

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département des Arts et Sciences de la Communication

ANALYSE IDÉOLOGIQUE DES JEUX VIDÉO

Une méthode ludo-narrative pour les jeux mis en récits

Mémoire présenté par Hurel Pierre-Yves
en vue de l'obtention du grade de
Master en Information et Communication

Année académique 2010/2011

Nous tenons à adresser de sincères remerciements à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

Merci à la promotrice de ce mémoire, Mme Christine Servais, pour son soutien, ses remarques et ses conseils avisés.

Merci à Anne-Lyse Remience, principale victime de ma passion pour ce travail.

Merci à Marie-France Bock pour le prêt d'une partie du corpus.

Merci enfin à Roselyne Hurel, Jean-François Hurel, François Koch et Vassili Koumparoulis pour leur relecture assidue.

« [...] Les jeux sont largement dépendants des cultures où ils sont pratiqués. Ils en accusent les préférences, ils en prolongent les usages, ils reflètent les croyances. »¹

¹ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, éditions Gallimard, collection « folio - essais », 1967, pp. 162-163.

SOMMAIRE

INTRODUCTION GÉNÉRALE	9
CHAPITRE PREMIER : LES ASPECTS IDÉOLOGIQUES DES JEUX VIDÉO	13
CHAPITRE 2 : L'APPROCHE LUDOLOGIQUE.....	25
CHAPITRE 3 : L'APPROCHE NARRATOLOGIQUE	49
CHAPITRE 4 : UNE MÉTHODE D'ANALYSE LUDO-NARRATIVE.....	67
CHAPITRE 5 : ÉVALUATION DE LA MÉTHODE D'ANALYSE	83
CONCLUSION GÉNÉRALE	101
ANNEXES	105
BIBLIOGRAPHIE.....	213
LUDOGRAPHIE	216
TABLE DES MATIÈRES	217

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Les jeux vidéo comme objet d'étude

Alors que le jeu vidéo, après plus de trente ans d'existence commerciale, s'est largement démocratisé¹, il inspire toujours autant d'espoirs que de peurs. Certains utilisent ce nouveau média pour développer des thérapies pour enfants² alors que d'autres font souvent l'amalgame entre, par exemple, un attentat et les habitudes de joueur de son auteur³.

La recherche scientifique commence doucement à s'intéresser à cet objet, considéré de plus en plus comme légitime. Aux États-Unis, une première publication⁴ dédiée aux *Game Studies* a vu le jour. En France, l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines⁵, s'il ne s'occupe pas uniquement des jeux vidéo, contribue à centraliser les recherches dans ce domaine et à renforcer leur crédibilité. Le site *lemonde.fr* héberge un jeu vidéo sur la politique française⁶ et organise un concours pour promouvoir la création vidéoludique⁷. Ajoutons à cela les nombreuses productions de *serious games* à travers le monde, ces jeux à messages, éducatifs ou militants, qui donnent de nouvelles perspectives sur ce que les jeux vidéo peuvent réaliser.

¹ En France l'Observatoire du jeu vidéo dirigé par médiamétrie annonce que dans un rapport de juin 2010 que « 62% des personnes âgées de 6 ans et plus ont déjà joué à un jeu vidéo, soit 35,4 millions d'individus ». Mediametrie, *Observatoire des Jeux Vidéo*, 2010, <http://www.mediametrie.fr/comportements/solutions/observatoire-des-jeux-video.php?id=90>, consultation : 11/08/2011.

² Voir le cas de l'atelier jeu vidéo mené par Michel Stora, utilisant le jeu *Ico* : Michel Stora, *Histoire d'un atelier jeu vidéo : Ico, un conte de fée interactif pour les enfants en manque d'interactions*, <http://www.omnsh.org/spip.php?article84>, consultation : 11/04/2011.

³ Notons par exemple le glissement sémantique dans le chapeau d'un article de *lalibre.be* du 02/08/2011 concernant la tuerie en Norvège : « L'auteur des crimes a avoué, dans un "manifeste" de 1.500 pages, avoir joué régulièrement à certains jeux, dont "World of Warcraft" et "Call of Duty - Modern Warfare" ». Ainsi le criminel aurait « avoué » avoir joué à deux jeux vidéo. *Lalibre.be*, *Des jeux vidéo retirés de la vente en Norvège après les attaques*, 2011, <http://www.lalibre.be/actu/international/article/676766/des-jeux-video-retires-de-la-vente-en-norvege-apres-les-attaques.html>, consultation : 01/08/2011.

⁴ *Game Studies*, 2001, <http://gamestudies.org>, consultation : 02/03/2011.

⁵ OMNSH / Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, <http://www.omnsh.org>, consultation : 11/08/2011.

⁶ *Lemonde.fr*, *Primaires à gauche : jouez votre campagne*, 2011, http://www.lemonde.fr/week-end/visuel/2011/06/24/primaires-a-gauche-jouez-votre-campagne_1524806_1477893.html, consultation : 13/07/2011.

⁷ *Lemonde.fr*, *Hits Playtime : retour aux jeux*, 2011, http://www.lemonde.fr/technologies/infographie/2011/07/23/hits-playtime-retour-aux-jeux_1551535_651865.html, consultation : 26/07/2011.

Malgré la construction et la légitimation progressive de ce champ, ainsi que les fantasmes que suscitent les jeux, il n'existe pas d'analyse idéologique des œuvres vidéoludiques. C'est ce domaine précis, qui reste à défricher, que nous avons choisi d'explorer en nous fixant pour objectif la mise sur pied d'une méthode originale et rigoureuse.

Une analyse idéologique

Précisons dès lors les acceptations que nous retiendrons sous le terme idéologie qui, comme prévient Joseph Gabel, est hautement polysémique : « A. L. Kroeber et Clyde Kluckhohn ont pu réunir plusieurs centaines de définitions divergentes de la culture ; une entreprise analogue concernant l'idéologie donnerait sans doute le même résultat. »¹

Parmi la liste des définitions que Gabel reprend, celle d'Althusser se rapproche le plus de notre conception : « Une idéologie est un système (possédant sa logique et sa rigueur propres) de représentations (images, mythes, idées ou concepts selon les cas) doué d'une existence et d'un rôle historiques au sein d'une société donnée. »

Une idéologie est tout d'abord un système, ce qui suppose une articulation entre ses éléments, composé d'images, de mythes, d'idées ou de concepts. Elle s'applique à une unité particulière : ici la société.

Par l'analyse idéologique des jeux vidéo, nous entendons la recherche des idées, des concepts, des images, et des croyances² propres à l'œuvre étudiée. Nous aurons pour but de mettre en évidence son système de représentation général, qui sera alors plus ou moins organisé et qui pourra ou non faire référence à une doctrine préexistante. La notion de valeur est absente de la définition citée mais fera tout de même partie de notre champ d'étude. En analysant le système de représentations idéologiques ayant cours dans un jeu vidéo, il est possible que l'on mette en évidence les jugements moraux sous-tendus par l'œuvre³. Enfin, notons que tous les jeux ne mettent pas en scène une société entière. Certains se focalisent sur un petit groupe de personnes, ou une situation précise. L'idéologie sera donc comprise comme un système de représentations et de valeurs propre à l'œuvre analysée.

¹ Joseph Gabel, Encyclopaedia Universalis, Idéologie, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/ideologie/>, consultation : 04/08/2011.

² Nous remplaçons ici le terme de « mythe » qui nous semble trop restreindre la définition.

³ Par exemple, si un jeu propose une quête réalisable uniquement par l'entre-aide, il y a de fortes chances pour que cela sous-tende la valeur solidarité.

Un champ d'étude à limiter

Cette étude ne prendra en compte que les jeux vidéo en eux-mêmes. Seront exclus le contexte de réception ou d'émission et leur présentation publicitaire et marketing, leur éventuel boîtier ou notice, ... Ensuite, l'objectif n'est pas de déterminer si les représentations idéologiques mises en évidence seront intégrées ou non par les joueurs. Ce travail se conçoit comme une pierre de plus dans l'édifice chaque jour un peu plus grand des recherches concernant le jeu vidéo. Nous espérons qu'il pourra alors servir d'appui à de futures recherches sur la réception des idéologies prenant part dans les œuvres vidéoludiques.

Une méthode ludo-narrative

Notre hypothèse de départ s'inspire d'une citation¹ de Gonzalo Frasca, qui distingue dans les jeux vidéo différents niveaux auxquels peuvent s'exprimer l'idéologie de l'œuvre. Nous reviendrons sur cette citation dans le chapitre suivant mais notons simplement qu'il distingue surtout deux aspects : le jeu et la narration. Dès lors nous avons décidé de nous appuyer sur des concepts ludologiques (chapitre 2) et narratologiques (chapitre 3) pour étudier les représentations et valeurs présentes dans les jeux vidéo. Dans ces deux disciplines, nous irons chercher des auteurs classiques tels que Caillois ou Greimas mais aussi des chercheurs contemporains comme Sébastien Genvo ou Marie-Laure Ryan. Apposer ces approches n'est pas suffisant, il faut les associer autant que possible (chapitre 4), afin d'obtenir une méthode d'analyse qui prenne en compte la spécificité du média. Les jeux vidéo ne présentent pas ces deux aspects – le jeu et le récit – de manière séparée, ils les associent. Cette méthode ludo-narrative exclura cependant toute une partie des jeux vidéo : elle ne sera applicable qu'aux œuvres dotées d'un récit, d'une histoire.

Une méthode à tester

Une fois ce cheminement théorique effectué, il conviendra de confronter nos concepts à la réalité des jeux vidéo tels qu'ils sont (chapitre 5). Nous mettrons sur pied un corpus de

¹ Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative : Introduction to ludology*, in Mark J. P. Wolf et Bernard Perron (sous la direction de) *Video Game Theory*, News York et Londres, Routledge, 2003, pp. 221-235.

quelques jeux représentant la diversité des jeux vidéo et se penchant plus précisément sur des cas dits difficiles, car ne possédant pas une narration linéaire. L'établissement d'une méthode flexible mais rigoureuse, transposable à l'ensemble des productions ayant vu le jour jusqu'aujourd'hui est donc notre objectif. Comme toute méthode celle-ci aura ses limites et le chapitre pratique sera l'occasion d'évaluer ses forces et ses faiblesses.

CHAPITRE PREMIER :

LES ASPECTS IDÉOLOGIQUES DES JEUX VIDÉO

1.1 Introduction

Le but de ce travail est de mettre au point une méthode rigoureuse d'analyse idéologique des jeux vidéo. La première question qui se pose est celle des disciplines sur lesquelles s'appuyer pour réaliser cette méthode.

Nous nous baserons sur les travaux de Gonzalo Frasca. Celui-ci distingue, globalement, deux aspects des jeux vidéo transmettant leur idéologie : la narration et le ludique. Cette approche devra être complétée par celle d'un ludologue, Aki Järvinen, et celle d'un narratologue, Yves Reuter. Ces compléments viendront détailler les différentes composantes formant l'objet à analyser. Nous obtiendrons ainsi une première grille de lecture de l'objet d'étude. Dans les chapitres suivants, nous détaillerons quels outils théoriques peuvent mettre en évidence les traces d'idéologie en relation avec les éléments de cette grille.

1.2 Le jeu vidéo : à la fois un récit et un jeu

A notre connaissance, il n'existe qu'une typologie des moyens par lesquels un jeu vidéo exprime une idéologie, celle établie par Gonzalo Frasca. Nous allons donc commencer notre démarche avec ce texte.

En 2003, Gonzalo Frasca explique dans *Simulation versus narrative*¹ en quoi il est temps que les jeux vidéo soient étudiés sous l'angle du ludique et de la simulation, c'est-à-dire sous l'angle des règles du jeu, par opposition à l'angle narratif. Il s'inscrivait alors dans le courant des *ludologues*, au contraire des *narratologues*. Cependant, il prit soin de préciser que selon lui l'approche narratologique restait utile au champ désormais connu sous le nom des *Game Studies*.

Au cours de sa démonstration, Gonzalo Frasca explicitait une liste de quatre niveaux auxquels se trouvent des éléments idéologiques d'une œuvre :

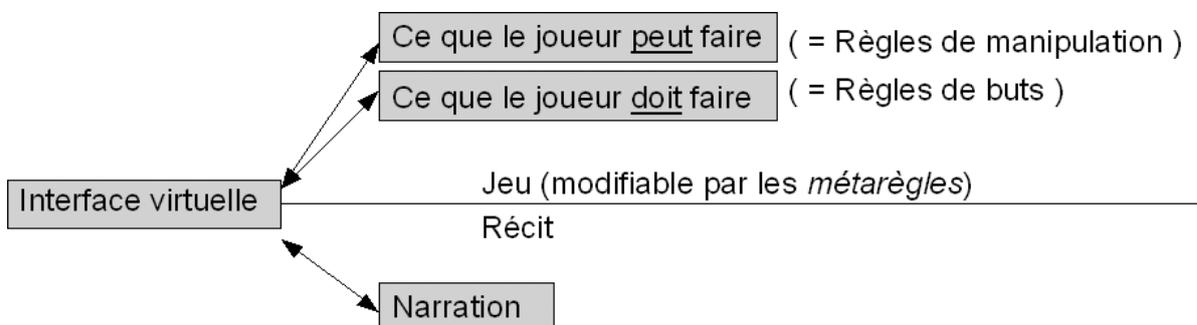
¹ Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative : Introduction to ludology in* Mark J. P. Wolf et Bernard Perron (sous la direction de) *Video Game Theory*, New York et Londres, Routledge, 2003, pp. 221-235.

1. Le niveau de la narration (*Narrative*) : ce que le jeu partage avec les récits (représentations, évènements, ...) ;
2. Les règles de manipulation (*Manipulation rules*) : ce que le joueur peut faire à l'intérieur du système ;
3. Les règles de buts (*Goals rules*) : ce que le joueur doit faire pour gagner ;
4. Les métarègles (*Meta rules*) : ce que le joueur peut faire pour modifier le système ;

Cette première typologie apporte plusieurs éléments intéressants :

- Gonzalo Frasca fait la distinction entre le jeu et la narration. Dans un jeu vidéo, ces deux niveaux se superposent ou s'additionneront selon les cas. Ce sont les deux grandes catégories pouvant révéler les idéologies des jeux vidéo.
- Un jeu vidéo étant un jeu, il contient des règles. Ces dernières peuvent véhiculer des valeurs et représentations. Un jeu mettant comme condition pour gagner de tuer tous les membres d'une communauté ne véhiculera pas les mêmes notions qu'un jeu prônant la diplomatie lors des situations conflictuelles. Cet aspect est nouveau au regard des analyses des médias traditionnels car l'association si forte du jeu et du récit est elle-même récente.
- L'importance du joueur, qui peut sembler évidente, est inscrite en filigrane dans cette démonstration. Dans la pratique, le joueur est représenté par un personnage ou autre, une simple flèche peut faire l'affaire, comme quand on manipule la souris d'un ordinateur. C'est par cette *interface virtuelle* que le joueur va entrer en interaction avec le jeu et prendre part au récit.

On peut donc schématiser cette première approche de la sorte :



Cependant plusieurs reproches peuvent être adressés à cette première théorie. Premièrement, la catégorie des règles de manipulation (ce que le joueur peut faire) risque de regrouper des

règles très hétérogènes. Par exemple, dans le jeu *Final Fantasy XII*¹, le joueur peut parler à des personnages non jouables² (PNJ), peut se battre contre des animaux, ou des ennemis, il peut vendre ses objets et accumuler de l'argent, ... Toutes ces possibilités, offertes au joueur, ne peuvent pas être étudiées de manière exhaustive et sur le même plan. Il serait judicieux d'arriver à les hiérarchiser.

De plus, l'aspect narratif du jeu n'est pas non plus détaillé et mériterait d'être approfondi.

Nous devons compléter notre grille de lecture à la fois sous les aspects ludiques (il manque une hiérarchisation des éléments du jeu) et les aspects narratologiques jusque là simplement cités mais aucunement développés. Nous allons créer une première grille de lecture grâce à deux nouvelles approches : celle d'un ludologue et celle d'un narratologue.

1.3 Les éléments ludologiques source d'idéologie dans le jeu vidéo

Du côté ludologique, il serait souhaitable de pouvoir confronter ce premier modèle à une autre typologie des niveaux auxquels se trouvent des traces idéologiques. A notre connaissance, il n'en existe pas d'autre. Mais l'approche de Gonzalo Frasca a montré que la narration et les règles du jeu relèvent de l'idéologie. Il est donc légitime de commencer par détailler les catégories de règles et d'éléments narratifs, bien que celles-ci n'aient pas été formulées dans le but d'analyser idéologiquement des œuvres³.

Notre première catégorisation va chercher à savoir vers quels types d'éléments les règles sont dirigées. Nous proposons d'aller voir du côté de la méthodologie du *game design*, à savoir la conception de jeux, qui s'efforce elle aussi de distinguer les différentes composantes d'un jeu vidéo.

Le texte *Concevoir l'interactivité ludique : une vue d'ensemble des méthodologies de « Game Design »*⁴ de Damien Djaouti, Julian Alvarez et Jean-Pierre Jessel, offre une vision globale de différentes grilles de lecture d'un jeu vidéo. Damien Djaouti et ses collègues ont étudié un corpus de 36 textes de référence, écrits par des théoriciens ou des professionnels du secteur

¹ *Final Fantasy XII*, éditeur et développeur : Square Enix, 2007.

² Les personnages non jouables, souvent nommés PNJ sont les personnages que l'ordinateur contrôle (un ennemi, un passant, ...) et qui ne peuvent pas être contrôlés par le joueur.

³ Cependant, certains concepts abordés ici se verront modifiés pour servir une analyse des valeurs.

⁴ Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, *Concevoir l'interactivité ludique : une vue d'ensemble des méthodologies de « Game Design »*, 2010, http://www.ludoscience.com/files/ressources/Methodologie_Game_Design.pdf, consultation : 02/03/2011.

concernant la conception de jeu. Leur but est de mettre en évidence les modèles théoriques et les méthodologies de travail existants dans le cadre de la conception de jeux vidéo. Dans cette revue de littérature destinée aux professionnels et universitaires, le modèle des *games elements*, de Järvinen, a particulièrement retenu notre attention. Ce texte a pour objectif d'étudier la relation joueur-jeu, et de la découper en neuf niveaux. Une bonne partie de ces niveaux concerne le jeu en lui-même¹. Ce modèle théorique se trouve être le seul, au sein du corpus étudié, à permettre de distinguer des catégories d'éléments présents dans les jeux vidéo.

Aki Järvinen découpe la relation entre jeu vidéo et joueur en 9 niveaux de lecture, comme suit² :

Composants (*Components*) : Les composants sont les objets que le joueur peut manipuler et posséder au cours du jeu. Ces objets sont habituellement des pièces, des figurines, des cartes, des outils.

L'environnement (*Environment*) : L'environnement incarne les contraintes physiques ou virtuelles du système de jeu, et comme tel il incarne les règles qui précisent la répartition spatiale de la partie.

Les règles (*Rule set*) : Les règles produisent les possibilités et contraintes individuelles que le jeu a à offrir à ses joueurs³. Dans les règles, Aki Järvinen tient à mettre en avant une règle spécifique : le but du jeu (il ne fait pas la distinction de Frasca entre les règles de buts et les règles de manipulation).

Les mécanismes de jeux (*Game Mechanics*) : Les mécanismes de jeu décrivent les moyens possibles par lesquels le joueur peut interagir avec les éléments du jeu quand il essaie d'influencer les états du jeu afin de remplir un objectif.

Le thème (*Theme*) : A ce niveau de lecture, l'auteur aborde le thème du jeu, dans le but de montrer qu'il s'agit de contextualiser un système de règles. Ce qui revient à dire qu'il considère les règles comme le fondement du jeu et le récit comme un élément servant le jeu, le justifiant.

¹ Comme nous allons le voir, sur les neuf éléments de la relation joueur-jeu que décrit Järvinen, six concernent les œuvres vidéoludiques en elles-mêmes, et trois éléments extérieurs (le joueur, son interface physique et le contexte).

² Nous résumons plusieurs passages (traduits par nous) de : Aki Järvinen, *Games without frontiers / Theories and Methods for Game Studies and Design / doctoral dissertation study for Media Culture*, University of Tampere, Finland, 2008, pp 63-84.

³ Pour cette raison, nous désignerons cette catégorie par les termes « répertoire de règles ».

L'interface (*Interface*) : L'interface physique est l'élément permettant au joueur d'accéder à l'interaction. Par exemple : une manette de jeu, une souris, ...

Les informations (*Information*) : outre les attributs des composants et l'environnement, dans de nombreux jeux il y a des scores et des statistiques. L'auteur regroupe cela dans le niveau de l'information.

Le joueur (*Player(s)*) : il s'agit ici des personnes physiques prenant part au jeu.

Le contexte (*Contexts*) : dans son sens simplifié, l'élément contexte comprend le moment et le lieu où se déroule le jeu.

Rappelons que notre démarche se base exclusivement sur le contenu des jeux, en dehors de l'étude de sa réception par la personne y jouant (joueur), des conditions d'émission ou de réception (contexte) et des moyens physiques par lesquels le joueur y prend part (l'interface). Les trois niveaux « joueur », « contexte » et « interface » que distingue Järvinen n'entrent donc pas dans le cadre de notre analyse.

Il reste donc six catégories : composants, environnement, règles, mécanismes de jeux, informations et thème. Ces dernières sont toutes possiblement sources de traces idéologiques car selon Gonzalo Frasca, ce qui s'apparente aux règles et à la narration est révélateur des représentations sous-tendues de l'œuvre. Nous remarquons que les six niveaux en question font partie d'un de ces deux domaines :

- Le thème est la seule partie consacrée à la narration et est censé contextualiser un système de règles, ce qui reste cohérent avec la posture de ludologue de Järvinen. Nous préférons une approche plus neutre et étudierons récit et jeu sur le même plan.
- La priorité est donnée aux règles qui interviennent à la fois dans le répertoire de règles (*rule set*), qui reprend les contraintes et possibilités destinées au joueur qui correspondent aux règles de manipulation (ce que le joueur peut faire) mais aussi aux règles de buts (ce que le joueur doit faire) de Gonzalo Frasca. Pour l'auteur, les domaines de l'environnement et des informations sont aussi du domaine des règles. L'auteur distingue encore les mécanismes de jeux, que nous entendrons dans ce travail comme étant un ensemble d'interactions, elles-mêmes régies par des règles. Järvinen propose de distinguer les « composants », éléments que le joueur peut manipuler ou posséder. Toutefois, on peut postuler qu'il existe des règles régissant l'utilisation de ces objets.

Tentons à présent de confronter les éléments que nous avons retenus des approches de

Gonzalo Frasca et d'Aki Järvinen, afin d'en faire émerger une nouvelle lecture.

1. La narration correspond ici au thème. Mais aussi à l'environnement et aux composants, du point de vue descriptif.
2. Les règles de manipulation peuvent prendre en compte le répertoire de règles, les mécanismes de jeu, les règles régissant les informations, l'environnement et les objets (*components*). Dans toutes ces catégories, les règles de manipulation ne prennent en compte que ce que le joueur « peut » faire.
3. Les règles de but ne sont chez Järvinen désignées que sous le nom d'une « règle particulière ». Les mêmes catégories que celles présentes dans les règles de manipulation interviennent, mais sous l'angle de ce que le joueur « doit » faire.
4. Les métarègles ne sont pas du tout évoquées par Järvinen.

Nous le voyons, les mêmes éléments « informations », « environnement » et « composants » sont à analyser sous l'angle différent de ce que le joueur, via son interface virtuelle, peut et doit faire en interaction avec ces éléments. Les règles ne sont donc pas une catégorie d'éléments avec lesquelles le joueur entre en interaction, mais sont les procédés qui régulent ces interactions. Nous devons donc étudier ce que le joueur peut et doit faire quand il s'agit d'interagir avec les informations, l'environnement, et les objets.

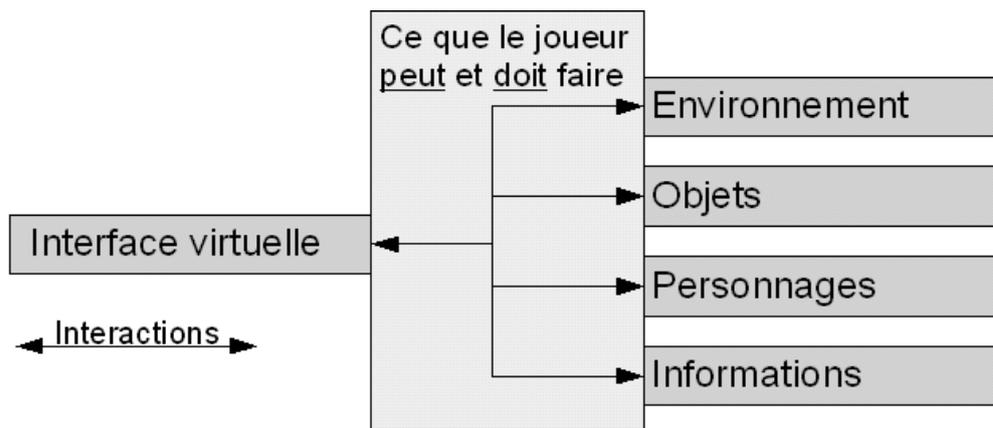
Si notre grille de lecture commence à se structurer, il lui manque toujours la notion de personnage, qui est absente de ces deux descriptions¹, et nous semble pourtant incontournable. D'abord parce que dans la grande majorité des jeux, le joueur contrôle un personnage (son interface virtuelle). Ensuite parce que bien souvent il interagit avec d'autres personnages, joués par des personnes physiques ou simulés par l'ordinateur. Nous les aborderons en tant que représentant du joueur (interface virtuelle) et éléments avec lesquels le joueur peut entrer en interaction (autres personnages).

Cette notion de personnage vient porter à quatre le nombre de catégories d'éléments avec lesquels le joueur, par le biais de son interface virtuelle, va entrer en interaction : les objets, les personnages, les informations et l'environnement. Ces interactions vont être encadrées par des règles qui vont tantôt définir ce que le joueur peut faire, tantôt ce qu'il doit faire.

¹ Aki Järvinen fait référence aux personnages sous le terme d'« agent », quand il parle des différents types d'informations. Cependant nous estimons plus pertinent d'étudier les personnages à part, au vu de l'importance qu'ils ont dans nombre de jeux vidéo.

Un type de règles spéciales, les métarègles (permettant au joueur de modifier la structure du jeu), sont aussi à prendre en compte. Ces dernières peuvent modifier les règles du système (et donc la façon dont le joueur va pouvoir interagir avec des éléments) mais aussi les éléments avec lesquels interagir, et l'interface virtuelle. Par souci de lisibilité, elles n'interviendront que dans le schéma final de notre grille de lecture.

Nous débouchons, du point de vue ludique, sur une première grille de lecture du jeu vidéo :



Il nous faudra étudier plus en détail en quoi les règles véhiculent des traces idéologiques en encadrant les interactions entre l'interface virtuelle et les autres éléments décrits dans ce schéma. Ce sera l'objet du prochain chapitre. Nous reviendrons à ce moment-là sur la différenciation entre actions obligatoires et possibles¹. Mais il convient d'abord de compléter cette grille de lecture par une approche narratologique.

1.4 Les éléments narratologiques source d'idéologie dans le jeu vidéo

Il nous reste, pour établir une grille de lecture complète, à déterminer les catégories d'éléments à étudier par une approche narratologique. Ce qui vient tout de suite à l'esprit au regard du précédent schéma, c'est l'importance de l'interaction dans les jeux. Dans la narration d'un jeu vidéo, il est aisé de distinguer séquences interactives et séquences non-interactives, ces dernières étant principalement visibles sous formes de cinématiques (des séquences vidéo où le joueur perd le contrôle de son personnage). Mais nous ferons abstraction de ce clivage, car ce qui nous importe, c'est d'identifier les éléments principaux du récit à étudier (par

¹ Nous aborderons aussi, en marge, les métarègles.

exemple : les personnages), et ceux-ci sont présents dans toutes les séquences, qu'elles soient jouables ou non.

En l'absence de modèle formel étudiant la narration d'un jeu vidéo, nous nous reportons à l'étude des récits. Yves Reuter, dans *L'analyse du récit*¹, distingue trois grands niveaux d'analyse interne d'un récit :

- La fiction : « la fiction désigne l'univers mis en scène par le texte : l'histoire, les personnages, l'espace, le temps. Elle se construit progressivement au fil du texte et de sa lecture. »²
- La narration : « la narration désigne les grands choix techniques qui régissent l'organisation de la fiction dans le récit qui l'expose. »³
- La mise en texte : « ce qui concerne les choix de textualisation : lexicale, syntaxe, rhétorique, stylistique, ... »⁴

Nous proposons d'adopter cette distinction en l'adaptant comme suit :

- La fiction (histoire, personnages, espace, temps)
- La narration des éléments de la fiction (l'organisation de l'histoire)
- La mise en *forme* des éléments de la fiction. Nous adaptons ici le terme de *mise en texte* aux aspects non plus seulement textuels mais aussi graphiques et sonores. Nous regroupons sous ce terme les choix de mise en image, de mise en son, de textualisation.

Nous le voyons, la question des éléments de la fiction est primordiale. Ceux-ci sont composés de quatre catégories, qui ne sont pas exactement les mêmes que du côté ludique. Nous proposons de comparer les éléments retenus dans le jeu et dans le récit afin de vérifier si cette approche narratologique est exhaustive et si des croisements s'imposent.

- Les éléments communs : l'espace (ou environnement) est commun aux catégories de base de nos deux disciplines. Les personnages aussi, puisque nous avons démontré préalablement qu'il était nécessaire de l'aborder aussi du point de vue ludique.
- Les éléments ludiques absents de la narratologie : les informations sont absentes de ce

¹ Yves Reuter, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, Coll. « universitaire de poche », 2009.

² *id. ibid*, p. 19.

³ *id. ibid*, p. 40.

⁴ *id. ibid*, p. 64

classement, ce qui paraît logique : les statistiques et les scores ne sont pas des éléments à proprement parler narratifs. En revanche, on peut s'étonner de l'absence des objets dans l'analyse de récits écrits, quand on pense à l'épée que le chevalier doit quérir avant de sauver la princesse. Les objets semblent être assimilés aux actions ou à l'espace. Il nous apparaît pourtant que leur réserver une catégorie à part s'impose dans le cas des jeux vidéo, où ils ont souvent une place prépondérante. De plus nous distinguerons les objets d'usage courant présents dans le récit, et les « objets de valeur »¹, matériels ou immatériels, qui représentent les motivations des personnages, au sens où l'entend Greimas. Par besoin de simplification, nous rangerons momentanément ces deux catégories sous le nom d'objets.

- Les éléments nouveaux de la narratologie : Le temps fait ici son apparition. Il n'est pas étonnant de ne pas faire référence au temps dans la partie ludologique, en sachant que le joueur joue sa partie au présent. C'est par le récit que le jeu vidéo fait référence à un temps narratif.²

Si la notion d'histoire semble ici nouvelle, elle ne l'est qu'à moitié. Yves Reuter base sa définition de l'histoire sur la notion d'action. Ce sont les actions qui forment une intrigue³ générale, et donc l'histoire. Or l'action, ou l'interaction, est au cœur de la définition ludique du jeu vidéo. Les interactions seront donc à étudier du point de vue ludique concernant les règles qui les régissent et du point de vue narratologique pour ce qui est de la formation d'une histoire.

Les contenus retenus, au sein de la fiction, sont donc : les personnages, l'espace, le temps et les objets. Le récit se construisant sur la base de l'unité « action », nous étudierons les interactions entre ces contenus et l'interface virtuelle en tant qu'action, au sens narratologique. Les actions ne sont donc pas une catégorie à part (tout comme les interactions du côté ludique) mais le lien unissant les contenus entre eux. Tout comme, du côté ludique, nous étudierons les interactions entre interface virtuelle et environnement, objets, ..., du côté narratologique, nous étudierons les actions liant l'interface virtuelle aux personnages, aux objets, à l'espace et au temps.

¹ Yves Reuter, *Introduction à l'analyse des Romans*, Paris, Dunod, 1991, p. 120

² Cependant, dans beaucoup de jeux une des règles peut être de réussir le challenge en un certain temps. Un compteur décroissant apparaît par exemple à l'écran de Super Mario World (Nintendo). Nous comprendrons ces éléments comme faisant partie de la catégorie information.

³ Que l'on peut découper en séquences.

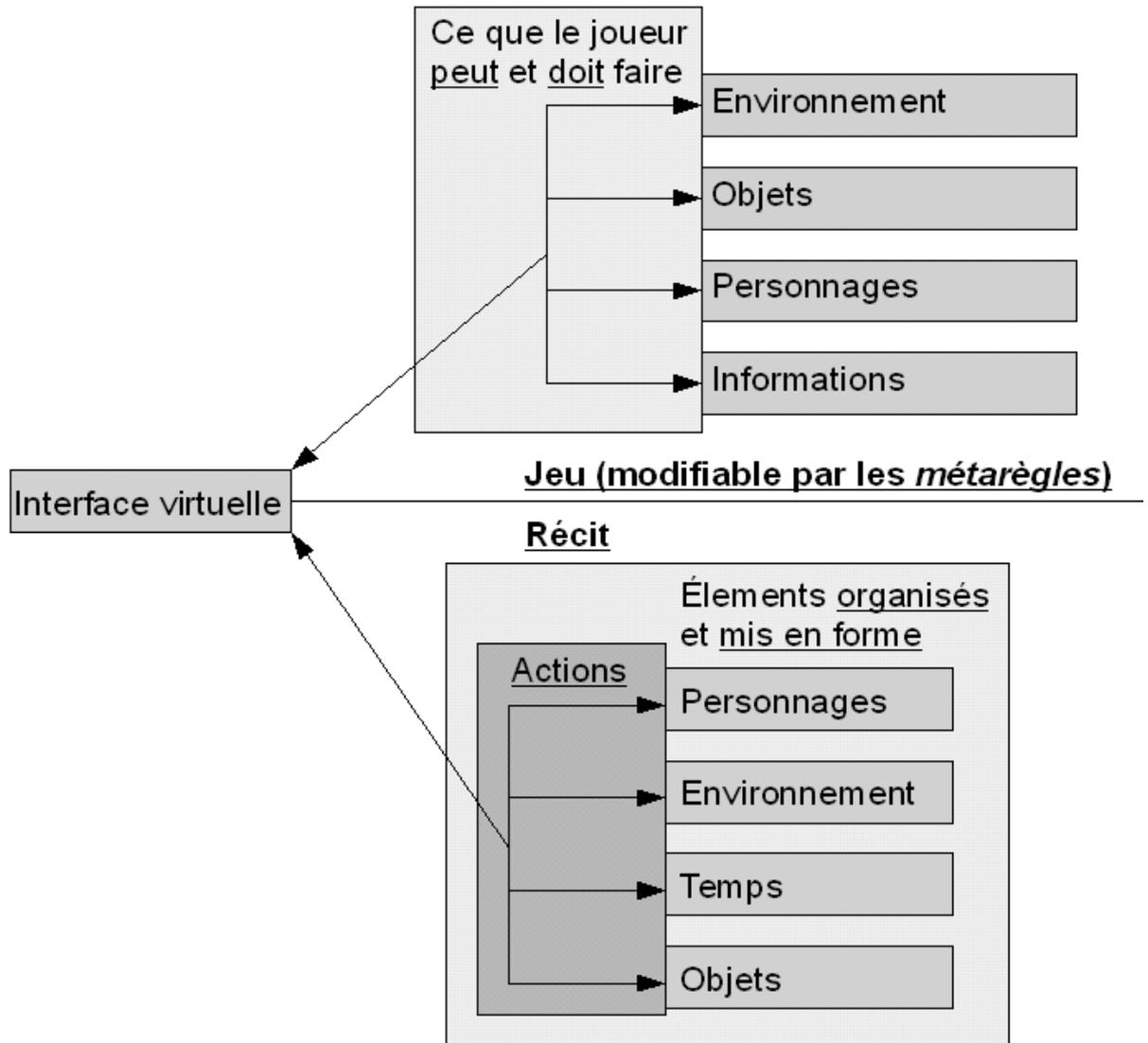
Le niveau de **l'organisation** de ces contenus nous donnera l'occasion de les étudier par le biais de théories structuralistes permettant de mettre en évidence d'autres notions idéologiques. Le jeu vidéo étant un média interactif, nous devons aussi prendre en compte l'organisation des modalités d'actions sur les contenus. Autrement dit, même au sein de la narration, les règles (ce que le joueur peut et doit faire) interviennent pour régler les possibilités offertes au joueur.

Enfin le niveau de **la mise en forme** permettra de rendre compte de l'aspect formel des sons, images et textes prenant part aux œuvres.

1.5 Conclusion

Comme nous le présentions, la ludologie et la narratologie ont permis de définir les premiers éléments à analyser dans un jeu vidéo en vue d'y déceler l'idéologie globale représentée. Nous avons abouti à une grille détaillant ces éléments à analyser, sur lesquels nous allons revenir lors des deux prochains chapitres afin de les compléter, d'abord par l'approche ludologique, puis narratologique.

Voici donc, pour finir ce chapitre, une schématisation des niveaux de lecture à étudier pour mettre au point notre méthode d'analyse idéologique.



CHAPITRE 2 : L'APPROCHE LUDOLOGIQUE

2.1 Introduction

Nous avons, au début de ce travail, identifié les différents niveaux où chercher des éléments idéologiques dans les jeux vidéo. Certains niveaux relèvent de la narratologie, d'autres de la ludologie. Nous commençons par étudier ces derniers.

Pour obtenir une méthode d'analyse pratique des représentations et valeurs que véhicule un jeu vidéo par son aspect ludique, nous devons passer par plusieurs étapes :

Premièrement, nous devons définir les différentes composantes ludiques du jeu vidéo, c'est à dire illustrer les catégories établies lors du chapitre précédent : informations, environnement, objets, interface virtuelle, et personnages.

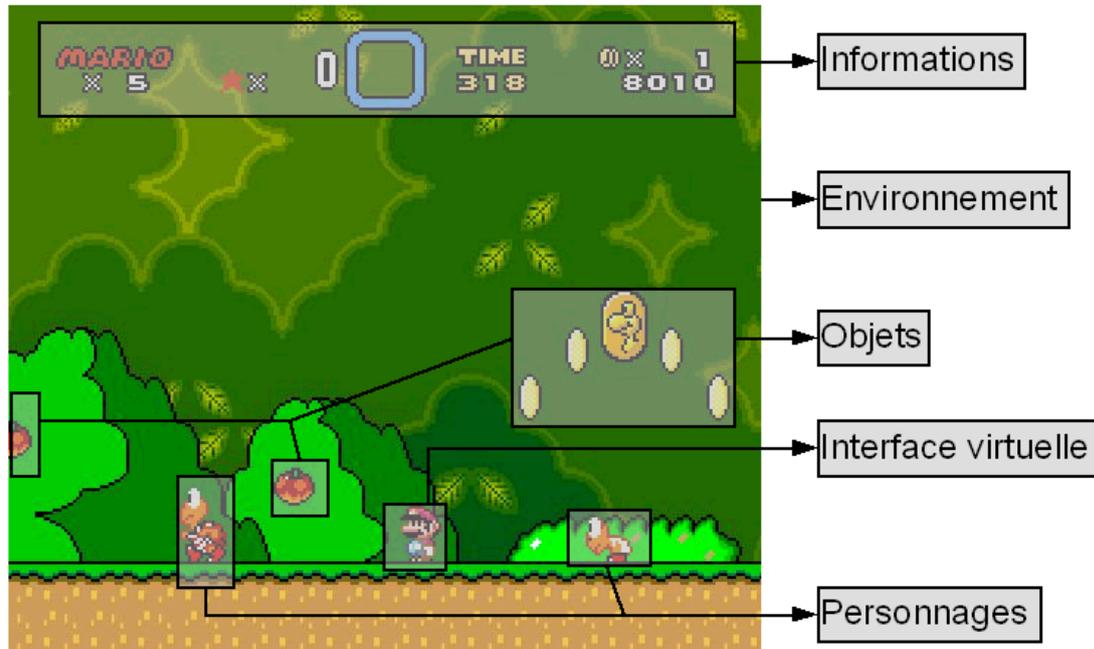
Nous l'avons vu, l'idéologie d'un jeu s'exprime par ses règles. Il nous faudra donc déterminer les grands types de règles : notamment ce que le joueur peut faire, ce qu'il doit faire, ... et les grands types d'actions, rendues possibles par ces règles. Nous partirons des recherches de Julien Alvarez et de ses collègues, qui ont établi la théorie des briques *gameplay*.

Une fois nos propres typologies établies sur base de travaux préexistants, nous étudierons l'implication en termes de valeurs et représentations de ces règles et de ces actions. Les actions et leur importance dans le jeu sont un premier indicateur pour notre analyse. D'autres concepts de la ludologie nous aideront à compléter l'analyse de ces actions : les catégories de jeu établies par Roger Caillois et les émotions vidéoludiques de Bernard Perron.

Tout ceci débouchera sur l'établissement d'une première approche de l'analyse idéologique se basant sur la ludologie. Nous testerons cette approche en réalisant une première analyse de jeu. Nous pourrons alors déterminer si nos objectifs ont été atteints et les limites de la démarche.

2.2. Les composantes du jeu vidéo

Avant tout, il semble opportun d'illustrer les cinq catégories, qui composent les jeux vidéo sur le plan ludique, que nous avons retenues lors du premier chapitre (l'interface virtuelle, les personnages, les objets, l'environnement et les informations). Nous proposons de partir d'une capture d'écran du jeu *Super Mario World*¹, pour rendre plus concrète notre typologie :



Le choix de ce jeu et de cette capture n'est pas anodin : les différents éléments y sont tous représentés² et identifiables facilement, à part peut-être l'environnement (par son omniprésence). Nous allons donc partir de cet exemple, afin de mieux comprendre ce que regroupe chaque catégorie. Dès la présentation de ces catégories nous verrons les premiers moyens d'aborder les représentations qu'elles véhiculent. Précisons déjà qu'il sera impossible dans certains jeux d'étudier tous les éléments faisant partie d'une catégorie. Par exemple, pour analyser les personnages dans un jeu tel que *Grand Theft Auto : Vice city Stories*³, où de nombreux passants apparaissent dans le monde virtuel, nous devons les analyser globalement

¹ *Super Mario World*, éditeur et développeur : Nintendo, 1992.

