration a commencé par les divers scénarios envisagés puis rejeter. La bible de production et les prototypes sont autant de pistes supplémentaires.

CONCLUSION

Le jeu vidéo, et par extension, les médias interactifs, commencent à peine à explorer la complémentarité de la narration et de l'interaction. Et ces balbutiements tendent à prouver que leur potentiel conjugué semble sans limites. Janet Murray (1997), propose l'*holodeck* de *Star Trek* comme le parangon de cette combinaison. Elle met en exergue le conflit intérieur du capitaine Kathryn Janeway face à sa relation avec le personnage de lord Burleigh et dépeint ce conflit comme l'exemple parfait d'un mariage entre la narration et l'interactivité.

Dès aujourd'hui, et dans cette vision futuriste du monde vidéo-ludique, nous pouvons voir que la combinaison de ces deux vecteurs donne une mise en situation; un contexte propice pour le joueur de prendre une décision. Les créateurs du jeu proposent au joueur des règles, des obstacles, des occasions, des situations demandant une interaction : soit de trouver une solution, explorer un environnement, etc. Dans cette version du monde, le personnage fictif de Kathryn Janeway ne tombera pas amoureux du personnage doublement fictif de lord Burleigh – ce n'est pas dans sa personnalité, dans la logique de son personnage. L'*holodeck* réécrit alors l'histoire en tenant compte de ce paramètre. La chute de l'histoire est drastiquement dramatiquement différente. Ce changement radical de l'histoire illustre le point soulevé par Murray où l'interacteur peut être un élément intrinsèque à la création.

Reprenons notre exemple initial : si *Spoorloos* devait être remédiatisé sous la forme d'un jeu avec ce concept de l'*holodeck*, le joueur pourrait décider d'apporter une arme alors qu'il rencontre le tueur de sa femme, de torturer l'antagoniste, de prévenir la police. Le jeu doit permettre ces éventualités, ou, alternativement trouver une explication narrative plausible pour élaguer cette branche de possibilités. Cette nouvelle version de *Spoorloos* serait totalement différente. La fin sera différente, l'expérience sera différente.

Mais si le joueur à la toute fin, comprenant bien le propos de l'histoire, décidait de boire le café ? Il se retrouverait, par la technologie de l'*holodeck*, dans le cercueil avec seulement quelques allumettes. Quel serait alors l'impact émotionnel ? Serait-il plus fort que l'impact perçu par le spectateur dans la salle du cinéma ? Comme acteur, combien de temps restera-t-il dans le cercueil avant de terminer la partie ?

Dans le cadre de notre recherche-crédation, nous avons esquissé une série de règles pour rencontrer les

défis nécessaires pour passer d'une *mise en situation* à une *mise en scène* en restant dans le contexte vidéo-ludique. Cela requiert une approche différente des dogmes en cours en jeu vidéo. Nous avons découvert rapidement qu'il fallait repenser non seulement les choix narratifs offerts au joueur, mais la structure et le découpage de l'histoire.

Si vous gardez une liberté, une possibilité d'agir dans la scène, vous devez tout autant suivre l'histoire, la nourrir de vos actions (ou de vos inactions), vous y intéresser ou y être intéressé, le but étant de mener votre personnage au fil des événements, du début à la fin de l'histoire, de poser des gestes qui aideront à développer cette histoire et à la vivre de l'intérieur.

Si Murray délimite la forme à venir d'un média qui n'existe pas encore, Bernard Perron (2013), dans son article *la sempiternelle attraction du cinéma interactif*, décrit ce qu'il considère les limites du cinéma interactif – qu'il requalifie, en citant Joel Silver, de cinéma navigationnel, réduisant ainsi les conséquences de l'interactivité dans ce média. Il conclut son article avec une condamnation du cinéma interactif qui « *ne sera jamais pleinement satisfaisant et n'est pas le futur du 7^e art* ». L'idée du cinéma interactif, et par extension, des jeux narratifs – on peut penser à des jeux comme *Dragon's Lair* – est basée sur l'idée d'une matrice narrative permettant une dislocation de ses éléments constitutifs – la reconstruction de ces éléments étant laissée au joueur, au *spectator ludens*. La granularité de cette matrice constituant les limites narratives du média et les reconstructions possibles définissent la liberté impartie au joueur. L'industrie vidéo-ludique investit d'importantes ressources à améliorer la résolution de cette matrice. Et à l'instar du pixel qui compose les images numériques, il est facile de voir que déjà la matrice s'efface à l'œil du joueur, mais sa présence structurante n'est en rien diminuée.