² L'absence de la musique pourrait étonner le lecteur de ce travail. En réalité, la musique sera bien prise en compte dans ce travail. Premièrement, elle sera en grande partie étudiée lors de l'analyse des éléments narratifs du jeu. Ensuite, les rares cas où le joueur peut entrer en interaction avec la musique, cela se fait à travers d'autres éléments déjà cités. Nous en parlerons alors au moment de l'analyse des interactions avec les objets, l'environnement, ...

³ *Grand Theft Auto : Vice city Stories*, éditeur : Take 2 Interactive, développeur : Rockstar, 2007.

comme un seul type de personnage. Nous aurons donc à l'esprit le besoin d'identifier les *principaux* objets, personnages, ...

2.2.1 Interface virtuelle

L'interface virtuelle est l'élément qui représente le joueur à l'intérieur du jeu. Dans ce cas-ci le joueur dirige le personnage Mario. Dans d'autres cas il s'agit d'une simple flèche (dans les jeux utilisant la souris de l'ordinateur par exemple), ou au contraire d'un ensemble de personnages¹. C'est par le biais de l'interface virtuelle que le joueur a accès à l'interaction. Un jeu proposant un accès immédiat, par une interface déshumanisée (la souris de l'ordinateur), ou, au contraire, une projection dans un personnage ne donnera pas la même vision des choses. Le type d'interface proposé devra être identifié.

Nous devons nous demander quel type d'interface virtuelle le joueur utilise dans le jeu.

2.2.2 Personnages

Les personnages sont les éléments joués par d'autres joueurs (d'autres interfaces virtuelles) ou simulés par l'ordinateur. Dans ce cas-ci, deux tortues (une avec une carapace et l'autre sans) sont dirigées par l'ordinateur afin de constituer des obstacles mouvants (ils sont, selon les jeux, plus ou moins « intelligents »). Les fonctions des personnages peuvent fortement varier : être un obstacle, une source d'information, d'aide, etc.

Nous analyserons dans les jeux étudiés les principaux personnages et leurs fonctions ludiques.

2.2.3 Objets

Les composants sont, selon Järvinen : « les objets que le joueur peut manipuler et posséder au cours du jeu. Ces objets sont habituellement des pièces, des figurines, des cartes, des outils »². Dans le cas de notre illustration on observe la présence de plusieurs pièces (dont une plus

¹ Dans *Final Fantasy XII*, le joueur contrôle une équipe composée de plusieurs personnages.

² Aki Järvinen, *Games without frontiers / Theories and Methods for Game Studies and Design / doctoral dissertation study for Media Culture*, University of Tampere, Finland, 2008, p 63.

grande que les autres) et de pommes, qui ont une utilité dans le jeu et ne sont pas simplement des éléments destinés à décorer. Les objets posent plusieurs questions, concernant le mécanisme d'appropriation et la logique liée à leur utilisation omniprésente dans certains jeux, comme nous le verrons lors de l'analyse des actions types.

Nous définirons les objets principaux et leurs fonctions ludiques.

2.2.4 Environnement

L'environnement définit les contraintes physiques ou virtuelles du système de jeu, et comme tel il pose les règles qui précisent la répartition spatiale de la partie¹. Nous n'avons pas pu spécifier sur notre exemple l'environnement car il est omniprésent. Le sol est la ligne directrice et divise l'espace en deux. Dans d'autres passages du jeu le joueur doit sauter au dessus d'un trou. Si les valeurs présentes derrière la notion d'environnement sont parfois difficiles à distinguer dans ce genre de jeu, ce n'est pas le cas par exemple pour des jeux de stratégie, où la répartition dans l'espace des ressources a toute son importance et peut influencer les chances de gagner de tel ou tel peuple. La position de l'interface virtuelle dans l'environnement, nous donnera aussi des indications : le joueur est-il en position de défense, d'attaque, etc.

Au final, nous aurons deux types de questions à nous poser. Dans un premier temps, nous chercherons quelles sont les principales règles régissant l'environnement et, ensuite, quelle est la place de l'interface virtuelle dans cet espace de jeu.

2.2.5 Informations

Selon Aki Järvinen, les informations dans un jeu sont tout ce qui est statistiques ou scores. Le cas de *Super Mario World* facilite leur mise en évidence car les informations sont affichées clairement dans un espace dédié, ce qui n'est pas toujours le cas. On y voit plusieurs sortes de données : le nombre de vies, de pièces, de points, d'étoiles rouges et le temps qu'il reste pour arriver à la fin du niveau. Toutes ces données, nous le verrons par la suite, donnent des indications sur l'idéologie du jeu vidéo. Nous commencerons par les identifier ainsi que leurs

¹ *id. ibid.* p. 66

fonctions.

Nous chercherons à savoir quelles sont les principales informations et leurs fonctions.

2.2.6 Des catégories perméables

Il faut noter que certaines catégories sont perméables. C'est le cas par exemple de certains personnages dans *Super Mario World*. Un ennemi à carapace rouge s'approche, il est donc un personnage. Mario saute dessus, et l'ennemi rentre dans sa carapace. Puis Mario la porte et l'envoie contre d'autres ennemis, ce qui a pour effet de les tuer (ils « tombent » de l'écran). Le personnage ennemi devient donc un objet.

Un autre exemple peut être le passage de la catégorie objet à information, sans doute plus fréquent. Toujours dans le même jeu, lorsque Mario récolte une pièce, celle-ci vient s'ajouter au nombre de pièces obtenues. Elle n'est plus utilisable en tant que telle. Par contre au bout de 100 pièces récoltées, Mario gagne une vie. De plus chaque pièce augmente le nombre de points du joueur.

Certains éléments, lors de nos analyses se retrouveront donc parfois dans plusieurs catégories.

2.3 Les grands types de règles et d'actions

Dans un jeu vidéo, le joueur, via son interface virtuelle, interagit avec d'autres personnages, des objets, un environnement, et des informations. Le joueur ne peut jamais faire tout ce qu'il veut : il y a des règles qui dictent ce qu'il est possible de faire.

Analyser les valeurs et les représentations d'un jeu, c'est donc analyser les règles qui le régissent, et les actions qu'effectue le joueur, en fonction de ces règles. Pour effectuer cela il faut créer des catégories de grands types de règles et de grands types d'actions possibles, afin de ne pas avoir à étudier toutes les actions d'un jeu une par une.

Afin d'établir nos propres typologies (types d'actions, types de règles), nous proposons de présenter et de critiquer la théorie des briques *gameplay*. Nous le verrons, ce concept, qui a été créé dans le but d'améliorer la classification des jeux, peut nous donner des outils nécessaires à l'analyse idéologique.

Dans *Morphologie des jeux vidéos*¹ Julian Alvarez et ses collègues expliquent :

En nous inspirant de la méthodologie que Propp utilisa pour sa classification des contes russes, nous avons dégagé des schémas récurrents au sein des règles des jeux vidéo, que nous avons baptisé « briques *GamePlay* ». La combinaison de ces différentes briques doit permettre de représenter une classification, par leurs règles, de l'ensemble des jeux vidéo existants.

Ils ont étudié, après avoir mis au point un logiciel informatique de statistique, un corpus de 588 jeux, de toutes époques, de manière à ne pas être influencé par les différences technologiques. Ils ont dégagé dix « briques *GamePlay* », c'est à dire dix schémas récurrents au sein des règles des jeux vidéo. Il s'agit de :

Eviter (Avoid) : le joueur est pénalisé s'il touche un élément ;
Gérer (Manage) : une ressource du joueur est limitée ;
Aléatoire (Random) : le joueur reçoit une valeur aléatoire ;
Tirer (Shoot) : le joueur peut tirer sur des éléments ;
Créer (Create) : le joueur peut créer de nouveaux éléments ;
Détruire (Destroy) : le joueur doit détruire un élément ;
Faire correspondre (Match) : le joueur doit « atteindre » une valeur ou une position donnée ;
Écrire (Write) : le joueur peut saisir une chaîne alphanumérique ;
Déplacer (Move) : le joueur peut déplacer un élément ;
Sélectionner (Select) : le joueur peut choisir un élément.²

Ils ont depuis modifié leur outil de statistique de manière à ce que tout le monde puisse contribuer à leur liste de jeux étudiés. Plus de 1400 jeux sont à ce jour répertoriés sur leur site internet³. Chaque jeu analysé y est brièvement expliqué (se reportant à une notice wikipedia) et, dans l'onglet « classification », on trouve une liste des briques qui forment le cœur du gameplay. Dans cette classification, les briques sont réparties en deux catégories :

- les objectifs, à savoir ce que le joueur *doit* ou ne doit pas faire
- les moyens ou contraintes : ce que le joueur *peut* ou ne peut pas faire pour atteindre l'objectif⁴.

Cet outil méthodologique a le mérite d'être une première typologie des règles principales présentes dans les jeux vidéo. Cependant nous pouvons adresser deux critiques à ce modèle. D'abord, la distinction entre les objectifs et les moyens/contraintes nous semble confuse : analyser ensemble ce qui favorise ou pénalise risque de créer la confusion dans l'étude des valeurs et représentations. Ensuite les mécanismes de jeux décrits (le joueur tire sur un

¹ Julian Alvarez, Damien Djaouti, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methel, Pierre Molinier, *Morphologie des jeux vidéo*, in actes du colloque « Hypertextes, Hypermédias (H2PTM'07) », Paris, Hermès Science Publications – Lavoisier, pp. 277-287.

² *id. ibid.*

³ Game Classification, <http://www.gameclassification.com>, consultation : 06/04/2011.

⁴ Nous remarquons par ailleurs que la liste des dix briques utilise tantôt « le joueur peut » tantôt « le joueur doit ». Dans les faits ces briques peuvent définir une nécessité (quand elles participent à la définition des objectifs) ou une possibilité (dans les moyens ou contraintes).

élément, le joueur crée un élément) y sont intrinsèquement liés à une catégorie : les possibles, les obligations. Cela ne semble pas probant dans le cadre de notre recherche car nous voulons évaluer au maximum l'importance de chacune des actions dans un jeu¹. Nous précisons ces deux points afin d'optimiser notre outil d'analyse.

Nous commencerons par affiner le classement peut/doit faire, et nous reviendrons dans un deuxième temps sur les actions types en elle-même.

2.3.1 Les grands types de règles

Nous avons jusqu'ici distingué, sur la base de la théorie de Gonzalo Frasca, ce que le joueur peut faire – les règles de manipulation – et ce qu'il doit faire – les règles de but. Afin de faciliter l'établissement de notre typologie, nous les nommerons respectivement les *possibles* et les *obligations*.

Comme nous venons de le voir avec le concept des *briques gameplay*, la distinction entre ce que le joueur doit faire pour gagner et ce qu'il peut faire ne satisfait pas l'exhaustivité de la démarche. Cette classification appelle à définir leur exact opposé : ce que le joueur ne doit pas faire et ce qu'il ne peut pas faire. Si cette précision est présente dans l'explication des classes des briques gameplay sur le site www.gameclassification.com nous trouvons ambigu de regrouper ces opposés dans la même catégorie. Nous proposons donc de séparer ces notions en nouvelles catégories : les *possibles* et les *impossibles*, les *obligations* et les *interdits*.

2.3.1.1 Les possibles et les impossibles

Commençons par la distinction entre ce que le joueur peut et ne peut pas faire. Le jeu est un ensemble de règles, et les concepteurs choisissent celles qu'ils désirent mettre en jeu. Nous proposons donc d'étudier ce choix des concepteurs sous l'angle de l'axe paradigmatique.

Pour rappel, Ferdinand de Saussure distingue deux axes :

– l'axe syntagmatique :

D'une part, dans le discours, les mots contractent entre eux, en vertu de leur enchaînement, des rapports fondés sur le caractère linéaire de la langue, qui exclut la possibilité de prononcer deux éléments à la fois. Ceux-ci se rangent les uns à la suite des autres sur la chaîne de la parole. Ces combinaisons qui ont pour support l'étendue peuvent être appelées syntagmes. (...)

¹ Les valeurs véhiculées sont différentes selon que les actions sont le but du jeu, ou simplement possibles.

Placé dans un syntagme, un terme n'acquiert sa valeur que parce qu'il est opposé à ce qui précède ou ce qui suit, ou à tous les deux.¹

– l'axe paradigmatique :

D'autre part, en dehors du discours les mots offrant quelque chose de commun s'associent dans la mémoire, et il se forme ainsi des groupes, au sein desquels règnent des rapports très divers. (...) On voit que ces coordinations sont d'une tout autre espèce que les premières. Elles n'ont pas pour support l'étendue ; leur siège est dans le cerveau ; elles font partie de ce trésor intérieur qui constitue la langue chez chaque individu. Nous les appellerons rapports associatifs.²

C'est ce dernier qui nous intéresse plus particulièrement. Les concepteurs choisissent les règles qu'ils vont programmer. Ils choisissent une règle parmi d'autres, potentiellement valables dans la structure du jeu. Les règles non programmées, qui restent fictives dans le cadre du jeu se traduisent par l'impossibilité de réaliser des actions pour le joueur. Imaginons un jeu dans lequel le joueur peut se marier virtuellement avec la personne du sexe opposé de son choix. Le fait de ne pas inclure le mariage homosexuel témoigne d'un choix idéologique. Il est donc opportun d'analyser les possibles, mais aussi ce que nous appellerons les *impossibles*³.

2.3.1.2 Les obligations et les interdits

La logique de l'axe paradigmatique est difficilement applicable aux buts du jeu (ce que le joueur doit faire). Un concepteur choisit tel but de jeu parmi une infinité d'autres. Cette multitude de possibilité, parmi lesquelles il serait difficile de sélectionner celles liées aux possibilités de l'énoncé initial, n'est pas analysable de la même manière. En revanche, en appliquant la même logique de symétrie opposée à ce que le joueur doit faire (ce qu'on nommera *obligations*), on obtient ce que le joueur ne doit pas faire, à savoir ce qu'il est possible mais *interdit* de faire. Ceci regroupe donc les actions qui, dans le cas où le joueur les réalise, l'éliminent du jeu. Dans *Super Mario World*, le joueur contrôle le personnage Mario et ne doit pas sauter dans toute une série de trous, sous peine de se voir retirer une vie et de devoir recommencer le niveau au début. Ce que nous nommerons *interdits* rassemblent les

¹ Ferdinand De Saussure, *Cours de linguistique générale*, publié par Charles Bally et Albert Sechehaye, Lausanne et Paris, Payot, 1916, p. 176.

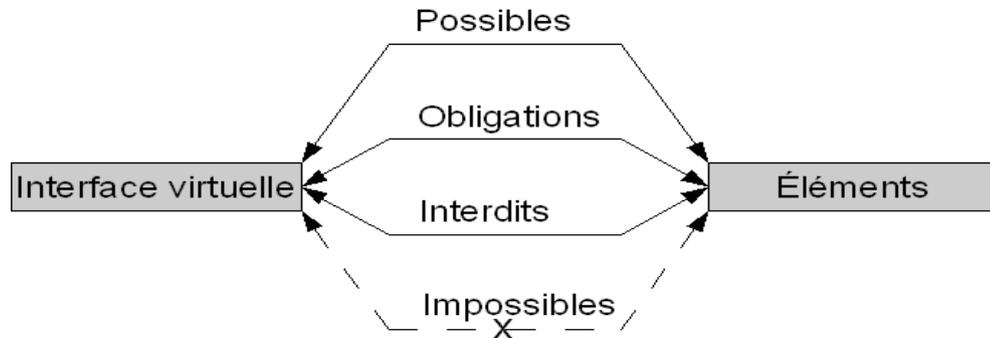
² *id. ibid.* pp 176-177.

Les rapports associatifs sont aussi appelés *rapports paradigmatiques*.

³ Cette distinction n'est pas sans rappeler une des trois phases constituant toute action selon Brémont : la virtualité d'une action débouche sur *le passage à l'acte* ou *le non-passage à l'acte*. Le changement de point de vue du public pourrait le faire oublier, mais le joueur est en partie dépendant de l'auteur du jeu, comme le lecteur l'est de l'écrivain. (Brémont C., *Logique du récit*, Paris, Le Seuil, 1973).

règles qui mettront le joueur hors jeu en cas d'infraction¹.

Nous pouvons à présent schématiser les trois grands types de règles et les règles potentielles non programmées :



Parmi ce qu'il est possible de faire nous devons encore distinguer ce qui pénalise ou ce qui favorise la progression du joueur, et ce qui n'a pas d'effet sur la progression. Nous notons que la première² brique *GamePlay* (éviter) y fait allusion en évoquant le fait de pénaliser le joueur s'il touche un élément. Inversement, d'autres actions favorisent la progression du joueur. Dans *Super Mario World*, il est possible de recommencer des niveaux pour engranger un plus grand nombre de vies afin d'affronter plus facilement les adversaires suivants. Dans *Grand Theft Auto – Vice City Stories (GTA VCS)* il est possible de tirer sur les passants, bien que cela risque de compromettre la progression d'une mission en attirant l'attention de la police.

Nous distinguerons donc les *possibles pénalisants*, et les *possibles favorisant*. Cela donnera un angle tout à fait différent pour interpréter la représentation donnée à une action possible dans un jeu. Par ailleurs, d'autres actions n'ont pas d'effet sur la progression, comme le fait de pouvoir changer de vêtements dans *GTA VCS* : c'est ce que nous appellerons un *possible neutre*.

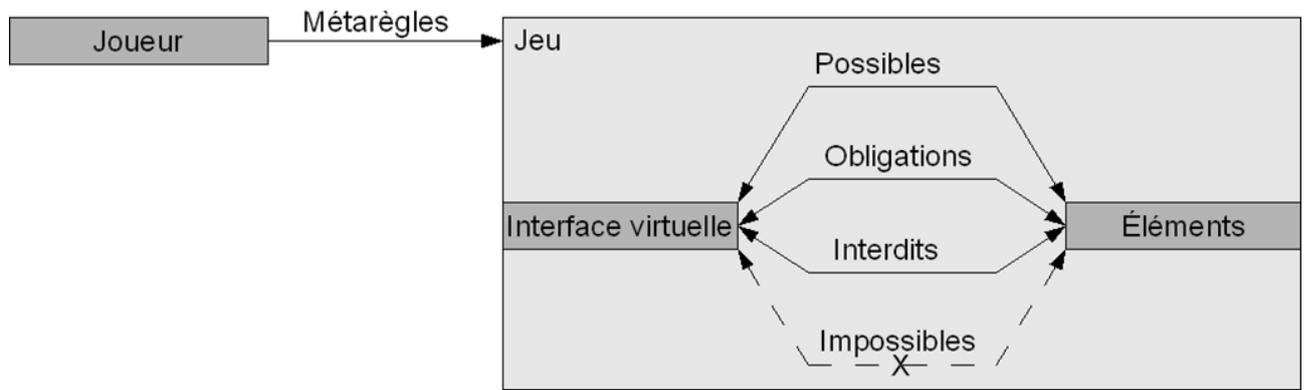
2.3.1.3 Les métarègles

Nous devons enfin parler des métarègles. Pour rappel, les métarègles sont des règles particulières permettant au joueur de modifier le système « jeu »³ :

¹ Il est important de bien comprendre que les interdits ne sont pas ce qui n'est pas une obligation, mais bien ce qui met hors jeu, ce qui se traduit en général par la perte de points de vie, la « mort », ou le « game over ».

² Éviter (*Avoid*), le joueur est pénalisé s'il touche un élément.

³ Nous avons volontairement ignoré dans notre schéma le fait que pour faire ces modifications il faut généralement passer par une autre interface virtuelle, afin de ne pas compliquer la situation.



Il semble difficile de généraliser les implications idéologiques qui résultent de cette marge de manœuvre laissée au joueur. Dans tous les cas, cela semble donner la liberté au joueur de modifier l'univers comme il le souhaite. Souvent, ces pratiques sont liées à des jeux massivement jouables en ligne, et permet d'entretenir un esprit de communauté, avec des participants qui s'échangent des astuces, etc. Au-delà de ces quelques considérations très générales, il nous semble plus approprié d'étudier ces possibilités au cas par cas.

2.3.2 Les grands types d'actions

Les auteurs de la théorie des briques Gameplay assignent trois des actions types au but du jeu (éviter, détruire et faire correspondre¹) et les sept autres aux moyens/contraintes. Pourtant, ces mécanismes de jeux ne sont pas intrinsèquement liés à une catégorie² : tirer sur un élément peut être une obligation, un possible, etc. Nous proposons de reprendre ces briques et d'en dégager des actions que le joueur peut/doit/ne peut pas/ne doit pas effectuer dans un jeu. Ceci nous permettra de tempérer l'importance d'une action (et donc des notions qu'elle véhicule) selon qu'elle est obligatoire, possible, interdite ou impossible, comme nous l'avons vu lors du point précédent. Cela nous permettra aussi d'analyser les représentations liées à ces actions en dehors de tout cadre figé.

Par exemple la brique *détruire* décrit : « le joueur peut détruire un élément ». Cette définition l'inclut directement et exclusivement dans les possibles. Nous proposons de dégager l'action de cette typologie en reformulant ainsi : « le joueur détruit un élément ». Cela nous permettra d'aboutir à une dizaine d'actions, que nous pourrons classer ensuite selon notre propre typologie. Dans la pratique, cela nuancera le propos de savoir si le fait de détruire un élément

¹ Qui devient « atteindre » dans leurs écrits plus récents.

² Ce qui est est justifié dans le cadre de la recherche initiale, qui a pour but d'établir les schémas les plus récurrents dans un jeu vidéo.

est une obligation ou un possible pénalisant, par exemple.

Deux briques pourraient poser problème – *gérer* et *aléatoire*. Selon leur première définition,

- Gérer (Manage) signifie qu'une ressource du joueur est limitée ;
- Aléatoire (Random), signifie que le joueur reçoit une valeur aléatoire.

Ces deux briques semblent ici décrire des règles qui s'imposent au joueur. Cependant, leur explication sur le site www.gameclassification.com démontre qu'elles aussi sous-entendent que le joueur est à la base de l'action.

a) La brique *gérer* peut se traduire comme une invitation à destination de l'utilisateur à « gérer des ressources en fonction d'objectifs précis à atteindre »¹, ce que nous simplifions ainsi : « le joueur récolte et utilise des objets ». Nous y voyons la possibilité de scinder cette brique en deux énoncés : le joueur récolte un élément ; le joueur utilise un élément. Cette distinction permet par ailleurs de mettre en évidence l'aspect de récolte d'objets sans qu'aucune utilisation n'en soit faite dans certains jeux. Par ailleurs, le mécanisme « utiliser un élément » peut englober une utilisation spéciale, à savoir celle de *tirer* sur un élément. L'action de tirer deviendra donc une sous-catégorie.

b) La brique *aléatoire* « invite l'utilisateur à générer une valeur au hasard »². Le mécanisme en jeu peut donc se formuler ainsi « le joueur génère une valeur aléatoire ».

De plus, il nous semble, à la lumière de nombreux jeux vidéo d'aventure, que le mécanisme « modifier un élément » est à ajouter. S'il n'est sans doute pas central dans la plupart des jeux, de nombreuses œuvres incitent à améliorer ses armes, changer la couleur de sa tenue ou de sa voiture, etc.

Enfin, nous apporterons une dernière modification en incluant l'action « écrire » dans l'action plus générale « communiquer », car de nombreux jeux permettent d'engager des dialogues en appuyant sur un bouton, sans que le joueur puisse contrôler le déroulement du dialogue.

Une fois ces modifications faites, nous obtenons donc une liste de onze actions récurrentes

¹ Game Classification, *Gérer*, <http://www.gameclassification.com/FR/about/bricks.html#MANAGE>, consultation : 04/04/2011.

² Game Classification, *Aléatoire*, <http://www.gameclassification.com/FR/about/bricks.html#RANDOM>, consultation : 04/04/2011.

dans les jeux vidéo¹ :

Actions	Exemples
Toucher : l'interface ² touche un élément	Mario touche un ennemi
Récolter : l'interface récolte un élément	Mario ramasse une arme, une fleur
Utiliser : l'interface utilise un élément	Mario tire avec une arme, ouvre une porte avec une clé
Aléatoire : l'interface génère une valeur aléatoire	Mario joue au jackpot
Créer : l'interface crée un élément	Mario crée un personnage
Détruire : l'interface détruit un élément	Mario tue un personnage, détruit un véhicule
Atteindre : l'interface atteint une position ou une valeur	Mario dépasse la ligne d'arrivée
Communiquer : l'interface communique avec un personnage	Mario parle avec des amis
Déplacer : l'interface déplace un élément	Mario déplace un bloc
Choisir : l'interface choisit un élément	Mario choisit la couleur de son chapeau
Modifier : l'interface modifie un élément	Mario change la couleur de sa voiture

Ces onze actions sont toutes théoriquement classables comme possibles, impossibles, obligatoires, interdites.

Nous notons qu'elles ont des degrés de précision différents (détruire est plus précis que utiliser) et qu'il faudra donc, lors de l'analyse pratique, détailler les actions en question.

2.4 L'analyse idéologique d'un jeu

Nous avons établi jusqu'ici nos propres typologies : les grands types de règles et les grands types d'actions. Nous allons voir, en premier lieu, comment ces outils peuvent nous permettre de déceler des valeurs et les représentations lors de l'analyse d'un jeu.

Ensuite, nous utiliserons d'autres concepts liés aux actions et aux règles d'un jeu qui permettent d'en déduire d'autres sur le plan idéologique, notamment les types de jeux formulés par Roger Caillois et les émotions ludiques conceptualisées par Bernard Perron.

¹ Jusqu'ici aucune action rencontrée dans un jeu n'appartient à aucune catégorie.

² Comprendre « l'interface virtuelle ». Nous remplaçons la dénomination « le joueur » reprise dans la théorie des briques *GamePlay*, car en réalité le joueur ne fait qu'appuyer sur des boutons, et commande son représentant dans le jeu, l'interface virtuelle, qui elle effectue les actions de choisir, atteindre, ...

2.4.1 L'analyse par les règles et les actions

Les actions types que nous avons établies (toucher, récolter, utiliser, aléatoire, créer, détruire, atteindre, communiquer, déplacer, choisir, modifier) sont elles-mêmes le produit de règles. S'il est possible, obligatoire, impossible ou interdit de les effectuer, c'est parce que des règles le dictent.

Par le fait de rendre possible (ou non) une action, une valeur est donc véhiculée. S'il est obligatoire de détruire tous les personnages, le jeu dégagera une première représentation. Si au contraire, le jeu interdit cette action mais rend obligatoire de communiquer avec les personnages, c'est une autre notion qui sera véhiculée.

Chaque action devra aussi être analysée en fonction du niveau d'interaction auquel elle se situe car, par exemple, l'action de déplacer aura des implications très différentes si nous parlons d'un personnage, ou d'un objet.

Il faudra donc étudier d'abord toutes les actions au niveau des objets, puis des personnages, etc. Il ne semble pas nécessaire de passer en revue ici toutes les actions, à tous les niveaux, pour montrer quelles notions celles-ci véhiculeront dans chaque cas. Cependant, nous pouvons déjà évoquer quelques exemples.

Les jeux se basant sur les actions de *détruire*, *créer*, *modifier* évoqueront par exemple la toute-puissance, car le joueur aura tous les droits sur cet univers. L'action *détruire* évoquera bien sûr un autre aspect, à savoir la violence.

Les actions *récolter*, *utiliser*, *choisir* seront plus à même de prôner la réflexion et la stratégie, car le joueur devra gérer des objets et bien les utiliser selon les situations.

Si l'action *utiliser* des objets est omniprésente, elle pourrait, comme l'avance Olivier Mauco dans *L'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle*¹, prôner l'utilitarisme et l'insuffisance du corps. S'il s'agit d'objets techniques ou technologiques, le culte du progrès sera aussi mis en scène.

Un jeu se basant sur l'action *atteindre*, en termes de position dans l'espace, mettra en avant la découverte, la progression, ...

¹ Olivier Mauco, *L'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle* in Genvo Sébastien (sous la direction de) *Le gamedesign de jeux vidéo / approche de l'expression vidéoludique*, Paris, éditions l'Harmattan, Collection « Communication et Civilisation », 2005, p. 130.

Encore une fois, ces actions ne sont possibles que parce que des règles le dictent. L'action détruire peut être, selon les cas, le but du jeu (obligation), favorisante, pénalisante, neutre, impossible à effectuer ou interdite. L'importance d'une action sera donc à étudier en fonction de ces critères. Un jeu ne peut ainsi pas être qualifié de violent si l'action détruire n'est présente qu'à titre pénalisant ou interdit.

Au final, nous aurons à nous demander quelles sont les actions types présentes au niveau de l'environnement, des objets, des personnages¹, et détailler, pour chacune d'elles, si ces actions sont obligatoires, possibles, impossibles ou interdites.

2.4.2 L'analyse par la configuration du jeu

Comme nous l'avons vu, les actions effectuées lors du jeu sont un premier indicateur des valeurs et représentations véhiculées. Cependant, il nous semble que ces actions sont à analyser aussi à travers la théorie du jeu de Roger Caillois. Ce dernier démontre dans *Des jeux et des hommes*² qu'il est possible de distinguer quatre logiques de jeu : le hasard (alea), la compétition (agôn), la simulation (le mimicry) et le vertige (l'ilinx). Nous postulons que si l'action de détruire est motivée par une logique générale de hasard ou de compétition, elle ne véhiculera pas les mêmes représentations. Celles-ci seront influencées par ces quatre logiques, ces dernières n'étant pas exclusives, mais pouvant cohabiter dans une même œuvre.

Commençons par détailler ces quatre notions, avant de voir en quoi elles sont vectrices de valeurs et représentations :

2.4.2.1 Agôn

Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur.³

Roger Caillois associe à l'*agôn* la revendication de la responsabilité personnelle, le travail, la

¹ Les informations ne sont pas comprises dans ce sous chapitre. Elles font l'objet d'un sous chapitre spécifique, car elles ne sont pas analysables sous l'angle des actions types. En effet le joueur ne peut pas agir directement sur elles, il le fait seulement à travers une autre catégorie.

² Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, deuxième édition, Paris, éditions Gallimard, La Flèche, collection « folio essais », 1967

³ *id. ibid.* p. 50.

patience, l'habileté, la qualification, le mérite, la régularité, l'entraînement et le professionnalisme.

2.4.2.2 *Alea*

Roger Caillois emprunte le terme d'*alea* au latin, désignant le jeu de dés, pour désigner :

Tous jeux fondés, à l'exact opposé de l'*agôn*, sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin.¹

L'*alea*, c'est l'abandon à la chance, au hasard. C'est par excellence le jeu de dés (d'où l'utilisation du terme « *alea* »). Selon le sociologue, l'*alea* nie toutes les valeurs précitées de l'*agôn*. L'*alea* est la démission de la volonté, l'abandon au destin. L'*alea* abolit « les supériorités naturelles ou acquises des individus, afin de mettre chacun sur un pied d'égalité absolue devant le verdict aveugle de la chance »².

2.4.2.3 *Mimicry*

Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. On se trouve alors en face d'une série variée de manifestations qui ont pour caractère commun de reposer sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même.³

Caillois souligne l'importance de cette identification, dans d'autres domaines : « Déjà l'identification au champion, à elle seule, constitue une *mimicry* parente de celle qui fait que le lecteur se reconnaît dans le héros du roman, le spectateur dans le héros du film. »⁴

Cela fait formidablement écho à ce que peut parfois dire un joueur qui se retrouve devant l'écran « *Game Over* » : « Je suis mort ». Le joueur se projette dans son personnage. Nous pourrions distinguer les jeux qui reposent plus ou moins sur le *mimicry*, nous donnant ainsi des indications quant à l'implication du joueur dans les actions qu'il sera amené à réaliser.

¹ *id. ibid.* p. 56

² *id. ibid.* p. 58

³ *id. ibid.* p. 61

⁴ *id. ibid.* pp. 65-66

2.4.2.4 *Ilinx*

Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie.¹

L'*ilinx* est donc le contentement de l'envie de se défaire du diktat de sa perception, d'échapper à la conscience.

Ce domaine est plus difficilement applicable aux jeux vidéo. Néanmoins, la logique des jeux de rôle massivement jouables en ligne², qui consiste parfois à demander au joueur de s'investir dans un monde parallèle plusieurs heures au quotidien, nous semble relever de l'*ilinx* : le joueur accède au vertige, est séparé « d'avec le reste de la réalité ». Nous tenterons alors de déceler si certains jeux ont des logiques favorisant l'*ilinx*.

2.4.2.5 La logique générale du jeu : un indicateur idéologique

Nous pouvons donc résumer ainsi les représentations véhiculées par l'*agôn* et l'*alea* :

- l'*agôn* : le mérite, l'entraînement, le professionnalisme.
- l'*alea* : l'abandon de la volonté, l'égalité devant le hasard.

Le mimicry et l'*ilinx* auront aussi des répercussions à un niveau plus global

- le *mimicry* : en misant sur l'identification forte du joueur à son personnage, les effets produits par la réalisation des actions demandés impliqueront plus le joueur.
- l'*ilinx* : un jeu permettant d'atteindre le vertige sous-tendra la remise en cause de ses propres limites (physiques, biologiques, psychologiques).

Ces quatre logiques, et leurs représentations ou influences, s'appliquent alors aux actions types à l'œuvre. Nous chercherons donc à savoir quelles sont les principales logiques de jeu à l'œuvre et en quoi elles influencent les actions types les plus présentes dans le jeu.

¹ *id. ibid.* p67

² Plus souvent désignés par leur acronyme anglophone MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*)

2.4.3 L'analyse par les émotions vidéoludiques

S'en tenir à la conception du jeu dans tout ce qu'il a de plus froid, de plus programmatique, rendrait cette recherche partielle. Le jeu vidéo n'est pas seulement un ensemble de règles érigées de manière à rendre une situation ludique. Ou plutôt, le ludique c'est aussi ressentir des émotions. Nous allons le voir, certaines émotions sont générées ou fortement conditionnées par des mécanismes ludiques. Ici, nous entendrons par « mécanisme ludique » une suite d'*actions* que le joueur doit effectuer.

Bernard Perron¹ distingue trois types d'émotions présentes dans le jeu vidéo :

- Les émotions fictionnelles : il s'agit des émotions provoquées par de l'intratextuel, Le joueur en immersion s'identifie au personnage aux traits humains, entre en empathie avec lui, ce qui génère des émotions.

Les émotions fictionnelles sont des émotions qui tirent leur origine de la position de témoin du *gamer* (...) et qui naissent aussi de la comparaison des événements fictifs concentrés et magnifiés avec le potentiel affectif d'évènements comparables de la vie de tous les jours².

- Les émotions artistiques : elles sont provoquées par de l'extratextuel. Le joueur garde un certain contrôle, et du recul par rapport au jeu. Il a conscience qu'il s'agit d'un artefact et peut apprécier son esthétisme.

Les émotions artistiques sont suscitées par la construction du récit, les tournures inattendues de l'intrigue, les procédés stylistiques, les manipulations techniques ainsi que par l'ordre formel qu'offre l'organisation de l'œuvre d'art.³

- Les émotions vidéoludiques : ce sont les émotions provoquées et centrées sur les *actions* du joueur, et sur les possibilités offertes par *le game design*. L'auteur prend l'exemple du jeu *Ico*⁴ dans lequel un jeune garçon à cornes doit sortir d'un château en protégeant Yorda, une princesse. Il la tient par la main et doit la laisser derrière lui à de nombreuses reprises afin d'ouvrir une porte, d'actionner un mécanisme. Pendant ce temps-là, des monstres s'approchent d'elle et le joueur doit se dépêcher et surtout agir de manière à ce qu'elle ne se fasse pas enlever. Les mécanismes de jeux le poussent donc à s'inquiéter. Dans ce cas

¹ Bernard Perron, *Jeu vidéo et émotions in Sébastien Genvo* (sous la direction de), *le game design de jeux vidéo / Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan. Collection « Communication et Civilisation », 2005, pp. 347-364.

² *id. ibid.* p.352.

³ *id. ibid.* p.356.

⁴ *Ico*, éditeur et développeur : Sony, 2002.

l'inquiétude est une émotion vidéoludique.

Des mécanismes ludiques (donc des ensembles d'actions) déclenchent, ou aident à déclencher, des émotions dites vidéoludiques¹. Les auteurs du jeu ont donc orienté le jeu de manière à ce que l'on ressente des émotions lorsqu'on effectue certaines actions. L'analyse de ces émotions vidéoludiques nous aidera à identifier certaines valeurs et représentations contenues dans le jeu².

Comme le souligne Bernard Perron chaque joueur a une part d'influence sur la manière dont il vit certaines séquences de jeu. Selon l'attitude qu'il adopte, il peut vivre certaines séquences avec plus ou moins de peur, de joie, ... Nous identifierons les causes et les effets voulus par les auteurs en fonction de l'agencement du jeu et non pas selon notre propre ressenti.

Les mécanismes ludiques, qui sont donc des suites d'actions, peuvent provoquer des émotions chez le joueur et viennent révéler les valeurs et représentations sous-jacentes. Nous devons donc chercher quels types de mécanismes favorisent des émotions vidéoludiques, quelles émotions sont mises en scène et quelles sont les notions associées.

2.4.4 L'analyse par les informations

Il reste un domaine à analyser, lié aux actions du joueur : les informations. Dans la grande majorité des cas, le joueur n'agit pas directement sur les informations dans le jeu. Ces dernières sont généralement une façon simple (ou simpliste) de donner une indication sur la progression dans le jeu. Par exemple, c'est lors de l'interaction avec les personnages, l'environnement ou les objets que le nombre de vies que détient Mario va fluctuer. Dans un jeu vidéo de rôle, le joueur sera souvent amené à améliorer ses objets et ses personnages, et donc leurs statistiques (par exemple donner des points de force à tel personnage, grâce à une combinaison d'objets). Mais cela se fera toujours via un objet, un combat, etc.

Le joueur n'interagit qu'indirectement avec les informations, à travers d'autres éléments. Mais les statistiques sont toujours liées à des actions. Comme les informations ne peuvent être

¹ Les émotions vidéoludiques sont la seule catégorie que nous étudierons dans ce chapitre. Nous le voyons les émotions artistiques ne peuvent pas nous aider pour une analyse idéologique. Quant aux émotions fictionnelles, nous les évoquerons dans l'approche narratologique, au sujet de l'importance du personnage contrôlé par le joueur.

² Par exemple, lorsqu'un jeu demande de tuer quelqu'un, cela peut être fait de manière à ce que le joueur ressente de la tristesse ou de la joie, ce qui révèle une orientation idéologique différente.

analysées à travers les actions types, les données à récolter seront réunies à un seul niveau. De plus, nous pourrons ici partir des informations dont le joueur dispose, analyser leur fonctionnement et leur importance au sein de l'œuvre.

Cela s'avère nécessaire car les informations peuvent sous-tendre des idées en elles-mêmes. Pour les analyser, nous les regrouperons en catégories, selon la typologie employée jusqu'ici, en étudiant donc les informations sur :

- l'interface virtuelle (exemple : le nombre de vies)
- les objets (exemples : les points de défense d'un bouclier, le nombre de pièces récoltées)
- les personnages (exemples : les points de magie ou d'expérience d'un personnage)
- l'environnement et la progression dans le jeu (exemples : le nombre de niveaux effectués, le pourcentage de jeu fini)

Nous pouvons maintenant nous demander quelles valeurs ou représentations sont liées à la présence de ces informations. Nous allons, comme nous l'avons fait avec les actions types, donner quelques exemples de l'implication idéologique que peuvent avoir les informations.

Concernant les *personnages*, beaucoup de jeux proposent leur mise en statistique de manière omniprésente. Dans Final Fantasy XII, chaque personnage a droit à sa fiche technique (niveau d'attaque, de défense, ...). Cette sorte de déshumanisation du personnage, réduit à quelques chiffres, rend compte d'une tendance au positivisme, à la nécessité du chiffre, à la possibilité de tout réduire en règles scientifiques, toujours justes.

Une statistique particulière souvent donnée est celle des points d'expérience, nécessaires à la progression dans le jeu¹. Olivier Mauco explique :

Les jeux d'aventure, RPG, consacrent l'expérience comme le critère nécessaire à l'évolution : gagner des points d'expérience rend plus fort, toujours dans une équation simple. Cette conception du héros est machinique puisque l'identité réelle se mesure en tableau de statistiques, l'histoire qui l'accompagne jouant sur l'imaginaire et la représentation, mais ne rompant que peu avec la logique linéaire du jeu. Pour progresser, l'acquisition d'expérience est nécessaire afin d'être plus fort.²

Enfin notons que ces données peuvent caractériser les personnages contrôlés mais il en existe concernant les ennemis : nombre de tués, nombre de tirs dans la tête (*headshot*), ...

Cette transcription de personnages en statistiques, dans lesquels il faudra progresser, donne

¹ Qui augmentent en général en tuant des ennemis, en réalisant diverses quêtes, ...

² Olivier Mauco, *l'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle* in Genvo Sébastien (sous la direction de) *le gamedesign de jeux vidéo / approche de l'expression vidéoludique*, éditions l'Harmattan, Collection « Communication et Civilisation », 2005, p. 129.

une vision encore une fois déshumanisée.

Concernant les *objets*, beaucoup des jeux décrits ci-dessus proposent des statistiques sur les armes que le joueur peut posséder, utiliser, améliorer. Cela renforcera donc le culte du progrès et de la technologie.