Bernard Perron, dans le même article (Perron, 2013), propose, le temps d'une phrase, l'idée même du potentiel de l'interacteur : *à moins de le plonger au cœur de l'horreur, de lui faire incarner un personnage à travers lequel il devra lui-même explorer l'univers*. Tout au long de notre projet, c'est cette idée simple d'incarnation que nous avons compulsée. L'idée d'incarner le personnage ouvre un domaine d'exploration à un niveau différent de la matrice. Si chaque case de notre matrice est une option distincte – que le joueur anticipe, évalue et éventuellement résous, chaque case (ou ensemble de cases) doit aussi offrir un vecteur

narratif pour l'avatar, et, par extension pour l'interacteur. Ainsi, l'interacteur doit avoir la possibilité d'interpréter une variation sur cette option pour finalement faire le choix le plus approprié pour l'histoire.

À la suite de ma recherche-crédation, j'en arrive à conclure qu'il y a ici deux champs distincts et complémentaires : d'une part, ouvrir l'interactivité vers l'avatar plutôt que vers le jeu, et, d'autre part, utiliser l'avatar comme une lentille pour mieux voir l'histoire. C'est toutefois, la complémentarité des deux vecteurs qui m'intéresse et que j'aimerais approfondir.

Durant l'élaboration du prototype et de la bible de design, nous avons travaillé à partir du principe que l'interacteur serait un montréalais et que de lui proposer Montréal comme canevas narratif garantirait une connexion entre le destinataire et nos intentions de design. Cette expérimentation où nous avons contraint, artificiellement, la relation entre l'interacteur et l'avatar nous a permis d'entamer une réflexion sur un espace créatif où la narration et la jouabilité s'intègrent sur des bases renouvelées, structurées par la nature de l'avatar, son rôle dans l'histoire.

La création des divers scénarios nous a démontré que ce nouvel espace doit être designé pour permettre à l'interacteur de jouer le rôle imparti dans un cadre donné – tout comme un acteur interprète les directives du réalisateur. Le défi de l'interacteur n'est donc pas tant de se rendre du point A au point B, mais de décider de la manière d'y arriver. Le défi est de donner à l'interacteur un environnement scénique, théâtral pour explorer son rôle, son personnage.

C'est cet aspect théâtral de l'avatar que nous proposons d'explorer plus en profondeur. Définir les différents liens, narratifs ou autres, encore à découvrir, entre l'interacteur et l'avatar. Expérimenter avec des interfaces pour connecter l'interacteur à son avatar puis à l'histoire. De cette exploration, nous sommes confiant qu'il sera possible de réduire le lien encyclopédique entre le créateur, l'œuvre et le destinataire. C'est seulement dans cette optique que nous pensons que notre proposition de l'interacteur est réellement intéressante. Si le système permet à un joueur d'explorer des contextes socioculturels de plus en plus éloignés de son propre contexte. De ne pas simplement découvrir l'histoire comme dans un film ou un livre, ou d'explorer un monde comme dans un jeu, mais bien d'explorer les émotions d'un nouveau point de vue : celle du protagoniste.

Au second chapitre, nous avons brossé le tableau d'une industrie en santé. Une machine d'une rare efficacité qui avance à un rythme possiblement sans précédent. Les idées lancées dans ce document et dans la bible, tant les concepts et les situations que les mécaniques de jouabilité nous semblent aujourd'hui offrir des pistes encore plus riches et prometteuses, alors que les technologies de captation de mouvements, d'expressions faciales et les outils facilitant la création d'avatars se développent et deviennent accessibles et faciles à intégrer.

Il est facile d'assumer que l'immersion dans le jeu deviendra de plus en plus parfaite, intégrale, totale. Le joueur, pris dans les filets de l'histoire, alors que les événements se développent pour son personnage et que celui-ci en retour participe au développement du récit, entrera de plain-pied non seulement dans l'univers que nous avons créé pour lui, mais surtout dans le rôle que nous lui proposons.

BIBLIOGRAPHIE

- ADAM, ERNEST. 2006. «Where's Our Merchant Ivory?». En ligne.
<http://www.designersnotebook.com/Columns/084_Merchant_Ivory/084_merchant_ivory.htm>.
- ARMSTRONG, MATTHEW. 2009. *Borderlands*. États-Unis, Gearbox Software
- BARTHES, ROLAND. 1973. *Le plaisir du texte*. Paris: Éditions du Seuil, 89 p.
- BARTLE, RICHARD. 2003. *Designing Virtual Worlds*. San Francisco: New Riders, 768 p.
- BEAVER, CHUCK. 2008. *Dead Space*. RedWood Shore, Electronic Arts
- BERNSTEIN, JEREMY. 2011. *Dead Space 2*. Redwood Shore, Electronic Arts
- BOGOST, IAN. 2011. *How to Do Things With Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 180 p.
- BOLTER, JAY, et RICHARD GRUSIN. 1999. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 295 p.
- BOUCHARD, JACQUES. 2009. *Les 36 cordes sensisbles des Québécois*. Montréal: Guérin Éditeur, 304 p.
- BOURASSA, RENÉE. 2010. *Les fictions hypermédiatiques: mondes fictionnels et espaces ludiques des arts de mémoire au cyberspace*. Montréal: Le Quartanier, 330 p.
- BRATHWAITE, BRENDA. 2011. «One Falls For Each of Us: The Prototyping of Tragedy ». En ligne.
<<http://www.gdcvault.com/play/1014292/ONE-FALLS-FOR-EACH-OF>>.
- BRATHWAITE, BRENDA, et IAN SCHREIBER. 2009. *Challenges for Game Designers*, Charles River Media. Independence, 317 p.
- CAGE, DAVID. 2010. *Heavy Rain*. France, Quantum Dream
- . 2005. *Indigo Prophecy*. France, Quantum Dream
- . 2004. «Le musée du jeu vidéo». En ligne. <<http://www.museedujeuvideo.com/personnalite/david-cage-0>>.
- CAILLOIS, ROGER. 1967. *Les jeux et les hommes*. Paris: Éditions Gallimard, 374 p.
- CHALAND, YVES. 2003. *FREDDY LOMBARD : L'INTÉGRALE T02* Paris: Les Humanoïdes associés p.
- COSTA-GAVRAS. 1969. *Z*. France, 127 m.
- COUCHOT, EDMOND , et NORBERT HILLAIRE. 2003. *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris: Flammarion, 260 p.
- CRAWFORD, CHRIS. 2003. «Interactive StoryTelling». In *The Video Game Theory Reader*, p. 263: Routledge.

- DAVIS, WARREN, et JEFF LEE. 1982. *Q-Bert*. États-Unis, Gottlieb
- DE LA PLANTE, HOGARTH, et JORDAN THOMAS. 2009. «BioShock 2 Podcast Episode One: Welcome Back to Rapture». En ligne. <<http://www.2kgames.com/cultofrapture/podcasts-bioshock/page/1>>.
- DÉSILET, PATRICK. 2008. *Assassin's Creed*. Montréal, Ubisoft Montréal
- DI CROSTA, MARIDA. 2006. «Du cinéma à internet : narration, hypermédiation et médiation inter-narrative».
- DIDEROT, DENIS. 1751-1772. *Paradoxe sur le comédien*. Paris: Editions Gallimard, 234 p.
- DON, ABBE, et JEFF PETRICK. 2003. «User Requirements by Any Means Necessary». In *Design Research: Methods and Perspective*, sous la direction de Brenda Laurel, p. 334. Cambridge: The MIT press.
- DUCROCQ, SAMUELLE. 2011. «Les tribus ludiques du Lan Party». Montréal, Université du Québec à Montréal, 531 p.
- ECO, UMBERTO. 1965. *L'oeuvre ouverte*. Paris: Éditions du Seuil, 313 p.
- . 1985. *Lector in Fabula*. Paris: Grasset, 314 p.
- EISNER, WILL. 2008. *Expressive Anatomy for Comics and Narrative* New York: W. W. Norton & Company, 192 p.
- . 2000. *The Spirit Archives, Vol. 1: June 2 - December 29, 1940*. New York: DC Comics, 200 p.
- FORTUGNO, NICK. 2008. «The Strange Case of the Casual Gamer». In *Game Usability*, sous la dir. de Katherine Isbister et Noah Shaffer, p. 143-148. Burlington.
- FRASCA, GONZALO. 2000. «Ephemeral games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz? ». En ligne. <<http://www.ludology.org/articles/ephemeralFRASCA.pdf>>.
- FUJIKI, JUN. 2008. *EchoChrome*. Japon, Sony Computer Entertainment
- GARBUT, AARON, ADAM FOWLER et ALEXANDER ROGER. 2008. *Grand Theft Auto IV*. États-unis, RockStar Games
- GAUDIOSI, JOHN. 2012. «New Reports Forecast Global Video Game Industry Will Reach \$82 Billion By 2017». En ligne. <<http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by-2017/>>.
- GRIP, THOMAS, JENS NILSSON et MIKAEL HEDBERG. 2010. *Amnesia, the Dark Descent*. États-unis, Frictional Games
- GUYOT, JEAN-CHRISTOPHE. 2008. *Prince of Persia*. Canada, Ubisoft Montréal
- HARVEY, AURIEA, et MICHAËL SAMYN. 2008. *The Graveyard*. Belgique, Tale of Tales
- . 2009. *The Path*. Belgique, Tale of Tales
- HELLQUIST, PAUL. 2007. *BioShock*. États-Unis, 2K Games