Enfin, concernant *l'environnement et la progression dans le jeu*, les informations peuvent aussi indiquer des éléments sur la vision du monde que véhicule le jeu. *Grand Theft Auto : Vice City Stories* est le modèle même du jeu indiquant des dizaines de statistiques sur la progression dans le jeu et l'environnement : le territoire dominé, le pourcentage de jeu terminé, etc. Tout cela vient renforcer la linéarité de la progression dans le jeu. Une progression qui passe par du chiffre, et non pas (on pourrait l'imaginer) par le fait d'atteindre un objectif non chiffrable. D'autres jeux comme, par exemple *Façade*¹, ne proposent aucune statistique. Le joueur arrive ici chez un couple d'amis qui se disputent et tente de dialoguer avec eux. Dans ce cas, l'absence de statistiques mettra en évidence une vision du monde moins simpliste, moins chiffrée, qui s'apprécie selon une interprétation subjective.

Lors de l'analyse nous devons donc détailler quelles sont les statistiques concernant l'environnement et la progression dans le jeu, les personnages, l'environnement, et les objets. A chaque fois, nous étudierons comment le joueur entre en interaction avec ces informations, et quelle est leur importance.

Notons enfin que les informations donneront de précieuses indications sur la configuration globale du jeu (doit-on avoir plus de points que l'adversaire, être en compétition ?) et sur l'importance des actions types d'un jeu (quelle action est la plus représentée dans ces statistiques ?).

2.5 Une première approche pour l'analyse

Pour tester la validité de l'utilisation d'outils théoriques fournis par la ludologie dans un cadre d'analyse idéologique, il faut d'abord résumer les différentes consignes qui découlent de ce chapitre.

¹ *Façade*, éditeur et développeur : InterActiveStory, 2005

1. Identifier le type d'interface virtuelle que le joueur utilise dans le jeu ;
2. Identifier les principaux personnages, les principaux objets, ainsi que leurs fonctions ;
3. Identifier les principales règles régissant l'environnement, et la relation entretenue entre l'interface virtuelle et le monde représenté ;
4. Identifier les principales informations concernant les objets, l'environnement, la progression dans le jeu, et les personnages, ainsi que leurs fonctions ;
5. Repérer les actions types présentes dans le jeu au niveau de l'environnement, des objets, des personnages. Pour chacune d'entre elles, détailler si ce sont des actions obligatoires, possibles, impossibles ou interdites ;
6. Analyser quelles sont les principales logiques à l'œuvre dans le jeu et quelles valeurs et représentations elles véhiculent, en relation avec les actions types du jeu ;
7. Analyser les ensembles d'actions qui favorisent des émotions vidéoludiques et quelles émotions ces mécanismes favorisent ;
8. Si des métarègles sont présentes dans le jeu, les détailler. Analyser leurs implications idéologiques ;
9. Reprendre tous les résultats et les associer sous forme d'un petit texte détaillant toutes les traces idéologiques détectables via cette approche ludologique.

2.6. Le test de la méthode

Il convient à présent de tester cette grille d'analyse sur un jeu vidéo. Nous avons choisi de réaliser ce test sur le jeu *Grand Theft Auto - Vice City Stories (GTA VCS)*, sur Playstation 2.

Ce jeu est réputé pour laisser une grande liberté d'action au joueur et pour être à la croisée des genres¹. Ce jeu donne vie à Victor Vance et met en scène ce fils d'une famille d'immigrés, qui

¹ Le jeu est souvent décrit comme un mélange de plate-formes, d'aventure, de course de voiture, ...

vient de rentrer dans l'armée. Son supérieur va lui ordonner de réaliser une série de missions de trafic de drogue et d'armes. Victor va finalement être renvoyé de l'armée, car des supérieurs trouvent de la drogue dans sa chambre. Cette séquence se joue en une heure de jeu (pour finir le jeu il faut compter une soixantaine d'heures). Nous proposons de nous y limiter, afin de ne pas nous lancer dans une analyse complète avec une grille qui se verra encore sans doute modifiée. De plus, rappelons que notre but final ici n'est pas d'identifier les éléments idéologiques du jeu mais de tester si notre méthode fonctionne et d'analyser ses limites.

Une vidéo du début du jeu¹ et l'analyse détaillée écrite² se trouvent dans les annexes. En appliquant à cette heure de jeu les questions prévues précédemment, nous en sommes arrivés à ces conclusions :

L'accent est très fortement mis sur deux actions : atteindre et détruire. Le jeu prône donc une progression dans l'environnement et la destruction d'éléments personnages et objets.

Le joueur est relativement soumis à son environnement : il ne peut ni modifier les objets, ni son environnement. Il ne peut interagir avec les personnages que par la violence : tirer, toucher, détruire. Il ne peut pas communiquer, choisir, etc. (à part dans les cinématiques).

Le joueur est, d'un autre côté, très libre et puissant : il a recours à ces actions sans contraintes, ou presque.

Le jeu prône aussi l'expérience à distance (*mimicry*), en donnant la possibilité au joueur d'effectuer des actions impossibles à réaliser dans la vie réelle sans conséquences dramatiques. De plus, la place de la caméra favorise l'identification au joueur. Il prône l'*agôn* : le mérite, l'entraînement, le professionnalisme. Aucune place n'est laissée au hasard.

Une tendance à la chosification des personnages est présente : importance des statistiques, passants anonymes et insignifiants, ... Cette présence massive des statistiques donne aussi une vision scientifiquement mesurable de la vie.

Le culte de la technique et de la technologie est aussi de la partie : utilisation massive des armes, du plan et du gilet pare-balle. A ce titre le jeu développe un point de vue utilitariste et l'insuffisance du corps.

¹ Cfr Annexe 11

² Cfr Annexe 1

L'approche ludologique se révèle donc apte à détecter les valeurs et représentations véhiculées par les aspects ludiques de *GTA VCS*. Cependant si nous voulons déboucher sur des conclusions valables pour l'ensemble d'un jeu, il faudra analyser la totalité de l'expérience qu'offre le jeu. Connaissant le jeu par ailleurs, nous avons remarqué que certains mécanismes importants du jeu n'étaient pas encore disponibles dans cette première heure du jeu. Dans notre optique d'évaluer un début de méthode, analyser quelques heures peut par contre suffire. Tout laisse penser que si cette approche est valide pour une heure de jeu, elle l'est aussi pour vingt, trente, ou plus.

Il semble de plus en plus évident qu'une étude se limitant seulement à l'aspect ludique serait très partielle. Premièrement, toute une série de phases non interactives (des cinématiques, sortes de clips vidéos, nous y reviendrons) viennent contextualiser des actions, de manière à les placer dans un récit. De plus, même lors des phases interactives, le jeu n'est nullement dénué d'éléments narratifs. Par exemple, analyser la présence massive de l'action « détruire » donne un indicateur de la violence présente dans le jeu. Cependant, l'action « détruire » sera aussi présente dans des jeux aussi différents que des casse-tête (*Tetris*¹) ou des jeux de guerre (*Call of Duty*²) et sans l'aspect narratif nous passons à côté de toute la contextualisation.

Il nous faut donc à présent étudier les apports que donnerait une approche narratologique. Une fois cela fait, nous analyserons à nouveau cette séquence de jeu du point de vue de la narration. Enfin, nous fusionnerons ces deux angles d'analyse.

2.7. Conclusion

Notre but était de montrer en quoi l'approche ludologique pouvait fournir les premiers outils servant à établir une méthode d'analyse idéologique. Nous y sommes parvenus, comme le démontre la phase de test. Les actions types d'un jeu, les grandes règles le régissant, la configuration globale du jeu, les émotions qu'il suscite sont autant d'éléments qui, même en dehors de toute narration, donnent des indications sur les valeurs qu'exprime le jeu. Néanmoins, nous le voyons, cela n'est pas suffisant. La grande majorité des jeux vidéo est soutenue par un récit, qu'il convient d'analyser. Nous allons maintenant étudier en quoi des outils narratologiques pourraient compléter notre approche. Nous aurons alors, dans un

¹ *Tetris*, éditeur : Nintendo, développeur : Bullet Proof Software, 1989.

² *Call of Duty*, éditeur : Activision, développeur : Infinity World, 2003.

premier temps, deux approches distinctes. Plusieurs éléments ont montré lors de ce chapitre la nécessité de fusionner ces méthodes, ce que nous ferons lors du chapitre 4, qui établira une méthode d'analyse ludo-narrative.

CHAPITRE 3 : L'APPROCHE NARRATOLOGIQUE

3.1 Introduction

Lors du chapitre précédent nous sommes arrivé à la conclusion que la ludologie pouvait fournir une partie des concepts nécessaires à l'établissement d'une méthode d'analyse idéologique. Des valeurs et des représentations sont inhérentes aux mécanismes de jeu et la ludologie peut permettre de les analyser. Cependant, nous l'avons vu, se limiter à l'aspect ludique, dans un jeu vidéo, ne permet pas d'être complet. Qu'en est-il de la narration, de la représentation des personnages et de leurs histoires, de la mise en scène d'un combat ? Les mécanismes de jeu portent en eux des traces idéologiques, mais elles peuvent s'appliquer à des contextes très variés. C'est pourquoi il est nécessaire de compléter la démarche par les outils théoriques issus de la narratologie.

Nous distinguerons alors deux courants au sein de la science de la narration : le courant classique et post-classique, plus ancien et qui n'intègre pas l'interaction, et la narratologie contemporaine, qui s'intéresse surtout aux nouvelles formes de récits interactifs. Dans ce chapitre, nous verrons en quoi les outils théoriques de la narratologie traditionnelle peuvent nous aider à analyser le système d'éléments idéologiques d'un jeu¹. Ces recherches n'ont pas été effectuées à l'heure du jeu vidéo, mais certains concepts y sont applicables et d'une grande aide dans le cadre de notre étude. Pour pouvoir utiliser ces concepts, nous considérerons donc momentanément le jeu vidéo comme étant uniquement un récit².

Tous les récits véhiculent-ils des représentations ou des valeurs ? C'est ce que nous postulerons, nous inspirant de la posture d'Yves Reuter dans *L'analyse du récit* :

Tout d'abord, rien n'est jamais dit ou raconté de manière neutre. Tout mot, tout énoncé correspond à un double choix fondateur : choix de ce qui est dit, choix de la façon de le dire. À ce titre, tout mot, tout énoncé, tout récit est porteur de valeurs et d'intentions qui l'opposent potentiellement à d'autres mots, d'autres énoncés, d'autres récits.³

¹ Le prochain chapitre, dont l'objet est d'aboutir à une méthode ludo-narrative, fera la synthèse des apports de la ludologie et de la narratologie, notamment grâce aux outils de la narratologie contemporaine, qui prend en compte l'interaction dans le récit.

² Rappel : tous les jeux vidéos ne sont pas « mis en récit », ce qui exclut une partie des jeux vidéo de la méthode d'analyse que nous établissons.

³ Yves Reuter, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, Coll. « 128 », 2009, p. 81

Ainsi, les auteurs d'un récit véhiculent des valeurs par le choix de ce qu'ils disent et la façon dont ils le font.

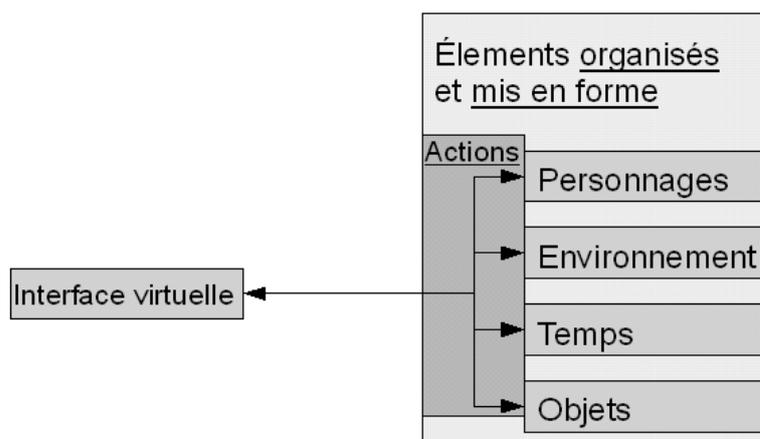
Marc Lits parle quant à lui d'une « vision du monde » :

Les récits que nous recevons chaque jour, dont nous sommes bombardés par les divers médias qui nous environnent en permanence, construisent une certaine image de la société, donc de nous-mêmes. La vision du monde que nous nous approprions n'est que la somme des informations qui nous sont transmises par les divers discours médiatisateurs (en famille, à l'école, dans nos relations, notre travail, nos loisirs...).¹

Bien que l'auteur parle surtout des récits de presse et évoque l'appropriation des valeurs véhiculées (ce qui n'entre pas dans notre analyse), remarquons tout de même que les récits semblent porter chacun une « vision du monde » qui leur est propre.

À travers ces deux citations il apparaît que tout récit est le véhicule de valeurs implicites en relation avec une certaine vision du monde, qu'il nous faudra alors mettre en évidence.

Plus précisément, quels éléments devons-nous étudier pour établir notre méthode ? Dans le premier chapitre nous étions partis des propos d'Yves Reuter, qui distinguait la fiction (l'espace, le temps, les personnages et les actions, auxquels nous avons ajouté les objets), la narration (l'organisation de la fiction) et la mise en forme (les choix stylistiques, les aspects formels). Nous avons schématisé ces éléments ainsi :



Les éléments personnages, environnement, temps et objets sont les éléments majeurs d'une

¹ Marc Lits, *Récit, médias et société*, Louvain-la-Neuve, Academia AB Bruylant, coll. « pédasup », 1996, p 137.

analyse idéologique du récit. Ces derniers sont eux-mêmes présents lors des phases de jeu et lors des cinématiques¹, textes² et musiques³. Nous ne ferons pas de distinction entre les phases interactives et non interactives : nous étudierons le récit du jeu vidéo dans son ensemble.

Nous allons établir une méthode d'analyse idéologique du récit vidéoludique qui, via l'étude des éléments qui le composent, aboutira à une vision globale des valeurs qu'il véhicule.

3.2 L'analyse idéologique du récit

Afin d'étudier toutes les facettes du récit sous un angle idéologique, nous repartons de la division de l'objet en trois parties à la manière d'Yves Reuter : nous étudions d'abord la fiction (personnages, espace, temps, objets et actions), la narration (qui correspond aux grands choix techniques d'organisation) et la mise en forme qui regroupe donc les aspects formels de la fiction. Précisons dès maintenant que l'histoire, qui fait partie de la fiction chez Reuter, sera ici étudiée en même temps que la narration, pour plus de facilité. Comme nous le verrons, il sera plus pratique d'étudier en parallèle l'histoire et son organisation.

3.2.1 L'analyse de la fiction

Nous allons à présent voir dans le détail en quoi les personnages, leurs actions, leurs motivations, ainsi que l'environnement et le temps sont les véhicules de valeurs et représentations à travers le récit. Rappelons que ces éléments, chez Yves Reuter, font partie de la fiction. Il nous faudra donc analyser les éléments de la fiction, afin de détailler l'idéologie développée dans ce qu'Adam et Revaz nomment un « univers diégétique » – « le monde singulier construit par tout récit »⁴.

3.2.1.1 Les personnages : des points de vue incarnés

Yves Reuter, dans *Introduction à l'analyse des Romans*, différencie les récits

¹ Des séquences vidéo non interactives utilisant le moteur graphique du jeu ou des images de synthèse pré-calculées.

² C'est plus rare, mais il existe des œuvres qui utilisent des textes, et les insèrent entre deux niveaux, par exemple.

³ Ce qui vient souvent renforcer la mise en scène, souligner un aspect de la narration, ...

⁴ Jean-Marc Adam et Françoise Revaz, *L'analyse des récits*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Mémo », 1996, p31.

« monologiques »¹, véhiculant une seule thèse, des récits dans lesquels les personnages ont une position idéologique :

D'autres types de narration, homodiégétique ou hétérodiégétique à multiples perspectives, permettent [...] de confronter les valeurs des différents personnages, sans qu'un narrateur-Dieu ne tranche. Cette dernière technique, très prisée par les romanciers contemporains, permet de laisser le lecteur seul juge.²

Yves Reuter résume quelques années plus tard :

[...] un récit – s'il ne veut se transformer uniquement en véhicule d'une thèse – croise plusieurs voix, en raison notamment de la multiplicité des personnages et des points de vue dont ils sont porteurs.³

Ainsi le récit pourrait soit véhiculer une seule thèse, soit en croiser plusieurs, par ses personnages, cette dernière option étant la plus utilisée. Il faudra donc prendre en compte l'existence probable de contradictions morales ou idéologiques internes au récit.

A propos de l'analyse, l'auteur ajoute :

Les correspondances entre rôles actantiels et rôles thématiques peuvent se révéler riches d'enseignement si, par exemple, le statut d'opposant est tenu par des personnages qui réfèrent tous à des catégories similaires : ouvriers, étrangers ... Un tableau, mettant en relations actants, personnages positifs et négatifs, rôles thématiques, est un instrument efficace pour mettre en lumière ce que le système de protagonistes produit comme vision de la société...⁴

Nous aurons donc recours à cette méthode, sur laquelle nous reviendrons plus tard. Dans le point suivant sur l'organisation, nous détaillerons l'utilisation du modèle actantiel.

Nous porterons enfin une attention particulière au personnage contrôlé par le joueur (bien que nous l'étudions ici sans prendre en compte l'interactivité). Bernard Perron relève en effet qu'une partie des émotions fictionnelles⁵ passe par la relation joueur-personnage contrôlé : « le *gamer* est amené à avoir de l'empathie pour l'avatar⁶, à ressentir des émotions *avec* ce dernier. »⁷ Ainsi, certains jeux pousseraient à partager les ressentis que pourraient avoir le

¹ Yves Reuter, *Introduction à l'analyse des Romans*, Paris, Dunod, 1991, p. 118

² *id. ibid.* p. 120

³ Yves Reuter, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, Coll. « 128 », 2009, p. 81

⁴ *id. ibid.* p. 120

⁵ Pour rappel, Bernard Perron utilise ce terme pour désigner les émotions générées par la position de témoin du joueur et par la comparaison des événements de la fiction avec ceux de son quotidien.

⁶ Ce que nous nommons interface virtuelle dans ce travail.

⁷ Bernard Perron, *Jeu vidéo et émotions in Sébastien Genvo (sous la direction de), le game design de jeux vidéo / Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan. Collection « Communication et Civilisation »,

personnage incarné. Sans nous attarder sur les modalités de l'empathie joueur-personnage (notre travail exclut l'analyse de la réception à proprement parler), ceci nous montre qu'il est important de nous concentrer sur le personnage contrôlé.

Il nous faudra donc analyser les personnages, les valeurs qu'ils représentent dans le récit, les relations qu'ils entretiennent les uns par rapport aux autres, si la narration donne raison à l'un d'entre eux ou si elle laisse le récepteur choisir et enfin l'association entre leurs rôles actantiels et thématiques. Nous étudierons de manière plus détaillée le positionnement du personnage principal, qui a toutes les chances d'être celui contrôlé par le joueur.

3.2.1.2 Les actions : les personnages en actes

L'analyse des récits de Jean-Michel Adam et Françoise Revaz met l'accent sur les actions, et leurs portées morales :

Les actions sont dotées, dans le groupe social où elles s'insèrent, d'une valeur morale relative : telle action vaut mieux ou moins que telle autre. La valeur d'une action ou d'un comportement est souvent jugée sur sa fréquence d'apparition dans le monde, l'opinion commune voulant que ce qui se fait habituellement – le normal – soit ce qu'il faut faire – la « norme ». C'est donc en fonction des normes propres à une culture donnée que les actions peuvent être approuvées ou désapprouvées, selon une échelle qui va du « bien » au « mal », du « juste » à « l'injuste ». Aux deux extrêmes de cette échelle, un comportement extranormal peut être évalué comme « abominable » ou « sublime ».¹

Ainsi, les personnages agissent, et, en cela, révèlent une partie de leur positionnement moral, et, par la réception qui est faite de leurs actions, montrent quelles sont les valeurs et représentations de la société représentée. Les propos cités nous poussent donc à attacher une importance tout particulière aux actions les plus courantes, qui auront tendance à être définies comme la norme.

Au vu du nombre très élevé d'actions qu'un récit vidéoludique peut représenter, il nous semble indispensable de distinguer les actions principales des autres. Dans *Introduction à l'analyse structurale du récit*², Barthes nomme ces segments d'histoire les noyaux et les catalyses. On peut en effet distinguer les actions qui définissent « l'armature du récit »³ et les

2005, p. 352

¹ Jean-Marc Adam et Françoise Revaz, *L'analyse des récits*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Mémo », 1996, p.22.

² Roland Barthes, *Introduction à l'analyse structurale des récits*, in *Communications*, n°8, 1966, pp. 1-27.

³ *id. ibid.* p. 26.

« expansions »¹ qui sont supprimables². Nous aurons ces notions en tête lorsque nous étudierons l'organisation de la fiction, et en particulier sa chronologie.

Nous analyserons les principales actions des personnages (celles qui ont une grande importance pour l'histoire), leurs conséquences pratiques et morales dans la société dans laquelle elles s'inscrivent. Les actions nous aideront à placer les personnages les uns par rapport aux autres. Les actions, déjà au cœur de notre analyse ludologique, prennent ici aussi une place considérable.

3.2.1.3 Les objets de valeurs : la motivation des actions

Vient s'ajouter à cela la motivation de ces actions, ce qu'Yves Reuter, reprenant l'expression de Greimas, nomme « les objets de valeurs » :

Les valeurs s'inscrivent aussi fondamentalement dans les objets de la quête (« les objets de valeur ») c'est-à-dire ce qui est recherché, ce qui fait l'objet d'épreuves et de conflits, la sagesse, l'instruction, l'amour, l'argent... Ces objets recherchés, qui définissent les motivations des actions, classent en retour les personnages : intéressés ou désintéressés, mystiques ou matérialistes ...³

L'expression « objets de valeurs » peut désigner des objets matériels ou immatériels. Nous analyserons donc les motivations des personnages principaux. Dans le cas d'objets matériels, il faudra analyser le rôle symbolique et thématique de certains objets (l'épée sacrée qui symbolise le rite d'initiation, la fortune à acquérir qui permet de sauver le frère du héros, ...). Les objets matériels qui ne représentent pas la motivation des personnages peuvent eux aussi traduire certaines valeurs, ne serait-ce que le culte de la technique et de la technologie, évoqué lors de l'approche ludologique.

Nous analyserons les objets de valeurs, à savoir les motivations matérielles ou immatérielles des personnages, ainsi que les objets d'usage courant. Nous distinguerons alors dans l'analyse des objets matériels leurs rôles fonctionnels, symboliques et thématiques.

¹ *id. ibid.* p. 26.

² À ce propos, cette distinction nous semble particulièrement bien choisit dans le cas des jeux vidéo, qui comportent parfois de longs passages répétitifs (par exemple « tuer trente gobelins ») qui n'ont que peu d'importance pour la narration.

³ Yves Reuter, *Introduction à l'analyse des Romans*, Paris, Dunod, 1991, p. 120.

3.2.1.4 L'espace temps : un cadre neutre ?

Marc Lits, pour argumenter le postulat voulant que les récits portent une vision du monde, donne l'exemple de la représentation de la nature :

Notre perception de la nature est en effet essentiellement d'ordre culturel : c'est Jean-Jacques Rousseau qui, le premier, trouve une certaine beauté aux paysages de montagne qui étaient considérés avant comme des endroits laids et infréquentables, ce sont les Romantiques qui nous ont permis de regarder la nature d'un œil positif, jusqu'au point de la considérer aujourd'hui comme le lieu de ressourcement face à un univers urbain asphyxiant. (...) Ainsi, notre rapport à la nature, au sens étroit du terme, est conditionné par le regard, mais aussi par le jugement culturel que nous portons sur elle au fil des époques et des modes et n'est donc qu'un objet médiatisé par notre discours.¹

Le positionnement de Marc Lits nous incite à analyser aussi la représentation de l'environnement dans les récits comme étant porteuse d'une vision, donc de valeurs et de représentations.

Ajoutons que, selon Yves Reuter, l'espace peut avoir de multiples fonctions narratives² : décrire le personnage par métonymie ou par métaphore, annoncer de façon indirecte la suite des événements, structurer les groupes de personnages, marquer des étapes dans la vie et dans les actions, faciliter ou entraver les actions.

Ces fonctions sont autant de pistes à explorer lors de notre analyse. Car si les éléments idéologiques s'étudient de manière plus directe par les personnages et leurs actions, les lieux auront eux aussi leur importance et viendront donner d'autres indications. Par exemple, dans le jeu vidéo *Ico*, un jeune garçon est donné en sacrifice par son village, dans un château immense et totalement vide. Le garçon va rapidement trouver une princesse enfermée dans une tour et tenter de sortir du château avec elle. Le château en lui-même oppresse les personnages : il les domine et ils tentent de s'en affranchir. Il est par ailleurs semé de pièges et de mécanismes à activer, il sera donc une sorte d'opposant aux protagonistes³. Un autre exemple plus classique peut être la ligne de front délimitant les « bons » des « mauvais » dans un jeu de guerre.

Il en est de même des indications temporelles, qui, toujours selon Yves Reuter⁴, peuvent qualifier les lieux, actions et personnages, structurer les groupes de personnages, marquer des

¹ Marc Lits, *Récit, médias et société*, Louvain-la-Neuve, Academia AB Bruylant, coll. « pédasup », 1996, p. 138

² Yves Reuter, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, Coll. « 128 », 2009, pp. 37-38

³ À ce titre il sera aussi à intégrer dans le modèle actantiel, que nous étudierons plus loin.

⁴ Yves Reuter, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, Coll. « 128 », 2009, p. 39

étapes dans la vie, faciliter, entraver ou déterminer des actions, ou encore contribuer à la dramatisation du récit. De plus, la chronologie des actions peut orienter le récit : commencer l'histoire d'une lutte entre deux entités par l'agression originale (en tous cas supposée comme telle) de l'une envers l'autre déterminera les catégories : les bons qui se protègent, les mauvais qui attaquent. Nous étudierons donc le temps à travers la chronologie des actions, mais aussi en rapport avec les autres catégories.

Nous devons donc prendre en compte l'environnement et le temps dans notre étude idéologique. Ces deux composantes pourront souligner d'autres aspects de la narration ou avoir une importance en eux-mêmes et camper une position d'opposant ou d'aidant. En cela, ces éléments pourraient figurer dans les positions d'actants d'un modèle actantiel.

3.2.1.5 Conclusion

En conclusion, nous étudierons lors des analyses pratiques les valeurs et représentations que le jeu vidéo transmet par sa fiction (les personnages et leur positionnement moral, sociétal et thématique, les actions majeures de ces personnages et leurs conséquences morales dans la société représentée, la motivation de ces personnages et la représentation de l'environnement). Le but final est l'assemblage de tous ces résultats en une vision du monde, qui peut comporter ses contradictions internes. Nous allons à présent nous attacher à montrer que l'organisation de ces éléments, leur structure globale (la narration) doit être analysée, afin de les mettre en relation les uns par rapport aux autres.

3.2.2 L'analyse de la narration

Pour analyser l'organisation générale du récit, nous souhaitons utiliser le schéma actantiel de Greimas. Ce modèle nous semble le plus approprié parmi les outils structuralistes, dans l'optique d'étudier les valeurs et représentations générées par la vision globale du récit. Le modèle actantiel permet d'analyser l'action principale de l'œuvre selon six classes d'actants. A partir de cette action principale à analyser, nous pourrions situer les actants (personnages, objets de valeurs, environnement, ...) sur différents axes, nous permettant d'identifier leurs oppositions et l'idéologie qu'ils dégagent. Cela associé à une comparaison des rôles actantiels et thématiques, nous obtiendrions une analyse globale de ces valeurs et représentations.

Mais pour ne pas fonder notre analyse sur la mauvaise action, il nous semble tout d'abord

essentiel d'établir une chronologie des faits, qui nous permettra d'identifier l'action principale du récit autour de laquelle le reste de l'histoire se construit¹.

Nous allons donc déterminer les éléments à prendre en compte lors de l'établissement de la chronologie du récit, puis nous étudierons en quoi le modèle actantiel peut nous être utile.

3.2.2.1 La chronologie des faits

Établir la chronologie des faits dans un récit peut se faire à de multiples niveaux de détails différents. Comme notre but n'est pas de détailler toutes les actions dans leurs moindres détails, nous serons très schématiques. Cela nous semble aussi nécessaire, étant donné la durée de certains jeux vidéo (une analyse très détaillée d'une soixantaine d'heures de jeu prendrait une place considérable et n'apporterait pas obligatoirement plus d'éléments probants).

Nous tenterons de repérer les segments d'histoires les plus importants, les « noyaux » (selon Barthes), pour les mettre en avant. Nous passerons très vite sur les actions superflues (les « catalyses »), qui nous semblent par ailleurs très nombreuses dans un jeu vidéo. De nombreux jeux mettent en scène une action importante dans le récit puis demandent au joueur de tuer des dizaines de monstres, ce qui devra donc être brièvement résumé.

D'autre part, nous devons faire la distinction entre les actions et les évènements. Nous nous référons pour cela à la définition de Adam et Revaz :

L'action se caractérise par la présence d'un agent – acteur humain ou anthropomorphe – qui provoque le changement (ou tente de l'empêcher), tandis que l'évènement advient sous l'effet de causes, sans intervention intentionnelle d'un agent.²

Nous écrirons cette chronologie en utilisant la typographie suivante :

- N(a) pour action noyau et N(é) pour évènement noyau ;
- C(a) pour action catalyse et C(é) pour évènement catalyse ;

Une séquence du récit pourra donc être résumée comme ceci, par exemple :

N(é) : Une météorite tombe sur la ville de Liège. Beaucoup d'habitants meurent sur le coup.

¹ L'histoire sera donc analysé ici en parallèle avec la narration et non pas dans la fiction comme le fait Yves Reuter.

² Jean-Marc Adam et Françoise Revaz, *L'analyse des récits*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Mémo », 1996, p.14

N(é) : Tom, à Bruxelles, apprend ce qui vient de se passer

N(a) : Tom tente de rejoindre sa femme à Liège, en vain. Il décide d'aller sur place pour la sauver.

C(a) : Tom doit faire face à de multiples obstacles (problèmes de circulation, etc.), afin de rejoindre sa femme.

C(é) : La batterie du téléphone de Tom se vide, mais cela n'entrave pas énormément sa progression.

[...]

N(a) : Tom sauve sa femme

Ainsi nous obtenons une méthode simple permettant de mettre en relief l'action la plus importante du récit (ici l'action de Tom : chercher sa femme), ce qui nous sera nécessaire afin de produire un modèle actantiel dans le point suivant. De plus, dans le cas d'une narration de conflit, notre méthode mettra en évidence qui est identifié comme agresseur et qui l'est comme agressé.

3.2.2.2 Le modèle actantiel

Le modèle actantiel permet d'obtenir une vision d'ensemble du récit, à partir de l'analyse d'une action principale. Nous souhaitons donc utiliser cet outil, afin de déceler les valeurs et représentations que véhiculent les jeux vidéo à travers la structure de leurs récits. Commençons par citer un bref résumé de ce qu'est le modèle actantiel, par Louis Hébert :

Dans les années soixante, Greimas (1966 : 174-185 et 192-212) a proposé le modèle actantiel (ou schéma actantiel), inspiré des théories de Propp (1970). Le modèle actantiel est un dispositif permettant, en principe, d'analyser toute action réelle ou thématifiée, en particulier celles dépeintes dans les textes littéraires ou les images. Dans le modèle actantiel, une action s'analyse selon six composantes, nommées actants. L'analyse actantielle consiste à classer les éléments de l'action à décrire dans l'une ou l'autre de ces classes actantielles."¹

Greimas propose donc de distinguer six actants, que nous allons illustrer avec l'exemple classique du conte merveilleux :

1. Le sujet est l'entité qui désire un objet. Par exemple, le prince, qui cherche la princesse.

¹ Louis Hébert, *Dispositifs pour l'analyse des textes et des images / Introduction à la sémiotique appliquée*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2009, p. 87

2. L'objet est ce qui est voulu par le sujet. Par exemple, la princesse, qui a été enlevée et que le prince veut retrouver.
3. L'adjuvant est tout ce qui va aider le sujet dans sa quête. Ce peut être un informateur qui va indiquer au prince la direction à prendre.
4. L'opposant est l'inverse de l'adjuvant : c'est ce qui nuit à la réalisation de l'action. Par exemple, le dragon qui empêche de s'approcher de la princesse.
5. Le destinataire est celui qui pousse à réaliser l'action. Dans le conte, ce rôle revient souvent au roi, le père de la princesse.
6. Le destinataire est celui qui bénéficiera de l'action. En l'occurrence : le prince, la princesse, le roi, ...

Ces six actants s'opposent par groupe de deux, et forment ainsi trois axes :

- l'axe du désir : il s'agit de la relation entre le sujet et l'objet. Le sujet désire l'objet.
- l'axe du pouvoir oppose l'adjuvant à l'opposant. Ils se disputent la réalisation ou la non réalisation de l'action, dans une lutte de pouvoir.
- l'axe du savoir relie le destinataire au destinataire : ils chargent le sujet de sa quête et sanctionnent le résultat de l'action.

Nous proposons, dans la pratique, de suivre les recommandations de Louis Hébert pour réaliser à bien la production d'un modèle actantiel :

En simplifiant, les étapes de production d'une analyse actantielle apparaissent les suivantes : (1) Choisir grossièrement l'action. (2) Traduire l'action en modèle actantiel en plaçant d'abord le sujet et l'objet (puisque les autres actants se définissent relativement à cet axe), en spécifiant le type de jonction entre le sujet et l'objet (conjonction ou disjonction ?) et précisant si et comment la jonction est réalisée (totalement ? Partiellement ? De façon certaine (factuelle) ? Ou dubitative (possible) ?). (3) Placer les autres actants. Chacun des classements doit être justifié (Où cet élément se trouve-t-il dans le texte ? Pourquoi est-il considéré comme sujet ou adjuvant ? Etc.)¹

Il nous faudra donc identifier l'action principale du récit, ce que nous aurons déjà fait lors de la transcription écrite de la chronologie². Une fois l'action traduite en modèle actantiel, nous pourrions chercher quelles traces idéologiques la structure du récit véhicule. Pour cela, nous ajouterons à cette méthode la proposition d'Yves Reuter de formuler un tableau comparatif des rôles actantiels et des rôles thématiques des actants, comme ceci³ :

¹ *id. ibid.*, p. 89.

² Voir point précédent.

³ Nous illustrons ici le tableau avec des exemples tirés de *Grand Theft Auto – Vice City Stories*.

Actants	Rôle actantiel	Rôle thématique
Victor Vance	Sujet	Immigré
Capitaine	Opposant	Militaire, supérieur hiérarchique de Victor Vance
...

De cette façon, nous aurons une vision d'ensemble des éléments favorables et défavorables au déroulement de l'action. Nous analyserons l'objet, afin de connaître les motivations du héros. Les rôles thématiques des personnages nous donneront des indications sur la vision de la société que l'œuvre véhicule. N'oublions pas qu'il est possible d'intégrer dans les actants des objets, des parties de l'environnement, ... Une fois le tableau établi, il faudra encore l'interpréter. Au final nous obtenons un outil permettant de déceler les valeurs et représentations du récit à travers la vision globale du monde qu'il transmet.

3.2.2.3 Conclusion

Nous cherchions à analyser la narration d'une manière globalisante, et permettant de rendre compte des oppositions internes dans le récit, afin de déceler le système idéologique qu'il met en scène : l'établissement de la chronologie des faits, l'identification de l'action principale à analyser et la production du modèle actantiel nous ont permis d'y arriver. Il manque cependant un dernier élément à notre analyse : l'étude de la mise en forme de la fiction.

3.2.3. La mise en forme de la fiction

Pour compléter notre méthode d'analyse, il nous faut nous intéresser à la mise en forme¹ de la fiction et de la narration. Quelles formes prennent les personnages ? Quel point de vue (au sens cinématographique) est adopté ? La musique est-elle neutre ou vient-elle souligner l'importance de certains fragments de l'histoire ? C'est ce type de questions que nous devons nous poser pour cette analyse.

Mais commençons par une réflexion sur la mise en texte (que nous adaptons au multimédia en

¹ Rappelons que nous entendons par mise en forme l'apparence physique et sonores donnés aux éléments du récit ainsi que les choix techniques liés à l'esthétiques (angle de vue, etc.).

la nommant « mise en forme ») de Yves Reuter :

Ce niveau d'analyse présente deux spécificités. D'une part, il fonctionne en interaction forte avec les deux autres niveaux : il concrétise ou il impose des choix d'univers, de narration (homo- ou hétérodiégétique, par exemple), de perspective, etc. Mais, d'autre part, il jouit d'une certaine autonomie : à travers lui, des effets particuliers sont construits. Ils peuvent concerner les paroles des personnages, leur évolution ou même ce que l'on appelle communément le style d'un auteur.¹

En premier lieu, nous devons penser la mise en forme comme autant d'éléments qui viendront confirmer ou nuancer nos conclusions précédentes. Nous nous appuierons sur des éléments « physiques » (angles de vue, positions des personnages, réalisme du monde observé, ...) pour compléter notre analyse de la narration, de l'univers déjà étudié, etc.

Deuxièmement, nous devons garder en tête que ces éléments stylistiques pourront produire des effets particuliers, sans rapport avec ce que nous savions déjà. Par exemple : affubler le personnage principal d'un simple costume de clown, alors qu'il semble agir dans une situation sérieuse, tendra à produire un effet d'ironie. Notons encore que nous ne nous attarderons pas sur le style de l'auteur, qui nous semble difficile à lier à une analyse idéologique.

Nous le voyons, les apports de l'analyse de la mise en forme doivent être en grande partie étudiés en relation avec les niveaux d'études précédents. Que ce soit pour confirmer un effet, le nuancer, ou créer un effet original, la mise en forme est liée à la charge narrative de l'élément décrit. Nous proposons donc de compléter le tableau établi précédemment (point 3.2.2) d'une colonne « mise en forme » qui le décrira sous l'angle formel. Encore une fois, la mise en forme pourra caractériser les personnages mais aussi tous les autres éléments. Ce qui donnera, par exemple :

Actants	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme
Victor Vance	Sujet	Immigré, recrue militaire	Homme à la peau mate, uniforme militaire, mouvements retenus.
Capitaine	Opposant	Militaire, supérieur hiérarchique de Victor Vance.	Homme blanc, uniforme militaire, mouvements décontractés.
...

Précisons encore, comme nous l'avions fait lors de l'établissement de la première version du tableau : une fois le tableau établi, nous devons l'interpréter, afin d'aboutir à une vision

¹ Yves Reuter, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, Coll. « 128 », 2009, p. 64.

globale du monde, de la société, de ses représentations et de ses valeurs.

3.3. La méthode d'analyse

Nous proposons de synthétiser les différentes considérations que nous avons évoquées lors de ce chapitre sous forme de liste de tâches à effectuer afin de mener à bien l'analyse :

1. Dresser la liste des personnages principaux, reprenant leurs noms et les principaux qualificatifs qui leur sont attribués, les actions principales qu'ils effectuent, les motivations qu'on leur connaît (fonction symbolique des objets matériels, et objets immatériels). En déduire les premiers liens qui s'articulent entre les personnages, et les positions morales, éthiques, ou idéologiques qu'ils représentent ;
2. Détailler la représentation de l'environnement et du temps, en tenant compte de leurs fonctions narratives et en déduire quels sont leurs positionnements en termes idéologiques ;
3. Transcrire la chronologie des faits, de la manière dont nous l'avons établie (distinguer noyaux et catalyses, actions et évènements). Analyser la façon dont la chronologie proposée par le récit induit des jugements de valeurs, et distinguer l'action principale la plus opportune à analyser par la production d'un modèle actantiel ;
4. Produire un modèle actantiel à partir de l'action principale mise en exergue. Attribuer les rôles actantiels à chaque actant. Associer ces rôles aux rôles thématiques et à la mise en forme de ces éléments dans un tableau général ;
5. Interpréter ce tableau de manière à dégager les valeurs et représentations qui sont à l'œuvre dans le jeu vidéo étudié ;
6. Enfin, traduire dans une description idéologique la vision du monde et de la société véhiculée par l'œuvre sur base de l'ensemble des considérations et des conclusions précédentes.

3.4. Le test de la méthode

Tout comme nous l'avons fait lors du chapitre précédent, concernant la ludologie, il nous faut à présent tester notre méthode. Nous allons analyser la même séquence du jeu *Grand Theft Auto – Vice City Stories*. Cela nous permettra de comparer nos résultats avec ceux de l'analyse ludologique, avant d'associer les démarches ludologique et narratologique dans le chapitre suivant.

Rappelons que les résultats obtenus ne valent que pour le segment de l'histoire analysé, à savoir les trois premières missions. Dans ce jeu, il est possible d'effectuer toute une série d'actions plus ou moins en rapport avec la trame narrative mais en dehors des missions. Nous ne prendrons pas en compte pour le moment ces passages et nous nous concentrerons sur ces trois premières missions.

Comme nous avons fait l'impasse, provisoirement, sur l'interaction dans le jeu vidéo, nous avons opté pour un passage linéaire, joué comme tel. Nous reviendrons sur les modalités d'interaction joueur-récit dans le chapitre suivant.

L'analyse complète est disponible en annexe¹. Voici les conclusions de l'analyse.

3.4.1. Conclusion sur le jeu

Ce segment du jeu véhicule une vision de la société où la satisfaction des besoins personnels (entretenir sa famille, payer les factures) passe avant le respect de valeurs morales. Les représentants habituels de l'ordre ne sont pas automatiquement « bons », certains sont malhonnêtes. Ce sont ces derniers qui vont aider Victor à acquérir de l'argent « facilement », en tuant, trafiquant, etc. Pour subvenir à ses besoins, il est donc suggéré qu'il est légitime d'avoir recours à la violence et aux actions criminelles en tout genre (meurtre, trafic, proxénétisme). Ces actions ne sont pas pour autant représentées comme bénéfiques en elles-mêmes : la drogue est montrée comme néfaste, mais les bénéfices que l'on peut tirer de son trafic restent légitimes.

La société est dépeinte comme corrompue et ne faisant absolument rien pour guider les personnes en mal d'intégration vers un comportement ne mettant pas en péril l'ordre. L'œuvre ne suggère à aucun moment de se battre contre ce fait, mais tend à

¹ Voir Annexe 2

montrer que l'on peut en profiter pour sa propre réalisation.

D'autre part cette partie de l'œuvre véhicule un sentiment d'impunité : les conséquences de ces actes violents sont infimes au regard de leur importance, et toutes les sanctions n'interviennent qu'à très court terme.

3.4.2. Conclusion sur la méthode

Nous le voyons, nous débouchons sur la mise en évidence de la vision de la société véhiculée par le récit mis en scène dans ce jeu. Des valeurs et représentations sont bien présentes, et nous arrivons, par la méthode établie, à les mettre en évidence. De plus, les conclusions se montrent complémentaires de celles de la ludologie. Les deux approches apportent des éléments différents, ce qui montre une fois de plus la nécessité de les associer.

Cependant, nous avons dû faire quelques concessions, qui nous ont poussés à faire l'impasse sur :

- la place du joueur et la position qu'on lui donne ;
- la distinction entre les phases interactives et non interactives ;
- les parties optionnelles du jeu vidéo (les quêtes annexes, etc.) ;
- l'aspect ludique du jeu.

Nous pouvons donc dire que nous avons réussi à étudier le jeu vidéo par l'analyse de son récit, mais qu'il nous faut maintenant associer ces résultats avec ses aspects ludiques. Ce sera l'objet du chapitre suivant.

3.5. Conclusion

Nous voulions étudier en quoi les outils théoriques de la narratologie pouvaient nous être utiles dans l'établissement d'une méthode d'analyse idéologique de jeux vidéo. Nous venons de le voir, le test de cette approche est concluant : l'analyse de la fiction, de la narration et de la mise en forme permettent d'élucider la vision du monde et de la société qui est véhiculée par le récit.

Cependant, cette approche seule reste limitée : la dimension ludique n'est pas prise en compte, et elle ne semble pouvoir fonctionner que sur des jeux très linéaires. Nous allons donc tenter

de résoudre ces problématiques dans le chapitre suivant, qui a pour ambition d'aboutir à une méthode d'analyse ludo-narrative.

CHAPITRE 4 :

UNE MÉTHODE D'ANALYSE LUDO-NARRATIVE

4.1 Introduction

Nous avons jusqu'ici séparé les aspects ludiques et narratifs des jeux vidéo, afin de démontrer en quoi les outils théoriques de la ludologie et de la narratologie pouvaient nous fournir des outils d'analyse des éléments idéologiques que ces œuvres véhiculent. Il nous faut à présent formuler une méthode ludo-narrative, associant ces deux démarches, afin d'approcher l'objet tel qu'il se présente. Les conclusions de nos analyses ludologiques et narratologiques montrent d'ailleurs qu'elles débouchent sur des résultats différents qui ne seraient que plus pertinents une fois associés. La première approche montre par exemple l'omniprésence de la destruction, alors que dans la deuxième il est rendu visible quels genres d'éléments sont à supprimer (personnes, véhicules, etc.).

En réalité, ces deux « couches » sont loin d'être hermétiques l'une à l'autre : elles s'associent pleinement, et c'est cela qui fait la spécificité de ce média. L'association du récit et de l'interactivité peut sembler contre-nature : comment associer la linéarité de la narration et les choix du joueur ? Les concepteurs nous ont montré depuis des années de nombreuses pistes, ce qui a conduit au développement d'un média protéiforme : on peut jouer à des jeux de potagers virtuels, prendre part à des enquêtes policières, s'inventer une seconde vie en ligne, ... Et ceci ne semble être que le début d'un jeune média en pleine expansion. Pour l'établissement d'une méthode d'analyse globale des jeux vidéo, le problème majeur vient des multiples structures que peut adopter la narration interactive. Comment analyser la narration d'un jeu basé sur une arborescence, par exemple ? Nous commencerons donc par détailler les différentes structures de narration et voir en quoi il est difficile d'analyser une structure interactive, en nous basant sur les travaux de Marie-Laure Ryan et de Sébastien Genvo, afin de bien saisir leur hétérogénéité.

Il existe tout de même des connexions entre les aspects ludiques et narratifs des jeux vidéo, qui sont présentes dans toute œuvre vidéoludique en récit. En premier lieu, tout jeu vidéo a une finalité : tout récit est basé sur la réalisation d'une action. Ensuite, tout jeu vidéo peut se décomposer en noyaux et en catalyses, comme tout récit. Ces notions, nous le verrons,

trouvent leurs équivalents dans l'approche ludologique. Enfin, toute narration vidéoludique est plus ou moins directive : l'infini de sa narration n'existe pas, le joueur ne peut jamais tout faire et il est donc dirigé vers une (des) issue(s). Le chercheur n'est donc pas confronté à un média infini. Nous partirons de ces trois ponts entre aspects narratif et ludique pour jeter les bases d'une méthode d'analyse globale.

Une fois ces trois bases de l'analyse ludo-narrative identifiées, nous formulerons les étapes à suivre lors de l'analyse du corpus. Ce sera l'occasion d'associer les différents outils développés dans les chapitres 2 et 3. La mise à l'épreuve de notre méthode sera l'objet du chapitre suivant.

4.2 Les jeux vidéo : un média narratif et interactif

4.2.1 Introduction

La principale difficulté qui se présente lors de l'établissement d'une méthode d'analyse à appliquer à un corpus est d'établir un modèle qui englobe un maximum de variétés de l'objet à analyser tout en restant pertinent. Il ne nous semble pas nécessaire de revenir sur la diversité des thèmes, des genres et des supports qui caractérisent les jeux vidéo actuels, qui ne posent pas de gros problèmes à l'établissement de la méthode.

Nous allons plutôt présenter la diversité du média à travers les différentes structures de la narration interactive. Celles-ci, nous allons le voir, posent quelques difficultés pour la réalisation d'un travail englobant toute forme vidéoludique mise en récit.

4.2.2 La narration interactive

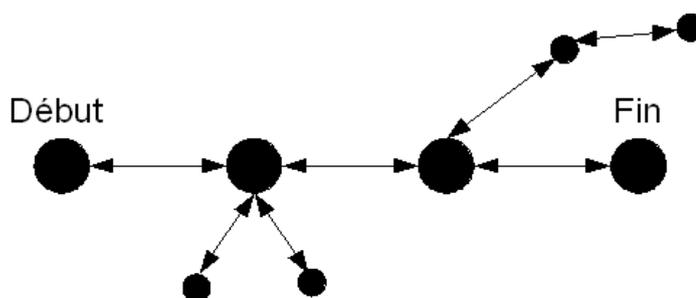
Nous nous baserons sur les travaux de Marie-Laure Ryan pour présenter différentes structures que peuvent adopter les œuvres de narrations interactives. Dans *Narrative as Virtual Reality*¹, Ryan décrit neuf structures. Nous n'allons en présenter qu'une partie qui représente particulièrement les difficultés posées par l'interactivité à l'établissement d'une méthode globale. Nous compléterons cela par un type de narration qu'elle n'évoque pas mais que Sébastien Genvo expose : la narration autogénérative (aussi nommée narration émergente) qui peut aussi poser question.

¹ Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality / Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press, coll. « parallax », 2001.

Notons que ces différentes structures peuvent rarement décrire parfaitement un jeu vidéo. Les concepteurs semblent préférer la mixité des modes de narration au sein d'une même œuvre. Ils sont donc à considérer comme des exemples théoriques, des pôles de référence.

4.2.2.1 La structure linéaire avec quêtes annexes¹

La structure linéaire avec quêtes annexes est constituée d'une ligne directrice : un début et une fin, que l'on rejoint en passant par une série d'évènements obligatoires. Lors de ces évènements significatifs l'œuvre propose des chemins facultatifs, ce qu'on appelle généralement des « quêtes annexes » dans la presse spécialisée de jeux vidéo. Ces mini-épisodes sont souvent sans grande conséquence sur la structure générale du récit et sont donc des séquences indépendantes. Des jeux tels que les différents épisodes des séries *Final Fantasy*², ou *The Legend of Zelda*³ en sont des exemples.



Notre simplification du schéma « vector with side branches » de Marie-Laure Ryan

Cette première structure nous pose un problème simple : tous ces choix secondaires n'étant pas obligatoires, tous les joueurs ne les effectueront pas. Ainsi, chaque utilisateur aura en partie une expérience différente, personnelle, difficilement analysable. Doit-on prendre en compte les quêtes annexes, en risquant d'analyser des parties que seul un pourcentage des joueurs aura réalisées ? Doit-on les évincer, et risquer de passer à côté d'évènements significatifs ?

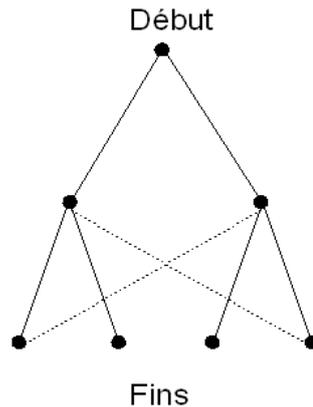
¹ Les termes originaux de Ryan sont « *The vector with side branches* », id. *ibid.* p. 256.

² Dont le premier épisode est :
Final Fantasy, éditeur et développeur : squaresoft, 1990

³ Dont le premier épisode est :
The Legend of Zelda, éditeur et développeur : Nintendo, 1987.

4.2.2.2 L'arborescence¹

La structure en arborescence propose un seul début mais plusieurs fins. L'utilisateur est confronté à une série de choix et ne peut pas revenir en arrière : chaque choix débouche sur plusieurs branches qui proposent elles-mêmes des choix, jusqu'à arriver à une des fins programmées par le système. Cette structure peut être schématisée ainsi² :



*Notre simplification du schéma
« the tree » de Marie-Laure Ryan*

Encore une fois, la structure propose différentes expériences qu'il semble difficile de prendre en compte de manière exhaustive. Mais cette fois un problème supplémentaire est posé : il existe différentes fins, ce qui semble mettre en péril l'analyse narrative classique. Peut-on appliquer le modèle actantiel alors qu'il existe plusieurs fins ? Comment établir une chronologie représentative du jeu dans sa globalité ?

4.2.2.3 Le réseau³

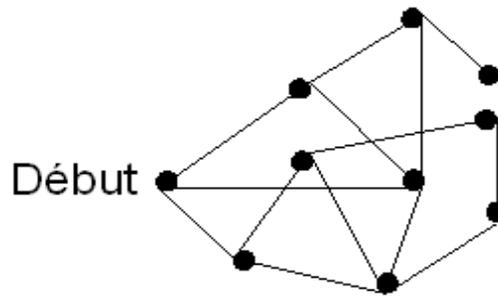
La structure en réseau permet au joueur de parcourir un réseau au gré de ses choix, sans fin apparente. Il passe d'un nœud narratif à un autre sans ordre fixe à suivre. Un jeu tel que *Les Sims 3*⁴ correspond à cette description.

¹ Les termes originaux de Ryan sont « the tree », *id. ibid.* p. 249.

² Nous proposons dans ce chapitre trois schémas simplifiés de ceux proposés par Marie-Laure Ryan dans l'ouvrage précité.

³ Les termes originaux de Ryan sont : « The network », *id. ibid.* p. 247.

⁴ *Les Sims 3*, éditeur : Electronic Arts, développeur : Maxis, 2009.



Notre simplification du schéma « the network » de Marie-Laure Ryan

Ici, le problème posé est celui de l'absence de fin. Nous avons pour habitude de définir les jeux par leurs buts, on peut donc se demander si un jeu ne s'arrête jamais à un but ou non. Dans ce dernier cas, il serait difficile d'appliquer certains de nos outils théoriques. Cette structure pose différemment les deux problèmes posés par l'arborescence : peut-on appliquer le modèle actantiel alors qu'un jeu n'a pas de fin ? Comment établir la chronologie d'un jeu qui ne s'arrête pas ?

4.2.2.4 La narration autogénérative

Difficilement schématisable, la narration autogénérative est définie par Sébastien Genvo comme un « genre de narration dans une œuvre vidéoludique, où le joueur peut générer par lui-même une histoire, rendant ainsi égal temps du récit et temps de l'histoire »¹. En effet, il existe des jeux qui permettent au joueur de construire sa propre histoire en prenant part à des événements, en choisissant les lieux où il évolue, etc. Le cas typique étant *Counter Strike*², qui oppose des équipes de joueurs en ligne, l'une incarnant les terroristes et l'autre une unité antiterrorisme. Les équipes s'affrontent alors. En temps réel, le joueur construit son histoire : il libère des otages, tue un opposant, ...

Ce modèle peut encore une fois mettre en doute la possibilité d'établir une chronologie des faits qui soit fiable, étant donné qu'il n'existe pas deux parties qui soient égales. De plus ce modèle met en évidence une problématique qui aurait pu aussi être soulevée par la structure

¹ Sébastien Genvo, *Transmédiabilité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ?*, in Compar(a)ison, 2002-2, Peter Lang, pp. 103-112.

² *Counter-Strike* : Source, éditeur : Vivendi Universal Games, développeur : Valve, 2004.

« multifocale »¹ (le jeu propose de vivre un évènement selon les points de vue des différents personnages) : le sujet n'étant pas le même selon le point de vue (chaque joueur en lice se voit comme le sujet), qu'en est-il de l'objet, des adjuvants, etc. ?

4.2.3 Conclusion

Plusieurs problématiques ont donc été identifiées lors de la présentation des structures de narrations interactives. Tout d'abord, dès que le jeu n'est pas totalement linéaire, tous les joueurs ne suivent pas le même parcours et ne vivent donc pas la même expérience. Ils ne suivent pas la même chronologie. Ensuite, certains jeux offrent différentes fins, d'autres n'en proposent aucune : comment alors transposer le modèle actantiel ? Comment établir la chronologie des faits ? Enfin, le modèle actantiel est-il valable si le sujet n'est pas le même de tous les points de vue ?

Nous le voyons, les problèmes qui se posent s'appliquent plutôt à l'approche narratologique classique. L'approche ludologique, ne se basant pas sur des notions temporelles mais plutôt quantitatives (la fréquence des actions types, la configuration du globale jeu) sort intacte de cette confrontation. Cependant, nous l'avons vu, l'approche ludologique n'est pas suffisante pour analyser totalement une œuvre, car elle fait l'impasse sur les aspects du récit.

Il nous faut donc résoudre ces problématiques, ce que nous allons faire en cherchant des constantes, présentes dans tous les jeux vidéo mis en récit, et caractérisant chacune les aspects ludique et narratif. Ainsi, nous jetterons des ponts entre les différentes facettes des œuvres, ce qui permettra de poser les bases d'une méthode d'analyse ludo-narrative.

4.3 Les constantes ludo-narratives des jeux vidéo

4.3.1 Introduction

Il ne convient pas d'apposer simplement nos approches ludologique et narratologique : il faut les associer en une méthode ludo-narrative afin d'obtenir une approche qui prenne en compte

¹ Sébastien Genvo, *Transmédiabilité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ?*, in Compar(a)ison, 2002-2, Peter Lang, pp. 103-112.

la nature du média à analyser. Mais, comme nous venons de le voir, les outils théoriques de l'étude du récit se sont beaucoup basés sur la linéarité des récits, et les jeux vidéo, par leurs différentes structures de narrations interactives, sont plus difficilement analysables par ces concepts.

Cependant, il existe des points communs aux jeux et aux récits et aux programmes informatiques : ils ont tous une finalité, ils ont tous des noyaux et des catalyses, leurs narrations ont toutes une certaine directivité. Ces points communs, nous allons le voir, résolvent en grande partie les problèmes posés par la diversité du média.

4.3.2 Tous les jeux vidéo ont une seule *finalité*

Un des problèmes soulevés par la narration interactive est le flou concernant le nombre de fins ou l'absence de fin. Cela remet en question l'analyse traditionnelle, notamment le modèle actantiel, qui analyse une action principale dans le récit. Pour solutionner ce problème, nous souhaitons introduire le terme de *finalité* et rappeler la notion greimassienne de sanction¹.

Nous postulons que les concepts d'axe du désir et de but du jeu se fondent l'un dans l'autre (« sauver la princesse », « dominer le monde »). Cela ne veut pas dire pour autant que le joueur incarnera le personnage « sujet ». Il sera parfois opposant, adjuvant, etc. Cependant, dans tous les cas, un sujet doit réaliser la jonction (ou la disjonction) avec un objet ; faire que cela se réalise est bien le but du jeu. Nous parlerons donc de *finalité*, pour désigner cette fusion des deux concepts.

Rappelons à présent les modalités de sanction (l'action étudiée est réalisée, non réalisée, en cours d'achèvement, ... autrement dit le sujet réussit, échoue, obtient un résultat mitigé, ...) dans le cas de jeux utilisant une narration arborescente ou en réseau.

Ainsi, dans les jeux en arborescence, il n'y a qu'un seul sujet, qu'un seul objet, mais le jeu propose diverses sanctions. Le jeu *Heavy Rain*² propose une intrigue où différents personnages doivent sauver un enfant. Le sujet (le personnage contrôlé) et l'objet (l'enfant) seront donc réunis ou non à la fin, selon les choix du joueur.

¹La sanction est le terme désignant si l'action principale d'un récit est accomplie, en cours d'accomplissement, reste définitivement inachevée, ...

² *Heavy Rain*, éditeur : Sony, développeur : Quantic Dream, 2010.

Dans les jeux possédant une structure en réseau, qui ne proposent pas de finir la partie, la finalité sera toujours en cours de réalisation. La présence de sujet et d'objet reste indiscutable. Dans le cas du jeu *Les Sims 3*, la finalité du jeu est de simuler une vie virtuelle, de développer sa maison, de rencontrer des personnes, ... Nous limiterons alors notre analyse à une partie jouée jugée représentative au regard des types d'actions possibles à effectuer dans l'œuvre¹. Enfin, les jeux qui proposent de vivre une action de plusieurs points de vue se basent tous sur une même action, avec un sujet et un objet. Seule la position du personnage incarné change, le joueur passant de sujet à adjuvant, par exemple.

Il ne faut donc pas confondre la fin du jeu avec sa finalité qui est elle bien unique et présente dans chaque jeu. Il n'existe qu'une seule finalité, qui sera sanctionnée différemment selon les branches narratives adoptées. En cela l'analyse actantielle reste pertinente.

4.3.3 Tous les jeux vidéo ont des noyaux et des catalyses

Afin de résoudre la question des diverses expériences vécues par les joueurs en jouant à un même jeu, nous proposons une première solution : les noyaux et les catalyses.

Comme l'explique Roland Barthes², les récits sont formés de noyaux et de catalyses. Ces dernières sont supprimables, les noyaux ne le sont pas. Nous considérons que dans les jeux vidéo, il existe aussi des séquences narratives plus ou moins importantes que d'autres. Certaines définissent l'armature du récit (selon l'expression de Barthes), d'autres ne sont que des « expansions ». Ces notions nous semblent se rapprocher de ce que nous avons appelé, lors de l'approche ludologique, les « obligations » et les « possibles » : ce que le joueur est obligé de faire et ce qu'il peut faire sans que cela soit nécessaire. Nous y voyons la possibilité d'associer ces concepts dans une approche ludo-narrative. Les noyaux du jeu seraient donc les phases ludo-narratives par lesquelles le joueur devrait absolument passer pour progresser et ayant une grande importance dans l'histoire, et les catalyses ce qui est proposé sans aucune obligation ou les passages peu importants.

Les catalyses ludo-narratives sont donc les passages obligatoires mais peu importants pour

¹ La structure en réseau possède d'ailleurs un nombre d'éléments limités (les ronds noirs), montrant ainsi que l'absence de fin ne signifie pas des possibilités infinies.

² Roland Barthes, *Introduction à l'analyse structurale des récits*, in *Communications*, n°8, 1966, pp. 1-27.

l'armature du récit ou ce qu'il est possible mais non nécessaire de faire. Dans ce dernier cas, c'est dans ces moments là que les joueurs vont vivre des expériences différentes. Ces moments restants facultatifs, donc moins importants, leur analyse n'est pas non plus primordiale. Nous nous contenterons donc d'analyser le genre de quêtes annexes proposées, d'une manière globale.

Ajoutons encore qu'un grand nombre de jeux vidéo a recours à des cinématiques pour planter le décor narratif, avant de laisser le joueur libre de ses interactions lors de combats, etc. Les noyaux sont à ces moments-là assez évidents à repérer.

4.3.4 Tous les récits interactifs sont plus ou moins *directifs*

Il reste donc une problématique à résoudre : comment analyser la chronologie des jeux vidéo dont la narration est arborescente ou structurée en réseau ?

Nous proposons d'introduire la notion de *directivité narrative*, la façon dont le joueur est dirigé dans le récit. Cette notion applique sur les interdits et les impossibles vus lors de l'approche ludologique à la narration. Possédant des limites, les jeux ne permettent jamais de « tout faire » : le joueur doit faire des choix. Certains le disqualifient et arrêtent l'expérience (le joueur perd une vie, doit recommencer la partie, etc.) alors que d'autres choix théoriquement programmables ne sont pas possibles à réaliser dans le jeu (parler à des passants dans *Grand Theft Auto*, écrire ses propres répliques dans la plupart des œuvres, etc.). Dans les jeux les moins linéaires (par exemple arborescents), il faudra compléter l'analyse de la chronologie d'une des multiples parties possibles par l'analyse de la directivité narrative. Les choix qui se présentent au joueur sont toujours dirigés vers une ou plusieurs issues, et aboutissent à une sanction spécifique qui révèle les choix pensés comme « bons » ou « mauvais ».

Ces structures pourraient être envisagées comme sources de valeurs et de représentations en elles-mêmes. Un jeu permettant beaucoup plus de choix favoriserait ainsi la notion de libre arbitre. Nous considérons, au contraire, que ces notions ne sont pas automatiques. Toutes les œuvres transmettent un message cadré. Les jeux permettant le choix délivreront tantôt une sanction finale négative en fonction d'un choix jugé comme mauvais, tantôt une sanction positive quand le joueur aura « bien » agi. Les jeux plus linéaires font simplement l'économie

de cette subtilité et leur directivité s'exprime à travers des impossibles, alors que les jeux à choix utilisent les interdits ou les possibles pénalisants. Bien entendu, un jeu travaillant sur les conséquences des choix du joueur adoptera une structure adaptée.

Concernant les jeux en arborescence, comment éviter que l'analyse dure plusieurs dizaines d'heures en retraçant tous les choix possibles ? Baser notre analyse pratique sur une partie complète jouée (la réalisation ou non de la (dis)jonction sujet-objet) donnera une première idée des valeurs et représentations véhiculées. Nous devons attacher un intérêt particulier à la relation entre les choix effectués et la sanction positive ou négative qui en ressort. Comme cela ne représente qu'une des multiples expériences proposées aux joueurs, nous ajouterons à cela l'analyse d'une solution complète du jeu, réalisée par la presse spécialisée. Celle-ci est rédigée dans le but de permettre au joueur de découvrir toutes les fins possibles et détaille donc les choix à effectuer. Nous pourrons alors détailler les rapports entre les choix et les sanctions, définir l'action principale ; en somme, étudier la directivité de la narration plutôt que sa chronologie même.

Il faudra donc aménager la méthode selon certains types de narration interactive. Les jeux les plus linéaires verront leur chronologie définie rapidement. Les jeux proposant plusieurs fins seront analysés sous l'angle d'une chronologie d'une partie, qui se verra complétée par l'analyse de la directivité de la narration.

4.3.5 Conclusion

Parce que tous les jeux vidéo mis en récit ont une finalité, des noyaux et des catalyses, et une narration plus ou moins directive, ils sont analysables par une méthode ludo-narrative globale. Il nous faut encore récapituler, réunir et imbriquer les différents concepts ludologiques et narratologiques sur les fondations que nous venons de détailler. Ce sera l'objet du point suivant.

4.4 La formulation d'une méthode ludo-narrative d'analyse idéologique

Maintenant que nous avons établi les bases sur lesquelles nous appuyer pour mettre au point notre méthode, il convient de passer en revue les notions sur lesquelles nous avons travaillé

lors de ce mémoire et de voir en quoi elles peuvent s'imbriquer. Dans un deuxième temps, nous résumerons notre méthode sous forme de consignes à suivre lors des analyses pratiques.

4.4.1 Construction de la méthode ludo-narrative

Nous allons développer notre méthode à partir de trois angles qui se complèteront et dont les apports se retrouveront associés dans les conclusions finales. Premièrement, nous allons identifier les éléments à analyser (personnages, objets, etc.). Ensuite, nous établirons une chronologie du récit afin d'avoir un premier regard critique sur la présentation dans le temps des éléments en présence. Enfin, nous établirons un tableau permettant d'avoir une vue d'ensemble des différents éléments et de les comparer selon divers critères. La mise en forme sera quant à elle évoquée à chaque niveau.

4.4.1.1 Les éléments à prendre en compte

Comme dans les analyses précédentes, nous commencerons par identifier les principaux éléments à prendre en compte¹. Quand cela sera possible, nous établirons des classes d'éléments (les armes, les protections, les personnages de telle organisation, etc.).

Il faudra identifier en premier lieu l'interface virtuelle : est-ce que le joueur contrôle un personnage ? un groupe ? une entité invisible ?

Nous identifierons ensuite les principaux personnages, et nous tâcherons de découvrir quelles sont leurs fonctions ludiques et narratives (à quoi servent-ils dans le jeu et dans le récit ?).

Il nous faudra aussi analyser l'espace-temps : dans quel milieu le récit se déroule-t-il ? comment est-il représenté ? Notons que le temps peut être représenté par les « informations » (les statistiques) et que nous prendrons en compte tous les éléments qui y sont liés.

Nous étudierons les objets que les personnages utilisent (les armes, etc.) et les objets qu'ils désirent (leurs motivations : sauver le monde, etc.).

L'identification de ces éléments nous donnera des premières indications sur l'idéologie que le jeu véhicule (positionnement des personnages, motivations, place dans la société, représentation de l'environnement...) et nous aidera pour la suite de l'analyse en dégagant les principaux éléments à analyser.

¹ Étant donné qu'il semble impossible d'étudier tous les éléments un à un dans de nombreux jeux.

4.4.1.2 La chronologie des faits

Afin de réconcilier dans la méthode finale les jeux vidéo plus ou moins linéaires, nous proposons tout d'abord une première étape qui se basera sur la chronologie de la partie jouée par l'analyste. Celle-ci sera suffisante pour les jeux linéaires, et à compléter pour les jeux arborescents et autres.

Dans un premier temps, nous proposons d'établir un tableau reprenant la chronologie du jeu selon une partie jouée. Ce tableau comportera plusieurs colonnes qui décriront :

- le numéro du fait en question ;
- s'il s'agit d'un évènement ou d'une action : pour rappel les évènements, en opposition aux actions, interviennent sans la volonté d'un agent ;
- l'importance du fait : noyaux (armature du récit) ou catalyses (passages les moins significatifs) ;
- le caractère interactif ou non du passage en question : nous décidons d'indiquer ceci car les actions en question impliquent plus ou moins le joueur si elles lui sont exposées ou s'il doit les réaliser lui-même ;
- un résumé schématique de l'action : une phrase courte et descriptive ;
- la mise en forme du passage : les éléments formels les plus importants ;
- les émotions vidéoludiques ou fictionnelles (voir l'approche ludologique) susceptibles d'entrer en jeu ;
- les actions types que le joueur doit effectuer à ce moment là ;
- la directivité de la narration : dans cette dernière colonne, l'analyse indique les choix ou l'impossibilité de choisir la suite des évènements.

Il faut préciser que certains jeux proposent de longues séquences interactives où le joueur devra effectuer une tâche répétitive (par exemple tuer des centaines de monstres). Dans ce cas, nous regrouperons le tout en une catalyse schématique, afin de ne pas nous perdre dans les détails. De la même manière toutes les catalyses ne figureront pas dans le tableau. D'une manière plus générale, toutes les colonnes ne figureront pas à chaque analyse. Nous produisons ici une méthode qui se veut flexible et qu'il convient d'adapter selon les circonstances.

Ajoutons encore que concernant le cas particulier des jeux ne proposant pas de fin,

l'établissement de la chronologie se bornera à celle d'une partie jouée jugée représentative au regard des types d'actions possibles à effectuer dans le jeu. Dans les rares cas de jeux proposant plusieurs débuts, nous nous concentrerons sur l'analyse détaillée d'une partie jouée depuis un des débuts possibles, puis nous généraliserons les résultats par la comparaison avec les autres parties possibles.

Nous obtiendrons alors le tableau chronologique de ce type :

N°	Action /Évènement	Noyaux/Catalyse	Intercativité	Résumé	Mise en forme	Émotions	Action Types	Directivité de la narration
1	A	N	Oui	Perso se balade dans le village, parle aux habitants, etc.	Musique légère	/	Communiquer, atteindre, utiliser (argent), récolter (armes)	Peut choisir quels villageois rencontrer, dans quel ordre
2	E	N	Non	Une météorite s'approche et menace le village	Cinématique utilisant les codes du cinéma, musique grave	Peur	/	Aucun choix
3	A	N	Oui	Perso décide d'aller chercher le sage pour trouver une solution	Gros plan sur le visage de Paul	/	/	Choix proposés : aller chercher le sage (noyaux), continuer à visiter le village (catalyse)
4	A	C	Oui	Perso tue des hordes de monstres dans la montagne	Le point de vue se situe derrière Paul	Satisfaction lors de la réussite de l'objectif	/	Passage très directif
Et c.

L'étape suivante consistera à interpréter ce tableau. Dans les jeux les plus linéaires, la narration est très directive. L'analyse du tableau nous donnera la matière nécessaire pour porter les premières conclusions sur la narration. Il ne restera plus alors qu'à déterminer l'action principale la plus intéressante pour la production d'un modèle actantiel et passer au point suivant.

Pour les jeux les moins linéaires, l'interprétation du tableau devra s'intéresser plus en détail à la directivité de la narration. Il conviendra d'analyser le type de choix qu'il est (im)possible d'effectuer et les valeurs et représentations que cela traduit. Ensuite, comme nous ne pouvons nous permettre de recommencer le jeu plusieurs fois, nous étudierons quels choix nous avons fait lors de la partie analysée en comparaison avec la sanction finale qui sera donnée en fin de partie. Ainsi, nous observerons quels choix sont considérés comme « bons » ou « mauvais ». Afin d'avoir une vision globale de la narration, nous compléterons cette analyse par la lecture de solutions, ces documents écrits par l'entreprise à la base du jeu ou par la presse spécialisée qui lève le voile sur les conséquences des différents choix. Ainsi le jeu *Heavy Rain* propose plusieurs fins, et des « solutions » expliquent comment les découvrir toutes. Nous pourrions ainsi nous concentrer sur l'analyse comparative des choix à effectuer et la sanction finale, afin d'en dégager les notions sous-tendues. L'analyse de la chronologie se verra donc complétée par l'analyse de la directivité de la narration. Dans tous les cas, nous étudierons plus en détail les mécanismes ludo-narratifs¹ les plus importants. Enfin, c'est aussi à cette étape que nous relèverons la ou les logiques du jeu générales mises en scènes (compétition, hasard, vertige, imitation) quand cela s'avérera possible.

4.4.1.3 Le tableau final sur base du modèle actantiel

Une fois la chronologie établie, il sera possible de distinguer l'action majeure de l'œuvre, ou du segment de l'œuvre à analyser. Nous avons dans le chapitre 3 proposé un tableau reprenant les actants, leurs rôles actantiels et thématiques ainsi que leurs mises en forme. Nous proposons de le compléter par une colonne concernant la motivation des personnages afin d'aller plus dans le détail de l'analyse des actants. Nous ajouterons aussi une colonne concernant plus précisément un aspect ludique : les actions types que le joueur pourra effectuer en lien avec les actants (en indiquant s'il s'agit d'une action obligatoire, possible, ...). Le fait de réunir tous ces éléments dans un seul tableau nous permettra une analyse comparative plus détaillée. Par exemple, si un actant est défini et mis en forme comme une force immanente, cela sera renforcé par l'impossibilité d'interagir avec celui-ci, par exemple.

¹ Les mécanismes de jeux qui impliquent la narration.

Ceci donnera le tableau actantiel suivant :

Actant	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme	Actions types liées + type de règle	Motivations
Perso 1	Sujer	Homme, le héros	L'homme blanc musclé, en armure	/	Sauver perso 2, le bien du royaume
Perso 2	Objet et destinteur	Femme, victime	Semble fragile, faible	Atteindre (obligation)	Être sauvée
Perso 3	Opposant	Ennemi, le mal incarné, étranger	Accent lors des dialogues, ...	Détruire (obligation), choisir (possible)	Régner par la force
Perso 4	Destinataire	Un dieu, entité supérieure intouchable	Boule de lumière incandescente	Communiquer (écouter) (obligation)	Que le bien règne
Ensemble de persos	Destinateur		Designe un rang social bas	/	Être sauvé
Armes	adjuvant	/	A la pointe technologiquement	Utiliser (possible favorisant)	/
Etc.

Il restera alors à interpréter ce tableau, de manière à en extraire une vision globale de la société et du monde représenté dans le jeu vidéo à travers ses aspects ludiques et narratifs.

4.4.1.4 Les conclusions

Il nous reste à associer les conclusions des trois points de cette analyse afin d'obtenir une vision globale de l'œuvre, des valeurs et représentations qu'elle véhicule, de la vision de la société qu'elle décrit. Le croisement de l'identification des éléments à prendre en compte, puis d'une vision de la narration dans le temps ainsi que d'une vision plus « à plat » sur base du modèle actantiel devrait fournir assez d'éléments pour établir des conclusions probantes. La présence à chaque niveau des points de vue narratologiques et ludiques permet de présenter des conclusions plus nuancées, plus argumentées. Les résultats finaux sont présentés sous forme de courts textes comme ce fut le cas lors des tests des approches ludologiques et narratologiques dans les chapitres précédents.

4.4.2 Formulation finale

Nous pouvons donc résumer la méthode en quatre points :

1. Établir les principaux éléments à analyser : personnages, objets, motivations, environnement, temps, informations. Relever les premiers éléments qui permettent de définir leurs fonctions ludiques et narratives, ainsi que les liens réunissant les différents éléments.
2. Étudier la chronologie et la directivité de la narration. Sous forme de tableau, décrire la chronologie des actions et évènements se déroulant lors d'une partie, en qualifiant ces faits selon les critères suivants : l'importance, l'interactivité, le résumé, la mise en forme, les émotions recherchées, les actions types que le joueur effectue¹, et la directivité de la narration. Interpréter ce tableau. Analyser les mécanismes ludo-narratifs les plus importants dans le jeu, ainsi que la ou les logiques de jeu générales à l'œuvre².
3. Comparer les actants sous forme de tableau et grâce aux catégories suivantes : rôle actantiel, rôle thématique, mise en forme, actions types liées, avec types de règles, informations liées, motivations. Interpréter ce tableau.
4. Établir la vision du monde et de la société que dégage l'œuvre étudiée ; sous forme de texte court et grâce aux sous-conclusions précédentes.

4.5 Conclusion

Nous avons associé les approches ludologique et narratologique, en nous appuyant sur les points communs qui réunissent les jeux, les récits et les programmes informatiques : une seule finalité, une narration qui a au moins un minimum de directivité, des noyaux et des catalyses. Nous avons construit une méthode d'analyse applicable à n'importe quel jeu vidéo mis en récit. A part les jeux qui n'ont aucune référence narrative, nous n'excluons aucune œuvre. Il convient à présent de mettre à l'épreuve notre méthode par l'analyse pratique d'un corpus varié et réputé difficilement analysable. Ce sera l'objectif du chapitre suivant.

¹ Nous indiquerons donc les possibles et les obligations, ce qui délimitera automatiquement les impossibles et les interdits.

² Ce point sera parfois abordé lors de l'interprétation du modèle narratif quand il se montrera impossible à déterminer plus tôt.

CHAPITRE 5 : ÉVALUATION DE LA MÉTHODE D'ANALYSE

5.1 Introduction

L'objectif de ce dernier chapitre est d'évaluer la méthode d'analyse mise au point, vérifier qu'elle aboutit à des résultats, définir ses limites et déterminer si elle peut servir à l'étude de jeux très différents.

Nous le verrons, il n'existe pas de critères extérieurs aptes à définir un corpus satisfaisant pour notre démarche. Nous allons donc nous baser sur un choix arbitraire mais argumenté : le corpus devra être très hétérogène et mélanger des œuvres réputées difficiles à analyser, des jeux régulièrement cités dans des études sur les jeux vidéo, et avoir un minimum de narration. Nous aboutirons alors sur une sélection de sept jeux que nous présenterons brièvement un à un. Il sera alors temps de les analyser. Chaque analyse se structurera de la même manière : un très bref rappel de ce qu'est le jeu, les conclusions qu'apportent la méthode, puis une évaluation des points positifs et négatifs de la méthode lors de cette analyse. Les corps des analyses se trouvent tous en annexes, pour une question de place et de lisibilité.

Une fois ces différentes analyses effectuées nous évaluerons plus globalement la méthode en question.

5.2 Les critères de sélection du corpus

La première question à se poser est : comment délimiter le corpus à analyser ? Nous allons d'abord voir les raisons qui nous poussent à ne pas nous baser sur un critère extérieur mais à un choix arbitraire et argumenté, puis nous détaillerons nos arguments.

Il pourrait être envisagé de sélectionner un panel représentatif des différents genres de jeux, mais cette question est, peut-être encore plus que dans d'autres médias, très problématique. Comme l'a démontré Sébastien Genvo¹, il n'est pas possible de se fier à la presse spécialisée, qui n'est pas souvent d'accord avec elle-même. Le choix d'un corpus en fonction des supports, des générations de machines, ou encore des thèmes abordés n'aurait aucun sens.

¹ Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, collection « champs visuels », 2003, pp. 10-17

Par ailleurs, définir différents pôles de jeux sur base des critères étudiés lors de ce travail (le type de narration, par exemple) fausserait les résultats : la méthode s'étant bâtie sur ces critères, tous les jeux seraient naturellement analysables de cette façon.

Pour ces différentes raisons, nous aurons donc recours à un échantillon de jeux décidé sur une base nécessairement arbitraire mais argumentée.

Le premier critère est la présence d'un minimum de mise en récit dans le jeu à étudier. C'est la première limite qu'inclut une approche en partie narrative.

Deuxièmement, l'échantillon devra être apte à mettre à l'épreuve notre méthode, en proposant des jeux dont la structure narrative et les mécanismes de jeux peuvent être difficiles à analyser. Ceci nous amène à un troisième critère : la diversité. Les jeux doivent être très différents les uns des autres, afin de tester la méthode sur un maximum de cas possibles. Il nous est cependant impossible de prétendre à une véritable représentativité des jeux vidéo, tant l'objet est polymorphe.

Quatrièmement et pour finir, nous sélectionnerons des jeux qui, pour la plupart, ont provoqué beaucoup de discussions dans le domaine de l'étude des jeux vidéo, sans pour autant avoir fait l'objet d'une étude approfondie et détaillée d'un point de vue idéologique.

5.3 Le corpus sélectionné

Nous avons sélectionné sept jeux sur base des critères précités. Nous présentons tout d'abord les raisons de leur sélection jeu par jeu.

Ico est un jeu vidéo d'aventure assez classique. Le joueur passe par des phases interactives et des cinématiques. Il contrôle le personnage principal d'une histoire où le récit a une grande importance. Nous commencerons notre évaluation de la méthode par l'analyse de ce jeu « normal » et à l'univers dépouillé.

Heavy Rain est un jeu expérimental dans sa narration. Le joueur contrôle tour à tour quatre personnages qui tentent de sauver un enfant. En plus d'être multifocale, la narration permet de faire des choix cruciaux pour la survie de l'enfant et aboutit à plusieurs fins, ce qui semble difficile à prendre en compte.

*September 12th*¹ est généralement classé comme un *serious game* ou un *newsgame*. *September 12th* est présenté dans son introduction comme étant une simulation et non un jeu. Notre méthode sera ici confrontée à un objet visiblement inclassable. Il se différencie aussi par l'intention consciente de délivrer un message. Le joueur peut, ou non, tirer des missiles en zone urbaine pour tenter de tuer des terroristes, ce qui n'est pas sans conséquence. D'autre part il est l'œuvre de Gonzalo Frasca, dont les travaux ont eu des répercussions importantes dans les études du jeu vidéo.

*Civilization V*² fait partie de la série de jeux *Civilization*. Le joueur y incarne le dirigeant d'un peuple et doit le mener à travers les millénaires. *Civilization V* mélange les genres du jeu de stratégie et du jeu de guerre. La structure narrative peut être qualifiée d'autogénérative et est très peu linéaire. Les anciens épisodes de la série ont été critiqués pour leur idéologie, notamment par Laurent Trémel³.

*Food Force*⁴ est une œuvre mettant en scène le Programme Alimentaire Mondial de l'ONU. Il s'agit d'un jeu approuvé par l'organisme. La narration est globalement linéaire, à part la dernière partie. Ce jeu nous donnera l'occasion d'étudier une œuvre institutionnelle faisant référence au réel.

*Drawn : La tour d'Iris*⁵ est un exemple récent de *point & click*, un genre de jeu où le joueur accède à l'interaction par la souris de son ordinateur et est confronté à des plans fixes. L'interface virtuelle ainsi que le thème du jeu, où la violence est très peu présente, nous ont poussé à nous y intéresser.

*World of Warcraft*⁶ est un jeu de rôle massivement multi-joueur qui ne se joue qu'en ligne. La narration est composée d'une cinématique et de quêtes dont aucune ne s'impose au joueur. Notre méthode sera ici confrontée à une autre forme de non linéarité. De plus, avec ses 12 millions d'abonnés actifs en octobre 2010⁷, il s'agit d'un véritable phénomène mondial.

¹ *September 12th*, éditeur : newsgaming.com, développeur : newsgaming.com, 2003.

² *Civilization V*, éditeur : 2K Games, développeur : Firaxis, 2010.

³ Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia / les faiseurs de monde*, Paris, Presses Universitaires de France, collection « sociologie d'aujourd'hui », 2001.

⁴ *Food Force*, éditeur : United Nations World Food Programme, développeur : Deepend, 2005.