- HIBON, BEN, et NINA KRISTENSEN. 2007. *Heavenly Sword*. Grande-Bretagne, Ninja Theory
- ILLIGER, ANDREAS. 2011. *Tiny Wings*. Allemagne, Andreas Illiger
- IWATANI, TÔRU, et SHIGEO FUNAKI. 1980. *Pac-Man*. Japon, Namco Midway
- JUUL, JASPER. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 248 p.
- KUROSAWA, AKIRA. 1950. *Rashomon*. Japon, 88 m.
- LANDRETH, CHRIS. 2004. *Ryan*. Canada, 14 m.
- LAUREL, BRENDA. 1991. *Computers as Theater*: Addison-Wesley Publishing Company p.
- LAZZARO, NICOLE. 2009. «The Four Fun Key ». In *Game Usability*, sous la dir. de Katherine Isbister et Noah Shaffer, p. 315-345. Burlington: Morgan Kaufmann.
- LOUCHART, SANDY, et RUTH AYLETT. 2004. «The Emergent Narrative theoretical investigation». *Environnements*, no 4, p. 24.
- LOVECRAFT, HOWARD PHILIP. 2008. *Herbert West Reanimator*. Gloucester: Dodo Press, 48 p.
- MANOVICH, LEE. 2003. «New Media from Borges to HTML». In *The New Media Reader*, p. 13-22: The MIT Press.
- MATEAS, MICHAEL, et ANDREW STERN. 2005. *Facade*. États-unis, InteractiveStory.net
- MECHNER, JORDAN. 1989. *Prince of Persia*. États-unis, Broderbund Software
- MIMOUNI, GILLES. 1996. *L'appartement*. France: UGC, 116 m.
- MIYAMOTO, SHIGERU. 1983. *Mario Bros*. Japon, Nintendo
- MURRAY, JANET. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 324 p.
- PAJITNOV, ALEXEI. 1984. *Tétris*. U.R.S.S., Bullet Proof Software
- PEREZ-REVERTE, ARTURO. 1994. *Club Dumas*. Paris: Jean-Claude Lattès, 440 p.
- PERRON, BERNAD. 2013. «La sempiternelle attraction du cinéma interactif». In *Cinéma, interactivité et société*. Montrouge et Québec: Éditions Burozoïque et Presses de l'Université du Québec.
- PERRON, BERNARD. 2007a. «Anaconda, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play. ». *Journal of Moving Image Studies*, vol. 5, no 1, p. 20-30.
- . 2007b. «L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte ».
- PERRON, BERNARD, et MARK J.P. WOLF. 2003. *The Video Game Theory Reader*, 2003: Routledge, 343 p.

- PICHFORD, RANDALL 1998. *Half life*. États-unis, Valve
- ROBERTS, CHRIS. 1996. *Wing Commander IV*. États-unis, Electronic Arts
- ROHRER, JASON. 2007. *Passage*, Kokoromi's Gamma256
- RUSSELL, STEVE, MARTIN GRAETZ et WAYNE WIITANEN. 1962. *SpaceWar!* . États-unis
- RYAN, MARIE-LAURE. 2002. «Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media». En ligne. <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>.
- , 2009. «From Narrative Games to Playable Stories: Towards a Poetics of Interactive Narrative». *Storyworlds*, vol. 1, p. 43-59. En ligne. <<http://users.frii.com/mlryan/poetics.pdf>>.
- SHORT, EMILY. 2010. «Analysis: Heavy Rain's Storytelling Gaps». Gamasutra. En ligne. <http://www.gamasutra.com/view/news/27972/Analysis_Heavy_Rains_Storytelling_Gaps.php>.
- SICARD, MONIQUE. 1996. «De la scène à l'écran». *La Querelle du spectacle*, vol. 1, p. 58-71.
- SITCH, ROB, PETER OTS et JON OLB. 2006. *Thank God You're Here*. Australia: m.
- SLUIZER, GEORGE 1988. *Spoorloos*, 107 m.
- SPEYRER, DAVID. 2004. *Half Life II* États-Unis, Valve
- STALLWOOD, WILLIAM, et DAIN SAINT. 2008. *Auditorium*. États-unis, CIPHERprime
- TAJIRI-ONIWA, SATOSHI 1996. *Pokemon*
- TAMS, JESSICA. 2007. *Casual Games Market report 2007*. États-Unis, Canada, Casual Games Association
- TIMM, BRUCE. 2012. *Naughty and Nice: The Good Girl Art of Bruce Timm*. San Jose: Flesk Publications p.
- VALVE. 2009. «Orange Box: Half-life 2». Valve. En ligne. <<http://www.whatistheorangebox.com/hl2ep2.html>>. Consulté le 2 février 2013.
- WACHOWSKI, ANDY, et LANA WACHOWSKI. 1999. *The Matrix* États-unis, 136 m.
- WALKER, ROBIN. 2006. *Half-Life 2 Episode One*. Half-Life, Valve Corporation