⁵ *Drawn : La Tour d'Iris*, éditeur : Focus Multimedia, développeur : Big Fish Games, 2010.

⁶ *World of Warcraft*, éditeur : Vivendi Univers Games, développeur : Blizzard Entertainment, 2005.

⁷ Julien L., Numerama, *World of Warcraft passe le cap des 12 millions de joueurs avant le cataclysme*, 2010, <http://www.numerama.com/magazine/17006-world-of-warcraft-passe-le-cap-des-12-millions-de-joueurs-avant>

Plusieurs recherches se sont par ailleurs penchées sur ce jeu, dont celles de Sébastien Genvo¹.

5.4 Les analyses pratiques

Les analyses pratiques sont transcrites intégralement en annexes, elles sont accompagnées d'un DVD d'extraits vidéo des jeux analysés. Dans la suite de ce chapitre nous allons passer chaque jeu en revue en suivant le même schéma pour chacun d'entre eux : présentation de l'œuvre, conclusions obtenues grâce à la méthode, évaluation de la méthode à travers cette analyse. Dans le point suivant nous dresserons une évaluation globale de la méthode en reprenant tous ses concepts clés.

5.4.1 *Ico*

5.4.1.1 Présentation du jeu

Dans *Ico*, le joueur incarne un jeune garçon sacrifié par son village, qui le place dans un gigantesque château en raison des cornes qui ont poussés sur son crâne. Il rencontre alors Yorda, une jeune fille dont on sait très peu de choses, elle-même enfermée dans une pièce adjacente du lieu. Ne parlant pas la même langue, les deux personnages ne pourront communiquer que de manière très basique. Ils décident de s'échapper du château, ce qu'ils ne pourront faire qu'à deux. La mère de Yorda est la maîtresse des lieux et à d'autres desseins pour sa fille, elle fera tout pour la retenir.

La narration d'*Ico* est très linéaire et directive : il faut réussir certaines épreuves pour passer à la pièce suivante du château.

5.4.1.2 Les conclusions de l'analyse

Le jeu *Ico* propose une vision du monde axée sur l'opposition entre le monde adulte et le monde de l'enfance ou de l'adolescence. Sous le couvert du destin, les adultes imposent leur volonté à la génération suivante, qui doit se révolter pour se forger sa propre voie. Pour s'affranchir de leurs milieux et du poids de leurs aînés, les deux enfants doivent s'entre-aider

le-cataclisme.html, consultation : 08/08/2011

¹ Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique / comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, collection « Communication et Civilisation », 2009, pp. 199-235

grâce à leurs compétences différentes et complémentaires. C'est donc l'entre-aide, la réflexion, la combativité et surtout l'autodétermination dans le but d'acquérir l'indépendance qui sont mises en avant. Les enfants qui acceptent le destin décidé par leurs parents deviennent eux-mêmes des ombres au service de la génération précédente. Il est alors légitime de détruire les opposants pour se libérer. C'est principalement ce rôle de révolte, de combativité et de réflexion qui est confié au joueur.

5.4.1.3 L'évaluation de la méthode

Pour l'analyse de ce jeu, les étapes de l'établissement et l'analyse de la chronologie ainsi que la production du modèle actantiel ont eu autant d'importance dans les résultats. *Ico* étant un jeu très linéaire il n'a pas posé particulièrement de problème sur la forme de narration empruntée. Son système de jeu et son histoire étant dépouillés, il est logique que nous débouchions sur des résultats concis, ce qui n'enlève rien à leur pertinence.

5.4.2 *Heavy Rain*

5.4.2.1 Présentation du jeu

Dans *Heavy Rain*, le joueur contrôle tout d'abord Ethan, un père de famille heureux. Il va bientôt perdre ses deux fils : le premier, Jason, meurt dans un accident de voiture, et le second, Shawn, est enlevé par un tueur en série. Le joueur contrôle alors Ethan, mais aussi trois autres personnages, qui ont *a priori* tous la même volonté de retrouver Shawn.

La narration de *Heavy Rain* utilise des éléments rarement vus dans le jeu vidéo. Tout d'abord le joueur adopte plusieurs points de vue, incarne des personnages différents. Ensuite les actions qu'il effectue auront des conséquences sur la fin de l'histoire. Nous avons dû reconstituer les différents parcours possibles afin d'analyser l'idéologie de *Heavy Rain*.

5.4.2.2 Les conclusions de l'analyse

Heavy Rain dépeint par son histoire et son système ludique une société dans laquelle les choix de chacun auront une incidence sur le cours de la vie, parfois dramatique, parfois anecdotique. Cette représentation concerne avant toute chose la responsabilité parentale, qui ne doit jamais faillir. Un « bon » père (et ses adjuvants) doit avoir certaines qualités : l'abnégation, le

courage et la combativité. Un « bon » père doit être prêt à se sacrifier pour sauver son fils. C'est principalement ces représentations-là qui doivent être adoptées par le joueur pour que le jeu se déroule comme prévu. Tout cherche à lui faire prendre conscience de sa responsabilité. Les actants du « bon » côté ne pourront pas compter sur l'aide de la police, qui est décrite comme incompétente. Il sera alors légitime, pour sauver son fils, de vivre en hors la loi. Cela ne veut pas dire que *Heavy Rain* tient un discours contre l'autorité : un des adjuvants majeurs est un agent du FBI. La différence est que lui est équipé d'une technologie de pointe permettant de meilleurs résultats. La technologie est donc vue comme positive à cet égard, mais a des effets pervers, elle met la vie de l'agent en danger. Ce dernier choisit tout de même de l'utiliser, faisant lui aussi preuve d'abnégation. Enfin, dans *Heavy Rain*, les personnages ne sont pas décrits comme bons ou mauvais par essence : ils agissent en fonction des situations, sont parfois le produit des erreurs du passé, ...

5.4.2.3 L'évaluation de la méthode

L'analyse de *Heavy Rain* a permis de bien saisir l'importance du concept de directivité que nous avons introduit lors du chapitre précédent. Étant donné que chaque partie jouée débouche sur une histoire en partie différente, il nous a fallu étudier les troncs communs, puis les choix décisifs pour la suite de l'histoire. En les relevant et en étudiant les sanctions positives ou négatives, nous avons pu dégager les représentations et valeurs du jeu. Les résultats sont stéréotypés, ce qui n'est guère surprenant au vu du jeu, dont toute l'histoire fait référence à des codes supposés bien ancrés chez le public – sans doute pour que le joueur, qui n'est déjà pas habitué à des narrations interactives, ne soit pas perdu dans ce jeu.

5.4.3 *September 12th*

5.4.3.1 Présentation du jeu

Dans *September 12th*, le joueur se retrouve en face d'un choix. Une ville au style moyen-orientale lui est présentée et sa population est divisible (par la couleur de leur vêtements) en deux groupes : les civils et les terroristes. Le joueur peut alors tenter d'envoyer une bombe sur un terroriste pour le tuer, ou non. S'il le fait, il fera inévitablement des victimes collatérales, ce qui engendrera une transformation de civils en terroristes.

5.4.3.2 Les conclusions de l'analyse

September 12th incite le joueur à essayer de détruire les terroristes d'une ville moyen-orientale. Dès l'introduction le joueur est prévenu : il ne pourra pas réussir. Le jeu décrit une action impossible à réaliser, dans la mesure où les personnages à qui bénéficieraient la réussite de l'action (les civils) se transforment en opposant (terroristes) dès qu'un des leurs est une victime collatérale, ce qui est impossible à éviter. Le jeu veut ainsi démontrer le caractère contre-productif des bombardements des terroristes en zone urbaine peuplée de civils.

5.4.3.3 L'évaluation de la méthode

Dans cette analyse le concept de finalité nous a grandement aidé, le jeu ne proposant pas de fin à l'expérience. Les conclusions sont limitées est brèves, ce qui représente bien le propos du jeu : court et simple. Nous avons dû adapter l'étude de la chronologie en conséquence, décrivant une mécanique cyclique et non linéaire. Cette analyse montre aussi que même dans un cas aussi hors du commun que *September 12th*, le modèle actantiel et l'analyse des actions types donnent des résultats satisfaisants.

Le propos qui transparait au final est pressenti sans avoir à effectuer un long travail, mais cela permet de mettre en évidence de manière rigoureuse les mécaniques par lesquels ces représentations passent.

5.4.4 *Civilization V*

5.4.4.1 Présentation du jeu

Civilization V est le cinquième opus de la série du même nom. Ce jeu propose au joueur de prendre la tête d'une civilisation (ou d'une nation, le jeu faisant l'amalgame entre ces deux notions) pendant plusieurs milliers d'années. Le joueur voit une carte du monde du dessus et dirige les différents éléments sous ses ordres : citoyens, forces armées, ouvriers, ... Sur la carte il n'est pas seul : d'autres peuples veulent aussi s'approprier les ressources naturelles et croître. Ce jeu utilise une narration en général qualifiée d'autoémergente (voir chapitre précédent) : le joueur va façonner sa propre histoire à l'intérieur d'un système. Ce qui présente une fois de plus un défi pour l'établissement d'une chronologie et de l'histoire.

5.4.4.2 Les conclusions de l'analyse

Civilization V propose une vision du monde où la gloire est la maîtresse des aspirations des nations, toutes en compétition pour ce même but – cette logique de jeu induisant la valeur de mérite. Les nations sont en partie prédéterminées, et se vouent toutes entières à un leader charismatique sage monopolisant tous les pouvoirs. Le joueur campe le rôle de ce leader totalitaire et décidera de la direction de ses progrès technologiques et doctrinaux, déterminant en grande partie ses possibilités de victoire. Ses choix devront être fait de manière pragmatique et jamais de manière éthique : le joueur gagne avec autant de mérite par le fascisme que par la liberté et l'égalité. Le jeu prône ainsi une vision amoralisée du progrès des civilisations. Le leader dirige une société uniforme et ordonnée autour de sa volonté : aucune contradiction interne n'est possible au sein de la nation (par exemple être pieuse et rationaliste). Cette société, de laquelle est absente toute dimension échappant au contrôle du leader (syndicats, société marchande libre, ...) devra être maintenue dans le bonheur, en grande partie déterminé par le divertissement et la piété. Le joueur semble incarner à la fois un leader et une lignée de dirigeants (voir cinématique du début), rendant ainsi légitime l'hérédité du pouvoir. Qu'il accélère volontairement ou non ce processus, l'empire dirigé ne pourra que s'étendre dans l'espace, révélant ainsi la nécessité d'être un minimum expansionniste. Le joueur aura d'ailleurs tout intérêt à se montrer curieux et explorateur pour bénéficier de son environnement. Soulignons tout de même pour nuancer ces conclusions que le joueur a le choix, contrairement à beaucoup d'autres jeux de stratégie, de gagner par d'autres moyens que l'écrasement des populations adverses par la force. En comparaison des jeux de guerre classique, *Civilization V* semble soutenir ainsi les valeurs de culture, d'éducation, ...

5.4.4.3 L'évaluation de la méthode

L'établissement de la chronologie n'aurait pas été suffisant pour analyser ce jeu : le concept de directivité était nécessaire pour comprendre les mécanismes à l'œuvre et relever les représentations et valeurs sous-tendues. La chronologie d'une partie jouée nous a tout de même permis de relever l'action principale à étudier lors de la production du modèle actantiel, qui a surtout permis de confirmer les résultats déjà obtenus. Les actions types et les nuances des types de règles ont aussi permis d'aboutir à de solides conclusions.

5.4.5 *Food Force*

5.4.5.1 Présentation du jeu

Food Force met en scène une équipe de professionnels du Programme Alimentaire Mondial de l'Organisation des Nations Unis. Le joueur y incarne une jeune recrue qui va être embarquée dans les différentes phases du sauvetage d'une population en proie à la famine.

Ce jeu était pour nous l'occasion d'analyser une œuvre institutionnelle, afin de compléter la diversité du corpus. Il permet aussi de parler d'une œuvre qui est à la fois linéaire (il n'y a qu'un moyen de réussir, à part dans la dernière mission) mais qui n'empêche jamais le joueur de progresser, même en cas d'échec. Enfin, il s'agit d'un jeu s'inspirant volontairement et consciemment de situations réelles.

5.4.5.2 Les conclusions de l'analyse

À travers le jeu *Food Force*, le Programme Alimentaire Mondial se définit comme une organisation professionnelle, compétente, expérimentée, dont les membres dévoués agissent de manière désintéressée pour sauver des populations de la famine. La réussite de ses actions est aussi due à l'effort collectif et ordonné.

5.4.5.3 L'évaluation de la méthode

Il serait intéressant de comparer les résultats obtenus avec la page internet où est disponible en téléchargement le jeu. *Food Force* y est défini comme un instrument pour transmettre des informations sur les conditions logistiques de la lutte contre la famine. Nous n'avons pas pris cette présentation en compte dans l'analyse, ne nous référant pas au contexte d'émission ou de réception des jeux. Cela dit, cette rapide comparaison nous rappelle qu'une méthode d'analyse idéologique est forcément partielle et a elle-même un angle de vue. A l'inverse, cela montre en quoi le jeu est présenté sous ses aspects les plus neutres au public : on y parle d'informations et non d'opinion, de représentations ou de valeurs.

5.4.6 *Drawn : la tour d'Iris*

5.4.6.1 Présentation du jeu

Drawn propose au joueur une aventure dans une tour maudite où il doit sauver une princesse des forces du mal. Cette princesse a auparavant peint des tableaux, dans lesquels il est possible de rentrer et où des énigmes doivent être résolues pour progresser.

Drawn est un jeu classé généralement dans les *point & click*, une expression qui fait surtout référence à la manière dont le joueur interagit avec l'environnement : en vue subjective, il a accès à un plan fixe et peut à l'aide de sa souris récupérer des objets, les assembler, résoudre des énigmes, des puzzles, ... L'expression francophone parle aussi souvent de jeux « d'objets cachés ». Si ce genre de jeux a connu son heure de gloire au tout début des jeux sur ordinateurs personnels, il n'a jamais totalement disparu.

5.4.6.2 Les conclusions de l'analyse

Drawn : la tour d'Iris présente un monde divisé en deux camps : le bien et le mal. Le joueur est mis dans la position du héros, et doit adhérer à la valeur sagesse et « avoir du cœur » pour réussir. Ces valeurs sont opposées à la force et la peur, moyens employés par le côté obscur. De plus le héros agit gratuitement, il n'a pas d'intérêt à réaliser l'action. Sa motivation est supposée venir de ses valeurs. D'ailleurs la volonté de sauver la princesse est donnée comme évidente. La motivation de l'opposant reste inconnue aussi et aucun actant ne peut passer d'un côté à l'autre : les personnages sont bons ou mauvais par essence. Ce sont bien les actions des actants qui influencent la société : le destin n'y est pour rien.

5.4.6.3 L'évaluation de la méthode

En analysant *Drawn*, nous voulions mettre la méthode d'analyse à l'épreuve sur des mécaniques de jeu assez rares : le joueur parcourt l'univers par tableau fixe et est en vue subjective. De plus le thème du jeu évacue quasiment totalement les actes violents de la part du joueur et est axé sur la récolte d'objet et la résolution d'énigme. Ici l'analyse de la narration et de l'histoire ont apporté la majorité des conclusions mais la production du modèle actantiel était nécessaire pour comparer les motivations des actants. Ce sont donc les concepts plus

traditionnels qui nous ont aidés.

5.4.7 *World of Warcraft*

5.4.7.1 Présentation du jeu

Dans *World of Warcraft*, le joueur doit tout d'abord créer son personnage en choisissant, entre autres, sa race (homme, goblin, elfe, ...). Puis il rejoint un réseau en ligne et ne peut pas jouer sans connexion. Il arrive alors près d'une ville dans un vaste monde peuplé de créatures contrôlées par l'ordinateur et de personnages joués par d'autres joueurs bien réels. Selon les cas, il sera amené à jouer seul ou en équipe, à réaliser des quêtes, ...

Ce jeu nous semblait indispensable tant sa forme originale de narration nous laissait supposer qu'il soulèverait des problématiques différentes lors de notre analyse.

5.4.7.2 Les conclusions de l'analyse

World of Warcraft présente un monde peuplé de plusieurs *races*, possédant chacune ses caractéristiques intrinsèques mais visant toutes l'honneur, la gloire, la sécurité, voire la domination de leur patrie. Si les éléments non interactifs du jeu mettent en scène une société possédant ses propres contradictions à tous les niveaux, il met cependant le joueur dans un rôle très simple : celui d'une nouvelle recrue prêtant allégeance à son gouvernement tout-puissant menant le peuple vers la sécurité et le bonheur (apologie de l'élite, de son pouvoir, de sa sagesse, de l'ordre) et dont la remise en question est automatiquement perçue comme une menace (trait propre au totalitarisme). Quelques soient les choix faits par le joueur le thème reste quasiment intact dans tous les cas. Devenant (progrès) un élément fort du pouvoir en place à force d'épreuves et d'expérience (professionnalisme, mérite), le joueur combattra par les armes (et uniquement par ce moyen – légitimation de la méthode guerrière) contre les menaces internes ou externes. Ses progrès seront parfaitement chiffrables (vision machinique) Lors de sa progression le joueur aura tout intérêt à s'allier à d'autres joueurs sous forme de groupe (entre-aide, solidarité, ordre).

5.4.7.3 L'évaluation de la méthode

L'analyse de *Word of Warcraft* a mis à l'épreuve la flexibilité de la méthode. Étant donné

l'impossibilité d'étudier toute l'histoire du jeu (à moins de recourir à une analyse se déroulant sur des milliers d'heures), nous avons dû séparer un segment narratif à étudier. Cependant, l'étude de la présentation du jeu en début de partie et des concepts ludo-narratifs les plus importants nous a permis d'aboutir à des conclusions générales, valables pour l'œuvre dans son ensemble.

Dans cette analyse, la production du modèle actantiel sert plus d'appoint et de confirmation que de mise en évidence de représentations. Le jeu développant tout un monde imaginaire, son analyse débouche logiquement sur des résultats plus détaillés et pertinents que pour d'autres œuvres.

5.5 L'évaluation globale

Afin d'aboutir à une évaluation finale de notre méthode nous allons passer en revue les concepts clés de cette dernière afin de détailler leurs forces et leurs faiblesses, à la lumière des analyses précédentes.

5.5.1 L'identification des éléments principaux

La phase d'identification des principaux éléments à analyser n'a pas ou peu, dans la pratique, permis d'aboutir directement à des représentations ou des valeurs du jeu. Cependant cette étape s'est montrée nécessaire au bon déroulement de la suite de l'analyse et permet de cadrer celle-ci sur les composantes du jeu les plus pertinentes dans le cadre de notre analyse. Ce fut particulièrement le cas sur la mise en évidence du système d'interface virtuelle utilisé dans l'œuvre. La position d'entrée du joueur sur un monde ou une histoire détermine son point de vue et le rôle que l'on va lui donner – voir à ce propos l'annexe concernant *Civilization V*. De la même façon, le relèvement des statistiques nous a permis de relever les premières traces de vision machinique, comme ce fut le cas lors de l'analyse de *World of Warcraft*. Enfin citons, comme dernier exemple, le cas d'*Ico* où le relevé des relations entre les personnages indique les premières traces de la valeur de solidarité.

5.5.2 Les actions types

Les actions types se sont révélées être un moyen simple mais efficace d'indiquer la direction

idéologique d'un jeu ou d'une séquence. Ces 11 termes clés montrent directement l'orientation en termes ludiques, et une fois associés ou comparés au discours narratif, révèlent les dissonances ou les convergences entre le jeu et le récit. Ce sont les actions types et l'analyse de la directivité qui ont permis d'affirmer que dans *World of Warcraft* le discours tenu est complexe et contient des contradictions internes, alors que la place du joueur est tout à fait simpliste. Le cas de *Drawn : la Tour d'Iris* illustre la tendance inverse : les propos incitants à la sagesse et la réflexion sont corrélés par les possibilités d'actions données au joueur.

5.5.3 Les grands types de règle

La distinction du caractère possible, impossible, obligatoire ou interdit des actions types permet tout d'abord de relativiser ou de renforcer l'importance d'un mode d'interaction entre le joueur et en parallèle la prégnance des représentations sous-tendues. Ainsi lors de l'étude d'*Ico* cette typologie nous a permis de mettre en évidence la force de la notion d'entraide dans le jeu. Dans *September 12th*, ce fut plus compliqué : le jeu ne proposant pas de fin, le joueur n'a pas besoin de progresser et ne peut effectuer qu'une seule action. Cette dernière est considérée comme obligatoire car elle est le seul moyen d'interaction mais aussi comme interdite car sa réalisation entraîne un échec immédiat. Les types de règles nous ont donc aidés à faire la part des choses dans des cas parfois inattendus.

Le cas spécial des métarègles a été entrevu brièvement lors de l'analyse de *Civilization V* et *World of Warcraft*. Dans les deux cas, l'étude a pu mettre en évidence une position idéologique.

5.5.4 La logique générale du jeu (hasard, compétition, mimétisme, vertige)

Les catégories de Roger Caillois se sont montrées moins pertinentes que ce qu'il était permis d'espérer après notre premier test dans le chapitre deux – ce qui ne signifie pas qu'elles soient inutiles. Premièrement, la plupart des représentations sous-tendues par ces logiques ont été rendues visibles par d'autres concepts, avec plus de force. Ensuite, seuls l'*agôn* et le *mimicry* furent évoqués fréquemment. La notion de mimétisme, qui sous-tend l'identification du joueur aux personnages a surtout permis de renforcer notre propos lors de l'analyse de *Heavy Rain*, où l'attachement aux caractères est primordial. L'*agôn* est par contre omniprésent dans une grande partie des œuvres analysées – ce qui n'est pas très surprenant quand on sait le

caractère quasi-universel du modèle actantiel et notamment de sa notion d'opposant. *L'alea* s'est montré complètement absent de notre corpus, qui, dans son ensemble, semble réfuter toute idée de hasard ou de destin. Enfin, il semble impossible de déterminer si un jeu vidéo repose sur l'*ilinx* sans étudier la réception.

Ces quatre catégories de jeu se montrent ainsi assez facultatives dans le cadre d'une analyse idéologique mais certaines de leurs applications dans ce travail ont montré qu'elles étaient sans doute encore inexploitées dans les études de jeux vidéo en général.

5.5.5 Les émotions vidéoludiques et fictionnelles

Notre corpus s'est montré diversifié aussi au niveau de l'utilisation des émotions vidéoludiques ou fictionnelles. Alors qu'*Heavy Rain*, par exemple, base sa narration sur la création d'émotions, d'autres jeux, tels que *September 12th*, se montrent plutôt axés sur le mental. Dans le premier cas, l'analyse de ces émotions nous ont permis de montrer que l'identification du joueur était requise au bon fonctionnement du jeu et à la réception du message prévu. De plus, ces sentiments indiquent de quel côté doit se situer le joueur, ce qui indique en général la voix considérée comme celle à suivre.

5.5.6 La chronologie

L'étude conjointe de l'histoire, de sa chronologie, de sa mise en forme et de sa directivité s'est révélée être un élément essentiel de notre méthode. Le passage en revue de la ponctuation de l'histoire, de sa présentation et l'interprétation de notre tableau comparatif sont les outils qui nous ont le plus permis d'aboutir à des conclusions pertinentes pour notre analyse. Selon les cas, la colonne spécifiant le caractère interactif ou non du passage, ou celle spécifiant son caractère primordial ou anecdotique pour l'histoire permirent de nuancer nos résultats et de détailler le rôle idéologique donné au joueur dans une vision globale des représentations et des valeurs.

Cette partie est aussi la plus flexible de notre travail. Nous avons par exemple abouti à une chronologie en boucle pour *September 12th*. Lors de l'analyse de *Civilization V* ou *Heavy Rain*, ce sont une des multiples parties possibles qui ont été analysés, puis mises en relation avec la directivité et les mécanismes ludo-narratifs les plus influents de ce point de vue, qui nous ont permis d'aboutir à la mise en exergue des représentations. Le cas d'*Ico* fut plus traditionnel.

5.5.7 La finalité

Préférer l'étude de la finalité d'une œuvre à celle de sa fin permis de ne pas rester bloqué face à des jeux n'en proposant pas, comme devant *September 12th*. Seule, son étude ne permet pas d'obtenir des résultats concluants, mais sa présence se montre nécessaire et est complémentaire à l'ensemble des autres concepts.

5.5.8 La directivité

Le concept de directivité est un des éléments fondamentaux de notre étude. Dans le cas de jeux très directifs, ou le joueur ne peut effectuer qu'un type d'action pour réussir, il met cela en évidence – en lien avec les grands types de règles – et permet de lever le voile sur les représentations sous-tendues. Ce fut le cas par exemple lors de l'analyse de *Drawn : La tour d'Iris*. Mais c'est sans doute en face de jeux moins linéaires que ce concept devient absolument nécessaire. Dans *Heavy Rain* le jeu met en scène une forte impression de liberté dans les actes du joueur, qui aboutissent à des conséquences différentes. L'étude de la directivité permet de délimiter le nombre de ces choix *réellement* importants et de détailler les possibilités de victoire ou de progression du joueur.

5.5.9 Le modèle actantiel

De par sa position en fin d'analyse dans notre méthode, le modèle actantiel a eu tendance à avoir un rôle de confirmation plutôt que de vrai révélateur de l'idéologie mise en scène. Cependant, la sanction positive ou négative (une de ses notions les plus importantes) que donne le récit aux différentes actions du joueur fut une source d'informations primordiales et présentes en filigrane lors de toutes les analyses, notamment en relation avec la directivité.

Le tableau comparatif des actants nous permit aussi de mettre en évidence des notions sous-tendues par le rôle thématique de ces derniers, de leurs motivations et des actions types les concernant.

5.5.10 Le résultat final

Les conclusions finales obtenues ont toutes permises de résumer l'idéologie du jeu analysé.

En fonction de la nature de l'objet étudié, celles-ci sont plus ou moins développées. D'un jeu tel que *September 12th* qui est axé sur la transmission d'un message précis découlent des conclusions plus brèves qu'un jeu représentant toute un monde comme *Civilization V*.

Le résultat obtenu fut parfois la simple confirmation que ce que chaque joueur pressentirait en jouant quelques minutes. C'est surtout vrai pour l'analyse de *September 12th*. Ceci ne disqualifie pas, de notre point de vue, notre méthode : l'analyse complète étudie précisément de quelle manière l'auteur du jeu transmet des représentations par des mécanismes ludo-narratifs.

5.6 Conclusion

Pour commencer, notre méthode a montré quelques limites, comme l'a montré l'évaluation de la méthode. En premier lieu, l'absence de prise en compte du contexte d'émission et de réception ne permet pas la comparaison de nos conclusions avec les représentations véhiculées dans le marketing ou la publicité faite autour du jeu. Nous l'avons mis en évidence avec *September 12th*, par exemple.

De plus, l'application des logiques de jeux générales pensées par Roger Caillois (compétition, vertige, hasard et déguisement) s'est montrée difficile à réaliser dans la pratique et finalement assez peu fructueuse dans le cadre de notre analyse idéologique.

D'une manière plus générale, la pertinence du modèle actantiel s'est montrée moins grande qu'attendue, ce qui est sans doute la conséquence de son utilisation en dernier dans notre analyse. Son utilisation servait ainsi plus souvent de confirmation que de mise en valeur de représentations nouvelles. Nous continuons de penser que sa présence dans notre méthode a toute sa place au vu d'apports donnés lors des analyses de *Drawn* ou *Ico*, par exemple.

La quasi-totalité des concepts utilisés – provenant de l'approche ludologique, de l'approche narratologique, de l'association de ces deux disciplines et de l'émergence de nouveaux concepts introduits dans notre travail – se sont montrés efficaces et ont permis d'aboutir à des analyses détaillées mettant en évidence les mécanismes ludo-narratifs à l'œuvre et les représentations sous-tendues, le tout aboutissant chaque fois à un texte plus ou moins long, en fonction de la nature de l'objet, détaillant l'idéologie véhiculée par le jeu vidéo étudié.

La flexibilité de notre méthode, s'adaptant aux jeux selon leur linéarité ou la liberté d'action

du joueur, est la clé de voûte permettant d'obtenir un outil utilisable sur toutes sortes de productions : du jeu de rôle ou d'aventure commercial au jeu engagé voulant délivrer un message, en passant par des œuvres s'approchant plus du film interactif.

Notre méthode rassemble des outils plus traditionnels, tel que l'étude de la chronologie ou le modèle actantiel, et d'autres plus originaux, comme les notions de directivité ou de finalité.

Selon les jeux étudiés, certains d'entre eux se montrent plus intéressants que d'autres.

Cette série d'évaluation a donc démontré que la méthode établie est efficace. La diversité de son corpus et sa flexibilité interne tendent à la penser comme universelle et pouvant s'appliquer à toutes sortes de jeux vidéo mis en récits.

CONCLUSION GÉNÉRALE

L'objectif de ce travail était de formuler une méthode d'analyse idéologique des jeux vidéo. Alors que ce média relativement jeune continue d'alimenter certains fantasmes quant aux conséquences de son utilisation, il nous a semblé nécessaire d'apporter quelques éléments de réponse en mettant au point un premier outil d'analyse des valeurs et des représentations sous-tendues par ces œuvres.

Nous avons pris parti de nous limiter aux jeux en eux-mêmes, sans nous occuper de leur contexte d'émission et de réception. En cela, cette approche n'est qu'un premier pas, à compléter, vers une discipline complète de l'analyse idéologique du champ.

Notre but n'a jamais été de démontrer les valeurs et représentations les plus en vogue dans les productions vidéoludiques. Les analyses de cas pratiques présentes dans ce travail n'en sont pas la finalité, elles permettent d'évaluer notre méthode.

En débutant ce travail, il nous est apparu que deux approches étaient à privilégier pour nous fournir les outils nécessaires à la construction d'une méthode. La seule typologie des niveaux auxquels s'exprime l'idéologie d'un jeu vidéo – celle de Gonzalo Frasca – en dénombrait principalement deux : la narration et le jeu. Nous avons donc décidé de recourir aux disciplines correspondantes à ces deux aspects : la narratologie et la ludologie.

Pour commencer, nous avons établi une grille de lecture détaillant les modes d'interactions entre le joueur et les différentes grandes composantes. Ceci permit d'orienter la suite de nos recherches sur les éléments que nous savions alors les plus pertinents, les plus à même de révéler, une fois analysés, les représentations du jeu : les personnages, les objets, le temps, l'environnement, la mise en forme, les actions, l'histoire et son organisation, et, enfin, l'interface virtuelle.

Nous avons souhaité étudier en quoi des concepts de l'approche ludologique pouvaient aider à la création de la méthode. C'est alors que plusieurs théories ont été mises en avant : les actions types et les grands types de règles, les émotions vidéoludiques et les logiques générales du jeu. Un premier et court test fut réalisé et valida cette première approche. Elle

restait cependant très partielle, n'abordant en aucune façon la narration.

Reprenant la distinction fondamentale d'Yves Reuter pour étudier le récit nous avons ordonné cette partie autour de la fiction, de la narration, et la mise en forme. Les travaux de la narratologie classique et postclassique nous ont apportés les outils nécessaires pour rendre compte de l'idéologie d'un récit à travers une vision du monde et de la société véhiculée par les œuvres : liens entre les personnages, motivations de ces derniers, analyse de l'histoire et de sa chronologie, et production du modèle actantiel figurent parmi ces concepts. Ils furent eux aussi validés par un premier test qui, pour pouvoir être mené à bien, analysa un segment de jeu linéaire.

Afin de produire une analyse qui tienne compte de la spécificité du média étudié, il semblait nécessaire d'associer ces deux approches. Cela ne fut pas sans difficulté : les modes de narration de ce nouveau média sont divers et variés. A titre d'exemple des problématiques que cela engendre, citons le cas des œuvres ne proposant pas de fin à l'expérience et d'autres qui en proposent plusieurs. Par l'application des concepts ludologiques à la narration, et vice versa, par la tentative de jeter des ponts entre ces disciplines, de nouvelles notions émergent, telles que la finalité et la directivité de la narration. De plus, notre volonté de mener une étude ludo-narrative nous poussa à proposer de nouveaux moyens pratiques d'analyse, tels que les tableaux comparatifs de la narration, de la mise en forme, des actions types, de la directivité, etc.

Il restait alors à évaluer cette méthode de manière rigoureuse. Nous n'avons pas pu former un corpus basé sur des critères externes, aucun d'entre eux n'étant satisfaisants. C'est sur base des critères de diversité du corpus, d'intérêt de la recherche scientifique pour des œuvres et enfin la présence de jeux vidéo jugés difficiles à analyser que nous avons réunis sept jeux. Encore une fois, leur analyse n'était pas la finalité même de ce travail : elles devaient permettre d'évaluer notre méthode.

Chacune d'entre elle aboutit au résultat attendu : l'expression de l'idéologie véhiculée par le jeu vidéo analysé, résumé en un court texte. En cela, notre objectif était déjà globalement atteint.

L'analyse plus détaillée de la pertinence de chaque concept clé de la méthode au regard des différents cas nous permit de montrer les qualités et les faiblesses de cette dernière.

Au rang des points négatifs, nous retiendrons que limiter l'analyse aux œuvres sans prendre en compte le contexte d'émission ou de réception accuse des limites : d'une part, l'analyse ne peut comparer l'idéologie du jeu avec le message publicitaire, d'autre part, il ne peut pas étudier la pratique du jeu, qui nuancerait ses résultats. De plus, les résultats de l'analyse de la logique de jeu générale furent moins pertinents qu'espérés, ce qui est en partie dû à l'absence de prise en compte de la réception.

Pour ce qui est du bilan positif, la quasi-totalité des concepts retenus ont prouvé leur efficacité à travers ces analyses. Ils ne sont pas tous aussi éclairants dans chaque cas. La diversité de l'objet étudié implique la nécessité d'une méthode qui soit flexible, qui sache s'adapter. Cette flexibilité se trouve assurée grâce à l'association de l'étude de l'histoire et de la directivité, de la finalité et de la sanction, et de la chronologie et d'une vue à plat ; et, enfin, grâce à des tableaux comparatifs dont les aspects à étudier s'adaptent en fonction de l'œuvre. Ainsi, notre méthode tend à être universelle, pouvant étudier des œuvres très différentes, allant des jeux commerciaux en ligne ou non aux œuvres engagées consciemment dans la transmission d'un message, en passant par des produits plus institutionnels et des fictions interactives.

Les deux postulats induits par ce travail, à savoir la présence de traces idéologiques dans tous les jeux ayant un minimum de récit et la pertinence des outils narratologiques et ludologiques pour les déceler, se sont révélés tout à fait fondés. Enfin, l'objectif premier est donc rempli : une première méthode d'analyse idéologique efficace a été établie.

Nous souhaitons terminer en rappelant qu'il nous est cher de penser cette étude comme un des échelons du développement des travaux scientifiques liés aux jeux vidéo. L'enthousiasme et le plaisir lié au défrichage de ce champ qui n'en est encore qu'à ses débuts nous poussent à espérer une occasion de continuer nos recherches dans ce domaine.

ANNEXES

Annexe 1 : évaluation de l'approche ludologique

Cette première analyse a pour but de tester le modèle formulé lors du chapitre ludologique. Elle se concentre sur la première heure du jeu *de Grand Theft Auto : Vice City Stories*¹.

1. Identifier le type d'interface virtuelle que le joueur utilise dans le jeu

Le joueur contrôle le personnage Victor Vance. Le joueur a une vision à la troisième personne sur le joueur et peut choisir l'angle de vue (en rotation autour du personnage). La « caméra » suit le joueur.

2. Identifier les principaux personnages, les principaux objets, ainsi que leurs fonctions.

Personnages principaux et fonctions

Victor Vance : interface virtuelle

Le sergent Jerry Martinez : personnage que l'on ne voit que lors de cinématiques. Il indique à Victor les objectifs qu'il devra remplir.

Un contact de Jerry : sans qu'on sache son nom, on doit retrouver à un endroit un contact de Jerry pour qu'il remette à Victor un paquet de drogue.

Phil : lors d'une autre mission, Victor doit aller voir cet autre contact de Jerry, afin qu'il le mène à un endroit où Victor devra récupérer de l'argent

Les passants : on croise des dizaines de passants à pied, en voiture, ou à moto. Ils n'ont pas de fonction explicite (nous y reviendrons).

Les policiers : ils tentent d'arrêter Vince si celui-ci commet une infraction devant eux

Les ambulanciers : peu aperçus lors de cette première heure, les ambulanciers viennent parfois s'occuper de victimes d'affrontements meurtriers

Les pompiers : eux aussi peu vus lors de cette première heure, ils viennent parfois éteindre le feu provoqué par la destruction d'une voiture, par exemple.

Les *cholos* : ils sont un gang mexicain voulant contrôler le trafic d'armes. Lors d'une mission, Victor doit les tuer pour entrer dans un appartement.

¹ *Grand Theft Auto : Vice city Stories*, éditeur : Take 2 Interactive, développeur : Rockstar, 2007

Les vendeurs : dans toute une série de magasin, des vendeurs sont présents, principalement pour vendre des armes.

Objets principaux et fonctions

Les principaux objets sont les véhicules (qui facilitent les trajets), les armes, les gilet pare-barre, l'argent, les cœurs (redonnent de la vie) et les étoiles de polices qui permettent de diminuer l'intensité des recherches de polices.

3. Identifier les principales règles régissant l'environnement, et la relation entretenue entre l'interface virtuelle et le monde représenté

La ville représentée se veut réaliste et appelle à la découverte. Beaucoup de missions impliquent de se rendre à un endroit dans cet environnement. Depuis la ville on peut accéder à différents espaces fermés : appartement, caserne, magasins.

Un espace nommé « *Pay'n spray* » permet de changer la couleur et de réparer un véhicule. Ce service est payant, et permet de ne plus être recherché par la police.

L'environnement observe le cycle jour/nuit de manière permanente.

L'environnement est représenté par une carte accessible dans les menus, et en permanence (plan des environs).

Place de l'interface virtuelle dans cet environnement : le joueur contrôle un personnage qui peut librement circuler dans l'environnement.

4. Identifier les principales informations concernant les objets, l'environnement, la progression dans le jeu, et les personnages, ainsi que leurs fonctions

Informations disponibles à tout moment de la partie :

L'heure (dans le jeu, une minute est représentée par une seconde).

Argent : le nombre de dollars possédés.

Barre de vie : une jauge donne le niveau de santé du personnage.

Barre de gilet pare-balle : quand le joueur prend possession d'un gilet pare balle, cela se transforme en barre de vie supplémentaire (d'une couleur différente).

Armes : au niveau de l'information, remarquons que le nombre de munitions est indiqué.

Informations disponibles via le menu start

« Pourcentage terminé, missions tentées, temps de jeu actuel, temps de jeu total, jours passés dans le jeu, nombre de sauvegardes, rodéos réussis, personnes butées par toi, cous brisés, personnes butées par d'autres, voitures explosées, avions détruits, bateaux détruits, pneus crevés, total d'étoiles de recherches obtenues, total d'étoiles de recherches évitées, nombre de fois arrêtés, nombre de fois tués, tirs en pleine tête, dépenses quotidiennes de la police, gangstas butés, criminels tués, kilos d'explosifs utilisés, balles tirées, tirs réussis, précision (%), distance parcourue à pied, distance parcourue à la nage, distance parcourue en caisse, distance parcourue en moto, distance parcourue en bateau, distance parcourue dans les airs, distance parcourue au total, distance max de saut de tarré, hauteur max de saut de tarré, salto max en saut de tarré, rotation max en saut de tarré, meilleure cascade de tarré, saut unique effectué, temps maximum sur roue arrière, distance maximum sur roue arrière, temps maximum sur roue avant, distance maximum sur roue avant, distance maximum en vol plané, temps maximum en deux roues, distance maximum sur deux roues, noyades, visites au pay and spray, budget armement, budget réparation et peinture véhicule, propriétés détruites, meilleure couverture médiatique, changement de fringues »

Toutes ces statistiques accessibles depuis le menu ont pour fonction de montrer la progression du joueur de manière chiffrée. D'autres statistiques viennent s'ajouter au fur et à mesure du jeu.

Les informations concernant les personnages

Les statistiques concernant le personnage joué sont multiples. Le jeu indique son niveau de santé, son argent, son nombre de munitions en permanence.

Concernant les autres personnages, il est indiqué le nombre de personnages tués par nos soins, tués par d'autres, le nombre de cours brisés, etc. En fait, quasiment toutes les statistiques liées à l'interaction avec d'autres personnages mesurent des aspects de l'action détruire.

Les informations concernant objets

Le nombre d'armes et de munitions est accessible en permanence.

Par le menu on apprend de manière très détaillée la distance parcourue avec tel ou tel véhicule. L'accent est donc mis sur l'action atteindre. L'action détruire est aussi présente car le nombre de voitures/bateaux/avions détruits est compté. L'action utiliser est un peu moins présente avec le nombre de balles tirées.

Les informations concernant l'environnement et la progression dans le jeu

Par le menu, le joueur peut mesurer exactement sa progression dans le jeu en termes de pourcentage, de nombre de missions tentées, etc.

On lui indique aussi combien de distance il a parcouru dans l'univers.

5. Repérer les actions types présentes dans le jeu au niveau de l'environnement, des objets, des personnages. Pour chacune d'entre elles, détailler si ce sont des actions obligatoires, possibles, impossibles ou interdites.

Actions types présentes au niveau de l'environnement

Toucher : oui / l'interface se déplace obligatoirement dans son environnement, en le touchant, en marchant sur le sol. L'environnement ne représente jamais une menace pour le joueur, à part dans le cas de la noyade : le joueur ne doit pas rester trop longtemps dans l'eau.

Atteindre : oui / le joueur est très souvent amené à devoir se rendre à un certain endroit dans l'environnement (obligation, possibilité, impossible).

Créer : non / le joueur ne peut pas créer l'environnement, ni une de ses parties

Détruire : non / le joueur ne peut détruire aucun élément de l'environnement.

Choisir : non / le joueur ne peut pas choisir son environnement, ni des parties de celui-ci à ce stade-ci (par la suite il peut choisir entre plusieurs sortes de lieux mafieux à construire, modifier, etc.)

Modifier : non / à ce stade du jeu, le joueur ne peut pas modifier son environnement (par la suite il peut modifier des lieux de prostitutions, de fabrication de drogues, etc. et agrandir la taille de certaines maisons, etc.)

Aléatoire : non / le joueur n'est à aucun moment amené à produire une valeur aléatoire

Actions types présentes au niveau des objets

Récolter : oui / c'est dans une certaine mesure une obligation de récolter toute une série d'armes. C'est favorisant de récolter de l'argent, des munitions, armes facultatives. En aucun cas pénalisant. Peu de variété dans les objets.

Utiliser : oui / Tirer est une obligation dans toute une série de cas, et selon d'autres fois favorisant ou pénalisant. Il est interdit de tirer sur certains personnages (la fille à récupérer

dans une maison) sous peine de voir la mission échouer. Payer n'est à ce stade pas encore nécessaire, mais favorisant (payer les pots de vins), elle n'est jamais interdite ni pénalisante.

Modifier : oui / une seule modification possible : la couleur de la voiture.

Déplacer : non / impossible (pas confondre avec récolter)

Choisir : oui / choix des armes, du véhicule qu'on utilise, de la radio dans la voiture, des vêtements. Deux possibles neutres (radio et vêtements). Deux possibles favorisants, plus stratégiques.

Détruire : oui / seulement des véhicules. A ce stade-ci détruire un véhicule serait pénalisant (police). Dans certaines missions c'est obligatoire.

Créer : non / impossible

Actions types présentes au niveau des personnages

Toucher : oui / *uniquement* en donnant des coups.

Détruire : oui / selon les cas obligatoire (gang à tuer), pénalisant (tuer un passant dans la rue), neutre (voir le début, dans la caserne), interdit (personnages de mission). Il est très rare qu'il soit interdit de détruire un élément, et même lorsque cela est pénalisant, les conséquences sont vraiment minimales en termes de sanction.

Écrire : non

Déplacer : certaines missions donnent pour but de déplacer des personnages d'un point à un autre.

Choisir : non

Aléatoire : non

6. Analyser quelles sont les principales logiques à l'œuvre dans le jeu et quelles valeurs et représentations elles véhiculent, en relation avec les actions types du jeu.

A ce stade-ci, la logique est encore difficile à déterminer.

Il n'y a pas de place pour *l'ilinx* et *l'alea* dans ce jeu, en aucune façon.

Le *mimicry* est à l'œuvre, car le jeu vise à l'identification avec son interface virtuelle. Le jeu donne accès à toute une série d'actions impossibles à réaliser dans la vie quotidienne sans conséquences dramatiques.

L'*agôn*, la compétition, est aussi très présente. Si cela ne se voit pas encore dans cette

première heure de jeu, le joueur va finalement devoir contrôler un maximum de territoire, et des statistiques mesurant cette domination, comparée à d'autres gangs, viendront appuyer cette démarche. Les valeurs de travail, d'entraînement, et de prise en main de son propre destin sont très présentes dans ce jeu.

7. Analyser les ensembles d'actions qui favorisent des émotions vidéoludiques et quelles émotions ces mécanismes favorisent.

Dans la pratique il semble difficile de distinguer ici le côté ludologique et narratologique.

Il semble qu'à ce stade de l'analyse, on peut postuler un certain nombre de sentiments qui découlent des mécanismes ludiques (mais forcément liés aussi à la narration):

- Sentiment d'impunité car il existe peu d'interdits et leurs conséquences sont minimales. Quand le joueur est recherché par la police, il suffit de fuir quelques instants pour que celle-ci abandonne. Une fois hors d'atteinte on ne risque plus rien : la police ne nous recherche que sur le très court terme.
- Sentiment de liberté donné par l'accès à des actions impossibles à effectuer sans conséquences dramatiques dans la vie réelle (mais cette liberté est assez illusoire, car on s'aperçoit rapidement qu'il n'est possible de faire que ces actions de destructions marginalisées dans notre société)

Ces deux exemples montrent encore une fois la difficulté de s'en tenir à la ludologie, sans faire appel à la narratologie.

8. Si des métarègles sont présentes dans le jeu, les détailler. Analyser leurs implications idéologiques.

Il n'y a aucune métarègle.

9. Reprendre tous les résultats et les associer sous forme d'un petit texte détaillant toutes les traces idéologiques détectables via cette approche ludologique

A ce stade, nous pouvons détecter plusieurs valeurs présentes dans le jeu vidéo :

L'accent est très fortement mis sur deux actions : atteindre et détruire. Le jeu prône donc une progression dans l'environnement et la destruction d'éléments personnages et objets.

Le joueur est relativement soumis à son environnement : il ne peut ni modifier les objets, ni son environnement. Il ne peut interagir avec les personnages que par la violence : tirer, toucher, détruire. Il ne peut pas communiquer, choisir, etc. (à part dans les cinématiques).

Le joueur est, d'un autre côté, très libre et puissant : il a recours à ces actions sans contraintes, ou presque.

Le jeu prône aussi l'expérience à distance (*mimicry*), en donnant la possibilité au joueur d'effectuer des actions impossibles à réaliser dans la vie réelle sans conséquences dramatiques. De plus, la place de la caméra favorise l'identification au joueur. Il prône l'*agôn* : le mérite, l'entraînement, le professionnalisme. Aucune place n'est laissée au hasard.

Une tendance à la chosification des personnages est présente : importance des statistiques, passants anonymes et insignifiants, ... Cette présence massive des statistiques donne aussi une vision scientifiquement mesurable de la vie.

Le culte de la technique et de la technologie est aussi de la partie : utilisation massive des armes, du plan et du gilet pare-balle. A ce titre le jeu développe un point de vue utilitariste et l'insuffisance du corps.

Annexe 2 : évaluation de l'approche narratologique

Cette analyse a pour but de tester le modèle formulé lors du chapitre narratologique.

Elle se base sur les trois premières missions du jeu *Grand Theft Auto : Vice City Stories*¹

1. Dresser la liste des personnages principaux, reprenant leurs noms et les principaux qualificatifs qui leur sont attribués, les actions principales qu'ils effectuent, les motivations qu'on leur connaît (fonction symbolique des objets matériels, et objets immatériels). En déduire les premiers liens qui s'articulent entre les personnages, et les positions morales, éthiques, ou idéologiques qu'ils représentent

Victor Vance : Il est le personnage que le joueur incarne. Victor Vance est issu d'une famille d'immigré (« mon paternel a débarqué de République Dominicaine »), et souhaite gagner de l'argent afin de payer les frais dus à la maladie de son frère (« Mon premier frère est asthmatique et il faut que je paie les factures »). Il est souvent amené à faire des choses *a priori* à contrecœur (« je n'aime pas être mêlé à ça ») mais finit toujours par faire ce qu'on lui demande car qu'il a besoin d'argent.

La famille de Victor Vance : on ne les voit pas (encore) mais ils conditionnent les motivations de Victor. Il affirme avoir une « famille à problème » et fait le lien direct entre sa volonté de gagner de l'argent et le fait de payer les factures pour son frère asthmatique. D'autre part il reçoit un message de « tante Enid » qui lui dit « Ne t'attire pas de problème, on compte tous sur toi »

Jerry Martinez : Le supérieur direct de Victor Vance dans l'armée (il est sergent) va lui donner des missions à accomplir, contre lesquelles il lui donne de l'argent (« il y a plein de fric à se faire facilement »). Il se drogue et regarde des films pornographiques et ne correspond en rien à l'image traditionnelle du supérieur militaire.

Un contact de Jerry : Lors de la première mission que Jerry donne à Victor, ce dernier doit aller voir un contact qui doit lui remettre de la drogue. Il a tout le style classique (voir caricatural) du mafieux : costume blanc, voilier sur lequel bronzent plusieurs filles, ... Il remet la drogue à Victor.

Phil : Cet autre contact de Jerry affirme avoir fait l'armée aussi. Il doit remettre de l'argent à

¹ *Grand Theft Auto : Vice city Stories*, éditeur : Take 2 Interactive, développeur : Rockstar, 2007

Victor, mais ne le fera pas directement : il amène Victor devant une bande de Mexicains à tuer afin de récupérer l'argent dans son appartement, qu'ils ont investis.

Les *cholos* : cette bande de Mexicains est décrite par Phil comme étant « des petites frappes qui veulent contrôler tout le trafic d'armes en ville ». Ils sont uniquement vus comme des opposants.

Les passants : toute une foule de passants marche et conduit en ville, leur rôle par rapport à Victor semble très neutre.

Les policiers : Les policiers se mettent à poursuivre Victor dès qu'il tue où vole un véhicule devant eux. Il est en général très facile de leur échapper et si on fuit sur le moment on ne risque plus rien, ce qui donne une vision à très court terme du travail de police. Quand on est arrêté ils retirent les armes de Victor, qui peut payer un pot-de-vin pour les récupérer.

Les militaires : d'autres militaires, qui eux correspondent aux critères moraux qu'on leur accorde en général sont aussi visibles. Notamment un supérieur qui vire Victor de l'armée car on a retrouvé de la marijuana sous son lit et parce qu'il est accompagné d'une prostituée (que Jerry lui a demandé de lui ramener).

Ces premières lignes indiquent clairement que le récit est orienté vers l'obtention d'argent facile. Le système en lui-même est critiqué par Victor (« Mon paternel a débarqué de République Dominicaine alors on n'avait pas des masses de choix. Qu'est ce que je pouvais faire d'autre ? », s'expliquant sur son entrée à l'armée). Ce dernier accepte ce que lui demande Jerry, son supérieur, car il « a besoin de cet argent », émettant de faibles protestations (« je n'aime pas être mêlé à cela »). L'armée a deux visages : une partie est mafieuse (Jerry, Phil, ...) et lui donne des contrats à effectuer (aller chercher de la drogue, etc.), une autre le sanctionne pour ces actes indignes de l'armée.

2. Détailler la représentation de l'environnement et du temps, en tenant compte de leurs fonctions narratives et en déduire quels sont leurs positionnements en termes idéologiques

Dans ce jeu l'environnement et le temps ne semblent ni entraver ni aider les actions de Victor, ils sont neutres. Le jeu tend au réalisme : la ville représentée s'inspire largement des villes de la côte américaine. L'heure est indiquée à l'écran (une minute passe en une seconde). Le jour et la nuit se succèdent, sans que cela influence la narration.

3. Transcrire la chronologie des faits, de la manière dont nous l'avons établie (distinguer noyaux et catalyses, actions et évènements). Analyser la façon dont la chronologie proposée par le récit induit des jugements de valeurs, et distinguer l'action principale la plus opportune à analyser par la production d'un modèle actantiel.

N(é): Victor Vance arrive dans un camion de l'armée dans une caserne. Il rencontre son supérieur Jerry Martinez qui lui demande pourquoi il s'est engagé. Il répond qu'il a une famille à problème (dont un frère asthmatique) et des factures à payer. Il ajoute que son père ayant débarqué de République Dominicaine il n'avait pas « des masses de choix ». Jerry lui confie une mission : aller chercher un paquet chez un contact.

C(a) : Victor se rend jusqu'au lieu de rendez-vous avec le contact et récupère le paquet.

C(é) : Une fois sur le bateau du contact, des malfrats débarquent depuis un autre bateau et tentent de les tuer.

C(é) : Victor s'échappe et rentre à la base. Il reçoit un message de Jerry : « planque le matos ».

C(a) : Victor voit Jerry et lui dit qu'il n'aime pas être mêlé à des histoires de drogues. Jerry lui affirme qu'il ne peut pas avoir de problème, étant lui même son supérieur. Il lui demande « Et les armes, ça ne te pose pas de problème moral ? » Victor répond que non, et il est alors chargé d'aller chercher de l'argent chez un autre contact. Victor hésite, Jerry lui dit « tu auras plein de fric, tu pourras gâter ton frangin ». Victor accepte.

C(a) : Victor se rend jusqu'au stand de tir de Phil, un autre contact (qui affirme avoir fait l'armée aussi). Ils vont ensemble jusqu'à l'endroit où se trouve l'argent : son appartement d'où il a été viré par les « *cholos* », une bande de Mexicains qui veut contrôler le trafic d'armes (et que l'on voit consommer de la drogue).

C(a) : Victor tue 4 « *cholos* » avant d'arriver à récupérer l'argent. Il est alors faiblement recherché par la police (une étoile), et s'enfuit très facilement.

C(é) : Il rentre voir Jerry, qui regarde des films zoophiles et veut « tirer un coup ». Il demande à Victor de lui amener « Marry » (on apprend par après qu'il s'agit d'une prostituée).

C(a) : Victor trouve une fille qui lui indique où se trouve Marry. Il arrive dans une sorte de fête et veut récupérer Marry. Des hommes, visiblement des mafieux, ne veulent pas la laisser partir : « On a payé pour l'avoir, elle n'ira nulle part; on va choper ce minable et donner une bonne leçon à cette pute tant qu'on y est ». Victor tue alors les deux tireurs et ramène Marry en voiture jusqu'à la caserne.

N(é) : en arrivant à la caserne, Victor est directement stoppé. L'armée a trouvé de la drogue sous son lit (celle destinée à Jerry), et il est accompagné d'une prostituée. Il est donc renvoyé

de l'armée. Il se retrouve seul en dehors de la caserne, et reçoit un message de Phil « j'ai du boulot pour toi et une piaule si tu en as besoin ».

L'action majeure, qui transcrit dans toutes les séquences narratives est l'acquisition d'argent de Victor, pour payer les factures de son frère malade. Face à cette obligation, il accepte tout quasiment sans distinction morale : trafic de drogue, d'armes, ... Le récit met en cause la société : étant immigré, Victor n'avait pas beaucoup de choix, il n'avait que l'armée. Une fois dans l'armée son supérieur se sert de lui pour effectuer toutes sortes de tâches malhonnêtes. Mais du point de vue de l'action d'acquiescer de l'argent, il faut voir son supérieur comme un adjuvant : il aide à la jonction Victor-argent. C'est d'ailleurs pour cela qu'il accepte. Le discours qui est tenu est donc : il doit absolument aider son frère, cela passe avant toute autre considération morale.

4. Produire un modèle actantiel à partir de l'action principale mise en exergue. Attribuer les rôles actantiels à chaque actant. Associer ces rôles aux rôles thématiques et à la mise en forme de ces éléments dans un tableau général.

Actants	Rôles actantiels	Rôles thématiques	Mise en forme
Victor	Sujet	Immigré, jeune recrue de l'armée.	Attitude rigide, façon de parler classique.
Argent	Objet	Doit sauver le frère de Victor	/
Jerry	Adjuvant	Supérieur de Victor.	Décontracté, excentrique, vulgaire.
Contact de Jerry	Adjuvant	Mafieux	Costume blanc, possède un voilier.
Phil	Adjuvant	Mafieux, ancien militaire	Excentrique, s'exprime de manière assez classique.
Armes	Adjuvants	/	réaliste
Véhicules	Adjuvants	/	réaliste
Reste de l'armée	Opposant	Figure classique de l'armée	Attitude rigide, uniforme, façon de parler retenue.
« <i>Cholos</i> »	Opposant	Mexicains, trafiquants d'armes	Tenue de gang, peau mate, possèdent des voitures luxueuses.

Police	Opposant	Représentant l'ordre dans la société	Uniforme
Famille/frère malade	Destinateur et destinataire.	Famille immigrée, malade, pauvre.	/

5. Interpréter ce tableau de manière à dégager les valeurs et représentations qui sont à l'œuvre dans le jeu vidéo étudié.

Dans sa quête d'argent, Victor rencontre ses adjuvants dans la mafia, dont certains ont été ou sont encore dans l'armée. Ses opposants sont divisibles en deux groupes : les forces de l'ordre habituelles (armée, police) et une autre mafia (les *cholos*). Sa famille semble lui avoir confié la mission de s'occuper d'elle (voir le message de « tante Enid ») et sera donc aussi celle qui bénéficiera de l'action.

On observe une forte différence entre les rôles thématiques et les rôles actantiels : les policiers et une partie de l'armée sont les opposants, une partie de la mafia et les militaires véreux aident le héros dans sa quête.

La narration joue sur un paradoxe. L'action principale est la recherche de l'argent par Victor, qui semble prêt à tout pour y arriver. Mais on nous le présente comme la victime d'un système. De la même manière, on décrit un personnage qui peut tuer à vue sans remords, mais qui serait forcé par son supérieur, face auquel il n'émet que quelques protestations.

En réalité, l'œuvre dépeint une société dans laquelle Victor n'a pas le choix : tout le pousse vers la mafia et l'argent facile. Mais, loin de critiquer ce système, *Vice City Stories* va montrer que la situation n'est pas un problème et va même l'aider à acquérir l'argent qu'il veut tant. Sous ses faux airs de victime, Victor Vance va profiter d'un système dans lequel rien n'est fait pour l'intégrer.

6. Traduire dans une description idéologique la vision du monde et de la société véhiculée par l'œuvre sur base de l'ensemble des considérations et des conclusions précédentes.

Ce segment du jeu véhicule une vision de la société où la satisfaction des besoins personnels (entretenir sa famille, payer les factures) passe avant le respect de valeurs morales. Les représentants habituels de l'ordre ne sont pas automatiquement « bons », certains sont malhonnêtes. Ce sont ces derniers qui vont aider Victor à acquérir de l'argent « facilement », en tuant, trafiquant, etc. Pour subvenir à ses besoins, il est donc suggéré qu'il est légitime d'avoir recours à la violence et aux actions criminelles en tout genre (meurtre, trafic, proxénétisme). Ces actions ne sont pas pour autant représentées comme bénéfiques en elles-mêmes : la drogue est montrée comme néfaste, mais les bénéfices que l'on peut tirer de son trafic restent légitimes.

La société est dépeinte comme corrompue et ne faisant absolument rien pour guider les personnes en mal d'intégration vers un comportement ne mettant pas en péril l'ordre. L'œuvre ne suggère à aucun moment de se battre contre ce fait, mais tend à montrer que l'on peut en profiter pour sa propre réalisation.

D'autre part cette partie de l'œuvre véhicule un sentiment d'impunité : les conséquences de ces actes violents sont infimes au regard de leur importance, et toutes les sanctions n'interviennent qu'à très court terme.

Annexe 3 : analyse du jeu Ico

1. Établir les principaux éléments à analyser

L'identification des principaux éléments à analyser dans le jeu *Ico*¹ est très simple : il y a très peu de personnages mis en scène et même ceux que l'on ne voit que très rapidement ont une importance capitale.

Dès la première cinématique on découvre les premiers personnages.

Un groupe de trois personnes arrive à cheval puis en barque dans le château, avec un jeune garçon (qui s'avère être Ico², le personnage principal) et sacrifient le garçon car il a des cornes.

Ico est le personnage principal : c'est le personnage contrôlé par le joueur, c'est à travers lui que l'on a accès à l'histoire. Il va libérer Yorda et chercher à sortir du château. Le style vestimentaire d'Ico et des autres villageois croise les références amérindiennes et orientales.

Yorda est une fille de lumière et le deuxième personnage le plus important. Elle sera présente dans quasiment tout le jeu, et sera nécessaire à la progression dans le château. La relation d'entraide entre Ico et Yorda est nécessaire pour gagner (Yorda peut ouvrir des portes magiques mais est moins agile et ne peut donc pas débloquent tous les mécanismes).

Les êtres d'ombres sont les opposants les plus récurrents dans le jeu. Ils apparaissent régulièrement pour tenter d'attraper Yorda et l'amener vers des trous d'ombres. Ico doit les faire disparaître en les frappant avec un bâton ou une épée.

La mère de Yorda est la maîtresse des lieux. Elle apparaît trois fois lors dans le jeu. Les deux premières fois elle apparaît dans des cinématiques pour empêcher Yorda de sortir du château (lors de la première apparition il ordonne aux deux enfants de « garder leurs distances »). La troisième fois elle intervient avec la même motivation mais en tant qu'ennemi final à affronter. Elle explique à la fin pourquoi elle veut garder sa fille : elle doit être l'enveloppe charnelle de son esprit, afin de vivre plus longtemps.

L'interface virtuelle est donc, comme nous l'avons vu, le personnage Ico. Rajoutons que le joueur peut contrôler l'angle et le zoom de la « caméra » lors des séquences interactives, et un

¹ *Ico*, éditeur et développeur : Sony, 2002

² Le terme « Ico » désignant à la fois le nom du personnage principal et celui du jeu, nous les distinguerons ainsi : le nom du jeu sera toujours écrit en italique, au contraire du nom du personnage.

peu moins fortement lors des cinématiques. Ce dédoublement est typique de la double nature d'acteur et de spectateur du joueur dans les jeux vidéo.

L'environnement est aussi très « simple » : tout le jeu se déroule dans un immense château. Sa grandeur et sa solidité apparente inspirent le respect. Il semble dominer Ico et Yorda, qui tentent de sortir de ce lieu oppressant par ses multiples énigmes à résoudre et la présence des êtres d'ombre. A la fin du jeu, lors de la libération des personnages principaux le château s'écroule, ce qui renforce sa stature d'opposant qui finit par être détruit. Le temps (au sens météorologique du terme) est stable quasiment toute la partie : le ciel est bleu, il fait beau. Cependant à la fin du jeu la météo se dégrade au fur et à mesure de la colère de la mère de Yorda : il pleut et il tonne. Le calme revient lors de la toute dernière séquence.

Concernant le **temps**, quasiment toutes les séquences se passent en temps réel, le joueur vivant l'histoire au présent. Seul un *flash forward* et une ou deux *ellipses* sont à noter.

Aucune **information** n'est disponible. La santé des personnages n'est pas mesurée (Ico est soit vivant soit mort, lors qu'il saute de trop haut par exemple).

Les **objets** sont aussi assez rares et en général utiles à Ico : il combat les ombres avec un bâton ou une épée, il débloque certains passages avec des bombes, il active des mécanismes avec des leviers et des sortes de caisses carrées.

Le jeu *Ico* décrit donc une fiction très dépouillée, dans laquelle il n'existe aucun personnage secondaire. Le joueur contrôle un enfant sacrifié, qui va vite entrer en relation avec une fille enfermée dans une tour. C'est en s'entraînant qu'ils vont s'affranchir d'un monde des adultes visiblement hostile, d'êtres de l'ombre qui veulent attraper la jeune fille, et d'un château immense dans lequel la progression n'est pas simple. Les objets étant très peu nombreux et les informations inexistantes, le jeu ne propose pas une vision du monde machiniste ou aucun culte de la technologie.

2. Établir la chronologie et la directivité de la narration

N°	A	N	I ?	Résumé	Mise en forme	Émotions	Actions Types	Directivité
1	A	N	N	Introduction avant de commencer la partie. Une cinématique montre trois adultes et un enfant à cheval, traversant les bois et débouchant sur un pont de pierre gigantesque mais dont une grande partie manque. Le château en question semble entouré d'eau.	Le style des personnages mélange des références amérindiennes et orientales. Tout est calme.	/	/	Totale
2	A	N	N	Trois adultes et un enfant arrivent en barque dans un château. Ils passent par une grotte. Un des adultes ouvre une porte grâce à une épée lumineuse. Ils cheminent jusqu'à une grande pièce remplie de multiples structures fermées. Ils déposent Ico dans une structure en pierre (« Ne nous en veuillez pas, c'est pour le bien du village »). Les personnes s'en vont. L'enfant, attaché par les mains, secoue la structure et réussit à se libérer. On voit l'enfant grimper dans une tour et voit une cage attachée au plafond d'une pièce. Un être de forme humanoïde en ombre est visible dans la cage et l'enfant se fait aspirer dans une ombre. Retour à la pièce où l'enfant s'est libéré de la boîte et début de séquence interactive.	L'ouverture de la porte grâce à une épée de lumière et les ombres, ainsi que la taille gigantesque des pièces donne une allure mythologique aux éléments narrés.	/	/	Quasiment totale (le joueur peut modifier légèrement l'angle de la caméra).
2	A	N	O	Ico doit activer un levier pour ouvrir une porte, et aller dans la tour décrite dans la séquence précédente. Il monte les escaliers jusqu'en haut.	Mythologique.	Curiosité	Atteindre et modifier ¹ (obligations) Atteindre est aussi un interdit ²	Forte (Un levier, une porte, un seul chemin valide)

¹ Nous engloberons dans cette action le fait de lever ou baisser un levier, de couper une corde libérant un passage, etc. (donc la grande majorité des mécanismes permettant d'atteindre un lieu).

² Une des seules causes d'échec du jeu vient de tomber de très haut.

3	A	N	N	Ico crie : « Il y a quelqu'un ? Que faites-vous là ? Tenez bon je vais vous descendre ». Une fille de lumière est enfermée dans une cage qu'une chaîne maintient au plafond.	La fille dit des phrases que l'on ne peut comprendre . Yorda est très blanche et lumineuse (peau et vêtements)	Curiosité , surprise	/	Quasi-totale
4	A	N	O	Ico doit activer un levier pour faire descendre la cage. Ico redescend en bas de la pièce, saute sur la cage et fait libérer la fille.	/	/	Atteindre et modifier (obligations)	Forte
5	A	N	N	Un bâton enflammé tombe du mur. Yorda parle mais est incompréhensible. Ico : « ils ont essayé de me sacrifier parce que j'ai des cornes. Les enfants à cornes sont amenés ici. » Des êtres d'ombre apparaissent et l'un d'eux attrape Yorda et l'amène vers un trou d'ombre dans le sol.	Encore une fois, les ombres et le trou noir d'où ils proviennent donnent un aspect mythologique (et cauchemardesque)	Stress dirigé vers Yorda	/	Quasi-totale
6	A	N	O	Ico doit saisir le bâton et taper les ombres.	/	Stress dirigé vers Yorda (il faut agir vite)	Récolter, utiliser, Atteindre, Détruire	Totale (le joueur doit agir vite pour ne pas perdre)
7	A	N	N	Ico dit : « Cet endroit est trop dangereux pour nous, il faut sortir d'ici »	Ce court dialogue semble introduire la finalité du jeu, et souligne le volontarisme de l'enfant.	/	/	Quasi-totale
8	A	N	O	Ico peut à présent appeler Yorda et la prendre par la main. Il l'amène devant une porte (du même type que celle que les villageois avaient ouvert avec	Yorda, grâce à ses mouvements , rempli la	Fin de la solitude.	Communiquer, atteindre, utiliser	Forte

				une épée lumineuse). En faisant un signe de la main, la porte s'ouvre.	même fonction que l'épée magique : elle ouvre les portes spéciales.		(bâton)	
9	A	N	O	Une longue séquence de jeu a lieu durant laquelle Ico doit activer une multitude de mécanismes (en s'aidant parfois des objets à sa disposition) pour progresser dans le château (faire baisser un pont, ouvrir une porte, faire monter des escaliers, ...) tout en protégeant Yorda des ombres lorsqu'elles apparaissent (lors de certains mécanismes ou lorsque Yorda est seule trop longtemps). Pour sa part Yorda permet d'ouvrir les portes magiques.	Toutes les pièces du château sont gigantesques et son architecture est complexe.	Stress dirigé vers Yorda (il faut la protéger, ne pas la laisser trop longtemps seule)	Combinaison de récolter, déplacer, modifier et utiliser pour atteindre (activer les mécanismes pour libérer les passages). Combinaison de récolter et utiliser (objets) pour détruire (les ombres). Communiquer avec Yorda.	Forte
10	A	N	N	Au bout d'un moment les deux enfants arrivent près de la porte d'entrée. Ico : « regarde la porte est ouverte ». Les deux personnages courent vers l'énorme portail qui se ferme devant eux. Un être de lumière blanche en tenue noire apparaît. « C'est vous qui avez leurré ma Yorda. Vous connaissez cette fille ? La fille qui vous accompagne est ma seule et unique fille adorée. Vous perdez votre temps avec elle. Elle vit dans un autre monde que dans celui des garçons à corde. Gardez vos distances et	La mère de Yorda, qui se désigne elle-même comme opposante à la finalité (sortir du château) est lumineuse et blanche de peau mais habillée de	Espoir (porte ouverte), puis tristesse.	/	Quasi-totale

				partez. » On entend encore la voix de la mère de Yorda, mais cette fois elle parle une langue inconnue (comme sa fille).	vêtements noirs. On peut encore souligner la taille de la porte d'entrée.			
1 1	A	N	O	Cette section correspond à la même description générale que l'action 9. Ico et Yorda continuent de parcourir le château, on comprend plus tard que les mécanismes activés ont pour effet de libérer un faisceau de lumière vers la partie gauche de l'énorme porte principale. On imagine que cela doit aider à l'ouvrir. Après avoir parcouru l'aile est du château, Ico et Yorda font la même chose dans l'aile ouest et permet au faisceau de lumière d'arriver sur la partie gauche de la porte. (des petites cinématiques montrent à chaque fois le résultat des mécanismes déclenchés). Lors de cette séquence on obtient une épée, qui permet d'autres types d'action (couper des cordes, etc.)	Idem N°9.	Stress dirigé vers Yorda (il faut la protéger, ne pas la laisser trop longtemps seule)	Idem N°9 (mais les actions utilisent se diversifient avec l'épée, et les bombes)	Forte (La seule action facultative du jeu est présente dans une salle et permet de récupérer une arme secrète, ce qui n'a aucun effet sur la narration).
1 2	A	N	N	Une fois les deux côtés de la porte principale visés par les deux faisceaux, Ico et Yorda doivent s'approcher de la porte. Des éclairs jaillissent entre Yorda et les battants de la porte. Celle-ci s'ouvre et un pont est activé, permettant ainsi de sortir du château.	L'aspect magique de la porte et de Yorda est renforcé par les éclairs et la lumière.	/	/	forte
1 3	A	N	O	Ico tire Yorda par la main pour lui faire traverser le pont mais elle tombe sans cesse.	/	Stress dirigé vers Yorda (a l'air souffrant)	Atteindre, déplacer	forte
1 4	E	N	N	A un certain moment des éclairs jaillissent des deux sources de lumière vers Yorda qui s'écroule. Le pont rentre dans la paroi et sépare Ico et Yorda. Celle-ci semble lui tendre la	/	Peur de se retrouver séparé de Yorda	/	Quasi-totale

				main (à Ico)				
1 5	A	N	O	Ico doit sauter vers Yorda pour tenter de la rejoindre. Elle le rattrape par la main.	Ico, par sa position (agrippé à sa main dans le vide), dépend de Yorda	Peur de se retrouver séparé de Yorda	Atteindre	Totale (quand Ico tombe sans avoir tenté de rejoindre Yorda il meurt et le joueur doit recommencer. La porte au bout du pont ne s'ouvre pas)
1 6	A	N	N	Une ombre recouvre Yorda et la transforme en pierre. Sa mère apparaît derrière. Yorda lâche Ico, qui tombe dans le vide. Il est en fait tombé sur une sphère tenue par une chaîne.	La mère de Yorda apparaît au-dessus des enfants, ce qui renforce l'impression de domination.	Tristesse et peur pour Yorda, dont on ignore ce qu'elle devient	/	Quasi-totale
1 7	A	N	O	Ico doit progresser seul à travers de nouveaux mécanismes, dans ce qui semblent être des grottes sous le château. A un moment Ico croise une barque (dans la grotte de la cinématique du début) mais ne peut pas la prendre pour partir seul. Il doit retrouver Yorda. Il trouve l'épée lumineuse du début du jeu et peut ainsi ouvrir les portes magiques. Ico arrive dans la toute première salle du jeu, et retrouve Yorda toujours en pierre, entourée d'êtres d'ombres (pour la première fois on comprend qu'il s'agit d'autres enfants à cornes, d'ailleurs les structures de pierre servant de sacrifice sont allumées) qu'il faut tuer pour dévoiler un escalier et atteindre la salle suivante (où se trouve un trône).	La météo change pour la première fois : vent, tonnerre, pluie. De plus pour rejoindre Yorda il faut passer par les grottes (voir des égouts ?) et donc ne reculer devant rien.	Solitude	Idem N°9 (et diversification de utilisation avec l'épée magique)	Forte (un seul chemin valide)
1	A	N	N	La mère de Yorda apparaît sur le trône	L'aspect	Sentimen	/	Quasi-

8				et parle : « Attendez ». Ico « Que lui avez-vous fait ? ». Mère : « Taisez-vous, vous arrivez trop tard. Mon corps est trop vieux, il ne résistera plus très longtemps, mais Yorda va me conférer le pouvoir de la résurrection. Être mon vaisseau spirituel, voilà sa destinée. Lorsque son corps se réveillera, Yorda ne sera plus. Maintenant rangez cette épée et partez, c'est ce qu'elle attendrait de vous. » Ico se jette sur elle et se fait éjecter. « Quelle plaie ce garçon, vous tenez vraiment à mourir ? »	magique de la mère apparaît pleinement, elle semble intouchable, protégée par une boule d'énergie (?).	t d'impuissance.		totale
19	A	N	O	Ico doit battre la mère, et finit par lui planter son épée dans le cœur.	Il faut combattre la magie par la magie pour réussir.	Soulagement.	Atteindre et détruire (même sous actions que n°9)	Forte (une seule manière d'agir)
20	A	N	N	« Yorda ne pourra jamais s'enfuir de ce château, même si vous m'ôtez la vie ». Ico se fait à nouveau éjecter, il perd ses cornes et saigne. Yorda reçoit des éclairs depuis les boîtes de sacrifice. Il devient un être d'ombre. Elle porte Ico et le met dans la barque, qui part au loin. Le château s'écroule jusqu'à être totalement détruit. On découvre alors une plage sur laquelle a échoué Ico.	Une musique calme se déclenche.	Inquiétude pour Ico.	/	Quasi-totale
21	A	N	O	Ico peut se balader sur la plage, au bout de laquelle se trouve Yorda, redevenue normale. Elle commence à se réveiller, quand un écran indique « fin ».		Soulagement (si Yorda est bien saine et sauve)	Atteindre	Forte (si on ne va pas jusque Yorda, la « fin » n'est pas indiquée)

La ponctuation et la présentation initiale du récit identifient clairement des agresseurs et des victimes : les deux enfants, Ico et Yorda, sont les victimes d'adultes, les trois villageois et la mère de Yorda. Les villageois disent agir pour le bien du village, laissant planer le doute sur ce le mal que pourrait entraîner le fait de garder avec eux cet enfant à cornes. La mère de Yorda indique qu'elle veut vivre à travers son corps, et que sa fille sera son vaisseau spirituel.

Cependant les deux enfants ne vont pas accepter ce qui se présente comme un destin (la malédiction des cornes, et la mère de Yorda qui indique « être mon vaisseau spirituel, tel est son destin »), et qui n'est en réalité rien d'autre que la volonté du monde adulte. Les enfants vont donc décider de partir (« il faut quitter ce château ») contre la volonté du reste du monde. Ils vont sur leur chemin combattre des ombres qui se révèlent être à la fin les âmes d'enfants sacrifiés (qui ont accepté leur sort ?). Au niveau de la structure c'est donc un esprit de compétition entre les deux générations qui est mis en scène. Des valeurs généralement associées à l'*agôn*, nous retiendrons surtout le mérite, les enfants ayant de multiples épreuves à passer pour réussir.

Ico et Yorda finiront, à force de combativité, et d'entraide à se défaire des projets que les adultes avaient pour eux et devenir ainsi indépendants. Sur ce point, le jeu *Ico* peut s'assimiler à une métaphore magnifiée de la révolte adolescente.

D'autre part les actions ludiques sont toutes dirigées vers deux actions principales : atteindre (la sortie) et détruire (les ombres), en récoltant, utilisant des armes et des objets, en modifiant des leviers, en déplaçant des caisses, etc. De ce point de vue, la combativité et l'entraide sont à la base de l'aspect ludique du jeu. La progression est rendue difficile par l'identification des mécanismes à activer, par leur réalisation (il faut s'entre-aider pour réussir à passer à deux), et par la venue des ombres noires. Si le combat est physique, il est aussi mental, car il faut réussir à découvrir les interactions possibles avec l'environnement. L'aspect relationnel entre Ico et Yorda est renforcé par les actions omniprésentes de communiquer (Ico appelle Yorda) et déplacer (il la tient par la main pour la guider) ainsi que les attributs différents qu'ils possèdent (il est plus agile, elle a le pouvoir magique)¹. C'est principalement ce rôle de révolte, de combativité, d'entre-aide et de réflexion qui sera confié au joueur. Le stress et la peur engendrés par la perte ou la mise en danger de Yorda sont autant d'éléments qui poussent le joueur à adhérer à ces représentations.

3. Comparer les actants, sous forme de tableau

Comme nous l'avons vu lors de la chronologie, l'action principale pour la production du modèle actantiel est le fait de sortir du château pour Ico et Yorda. Nous allons construire le

¹ Il est d'ailleurs intéressant de constater qu'Ico doit, à la fin, s'emparer du pouvoir magique grâce à l'épée pour affronter la mère de Yorda.

modèle autour de cet axe du désir.

Éléments	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme	Actions types	Motivations
Trois villageois	Opposants	Trois hommes masqués	Style vestimentaire entre oriental et amérindien	/ (on ne les voit qu'en cinématique)	Sacrifier Ico pour le bien du village.
Ico	Sujet, adjuvant de Yorda, destinataire et destinataire.	Jeune garçon ou adolescent	Style vestimentaire entre oriental et amérindien	/ (on n'agit pas directement sur Ico)	Sortir du château
Yorda	Sujet et adjuvant d'Ico, destinataire.	Jeune fille ou adolescente	Être très lumineux et blanc (peau et vêtements)	Communiquer, déplacer (pour protéger Yorda ou la faire atteindre la sortie).	Sortir du château
Mère de Yorda	Opposante	Semble être la maîtresse des lieux, et des ombres.	Être très lumineux et blanc de peau, mais très sombre par les vêtements	Détruire	Empêcher Yorda de sortir, afin de l'utiliser comme vaisseau spirituel
Être d'ombres	Opposant	/	Sorte d'êtres d'ombre, plus ou moins immatériels, s'évaporent quand ils sont battus	Détruire	Semblent embrasser la motivation de la mère de Yorda
Objets (bâton, épée, bombe, boîtes)	Adjuvant	/	Très rudimentaire	Récolter, utiliser, déplacer dans le but de détruire (opposants) et atteindre (en activant des mécanismes)	/
Château	Opposant (rôle qui se voit renforcé par sa destruction symbolique à la fin du récit)	La source de l'action est de quitter cet endroit.	Gigantesque, donne un aspect mythologique et semble dominer les sujets	Atteindre (la sortie)	/

La production du modèle actantiel met en évidence l'importance de l'auto-détermination de Ico qui est à la fois le destinataire (« il faut sortir d'ici », décide Ico), le sujet (c'est lui qui doit réaliser l'action), l'adjuvant (il aide Yorda à réalisation l'action) et le destinataire (il va profiter de la réalisation).

Yorda remplit les mêmes rôles, à ceci près que ce n'est pas elle qui décide. Elle est nécessaire à Ico et inversement, pour la réalisation de l'action. Le fait d'être tous les deux sujets et adjuvant l'un de l'autre renforce le besoin d'entraide.

De plus, le binôme ne peut compter que sur les objets car tous les autres personnages s'opposent à la réalisation de leur action. Et mêmes les objets, qui sont nécessaires mais peu nombreux, n'obstruent pas l'importance première de la volonté.

Cette quête d'indépendance légitime la destruction des forces opposées.

Enfin notons que la mise en forme lie étroitement Ico et Yorda avec les milieux dont ils sont issus (ils sont semblables à leurs parents).

4. Établir sous forme de petit texte la vision du monde véhiculée

Le jeu *Ico* propose une vision du monde axée sur l'opposition entre le monde adulte et le monde de l'enfance ou de l'adolescence. Sous le couvert du destin, les adultes imposent leur volonté à la génération suivante, qui doit se révolter pour se forger sa propre voie. Pour s'affranchir de leurs milieux et du poids de leurs aînés, les deux enfants doivent s'entre-aider grâce à leurs compétences différentes et complémentaires. C'est donc l'entre-aide, la réflexion, la combativité et surtout l'autodétermination dans le but d'acquérir l'indépendance qui sont mises en avant. Les enfants qui acceptent le destin décidé par leurs parents deviennent eux-mêmes des ombres au service de la génération précédente. Il est alors légitime de détruire les opposants pour se libérer. C'est principalement ce rôle de révolte, de combativité et de réflexion qui est confié au joueur.

Annexe 4 : Analyse d'Heavy Rain 1

1. Établir les principaux éléments à analyser

Les personnages

Un premier groupe de personnages est décrit dans le prologue : Ethan Mars (un des personnages que le joueur incarne) est un architecte marié et père de deux enfants (Jason et Shaun). Lors d'une sortie dans un centre commercial, Jason échappe à sa surveillance et meurt, percuté par une voiture. Le couple parental n'y survit pas. Deux ans plus tard, un jour où il a la garde de Shaun, ils vont au parc pour jouer. Ethan a alors une absence et quand il revient à lui Shaun a disparu. On comprend vite qu'il a été enlevé par un tueur en série qui sévit depuis deux ans : le tueur aux origamis, qui tue des enfants dans de l'eau de pluie. Ethan va alors se mettre à sa recherche.

La mise en forme de la maison familiale au début décrit directement les conditions de vie du haut de la classe moyenne.

Madison Page (un des personnages que le joueur incarne) rencontre Ethan lors de sa quête et tombe rapidement amoureuse de lui. Elle est journaliste mais se fait passer pour une photographe de mode pour ne pas qu'il se braque. On apprend qu'elle voulait tout de même écrire un article sur lui. Elle est dépeinte comme une femme solitaire (elle roule à moto, vit seule dans un appartement), insomniaque, indépendante. Elle va aider Ethan dans sa quête pour qu'il retrouve son fils (adjuvant).

Norman Jayden (un des personnages que le joueur incarne) est un profiler du FBI envoyé en renfort à la police locale qui piétine depuis deux ans sur le cas du tueur aux origamis (il est donc un adjuvant). Il ne s'entend pas avec Gordon Blake, l'agent de police chargé de l'enquête qui ne voit chez Norman qu'un bureaucrate. Il est chargé de l'enquête par Carter, le chef du commissariat. Norman utilise une technologie avancée nommée ARI (voir objets) afin de récolter les indices et de les analyser pour trouver qui est le coupable. Le joueur, à travers ses répliques, pourra le décrire comme agressif ou conciliant, mais cela ne changera rien à la suite du jeu.

Scott Shelby (un des personnages que le joueur incarne) est un détective privé (ancien

¹ *Heavy Rain*, éditeur : Sony, développeur : Quantic Dream, 2010

policier) qui affirme travailler pour les familles des victimes et rechercher le tueur aux origamis. Il se révèle être le tueur lui-même à la fin de l'histoire. Alors que ses visites chez les familles étaient interprétées comme autant de pistes de son enquête, il se trouve qu'il recherche les indices pour les détruire. Il est donc l'opposant majeur d'Ethan et ses adjouvants dans la recherche de Shaun.

Tous les personnages campent des rôles très clichés, et leur mise en forme ne déroge pas à cette règle : le détective est en imper, l'agent fédéral en costume, etc. Beaucoup des éléments de l'histoire sont eux aussi très attendus, déjà vu. Cependant, cela est sans doute voulu, dans le but de ne pas déstabiliser le joueur avec l'histoire, alors que le mode de jeu et d'interaction sont déjà novateurs.

L'environnement

L'histoire est découpée en chapitres, que le joueur révèle au fur et à mesure de sa progression. La règle est quasiment toujours respectée : à un segment d'histoire, un lieu. L'environnement n'est pas décrit comme foncièrement positif ou négatif. Son rôle idéologique est limité à un support de l'histoire. La mise en forme des lieux va en général renforcer la description d'un personnage (le désordre chez un personnage « perturbé ») ou la dramatisation du récit.

Le temps

L'histoire est donc découpée en chapitre. Les lignes du temps des quatre personnages contrôlés se croisent, mais la ligne temporelle est respectée : on ne joue jamais un moment qui viendrait avant un passage joué avec un autre personnage. Le temps est ici un support à la tension dramatique : les personnages ont quatre jours pour trouver Shaun vivant.

Les Objets

Les objets vont avoir, comme l'environnement, un rôle pour renforcer la description des personnages : la voiture familiale, la moto personnelle, l'uniforme du policier, etc.

Un objet se détache du lot : **le système ARI** utilisé par Norman Jayden. Il s'agit d'un gant et de lunettes qui lui permettent de naviguer dans des menus en hologramme pour travailler ses dossiers, ou qui détectent des indices. Cependant la machine a des effets secondaires : elle

rend accroché à la triptocaïne, un psychotrope inventé pour l'occasion. Le système ARI peut tuer Norman s'il l'utilise trop, mais sans cela il ne peut pas trouver le tueur et la victime encore en vie. La technologie est donc néfaste mais son utilisation est parfois nécessaire. De plus les indices et les relevés scientifiques sont des adjuvants importants, ce qui renforce ici le rôle positif de la technologie.

Les informations

Les seules informations disponibles sont les « trophées » que le joueur peut gagner lorsqu'il passe telle ou telle scène selon certains critères. Ils sont là pour le pousser à rejouer l'histoire de manière différente et expérimenter les conséquences de ses choix.

2. Établir la chronologie et la directivité de la narration

Pour exposer l'histoire de *Heavy Rain*, nous nous sommes basé sur une partie jouée représentant une des variantes possibles. Dans la colonne « directivité », qui sera particulièrement importante pour cette analyse, nous indiquons si la directivité est forte (le joueur ne choisit quasiment rien), moyenne faible et si ses conséquences sont grandes. En effet, une des difficultés de l'analyse de *Heavy Rain* est l'identification des choix qui sont répercutés sur l'histoire et les autres, qui n'influencent le récit que de manière limitée. Nous nous sommes aidé de la solution proposée sur le site jeuxvideo.com¹. Après vérifications, certains éléments se sont révélés incorrects, ce que nous avons corrigé dans ce document.

La colonne « résumé » décrit donc la variante jouée, et la colonne directivité décrit en quoi le chapitre en question aurait pu être différent.

Les colonnes action/événement et mise en forme ne sont pas présentes dans ce tableau. L'histoire ne décrit qu'un événement parmi toutes les actions (nous le mettrons en évidence). De plus la mise en forme est, comme nous l'avons vu, cliché et attendue, elle renforce l'identification et la description des éléments.

Nous supprimons enfin la colonne distinguant les noyaux et catalyses. La complexité de

¹ La solution est consultable en ligne :
Jeuxvideo.com, *Les astuces de Heavy Rain*, <http://www.jeuxvideo.com/cheats/00016381/trucs-et-astuces-heavy-rain-playstation-3-ps3.htm>, consultation : 14/07/2011

l'histoire nous pousse à ne pas faire l'impasse sur un des chapitres au risque de rater un choix décisif. Cependant les résumés passent rapidement sur les événements secondaires.

Faits	Résumé	Émotions	Actions	Directivité
1. Prologue	Ethan se réveille. Il se prépare avant l'arrivée de sa femme et de ses enfants. Il joue avec eux et ils mangent.	/	Utiliser, atteindre	La directivité est forte et sans conséquence (Ethan peu travailler ou non, ...)
2. Centre commercial	Lors d'une sortie au centre commercial, Ethan achète un ballon rouge à son fils Jason. Le temps de payer le vendeur, Jason disparaît dans la foule, sort du centre, et se fait renverser par une voiture, malgré le fait que Ethan saute pour le sauver.	Tristesse, impuissance	Atteindre	La directivité est très forte.
3. Père et fils	Deux ans plus tard, Ethan est divorcé de sa femme. Il a la garde de Shaun, et les deux semblent abattus. Shaun ne mange pas, ne fait pas ses devoirs et va dormir.	Tristesse	Atteindre, communiquer	La directivité est moyenne, mais sans grande conséquence (Ethan peut faire manger ou non son fils, le faire faire ses devoirs ou non – sans conséquence)
4. Hôtel sordide	Scott arrive dans un hôtel pour rencontrer Lauren, une prostituée mère d'une des victimes du tueur aux origamis. Il se montre compréhensif et réussit à faire parler Lauren mais elle n'a pas d'indices à lui donner. En partant il fait une crise d'asthme, et pendant qu'il prend sa ventoline, un ancien client arrive chez Lauren et la frappe. Scott entre dans la chambre, se bat contre l'agresseur et le met en fuite. Lauren le remercie, Scott s'en va.	/	Communiquer, toucher (se battre), choisir	La directivité est faible mais sans grande conséquence (Scott peut réussir à faire parler Lauren ou non, la secourir face à son agresseur ou non)
5. Scène de crime	Norman arrive sur la dernière scène de crime où un enfant vient d'être retrouvé. Grâce à ARI il identifie facilement des indices importants : du pollen d'orchidée et la présence d'un origami (signatures du tueur) et des traces de pneus permettant d'identifier la voiture probable du tueur. Il rencontre Gordon Blake, qui se montre plus ou moins coopératif.	/	Utiliser, atteindre, communiquer, choisir	La directivité est moyenne et sans grande conséquence : Norman doit récolter un minimum d'indice pour partir, et s'il rate un élément il le découvre autrement plus tard.
6. Le psy	Norman est en séance d'analyse chez son psy. Il répond aux tests de Rorschach et	Tristesse	Communiquer	La directivité est totale : les choix de réponse aux

	son psy lui indique que son état mental l'inquiète. Norman explique avoir des absences, pendant lesquelles il ne sait pas ce qu'il fait. Il se souvient seulement d'enfants dans de l'eau de pluie.		r, choisir	tests de Rorschach sont sans conséquence.
7. Le parc	Ethan et Shaun vont jouer dans le parc. Alors que Shaun monte sur le manège, Norman a une de ses absences et Shaun disparaît.	Peur, impuissance	Atteindre, communiquer, choisir	La directivité est forte. Norman peut choisir à quoi jouer avec l'enfant – sans conséquence.
8. Où est Shaun ?	Ethan se réveille au milieu d'une route et cherche Shaun dans le parc et chez lui, en vain.	Peur, impuissance	atteindre	La directivité est totale.
9. Bienvenu e Norman	Norman patiente sur une chaise, en attendant que Carter, le patron du commissariat se libère. Carter l'accueille tout en marchant. Il demande à Norman de lui faire son nœud de cravate, et va donner une conférence de presse. Norman y va quelques instants et va ensuite voir la secrétaire pour qu'elle lui indique son bureau. Une fois dedans il analyse les indices grâce à ARI et une crise de manque à la tripto se déclenche, il va aux toilettes pour se rincer le visage. Pendant ce temps Ethan vient signaler la disparition de son fils. La mère de l'enfant lui en veut et tombe en pleurs.	Ennui, curiosité.	Communiquer, utiliser, choisir	La directivité est moyenne et sans conséquence : Norman peut faire le nœud de cravate ou non, aller à la conférence de presse ou non, prendre de la tripto ou résister, Ethan peut répondre de différentes façons à l'interrogatoire.
10. Magasin d'Hassan	Scott vient parler à Hassan, le vendeur, père d'une des victimes du tueur. Hassan ne veut pas parler. Scott va prendre des tubes de ventoline au fond du magasin, quand un agresseur met en joue Hassan. Scott négocie et réussit à faire partir dans le calme l'agresseur.	Peur (pour Hassan)	Communiquer, choisir	La directivité de moyenne et sans conséquence : Scott peut négocier avec le voleur, l'assommer ou laisser Hassan mourir.
11. Nuit blanche	Madison croit se réveiller sur son canapé mais fait un cauchemar où elle se bat avec des hommes cagoulés qui finissent par la tuer, ce qui la réveille.	Angoisse (Madison)	Atteindre (fuir), choisir	La directivité est grande : au cas où le joueur ne se défend pas, cela ne fait qu'écourter l'épisode.
12. Paparazzi	Les journalistes ont entendu parler de la disparition de Shaun et restent devant la maison d'Ethan. Ce dernier sort par le jardin et part en voiture après avoir lu une lettre qui dit « voulez-vous sauver votre fils ? » et un ticket de consigne.	Oppression	Atteindre (fuir), choisir	La directivité est moyenne et sans conséquence : Ethan peut sortir devant les journalistes ou par le jardin.
13. Gare	Ethan est agoraphobe. Il doit traverser la	Oppress	Attein	La directivité est totale :

de Lexington	foule pour aller jusqu'aux consignes. Il a un moment d'absence durant lequel les personnes qu'il touche tombent directement par terre. Il se réveille près des consignes, il trouve alors une boîte dans le casier.	ion	dre, récolter	la scène s'arrête au bout d'un certain temps.
14. Le motel	Ethan s'installe dans un motel pour être à l'abri des journalistes. Il ouvre la boîte, découvre un téléphone portable avec une vidéo de son fils, enfermé dans une cave dans laquelle le niveau de l'eau (de pluie) monte. Il y a aussi un pistolet et des origamis numérotés. Il ouvre le premier découvre une phrase lui demandant de se rendre à un garage pour la première épreuve.	Curiosité	Utiliser	La directivité est totale.
15. Briefing	Norman explique les éléments qu'il a rassemblés : la pluviométrie permet de savoir le temps qu'il reste avant la mort (sur base des calculs des morts précédents), la géoanalyse montre le rayon d'action du tueur. Ils ont deux premiers suspects qu'ils vont voir (Norman et Gordon). Gordon met en doute ses compétences.	Agacement (Gordon)	Communiquer, choisir	La directivité est forte et sans conséquence : seuls les répliques de Norman peuvent changer.
16. Nathaniel	Gordon entre par effraction chez Nathaniel car il est absent. L'appartement est rempli de crucifix et de médicaments. Nathaniel arrive et se fait vite accuser par Gordon. Il sort alors une arme. Norman réussit à le dissuader de l'utiliser et l'arrête. (Il a un alibi)	Peur (des conséquences, pas pour Gordon)	Communiquer (choisir) ou détruire	Le choix final de Norman n'a pas d'incidence importante.
17. Poupée suicidaire	Scott va chez une mère de victime du tueur. Elle se vide de son sang dans sa baignoire. Il la sauve, s'occupe de son bébé et la fait parler de son mari qui est parti après la disparition de leur enfant. Elle lui donne un téléphone portable identique à celui d'Ethan.	Empathie pour cette femme perdue	Communiquer, utiliser, récolter	La directivité est totale
18. L'ours	Ethan va chercher une voiture au garage et est amené par un GPS à un premier endroit. Son épreuve est de rouler à contre sens pendant 6 km sur l'autoroute. Il réussit l'épreuve, gagnant ainsi des lettres formant l'adresse où se trouve Shaun.	Stress (pour Ethan, pour les autres)	Toucher (éviter), atteindre	La sanction de cette action est importante : la réussite donne des lettres pour l'adresse.
19.	Madison s'installe dans une chambre	Elle	Atteindre	La directivité est totale

Première rencontre	d'hôtel, et rencontre Ethan. Elle le ramène dans sa chambre et le soigne.	partage sa douleur, compatit	dre, récolter, utiliser	
21. Marché couvert	Norman et Gordon abordent le deuxième suspect, qui réussit à s'échapper après une course poursuite à pied dans un marché couvert.	Stress	atteindre	La directivité est moyenne et sans conséquence : le suspect peut s'échapper, ou être arrêté par Norman, ou par Gordon
22. Une visite	Scott se réveille sur son bureau. Lauren arrive chez lui pour lui donner une lettre laissée par le tueur après la mort de son fils. Elle réussit à le convaincre de l'emmener avec lui pour traquer le tueur. (elle le menace de reprendre la lettre, censé être son seul indice tangible)	/	Communiquer, choisir	La directivité est totale
23. Soirée de Kramer	Scott et Lauren rendent visite à Kramer (le fils) qui organise une soirée. Ce dernier a été entendu par la police car un des enfants disparu a été vu montant dans sa voiture. Scott réussit à lui parler, mais Kramer le fait sortir par ses gardes.	/	Communiquer, toucher (se battre), choisir	La directivité est forte. Seule l'issue du combat final peut changer – sans conséquence.
24. Le papillon	Ethan tente la deuxième épreuve pour avoir de nouvelles lettres : entrer dans une centrale électrique désaffectée et suivre une série d'épreuve : ramper sur du verre cassé, passer par des générateurs d'électricité ... Mais n'arrive pas la dernière étape et doit partir sans les lettres.	Compassion pour Ethan, déception face à l'échec	Atteindre, toucher (éviter), choisir	La sanction de cette action est importante : la réussite donne des lettres pour l'adresse.
25. L'infirmière	Au motel, Madison retrouve Ethan par terre, épuisé par sa dernière épreuve. Elle le soigne. Quand il va mieux il ouvre le prochain origami.	Elle compatit.	Récolter, utiliser, communiquer	La directivité est totale.
26. Nouvelle piste	La femme d'Ethan est au commissariat : elle parle des absences et des agissements bizarres de son ex-mari et pense qu'il est peut-être le tueur.	Sentiment d'être trahit	/	Totale (cinématique)
27. Sale temps pour un	Norman et Gordon vont interroger le psy de Ethan. Gordon a des méthodes assez brutales alors que Norman tente de le	/	Communiquer,	La directivité est moyenne, Norman peut s'interposer entre Gordon

psy	calmer. Le psy évoque les images qui obsèdent Ethan : des enfants dans de l'eau de pluie.		choisir	et le psy, qui dans tous les cas finit par parler.
28. Le club de golf	Scott rend visite au père de Kramer, riche et puissant homme d'affaire. Autour d'une partie de golf, Kramer tente d'acheter le détective et de le dissuader d'enquêter sur son fils. Scott refuse.	/	Utiliser (club)	La directivité est quasi totale (on peut réussir les coups ou non)
29. Le lézard	Cette épreuve pour Ethan consiste à se couper la dernière phalange d'un doigt pour avoir de nouvelles lettres supplémentaires pour former l'adresse où est retenu Shaun. Ethan se coupe le doigt.	Dégoût, peur.	Récolter, utiliser, choisir	La sanction de cette action est importante : la réussite donne des lettres pour l'adresse. Ethan peut se couper le doigt de différentes manières (sans conséquences importantes)
30. Ethan en fuite	Madison a trouvé l'endroit où s'est rendu Ethan et voit que la police l'attend à proximité. Elle le prévient et ils peuvent s'échapper par le métro.	Stress.	Atteindre	La directivité est faible et avec conséquence peu importante : si Ethan se fait arrêter il passe par « arrestation », sinon l'histoire continue après « arrestation ».
31. En plein doute	Norman analyse les nouveaux indices, qui le conduisent à suivre la piste de Mad Jack.	/	utiliser	La directivité est moyenne : Norman peut prendre une dose de tripto ou non.
32. Arrestation	Ethan est arrêté par la police. Norman l'aide à s'échapper pour qu'il puisse sauver son fils.	Joie	Récolter, utiliser, atteindre	La directivité est totale
33. Manfred	Scott et Lauren rendent visite à Manfred, un spécialiste de l'horlogerie et des machines à écrire, pour avoir la liste des personnes ayant acheté ou fait réparé une machine à écrire de la même marque que celle utilisée pour les enveloppes envoyés aux parents des victimes. Manfred meurt subitement dans l'arrière boutique sans qu'on sache qui l'a tué. Scott efface les empreintes, afin de ne pas être inquiété par la police.	Stress (peur de la police) et perplexité (qui a tué Manfred ?)	Communiquer, utiliser	La sanction de l'effacement des traces importe peu : dans le cas où Scott oublie des empreintes il est entendu par la police mais n'est pas inquiété.
34. Le requin	Cette quatrième épreuve pour Norman consiste à se rendre au domicile d'un	Stress pendant	Toucher (se	La sanction de cette action est importante :

	dealer et le tuer. Il ne tue pas la personne en question, et n'obtient pas les lettres.	le combat, puis compassion pour ce père de famille.	battre)	la réussite donne des lettres pour l'adresse.
35. Le doc	L'appartement où se déroulait l'épreuve du lézard appartenait à un personnage surnommé le doc, qui vend des médicaments. Madison s'y rend et accepte de boire un verre. Elle perd alors connaissance et se réveille attachée, dans la cave du « doc ». Ce dernier tente de la tuer quand quelqu'un sonne à la porte. Madison se libère de ses liens et affronte le doc, qu'elle tue d'un coup de perceuse dans la poitrine. Elle récupère un pass pour entrer dans une boîte de nuit (« le blue lagoon »)	Peur, stress, compassion, soulagement	Communiquer, utiliser, toucher (se battre), choisir	Le choix de boire le verre et la sanction du combat sont importants : Madison peut mourir si elle boit le verre et qu'elle échoue lors de son combat avec le doc. Dans tous les cas où elle survit Madison trouve le pass pour le <i>blue lagoon</i> .
36. Mad Jack	Norman se rend à la carrosserie d'un repris de justice surnommé Mad Jack. Grâce à ARI il trouve des traces de sang et un crâne. Il affronte alors Jack, et l'arrête.	Stress, peur, soulagement	Communiquer, utiliser, toucher (se battre)	La sanction du combat est importante : Norman peut mourir.
37. Euréka	Lauren et Scott rentrent à l'appartement de ce dernier pour trouver de nouvelles preuves. Elle prend une douche. Il lui fait des œufs. Elle trouve alors l'idée de comparer la liste des abonnés à des magazines d'origami et celle des propriétaires des machines à écrire (Lauren a récupéré la liste chez Manfred).	/ Espoir	utiliser	La directivité est totale.
38. Le cimetière	La seule correspondance entre les deux lignes donne le nom de John Sheppard, un enfant mort à l'âge de 10 ans. Ils découvrent que sa tombe est ornée de fleurs et d'un origami.	/	/	La directivité est totale
39. Jumeau	Le gardien du cimetière raconte alors que cet enfant mort il y a longtemps avait un frère jumeau. John est mort en jouant à cache-cache : alors qu'il voulait se cacher dans une canalisation, il se coince le pied. Son frère jumeau est alors allé chercher de	Tristesse, compassion pour le frère	atteindre	La directivité est totale

	l'aide, mais leur père alcoolique n'a rien fait pour les aider. John est alors mort en tenant la main de son frère – dont on ignore le nom – impuissant face aux évènements.	jumeau de John.		
40. Une tombe fleurie	Alors qu'ils quittent le cimetière, Scott et Lauren voient que Kramer visite la tombe de John Sheppard.	Surprise	/	La directivité est totale (cinématique)
41. Bimbo	Madison va <i>au Blue Lagoon</i> . Se change dans les toilettes pour être plus attirante, danse sur un podium pour attirer le regard de Paco. Ils vont dans son bureau. Il lui impose un <i>strip tease</i> . Elle l'assomme, l'attache et lui fait avouer par la force le nom de John Sheppard.	/ Stress, peur, dégoût	Atteindre, utiliser, communiquer, toucher (frapper)	La directivité est quasiment totale (liberté dans le dialogue – sans conséquence)
42. Aquarium	Norman croise Madison dans la boîte de nuit. On apprend que le tueur visite justement Paco (le gérant de la boîte). Le temps que Norman rejoigne son bureau, le tueur tue Paco. Quand Norman arrive il se bat contre le tueur, qui finit par s'échapper. Norman analyse alors la scène du crime et récupère des informations sur les indices.	Espoir d'attraper le tueur, peur, déception	Atteindre, toucher (se battre), utiliser, récolter	La sanction du combat est importante : Norman peut mourir. De plus un des indices n'est révélé que si Norman arrache la poche du tueur lors de la bataille. Cet indice est crucial pour le dénouement. (Dans notre variante Norman n'arrache pas sa poche)
43. Course poursuite	Ethan est de nouveau au motel, quand Madison arrive dans sa chambre. Ils discutent et couchent ensemble. À leur réveil, Madison décide d'aller chercher à manger avant de suivre la prochaine épreuve avec Ethan. En descendant elle voit la police qui va chercher Ethan. Elle l'appelle avec un téléphone dans l'entrée de l'hôtel. Il prend la fuite par la fenêtre mais se fait rattraper par le police. <i>Dans notre variante de l'histoire Norman est vivant et c'est la première fois qu'Ethan se fait arrêter. L'épisode « arrestation » a alors lieu après celui-ci. Norman libère Ethan.</i>	Peur, stress, déception	Communiquer, toucher (rapport physique), atteindre (fuir)	La directivité est moyenne et peut avoir des conséquences: Ethan peut refuser de coucher avec Madison (conséquence : ils ne finissent pas en couple dans l'épilogue), elle peut le prévenir de l'arrivée de la police ou non, il peut s'enfuir ou non. La sanction principale peut être importante : si Ethan se fait arrêter pour la deuxième fois,

				ou que Norman est mort, Ethan peut rester en prison par la suite.
44. Pris au piège	Scott et Lauren se réveillent attachés dans la voiture de Scott, sous l'eau. Scott se dégage, réveille Lauren et ils sortent.	Peur, stress, soulagement	Utiliser, atteindre	La sanction de l'action est importante : Lauren peut mourir si Scott la laisse.
45. Face à face	Scott décide de se venger, entre chez Kramer. Il tue les gardes. Kramer fait une crise cardiaque. Il lui donne ses pilules pour le cœur, ce qui le sauve.	Satisfaction, empathie (Kramer)	Utiliser, communiquer	La directivité est moyenne et sans conséquence : Si Scott se prend trop de balles, il renonce à sa vengeance. Il peut laisser Kramer mourir.
46. Ann Shepard	L'enquête de Madison la mène chez la mère de John Sheppard, afin de tenter de lui faire dire le nom de son second fils (ce qui prendrait trop de temps à chercher de source officielle). Ann Sheppard se trouve dans un hôpital et est atteinte de la maladie d'Alzheimer. Il faut donc trouver les objets qui lui feront se souvenir de ses enfants. Elle finit par dire le nom à l'oreille de Madison (on ne l'entend pas).	Espoir, joie	Communiquer, utiliser	La directivité est totale : Madison ne peut pas partir sans le nom du tueur.
47. Le rat	La dernière épreuve d'Ethan consiste à boire une fiole de poison qui lui laissera une heure à vivre mais lui rapportera les dernières lettres de l'adresse où est retenu Shaun. Ethan ne boit pas la fiole et n'a donc pas l'adresse.	Peur, déception	(utiliser)	La sanction de cette action est importante : la réussite donne des lettres pour l'adresse, ce qui permet à Ethan de sauver Shaun. Ethan ne peut cependant pas mourir : en réalité le contenu de la fiole est inoffensif.
48. Résolution du mystère	Norman utilise ARI pour analyser les derniers éléments à sa disposition. Comme il n'a pas réussi à obtenir assez d'indices, il n'obtient pas l'identité du tueur. Il découvre juste que le tueur est un policier et décide alors d'accuser Gordon Blake. Carter lui hôte l'affaire.	Confusion, déception	Utiliser, choisir	La sanction de l'action est importante (3 fins) : Norman décide d'arrêter ou de continuer l'enquête. Dans le cas où il continue sans les indices nécessaires, il meurt sous l'effet d'ARI. L'indice « reçues » récupéré lors de l'épisode Aquarium est nécessaire pour identifier le tueur.

49. Tiens-moi la main	Scott, enfant, cherche de l'aide pour sauver son frère mais leur père ne bouge pas et John meure. <i>Il s'agit en réalité d'un souvenir de Scott qui regarde une photo de John et lui étant enfants.</i>	Tristesse, compassion	Atteindre, communiquer	Directivité totale.
50. Tueur aux origamis	Scott, le tueur, brûle les preuves qui peuvent mener jusqu'à lui. <i>On apprend son identité à ce moment là</i>	Surprise	détruire	Directivité totale.
51. Domicile du tueur	Madison a donc réussi à découvrir le nom du tueur : Scott Shelby. Elle se rend à son domicile et cherche des traces de l'adresse où serait retenu Shaun. Elle finit par trouver une pièce secrète, accessible depuis une garde robe. Elle voit son ordinateur portable et rentre le mot de passe « max » (nom que donnait John à ses origamis de chiens étant petit, selon Ann). Madison découvre alors l'adresse tant convoitée mais Scott rentre dans son appartement. Il enferme Madison dans la cachette et met le feu à l'appartement (et dispose des bombes de gaz qui vont exploser). Madison réussit à sortir de la cachette et se réfugie dans le réfrigérateur de la cuisine, ce qui la sauve de l'explosion. En sortant de l'appartement elle décide de téléphoner à Ethan.	Curiosité, espoir Peur Soulagement	Récolter, atteindre, choisir	La sanction de la fuite est importante : Madison peut mourir. Le choix de la personne à appeler est important : ça change l'épisode final – dans les trois cas on peut sauver l'enfant. Madison peut prévenir Ethan ou Norman, ou partir seule.
52. Le hangar désaffecté	Ethan arrive sur place et découvre son fils enfermé dans une cave. Il se saisit d'une barre pour casser le cadenas qui le retient. Madison les rejoint, et Scott arrive enfin. Il tire dans le ventre d'Ethan qui s'écroule et engage un combat avec Madison, qui finit acculée sur une grue face au tueur. Ethan intervient alors et lui tire dans le dos. Scott meurt et les épilogues se déclenchent.	Soulagement Stress Soulagement	Récolter et utiliser, communiquer, toucher (se battre)	Cet épisode dépend des choix importants précédents.
53. Epilogues	Le journal télévisé indique que le tueur a été trouvé et que la police s'excuse de l'erreur faite (accuser Ethan). Ethan, Madison et Shaun s'installent dans un grand appartement et vont pouvoir « oublier ce qui s'est passé ». Lauren crache sur la tombe de Scott, car elle a appris qu'il était le tueur de son fils. Norman démissionne du FBI, notamment motivé par la peur de l'addiction et les dégâts qu'engendrent ARI.	Satisfaction, soulagement	/	Il existe 17 épilogues (des cinématiques) qui se déclenchent selon les choix importants effectués lors de l'aventure. Le joueur aura accès à une ou plusieurs vidéos selon ses choix.

L'identification de l'action principale à analyser est finalement assez simple : Ethan veut trouver son fils. Il est aidé principalement par Madison et Norman. Ses opposants seront surtout Gordon et Scott. Avant de passer à la production du modèle actantiel, revenons sur les actions importantes de ce récit.

En termes de directivité, nous dégageons plusieurs éléments.

En premier, toute une série d'éléments où la directivité est très forte ou totale peuvent être analysés sans problèmes.

Ensuite, on peut distinguer des segments narratifs dans lesquels *le choix ou la capacité* du joueur va avoir une importance sur la sanction finale (sauver Shaun). Peut-on dire que ces segments véhiculent un message particulier, puisque le joueur peut *choisir* de ne pas sauver Shaun ?

Nous avançons que ces segments sont justement les plus représentatifs des valeurs véhiculées dans le jeu. Premièrement, les éléments obligatoires et directifs de l'histoire poussent le joueur dans un sens donné : le joueur doit avoir envie de sauver Shaun. Sans cela, la quête n'a pas de sens et le joueur pourrait ne pas être intéressé par le fait de jouer cette aventure. Le jeu a donc intérêt à faire adopter cette attitude au joueur, ce qu'il fait à travers différents moyens : attirer la compassion du joueur envers le personnage¹, le joueur entend les pensées du personnage (« il faut que je sorte de là », « il faut que je sauve mon fils », « il faut que je prévienne Ethan de l'arrivée de la police », « il faut que je récolte tous les indices possibles pour arrêter ce massacre et sauver Shaun ») et est spectateur des segments non interactifs qui sont dirigés dans ce sens (par exemple lorsque la police arrive, Madison pense « il faut que je le prévienne » et on montre alors en gros plan un téléphone). De plus le joueur contrôle Scott, le tueur, mais n'a pas connaissance de sa véritable identité. Tout est fait pour lui faire penser qu'il est un adjuvant aussi. Tous les personnages « mis à sa disposition » ont donc pour but officiel de sauver l'enfant.

Notre raisonnement peut s'appliquer à la première partie du joueur, qui voudra alors sauver Shaun. Mais qu'en est-il des futures parties, où il peut vouloir débloquer toutes les fins, et donc faire échouer ses personnages et laisser Shaun mourir ? Nous pensons que dans une telle situation, le joueur expérimentera les choix décisifs et la sanction finale lui montrera

¹ À ce sujet il est intéressant de voir que la première scène avec Madison n'a pour seul effet que nous la rendre attachante. Toute la colonne émotions indiquent d'ailleurs que le stress est dirigé vers les personnages réellement adjuvant.

l'illégitimité de ses actes, entraînant tristesse, folie et mort de ses protagonistes. Donc si le fait de combattre un opposant avec succès débouche sur la réussite de la jonction, cela véhicule les valeurs « courage et combativité ». Dans le cas contraire, le joueur n'ayant pas porté ces valeurs se verra sanctionné négativement par l'échec de la jonction.

Nous allons donc débiter notre analyse de la chronologie par les segments directifs qui indiqueront le cadre général dans lequel le joueur aura une liberté. Puis nous étudierons les choix les plus importants et lourds de conséquence sur la jonction Ethan-Shaun. Puis enfin nous verrons en quoi les choix secondaires sont une autre source de valeurs.

Les segments directifs

Une multitude de segments directifs interviennent au cours du jeu. Ce sont soit des cinématiques, soit des passages où le joueur doit effectuer un certain nombre d'action pour pouvoir progresser, comme dans un jeu vidéo plus classique. Tous les passages en question ne véhiculent pas forcément des valeurs et nous avons relevé ce qui nous semble le plus lourd de sens en terme de valeurs. Remarquons que ces passages peuvent conditionner l'attitude et le regard à faire adopter au joueur lors des choix primordiaux qu'il devra effectuer (notons que tout est fait pour dissimuler les différences entre passages directifs ou non, afin d'agrandir l'illusion de liberté et d'immersion).

Tout d'abord, la trame narrative initiale est tout à fait directive. L'histoire actuelle est dépeinte comme étant le fruit d'un évènement malheureux et l'irresponsabilité d'un homme : le petit Scott a souffert de voir son frère John mourir noyé par la pluie sans que son père n'ait tenté quoi que ce soit pour lui venir en aide. Il se met alors en tête de mettre en jeu la vie d'enfants et met aux défis leurs pères à travers une série d'épreuves leur permettant d'obtenir l'adresse de leur enfant.

Lors du dialogue final, en cas de réussite d'Ethan, le propos est nuancé : Ethan renvoie Scott à sa propre responsabilité (« vous avez tué ces enfants, juste pour trouver un père meilleur que le vôtre ? »), ce qui met d'ailleurs ce dernier en colère. Le jeu mettant tout de même le joueur aux commandes de Scott enfant, vivant une scène traumatisante, propose non pas de pardonner le meurtrier mais de le comprendre. L'attitude irresponsable et cruelle de son père (« tant mieux ça fera une bouche de moins à nourrir ») est donc nuancée mais identifiée comme une des causes des malheurs engendrés. Le père est au moins coupable de la mort de

son propre fils, par négligence. La culpabilité se repose au final à la fois sur le tueur, et sur son père. La cruauté du meurtrier n'est pas décrite comme gratuite – des facteurs explicatifs existent. Notons encore qu'un des déclencheurs de la série de meurtre pourrait être une action d'Ethan : on apprend à la fin du jeu que Scott a assisté à la scène où Ethan avait sauté sans hésiter pour tenter de sauver Jason, se faisant ainsi percuter par une voiture. Le début des meurtres aurait commencé peu après cet évènement.

Le début de l'histoire est très directif : le joueur doit se lever, vivre le quotidien de cette famille de classe moyenne très heureuse. Ethan doit jouer avec son fils Jason, partager sa douleur lorsque son oiseau meurt, ... Deux ans après la mort de Jason, le joueur doit vivre le quotidien malheureux de la famille (divisée). Quand Shaun se fait enlever, le joueur ne peut pas refuser de tenter la première épreuve donnée par le tueur aux origamis. Le début de l'histoire misant sur l'empathie, et le fait de forcer le joueur à tenter cette épreuve indiquent que le jeu tente de faire adopter une certaine attitude au joueur : ce dernier doit être prêt à *tout* pour réunir le père et son fils.

Un autre segment narratif obligatoire et la relation entre l'agent fédéral Norman et la police locale (surtout Gordon). Ces derniers sont décrits comme des opposants : depuis deux ans leur enquête ne mène à rien, puis ils accusent à tort Ethan. Ils semblent alors manquer des qualités et attributs des trois sujets/adjuvants : ils n'ont pas la technologie de Norman, ni la détermination et l'abnégation d'Ethan, ni la foi en Ethan de Madison. On ignore en réalité comment ils travaillent, car il est dit qu'ils n'ont trouvé aucun indice, ni aucune piste valable. Norman se différenciera d'ailleurs de ces autres symboles d'autorités en venant en aide à Ethan si ce dernier se fait arrêter. Il est donc décrit comme légitime de passer au-dessus des lois quand ses représentants se trompent, ce qui est renforcé par le fait que même un agent fédéral s'y risque.

Le joueur devra aussi réaliser certaines tâches obligatoires avec Madison. Comme nous l'avons déjà noté, cette dernière aide aveuglement Norman. Elle dit ne pas le connaître au début mais elle se révèle être une journaliste qui a voulu saisir l'occasion de la rencontre pour écrire un reportage. Ses sentiments interfèrent alors avec sa vie professionnelle : elle préfère aider Ethan à retrouver son fils. Les sentiments sont décrits ici comme étant de bons conseils, une voie à suivre aveuglement. Cependant ceci est annulé par la très brève relation sentimentale que va connaître Lauren (une mère de victime) et Scott (le tueur). Lauren

s'attache en effet à Scott et n'a aucun soupçon sur sa véritable identité. Les sentiments ne sont donc pas automatiquement positifs ou négatifs pour la personne qui les ressent.

Enfin un dernier passage peut être significatif : Madison doit jouer la « bimbo » puis utiliser la force pour réussir à soutirer des informations à Paco (dans le chapitre « bimbo »). Elle fait aussi preuve d'abnégation en prenant sur elle face à cet homme qui la dégoûte.

Les choix primordiaux

Parmi les chapitres où les choix du joueur sont primordiaux, un sous-ensemble se dégage : il s'agit des cinq épreuves d'Ethan. Ce dernier obtient des lettres à chaque épreuve qu'il choisit de réaliser et qu'il réussit : il doit rouler 6 km à contre-sens sur l'autoroute, réaliser une sorte de parcours dans une centrale électrique dont il ne reviendra pas indemne, se couper le doigt, tuer un inconnu, et choisir de se sacrifier. Précisons déjà que la première épreuve n'est pas facultative, le joueur est obligé de la tenter, ce qui peut l'entraîner à tenter les suivantes. Enfin le sacrifice ultime n'a pas d'effet : le « poison » n'a aucun effet. Si le joueur décide et réussit ses épreuves, il obtient un des moyens de sauver son fils en ayant l'adresse complète. Il n'est d'ailleurs pas inquiété pour le fait d'avoir tué un homme (le dealer, lors du chapitre « le requin »).

Tous ces moyens sont donc décrits comme légitimes pour sauver son fils : la combativité, l'abnégation, le courage, le sacrifice de sa propre vie (car quand il boit la fiole il pense mourir), le sacrifice de la vie d'autrui (le meurtre et le danger représenté sur l'autoroute).

Deux chapitres mettent en jeu la vie de Madison Page (« le doc » et « le domicile du tueur »). Si ce personnage meurt, le joueur perd un moyen d'arriver à trouver Shaun. Pour qu'elle survive il devra soit : se montrer prudent et ne pas boire un verre chez le doc, soit réussir à le combattre dans sa cave, avoir du sang froid au domicile du tueur (ne pas sauter par la fenêtre principale mais se réfugier dans le réfrigérateur ou sortir par une fenêtre plus difficile d'accès). Les valeurs promues sont donc la combativité, le courage et le sang froid.

La structure est quasiment la même avec Norman, qui risque sa vie dans deux chapitres (« Mad Jack » et « Aquarium ») dans lesquels le personnage doit prendre le dessus sur ses opposants. Deux subtilités viennent donner de nouvelles indications. Contre Jack, Norman doit accepter de prendre une dose de sa drogue « tripto » pour reprendre le dessus, bien que cette drogue provoque des dégâts sur son corps et son esprit. Contre le tueur, dans

« aquarium », il faudra réussir à arracher la poche de la veste de Scott pour pouvoir l'identifier et résoudre l'enquête. Les valeurs véhiculées sont donc la combativité, le courage, l'abnégation (pour la drogue) et l'importance des preuves matérielles. Cette dernière valeur sera en fait mise en scène lors de la scène finale de Norman, la « résolution du mystère » qui échoue quand Norman n'a pas le contenu de la poche du tueur.

Enfin, une série de choix peuvent mener à l'arrestation définitive d'Ethan, qui ne pourra pas finir ses épreuves et trouver son fils. Pour que cela n'arrive pas, il faut que Norman soit toujours en vie car il l'aide à s'échapper des locaux de la police. Il faut aussi décider avec Madison de le prévenir de l'arrivée de la police et réussir à s'enfuir. Ce choix montre comment la police peut être un opposant et prône qu'il est légitime, dans certaines conditions, d'agir en dehors des lois établies.

Les choix secondaires

Le joueur aura l'occasion d'effectuer des choix secondaires, ayant une incidence sur la scène qu'il joue, mais qui n'a pas de répercussion sur l'histoire générale. Parmi ces dizaines de choix, quelques uns témoignent des moyens pensés comme légitimes pour arriver à sauver Shaun.

Le joueur sera souvent amené à choisir le caractère de Norman, surtout vis à vis de Gordon Blake : il pourra se montrer calme ou agressif, face à cet agent de police qui remet en doute ses compétences. Ses choix ne changeront rien : Blake reste obstinément opposé au bureaucrate. Cela montre que Gordon reste dans l'erreur quel que soit la façon dont on agit envers lui. Cela renforce l'échec de la police. D'ailleurs, si le joueur oublie des traces de la présence de Scott chez Manfred, le tueur d'enfant est entendu chez la police. Cependant, Scott étant un ancien policier il est tout de suite écarté. Gordon intervient d'ailleurs en ce sens (« t'inquiète pas, je vais m'occuper de ça »).

Lors de la première partie le joueur ignore l'identité réelle de Scott. Tout est fait pour que les rencontres avec les familles des victimes soient interprétées comme des étapes de l'enquête du détective privé. Pour réussir à faire parler, la meilleure manière est en général de se montrer compréhensif et non pas d'insister agressivement. Le jeu prône alors l'efficacité du dialogue, bien que cela reste anecdotique.

Enfin, il est intéressant de voir que certains choix importants n'ont aucune conséquence. Norman peut tirer sur Nathaniel et le tuer ou le raisonner par le dialogue – les deux choix sont montrés comme légitimes. Scott Shelbey peut aussi abandonner Lauren dans sa voiture sous l'eau : ici l'identité réelle de Scott indique qu'il semble plus logique qu'il la laisse mourir.

Les actions types du joueur

Nous n'avons pas parlé des actions types en elles-mêmes, mais c'est l'action de choisir, omniprésente dans le jeu, qui a structuré notre analyse de la narration. Remarquons la forte présence de l'action de communiquer : les dialogues sont parfois un moyen d'éviter l'affrontement physique (en choisissant les options plus emphatiques), permettent en général d'en apprendre plus sur la trame narrative. Les actions liées aux combats physiques sont aussi nombreuses.

D'une manière générale, le joueur agit dans toutes les sphères importantes : les combats physiques, les dialogues, le fait d'atteindre un endroit. Ceci semble assez rare dans les jeux vidéo où souvent le joueur est cantonné aux actions violentes et passe en spectateur pour les scènes de dialogue.

Conclusion

Globalement, la façon de présenter l'enchaînement des faits indique l'importance et les conséquences de la responsabilité parentale. Par son mode de jeu, il indique que nos choix ont des conséquences et doivent être faits en toute responsabilité. C'est tout d'abord le comportement indigne du père de Scott, laissant mourir John, qui provoquera en partie la suite des événements – bien que la responsabilité de Scott soit indéniable. Ensuite, Ethan, qui est en plein questionnement sur sa responsabilité dans la mort de Jason, ne se révolte à aucun moment contre le tueur inconnu, mais insiste sur le fait qu'il doit suivre ces épreuves pour être un bon père. Les valeurs d'abnégation, de courage, de combativité doivent être celles d'un père (et de ses adjuvants) pour s'occuper de son fils. Ceci peut l'amener à se sacrifier lui-même ou à sacrifier autrui. Parmi ses adjuvants il ne pourra pas compter sur les forces de police, l'accusant à tort. Ces dernières sont dans l'erreur et bien qu'elles représentent l'ordre de la société, il est légitime de ne pas s'y plier, de devenir hors-la-loi. Les indices matériels, la démarche scientifique et la technologie seront par contre d'une aide précieuse.

Il existe globalement trois moyens de sauver Shaun : passer les épreuves, mener une enquête plutôt journalistique (avec Madison), ou réunir les preuves matérielles. Les valeurs véhiculées sont à nuancer face à l'entremêlement dans la narration de ces trois moyens. Le joueur pourra, comme c'est le cas dans notre partie, préférer ne pas réaliser les dernières épreuves avec Ethan (qui mettent sa vie en danger) en sachant que Madison est sur une bonne piste. Néanmoins dans l'absolu, la sanction finale dépend de ces choix et les valeurs dégagées restent valables.

3. Comparer les actants, sous forme de tableau

Comme nous avons déjà dû analyser la chronologie à travers l'action principale du récit, nous allons réaliser un modèle actantiel très schématique, ne prenant en compte que les personnages les plus importants du récit, dans le cadre de cette action.

Éléments	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme	Actions types	Motivations
Ethan	Sujet	Père de famille, déjà en deuil, déterminé à sauver son fils et être un bon père.	Sa mise en forme évolue : il est d'abord heureux, puis en deuil et enfin se détruit petit à petit pour son fils. Tout cela se répercute sur son style, ses expressions, ...	Communiquer , toucher (se battre), atteindre	Être un bon père, retrouver son fils, le sauver.
La femme d'Ethan	Opposant (elle déclenche les soupçons de la police sur Ethan)	Mère de famille effondrée et en plein doute	Peu de choses sont à distinguer, sa mise en forme témoigne de son appartenance à la classe moyenne	/	Sauver son fils.
Shaun	Destinataire	Fils innocent, victime des agissements d'un psychopathe	Enfant « normal », issu d'une famille de classe moyenne	Communiquer (au début de l'histoire, Ethan tente de renouer le dialogue avec son fils), toucher (massage	Être sauvé.

				cardiaque)	
Scott	Destinateur et opposant	Détective privé et ancien policier, il a une figure d'autorité. On le croit être un adjuvant jusqu'à la fin de la partie.	Imper et chapeau, la mise en forme cliché du détective	Récolter des indices, communiquer avec les familles, atteindre et toucher (se battre)	Trouver un père de famille qui soit prêt à des sacrifices pour son fils, contrairement au sien qui a laissé mourir son frère.
Madison	Adjuvant	Journaliste insomniaque et solitaire	Roule en moto, a des cheveux courts, un appartement où elle vit seule	Communiquer, utiliser (aider Ethan, le soigner), atteindre, toucher (se battre)	Faire un article sur Ethan, puis l'aider
Norman	Adjuvant	Agent fédéral (FBI)	Uniforme et classique	Récolter des indices, utiliser ARI, communiquer	Résoudre l'affaire, sauver Shaun
Lauren	Adjuvant mais lié à Scott	Mère d'une des victimes de Scott et prostituée. Croit l'aider à retrouver le tueur.	Style vestimentaire témoignant de son rang social plutôt bas.	Communiquer (avec Scott)	Trouver l'assassin de son fils
Gordon	Opposant	Agent en charge de l'enquête, méthodes violentes, décrit comme incompetent.	Uniforme. Un physique et une attitude qui semblent illustrer son côté bourru.	Communiquer (et dans certaines variantes, Norman peut en venir aux mains avec Gordon)	Trouver le tueur aux origamis
ARI	Adjuvant	Technologie de pointe, rend accroc à la tripto (peut être considérée comme opposant)	Des lunettes et un gant que Norman doit mettre pour l'utiliser.	Utiliser (Norman)	/

Cette mise en tableau confirme les résultats du point précédent, ce qui n'est pas surprenant puisque nous avons déjà dû nous aider du modèle actantiel pour la chronologie.

La police est donc un opposant, ce qui dévalue le rôle des forces de l'ordre, la technologie est

à la fois une alliée importante mais comporte des dangers, ...

Le tableau met en évidence deux éléments structurels peu communs :

D'abord un adjuvant et un opposant sont liés (Scott et Lauren)

Ensuite le destinataire est lui-même l'opposant majeur.

Notons enfin que l'étude des motivations de chacun nuance nos résultats : les opposants mineurs (Gordon et la mère de Shaun) agissent soit par incompetence soit dans la confusion, mais n'ont pas de mauvaises intentions.

Le modèle actantiel aurait tendance à mettre en évidence la compétition entre le sujets, les adjuvants et l'opposant, ce qui sous-entend la notion de mérite, une valeur qui fait écho aux épreuves difficiles et traumatisantes par lesquelles doit passer Ethan. Cependant le mimicry est aussi très présent, car comme nous l'avons dit lors du point précédent, il est primordial que le joueur ait de bonnes intentions envers les personnages qu'il contrôle. Il doit donc s'identifier à eux. Dans le cas de *Heavy Rain*, l'étude de cette disposition est donc plutôt facultative en termes de mise en évidence de l'idéologie, mais est un bon exemple du fonctionnement de sa narration.

4. Établir sous forme de petit texte la vision du monde véhiculée

Heavy Rain dépeint par son histoire et son système ludique une société dans laquelle les choix de chacun auront une incidence sur le cours de la vie, parfois dramatique, parfois anecdotique. Cette représentation concerne avant toute chose la responsabilité parentale, qui ne doit jamais faillir. Un « bon » père (et ses adjuvants) doit avoir certaines qualités : l'abnégation, le courage et la combativité. Un « bon » père doit être prêt à se sacrifier pour sauver son fils. C'est principalement ces représentations-là qui doivent être adoptées par le joueur pour que le jeu se déroule comme prévu. Tout cherche à lui faire prendre conscience de sa responsabilité. Les actants du « bon » côté ne pourront pas compter sur l'aide de la police, qui est décrite comme incompetente. Il sera alors légitime, pour sauver son fils, de vivre en hors la loi. Cela ne veut pas dire que *Heavy Rain* tient un discours contre l'autorité : un des adjuvants majeurs est un agent du FBI. La différence est que lui est équipé d'une technologie de pointe permettant de meilleurs résultats. La technologie est donc vue comme positive à cet égard, mais a des effets pervers, elle met la vie de l'agent en danger. Ce dernier choisit tout de même

de l'utiliser, faisant lui aussi preuve d'abnégation. Enfin, dans *Heavy Rain*, les personnages ne sont pas décrits comme bons ou mauvais par essence : ils agissent en fonction des situations, sont parfois le produit des erreurs du passé, ...

Annexe 5 : Analyse de September 12th

Bien que *September 12th*¹ affirme être une simulation et non un jeu² lors de son introduction, nous prenons donc le parti de l'analyser en tant que jeu vidéo mis en récit. En effet, nous postulons que ses mécaniques restent identiques. Par exemple, il est dit au début du jeu qu'il n'est possible ni de gagner ni de perdre. Cependant, il existe une finalité : explorer certains aspects de la guerre contre la terreur

1. Établir les principaux éléments à analyser

Il existe deux types de **personnages**, décrits dès l'introduction : les **civils** et les **terroristes**. Les deux groupes se mélangent dans une ville, marchent et courent. Quand un civil meurt sous l'action d'une bombe, des civils pleurent sur la dépouille et se transforment en terroristes. Un terroriste ne peut par contre jamais se transformer en civil. La motivation des personnages reste inconnue.

L'interface virtuelle se limite à un viseur et le joueur ne peut agir que d'une manière : cibler et tirer, ou ne rien faire. Le joueur semble donc être dans la position d'un militaire qui veut combattre le terrorisme. Quand le joueur tire, il doit attendre un moment avant de pouvoir tirer à nouveau.

La situation se déroule dans un **environnement** typé moyen-oriental. La ville dont le sol semble être du sable, les arbres exotiques, l'architecture typique et le style vestimentaire des civils indiquent que l'on se trouve dans un pays arabe, fortement musulman (les femmes sont toutes voilées intégralement).

Concernant le **temps**, le joueur semble arriver dans une situation « qui a déjà débuté » et l'impression générale est donnée qu'il joue en temps réel. En réalité les actions sont fortement

¹ *September 12th*, éditeur : newsgaming.com, développeur : newsgaming.com, 2003

Ce jeu est disponible sur Internet :

Gonzalo Frasca, newsgaming.com, *September 12th*, 2003, <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>, consultation : 03/05/2011

² Il est pourtant hébergé sur le site « newsgaming », ce qui peut se traduire comme jeu journalistique.

Gonzalo Frasca, newsgaming.com, <http://www.newsgaming.com/>, consultation : 03/05/2011

simplifiées et résumées comme nous le verrons plus tard.

Il n'est donné aucune **information**.

2. Établir la chronologie et la directivité de la narration

Nous allons le voir, l'introduction indique deux grands types de façon de prendre part à l'expérience. Nous allons donc d'abord détailler l'introduction (un texte et deux images avant d'analyser la chronologie des deux types de parties.

Sur la gauche deux images et quelques mots désignent « terroristes » et « civils ». Un texte intitulé introduction indique « Ceci n'est pas un jeu. Vous ne pouvez pas gagner et vous ne pouvez pas perdre. Ceci est une simulation. Ceci n'a pas de fin. Ceci a déjà commencé. Les règles sont mortellement simples. Vous pouvez tirer. Ou pas. Ceci est un modèle simple que vous pouvez utiliser pour explorer certains aspects de la guerre contre la terreur. »¹ Un bouton « continuer » permet alors de passer à la partie interactive.

Deux cas sont donc envisagés : celui où l'utilisateur tire et celui où il ne tire pas. Commençons dans le premier cas. (Nous supprimons la colonne « émotion » car le jeu ne vise pas à faire ressentir quoi que ce soit – les mécanismes jouent plutôt sur le mental).

N°	A/ E	N/ C	I ?	Résumé	Mise en forme	Actions Types	Directivité
1	A	N	O	Dans la situation initiale, les terroristes sont visiblement minoritaires. Les personnages marchent et courent dans la ville. Le joueur tire	Les civils et les terroristes sont repérables par leur style vestimentaire (noir et blanc pour les terroristes, bleu pour les civils)	Détruire	A tout moment le joueur peut décider d'arrêter de tirer, mais
2	E	N	O	De manière absolument obligatoire, volontairement ou non, un civil est alors touché et meurt.		/	

¹ Nous traduisons ici le texte original en anglais.

3	E	N	O	Des civils s'approchent de la personne morte, pleurent et se transforment à leur tour en terroriste. La proportion de terroriste par rapport à la population civile augmente.		/	nous étudions ici le cas où il continue.
4	A	N	O	Retour au fait numéro 1.		/	

Maintenant, étudions le cas où le joueur ne tire pas

N°	A/E	N/C	I ?	Résumé	Mise en forme	Actions Types	Directivité
1	E	N	O	Dans la situation initiale, les terroristes sont visiblement minoritaires. Les personnages marchent et courent dans la ville. Le joueur ne tire pas.	Les civils et les terroristes sont repérables par leur style vestimentaire (noir et blanc pour les terroristes, bleu pour les civils)	/	A tout moment le joueur peut décider de tirer, mais nous étudions ici le cas où il ne le fait pas.
2	E	N	O	Retour à au fait 1 : le nombre de terroriste ne diminue pas.		/	

Enfin un dernier cas peut se présenter : le passage d'une attitude à l'autre. Quand le joueur qui a décidé de tirer s'arrête, le nombre de terroriste diminue progressivement jusqu'à atteindre la même proportion qu'initialement.

La narration de September 12th repose selon nous sur une supercherie. D'abord, le jeu expose une situation comme étant neutre : « Vous pouvez tirer. Ou pas ». Puis désignant clairement les terroristes, met le joueur au commande d'un viseur permettant de détruire. De plus l'introduction explique qu'il s'agit d'un modèle pour explorer les effets de la guerre. En réalité, le joueur (ou l'utilisateur) est incité à agir et à se fixer pour but de détruire les terroristes. Cette action, impossible à réaliser, peut dès lors être analysée par le modèle actantiel.

Les terroristes sont dépeints comme faisant la même chose que les civils (se déplaçant) et leurs méfaits ne sont pas montrés. Aucune autre possibilité de réussite n'est proposée au joueur. L'absence de possibilité de dialogue, par exemple, a pour but de se concentrer sur l'échec inévitable et systématique d'une action particulière. Le jeu semble dès lors vouloir démontrer que le bombardement de terroristes en zone urbaine est contre-productif.

3. Comparer les actants, sous forme de tableau

Analysons l'action à laquelle le joueur est incité : détruire les terroristes.

Éléments	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme	Actions types	Motivations
Le joueur (représenté par le viseur)	Sujet, destinataire (le joueur est mis en position de choix), et peut-être destinataire (si on interprète la destruction des terroristes comme un bien-fait pour le joueur occidental)	Est censé améliorer la situation en détruisant les terroristes	Viseur	/	Mettre fin au terrorisme
Destruction des terroristes	Objet	On imagine que cela est censé apporter la paix dans la région (et dans le monde ?)	/	Détruire	/
Civils vivants	Destinataires	Habitants de la ville.	Bleus, voilés	Détruire	Inconnue.
Civils morts	Opposants (conditionne l'augmentation de terroristes)	Victimes des bombardements.	Bleus, voilés	/	/
Terroristes	Opposants	Cible à détruire.	Noirs et blancs	Détruire	Inconnue.
Ville	Opposant (empêche de bien localiser les cibles)	Décor.	De type moyen-oriental.	Détruire (on peut détruire les bâtiments, dont certains sont reconstruits au fur et à mesure)	/
Bombes	Adjuvant et opposant	Unique moyen pour supprimer les terroristes mais font forcément des victimes innocentes.	/	Utiliser (tirer)	/

La production du modèle actantiel permet de relever quelques spécificités de *September 12th*.

Tout d'abord le joueur n'est pas mis dans la condition d'un soldat qui doit accepter les ordres. Il est supposé libre de ses choix. En cela il est sujet (si il accepte de tirer) et destinataire (il décide d'agir).

Ensuite l'action principale ne sera jamais réalisée, elle est systématiquement rendue impossible par le changement des civils en terroristes. Les civils sont à la fois les destinataires (à qui l'action doit bénéficier) mais aussi des opposants quand ils meurent et se transforment. Ils viennent renforcer les véritables opposants : les terroristes eux-mêmes.

A part des traces de compétition (qu'il ne peut pas gagner), *September 12th* ne fait pas appel à l'une ou l'autre des logiques de jeux dégagées par Roger Caillois.

September 12th décrit donc une action irréalisable, à cause de la perméabilité entre le destinataire et les opposants en cas de victime collatérale, et de l'impossibilité de ne pas détruire des civils par le moyen utilisé (les bombes).

4. Établir sous forme de petit texte la vision du monde véhiculée

September 12th incite le joueur à essayer de détruire les terroristes d'une ville moyen-orientale. Dès l'introduction le joueur est prévenu : il ne pourra pas réussir. Le jeu décrit une action impossible à réaliser, dans la mesure où les personnages à qui bénéficieraient la réussite de l'action (les civils) se transforment en opposant (terroristes) dès qu'un des leurs est une victime collatérale, ce qui est impossible à éviter. Le jeu veut ainsi démontrer le caractère contre-productif des bombardements des terroristes en zone urbaine peuplée de civils.

Annexe 6 : Analyse de *Civilization V*¹

Plusieurs modes de jeu sont disponibles dans *Civilization V* (solo, multi-joueurs en ligne, scénarios). Le plus représentatif est le jeu en solo : le joueur joue contre des adversaires simulés par l'ordinateur. Ce mode est la colonne vertébrale du jeu : il est présent dans tous les épisodes de la série, il est en général nécessaire pour intégrer les mécanismes à maîtriser en multi-joueurs ou lors des scénarios. Nous allons nous limiter notre analyse à ce mode de jeu.

1. Établir les principaux éléments à analyser

Les personnages

Nous pouvons distinguer plusieurs grands types de personnages :

- Les dirigeants : ces personnages sont incarnés par les joueurs (un des personnages est donc l'interface virtuelle du joueur, les autres sont simulés par l'ordinateur). Nous reviendrons sur ce point ci-dessous (dans *interface virtuelle*).
- Les conseillers : quatre personnages conseillent le joueur sur la situation actuelle s'il le désire. Ces conseillers sont de quatre types : militaire, économique, scientifique, diplomatique.
- Les unités : une multitude d'unités peuvent être générées par le joueur (nous verrons comment plus tard). Il existe des colons (capables de fonder une ville), des ouvriers (pour aménager le territoire), des unités militaires (des guerriers, archers, jusqu'aux bombardiers, etc.), des personnages illustres (possédant des capacités spéciales, tel que le déclenchement d'un âge d'or, la construction de bâtiments spéciaux, etc.), des spécialistes (des personnages employés par certains bâtiments construits dans la ville)
- Les barbares : ces personnages sont présentés dans la civilopedia (nous y reviendrons) comme étant des « groupes de pillards errants qui exècrent la civilisation et tout ce qu'elle peut engendrer ». Ces deniers ne sont que source de nuisance, le joueur est fortement poussé à les détruire systématiquement. En effet leurs camps génèrent en permanence des unités militaires qui viennent freiner son développement. De plus la destruction d'un camp barbare permet de récupérer de l'or, denrée primordiale dans *Civilization V*.

¹ *Civilization V*, éditeur : 2K Games, développeur : Firaxis, 2010

- les citoyens : un nombre de citoyen représente la population des villes (allant de 1 à quelques dizaines). Ils ne sont représentés que sur des cases de terrain à aménager où ils produiront de la main d'œuvre et de la nourriture. Ils sont donc à disposer selon le bon vouloir du joueur (qui peut d'ailleurs à tout moment indiquer une priorité : la production de main d'œuvre, de nourriture, de culture, ...). Ils peuvent encore être convertis en spécialistes dans certains bâtiments.

Interface virtuelle

Comme nous l'avons vu, le joueur incarne un dirigeant, mais nous devons préciser que ce dernier a certaines particularités. Tout d'abord, il dirige sa nation-civilisation (le jeu fait l'amalgame de ces deux concepts) de l'antiquité jusqu'au futur, soit pendant plusieurs milliers d'années. Ensuite, à partir du moment où la partie aura vraiment commencé (le programme présente brièvement le peuple dirigé et le dirigeant incarné), très peu d'éléments rappelleront au joueur qu'il est censé être un personnage : on s'adresse à lui directement. Ainsi lors des négociations avec d'autres dirigeants, où lors de conversations, tous s'adressent au joueur directement : « vous devriez », « que voulez-vous ? », ... Techniquement, le joueur voit la carte du monde du dessus, depuis les airs. Il n'est pas représenté à l'écran, à part par la souris. Grâce à cette dernière, il peut diriger toutes ses troupes, spécialistes et personnages illustres à sa guise : il les déplace sur la carte, décide de leurs actions, etc. Les grands dirigeants du monde sont donc les seuls à « faire l'histoire ». On note l'absence totale de mouvements et groupes sociaux : le communisme peut par exemple être adopté sur simple décision du joueur, et n'est pas imposé pas une révolution, par exemple. Le joueur et l'état ont donc une position totalitaire.

Les objets

Plusieurs sortes d'objets sont présentes dans le jeu :

- les ressources : disséminés sur la carte du jeu, les ressources sont primordiales au développement de la nation dirigée. Les ressources stratégiques (fer, pétrole, acier, ...) permettent de nouvelles constructions en tout genre, les ressources de luxe (coton, soie, vin, ...) rendent le peuple heureux (nous reviendrons sur le concept de bonheur) et enfin les ressources bonus (moutons, ...) donnent des avantages plus ponctuels en nourriture et autre.
- les constructions : nous considérons les bâtiments comme des objets, venant interagir

fortement avec les personnages et l'environnement. Il existe différents types de constructions : les bâtiments normaux (monument historique, temple, bibliothèque, ...), des merveilles nationales (chaque joueur peut en construire une), des merveilles mondiales (une fois qu'un joueur l'a construite, les autres ne peuvent pas le faire). Toutes ces constructions ont un coût et des effets parfaitement mesurables : le temple augmentera la culture de la ville d'autant de points, la Grande Muraille diminue les capacités de déplacement des troupes étrangères sur le territoire du peuple en question, ... De nouvelles constructions sont régulièrement rendues disponibles, par la découverte de nouvelles technologies (nous allons y revenir)

- les **armes** : la découverte de technologie permet aussi la construction de nouvelles armes, ce qui se traduit dans le jeu par l'apparition de nouveaux types d'unités militaires.

L'environnement

Le joueur voit donc la carte du monde du dessus. Un « brouillard de guerre » cache les parties que le joueur n'a pas encore exploré. Il est d'ailleurs encouragé fortement à le faire en début de partie, car il trouvera sur son chemin les camps barbares à détruire et des ruines antiques qui donnent accès à des bonus (or, culture, armes, ...). Ces ruines ne peuvent être visitées qu'une fois et le joueur a donc intérêt à les visiter avant ses voisins. L'environnement est un élément capital dans *Civilization V* : les ressources sont disposées dessus par exemple. De plus les frontières de son territoire augmentent régulièrement (grâce à l'achat de cases avec de l'or, ou par l'expansion culturelle). Le terrain, divisé en cases hexagonales peut vite devenir sujet de dispute avec d'autres nations. Les autres civilisations avec qui le joueur entretient de bonnes relations deviendront tout de même mécontentes de sa présence lorsque leurs frontières se rencontreront. La proximité d'une autre nation est toujours interprétée comme une menace par les autres joueurs (ceux simulés par le jeu). L'environnement est vu en lui-même comme positif : il apporte de l'espace à exploiter, des ressources. Les zones inconnues de la carte peuvent être bénéfiques (ruines) ou hostiles (barbares, autres civilisations).

Le temps

Le jeu se joue au « tour par tour », ce qui signifie que le temps « s'arrête » lorsque le joueur effectue des actions. Il déplace ses unités, construit des bâtiments, puis quand toutes ses possibilités sont épuisées il passe au « tour suivant ». Il voit alors les actions des autres joueurs et reprend la main. L'année dans laquelle le monde se situe est toujours présente en

haut de l'écran. Chaque tour un certain nombre d'années se déroule (le temps lors des ères anciennes passe plus rapidement, le développement étant plus lent). Le temps est de plus divisé en plusieurs ères (Antiquité, Ère Classique, Moyen-âge, Renaissance, Ère Industrielle, Ère Moderne, Futur). Chaque nation passe dans une nouvelle ère lorsqu'elle a atteint une technologie y appartenant (nous allons revenir sur « l'arbre des technologies »). Ainsi lorsqu'un joueur découvre, par exemple, l'astronomie, il entre dans l'ère de la Renaissance.

Les informations

Dans *Civilization V*, les statistiques sont primordiales. À chaque élément est attribué un certain nombre d'informations, que le joueur doit prendre en compte pour améliorer ses chances de réussites. Ces informations sont regroupées et expliquées dans la « civilopedia » et fortement dépendante de « l'arbre des technologies » ainsi que des « doctrines sociales » :

- la civilopedia : cette sorte d'encyclopédie reprend toutes les informations nécessaires au joueur pour comprendre les mécanismes de jeux, ainsi que des informations historiques facultatives et sans incidences sur les nations et les dirigeants, etc. Il est par exemple détaillé le gain en or, en productivité et autres ressources de chaque type de terrain et de bâtiment; la puissance d'attaque et de défense, le coût d'entretien et la mobilité des troupes militaires; les différentes manières d'améliorer le bonheur de son peuple (nous y reviendrons par la suite), les différentes manières d'emporter la victoire, ...

- l'arbre des technologies : un menu spécifique permet d'ordonner aux chercheurs scientifiques de la nation de concentrer tous leurs efforts sur la découverte d'une technologie nouvelle. Les premières technologies sont accessibles dès le début, puis les orientations du joueur déterminent les possibilités suivantes. Par exemple pour découvrir les mathématiques, le joueur devra avoir déjà accès à l'agriculture, la domestication d'animaux, la roue et le tir à l'arc. Cette façon de représenter la recherche scientifique pousse à penser qu'il suffit de se donner une découverte comme but et de travailler pour y arriver. En réalité un chercheur ne connaissant pas l'existence des mathématiques aurait bien du mal à décider de les inventer. De plus certaines filiations technologiques sont discutables : il faut par exemple découvrir l'écologie pour accéder à la globalisation (sa désignation comme technologie peut d'ailleurs être discutable en elle-même). L'accès à cet arbre est visiblement possibles aux conseillers, qui indiquent régulièrement quelle est la technologie la plus adaptée à la situation actuelle. L'élite (joueur compris) sait donc dans quelle direction aller, ce que les exécutants ignorent. Chaque nouvelle technologie peut rendre possible la construction de nouvelles unités,

bâtiments, merveilles et aménagements.

- les doctrines sociales : le joueur amasse par différents moyens des points de culture. Quand il arrive à un certain nombre, il peut alors adopter une nouvelle doctrine, regroupé en une dizaine de catégorie : la tradition, la liberté, l'honneur, la piété, le mécénat, l'ordre, l'autocratie, la liberté, le rationalisme et le commerce. Chacune de ces catégories donne accès à des sous-doctrines (5 chacune) hiérarchisées aussi en petites arborescences. Par exemple l'autocratie donne accès au populisme et au militarisme. Une fois ces doctrines adoptées le joueur peut choisir le fascisme et la police d'état ce qui le mène (si il le choisit) à la guerre totale. Chaque doctrine offre des bonus militaires, de production, de bonheur, de culture, de nourriture, ou d'or. Par exemple la piété rend le peuple plus heureux, l'autocratie donne des avantages militaires, ... Enfin un joueur ne peut pas adopter certaines catégories en même temps : la liberté et l'autocratie ne sont pas compatibles, ce qui n'est pas surprenant. En revanche il peut être plus discutable d'opposer systématiquement la piété au rationalisme. Cela témoigne surtout d'une vision unitaire et indivisible de la nation, qui ne peut pas comporter ses propres contradictions (et cela même quand on adopte la liberté d'expression, la démocratie, la liberté de culte, etc.). Encore une fois, les doctrines sont toutes connues à l'avance du joueur, qui semble donc omniscient. Les doctrines sont aussi dépendantes de la technologie : le joueur n'a accès aux doctrines selon les ères qu'il a déjà parcouru, ce qui revient à dire selon les technologies découverte. Par exemple il faudra que le joueur découvre une des cinq technologies donnant accès à la renaissance pour entrer dans cette ère et adopter la doctrine du rationalisme (qui est en réalité bien plus ancienne). Enfin, finissons par une citation de la civilopedia sur les doctrines : « Éthiquement, il n'existe pas de bon ou de mauvais choix de doctrine dans le jeu. Tout dépend des circonstances de la partie et de votre style de jeu. À vous d'apprendre à les connaître ». Gagner avec un pouvoir autocratique, fasciste et militariste est donc « éthiquement aussi bon » que la victoire avec une nation rationaliste, égalitaire et libre. C'est donc bien une vision pragmatique qui est ici véhiculée.

Civilization V met donc le joueur dans la position d'un dirigeant tout-puissant (valeur du pouvoir, totalitarisme), omniscient (savoir), et éternel. Il choisit (sagesse) les directions prises par la nation, choix très fortement dépendants de la technologie et de la recherche scientifique (progrès). Sa nation est sous ses ordres (tant qu'elle est heureuse, comme nous le verrons) et indivisible : aucune contradiction interne n'est permise (totalitarisme). Les nations, nous commençons seulement à le voir, sont naturellement en compétition (au moins pour la découverte des ruines, l'extension sur un territoire fini, etc.) et il est légitime d'utiliser tous les

moyens possibles pour la victoire (pragmatisme).

2. Établir la chronologie et la directivité de la narration

Comme nous l'avons annoncé dans l'introduction, une chronologie en tableau ne permettra pas de présenter tous les mécanismes de jeux de manière à pouvoir en tirer des conclusions représentatives. Nous allons donc exposer les grandes étapes d'une partie de manière très schématique, et illustrée par une partie jouée. Cela nous permettra entre autre de déterminer l'action principale du récit.

N°	A /E	N /C	I ?	Résumé	Mise en forme	Actions Types	Directivité
1	E	N	N	<p>Lors d'une cinématique initiale, un vieil homme, assis dans une tente, parle à son fils. « Ravi de te revoir mon fils, tu m'as manqué. Les hommes ont-ils commencé à installer le campement ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - oui père - bien, cette terre est fertile, je crois que nous pourrons en faire quelque chose - je suis d'accord, nous prospérerons ici - viens assied toi, écoute, j'ai rêvé de l'avenir de notre peuple, un avenir glorieux, glorieux. J'ai vu notre peuple conquérir des terres et traverser des océans, élargir nos frontières et découvrir de nouvelles civilisations et de grandes richesses dans des contrées lointaines. Nous avons construits de splendides monuments à la gloire des Dieux, dressés fièrement jusqu'à toucher les cieux. Et puis j'ai vu une ville immense dont les bâtiments en pierres étaient plus magnifiques les uns que les autres. Notre peuple emplissait les rues, toujours plus nombreux. J'ai vu la souffrance aussi, grande et terrible, infligée par les tourments de la guerre. Mais nous étions forts et nous avons offert la victoire à notre peuple. Et là mon rêvé à pris fin, comme mon histoire elle aussi. Car j'ai compris que c'est bien de ton avenir que j'ai rêvé et pas du mien. Le destin de notre peuple est entre tes mains mon fils. Je 	<p>Les deux hommes sont habillés dans un style plutôt oriental.</p> <p>On peut entendre le texte du père comme s'adressant à son fils mais aussi au joueur (« je suis content de te revoir », « tes décisions »)</p> <p>Les épisodes contés sont illustrés par des monuments ou paysages appartenant à différentes culture, soulignant ainsi l'universalité de l'histoire.</p> <p>Le point de vue adopté est celui</p>	/	Le joueur peut passer la cinématique

				t'envie mon garçon, désormais tes décisions vont façonner l'histoire. Va mon fils, avec ma bénédiction et forge ton avenir. »	du fils : l'angle de vue le suit après son départ de la tente.		
2	/	N	O	<p>Le joueur paramètre les grandes lignes de sa partie.</p> <p><i>Nous laissons les choix par défaut : nation aléatoire, taille du monde normale, terre vieille de 4 millions d'années, rapidité normale, difficulté normale, X états, X états-nations, tous les types de victoire permis, ...</i></p> <p><i>Cette partie peut-être vue comme regroupant des méta-règles : le joueur choisit des éléments qui auront une influence dans le jeu, même s'il ne modifie pas le système en lui-même.</i></p>		Choisir	Le joueur peut choisir sa nation/son dirigeant, la taille de la carte, la vitesse de la partie, la difficulté, le nombre d'autres nations, et d'états-nations, les types de victoire permises.
3	A	N	N	<p>Le jeu présente la nation choisie et le dirigeant choisit. Voici, à titre d'exemple, la présentation qui est faite lors du choix de l'Égypte :</p> <p>« Nous vous saluons, ô grand Ramsès, pharaon d'Égypte, par qui le soleil se lève et le Nil s'écoule, et qui comble son peuple chanceux des plus grandes merveilles. Ô grand seigneur, votre peuple vit sur les bords du Nil depuis des temps immémoriaux, et grâce à lui, le monde a découvert l'écriture, les mathématiques, la sculpture et l'architecture. Les splendides monuments érigés par les Egyptiens voilà des milliers d'années se dressent encore aujourd'hui avec la même fierté.</p> <p>Ô, Ramsès, votre peuple a souffert pendant bien des années, tandis que ses voisins tentaient de les dominer sans arriver à leurs fins. Vos fidèles ont besoin que vous les meniez une fois de plus sur le chemin de la grandeur. Honorerez-vous les Dieux ? Aiderez-vous l'Égypte à retrouver sa place, au entre du monde ? Bâtierez-vous une civilisation capable de résister au passage du temps ? »</p>	<p>La mise en forme du texte est relativement identique quelque soit le choix de la civilisation. Les mêmes termes (« ô grand seigneur ») désigne le joueur, à qui on parle des mêmes problématiques (qui pourraient se résumer ainsi : « arriverez vous à ériger une civilisation glorieuse ? »)</p> <p>Sous le texte des icônes rappellent les caractéristiques du peuple choisit (ici principalement</p>	/	Le joueur peut passer la séquence

					« bâtisseurs de monuments »		
4	A	N	O	<p>Le joueur commence à jouer réellement : il construit une ville, puis d'autres, choisit les éléments à produire, les technologies à rechercher, les doctrines à adopter, les manœuvres militaires à gérer, les ressources à exploiter...</p> <p><i>Nous choisissons d'orienter nos efforts vers l'accumulation de points de culture, mais nous sommes obligé de lever une armée rapidement pour tuer les barbares pillant nos terres et pour repousser la civilisation Grecque (menée par Alexandre Le Grand), que nous repoussons en nous alliant avec la France. Nous formons des spécialistes dans les bâtiments scientifiques afin d'accéder à de nouvelles technologies rapidement, permettant la fabrication de monuments donnant des bonus en culture. Nous adoptons 5 doctrines complètes (tradition, liberté, piété, mécénat et honneur) ce qui nous donne la possibilité de construire le « projet Utopia » – ce qui donne directement une victoire culturelle.</i></p>	<p>Le joueur a une vue d'ensemble du monde, depuis le ciel il voit la carte. Celle-ci n'est visible qu'une fois que des unités l'ont explorée.</p> <p>Des musiques classiques renforcent l'aspect mythologique du thème narratif.</p>	<p>Choisir , toucher (se battre), atteindre, récolter , utiliser, créer, détruire , communiquer.</p>	<p>Nous allons étudier la directivité de la partie à proprement parler après ce tableau.</p>
5	/	N	N	<p>Un écran reprend les grandes statistiques de la partie et nous déclare vainqueur.</p>		/	/

Dans le cas présenté nous avons visé la victoire culturelle, qui revient à adopter 5 catégories de doctrine en entier (soit 25 doctrines) et de construire le « projet *utopia* » dans une de nos villes. Il existe d'autres types de victoire :

- la victoire militaire est acquise par le joueur est le seul à posséder sa capitale d'origine.
- la victoire scientifique est conditionnée par l'envoi d'une fusée sur « Alpha de Centaure ».
- la victoire diplomatique revient à se faire élire à la tête de l'ONU (remporter un nombre de voix suffisant)
- enfin la victoire « par temps » consiste à posséder le plus grand nombre de points de victoire si personne n'a acquis une autre victoire avant l'an 2050. Ces points sont gagnés par la production de merveille, la taille de la population, le nombre de ses villes, ...

On pourrait donc se dire que l'objet, la motivation du joueur change à chaque fois. Cependant,

la cinématique d'introduction montre en quoi ces cinq victoires ne sont pas une fin en soi : ce que le joueur doit désirer, c'est la gloire (« un futur glorieux, glorieux »). Ce qui est confirmé par le système de jeu (un joueur peut être à la merci d'une armée mais gagner in-extremis en envoyant une fusée dans l'espace) Pour y arriver, il doit dominer ses adversaires avec son armée, sa culture, sa diplomatie, ou sa science. Cette idée de domination est conditionnée par les conditions d'échec : le joueur perd quand il perd sa dernière ville, quand il n'a pas assez de points en 2050, ou – surtout – si un autre joueur a remporté une victoire. La finalité est donc non seulement d'obtenir la *gloire*, mais ceci avant toute autre civilisation.

En dehors des grandes nations, *Civilization V* met aussi en scène des « états-nation » qui « cherchent pas l'expansion » et sont réduites à une ville. Ces dernières ne cherchent pas la gloire mais simplement à survivre dans un monde peuplé de grandes puissances, en s'associant à certaines d'entre elles et leur offrant des avantages de nourriture, culture, ou militaire. Le joueur ne peut pas diriger un de ces états-nations et ces dernières ne peuvent pas gagner. Le joueur doit désirer la gloire de son peuple.

Pour ce faire, le joueur dispose donc de plusieurs voies jugées comme légitimes et toutes mises sur le même pied : la culture, la force militaire, le savoir scientifique et la diplomatie. Le jeu proposerait encore une fois une vision pragmatique. Dans tous les cas, le joueur dépend de la technologie (rendant possibles la construction de bâtiments culturels, de forces armées plus puissantes, de la fusée à envoyer dans l'espace et encore de la construction de l'ONU).

Cette vision pragmatique se retrouve à tous les niveaux du jeu. Prenons l'exemple du bonheur de la population : il est loin d'être un objectif en soi. La conseillère économique affirme qu'il faut rendre le peuple heureux (par la construction de bâtiments de divertissement, de merveilles, de temples religieux dans le cas de la doctrine piété, par l'exploitation de ressources de luxe) parce « qu'un peuple malheureux ralentit sa croissance ». De plus si le peuple est très mécontent les villes arrêtent toute croissance et les unités militaires reçoivent une pénalité de combat. Il faut donc divertir le peuple, et il est conseillé de le rendre pieux et de construire des édifices religieux, ainsi que de limiter l'augmentation trop forte de la démographie. Un autre moyen, moins efficace, est d'opter pour la doctrine rationaliste et de construire des universités. Le peuple ne peut pas être mécontent par manque de nourriture, de culture ou de science, par exemple. En dehors de quelques exceptions menant à la rébellion, le

peuple fait toujours ce que le joueur lui ordonne (ordre).

Pour arriver à son objectif final, le joueur doit tout d'abord choisir sa nation et le dirigeant à incarner. « Chaque nation possède ses unités, capacités et bâtiments spécifiques », indique la *civilopedia*. La nation, composée au début de la partie d'une unité de colons et d'une unité de guerriers a donc, par essence, des caractéristiques spécifiques. Les égyptiens sont par exemple des « bâtisseurs de bâtiments », les Indiens ont une croissance démographique plus grande et pourront toujours produire des éléphants de combat, ... Ceci véhicule l'idée que les peuples sont prédéterminés sans toutefois préciser de quelle façon. Un joueur visant tel type de victoire choisira son peuple en conséquence.

Le choix de la nation fait partie selon nous d'un ensemble de métarègles par lequel le joueur doit passer pour jouer. Le choix du pays a une première implication idéologique. De plus, le fait de pouvoir choisir l'âge de la terre, sa taille, ses adversaires, donne un rôle de pouvoir au joueur. Nous voyons que ces choix ont une influence sur les valeurs et représentations de l'œuvre.

Les actions types que le joueur peut effectuer viennent confirmer les valeurs dégagées et montrer que les idées ne lui sont pas simplement montrées mais qu'il doit agir en fonction d'elles. Ainsi le joueur doit tout d'abord choisir, en tant qu'autorité suprême (sagesse). Il doit aussi atteindre des contrées lointaines pour obtenir des bénéfices que représentent la curiosité. Il décide aussi ce qu'il faut créer et détruire parmi les objets et personnages sous ses ordres (pouvoir). Il doit récolter et utiliser des ressources : nous sommes tout de même assez loin d'un système capitaliste, mais cela renforce l'importance du pouvoir du joueur (il est aussi doté du pouvoir économique, politique, etc.). Remarquons que l'action de communiquer (surtout avec les autres dirigeants) permet de déclencher des guerres ou d'assurer des relations amicales stables par l'échange de ressources, la signature de traités d'amitié, ... Le joueur peut encore une fois choisir le dialogue ou la force.

Civilization V prône le pragmatisme en vue d'obtenir la gloire – la valeur fondamentale du jeu – avant toute autre nation. Au cours de sa quête, le joueur, pensé comme sage, pourra utiliser sur un pied d'égalité toutes les méthodes et les doctrines sociales pour « offrir la gloire au peuple » – ce qui dépeint une vision du monde amoral (et qui est assumée comme telle, visiblement) et contrôlera toutes les sphères (pouvoir) de la société (militaire, économique,

civile, marchande, culturelle,). La victoire du joueur passera dans tous les cas pas la compétition, le progrès technologique, les caractéristiques intrinsèques de son peuple, et le bonheur de ce dernier, (accessible par le divertissement et la religion), et la découverte des territoires alentours (curiosité) qu'il aura tout intérêt à contrôler rapidement (expansionnisme).

3. Comparer les actants, sous forme de tableau

Éléments	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme	Actions types	Motivations
Dirigeant/ joueur	Sujet / destinataire (rôle rempli aussi symboliquement par le père dans la cinématique d'introduction)	Leader charismatique	On voit très peu le dirigeant. Le joueur est interpellé directement et interagit avec la souris de l'ordinateur.	Choisir, toucher (se battre).	Gloire (objet)
Autres dirigeants	Opposants (si relations conflictuelles)/adjuvants (si relations harmonieuses)	Leaders charismatiques	Les dirigeants présentés lors des échanges diplomatiques se présentent souvent comme étant parmi les personnages mythiques du monde (Napoléon se présente comme le plus grand génie militaire que le monde ait jamais connu)	Le joueur peut communiquer (diplomatie) avec les autres dirigeants	Gloire
Barbares	Opposants	Étrangers exécrant la civilisation	Des guerriers rôdant et provoquant le chaos	Détruire	« Les barbares veulent détruire la civilisation »
Peuple/citoyens	Adjuvant (si content) / opposant (si mécontent) / Destinateur	Population intérieure.	Des icônes discrètes, dont le bonheur est indiqué par un chiffre à côté d'un sourire.	récolter, utiliser, créer, détruire, atteindre	Bonheur
Conseillers	adjuvants	/		Communiquer	Inconnue
Territoire	Adjuvant (offre de nombreux avantages et peu	/	Une carte du monde sur laquelle les unités, ressources, villes évoluent.	Choisir, atteindre	/

	d'inconvénients)				
Technologie	Adjuvant (permet une victoire)	/	Un arbre des technologies, chaque technologie permettant l'accès à la suivante.	Choisir	/
Culture	Adjuvant (permet une victoire)	/	La culture est générée par la production de monuments, et permet l'adoption de doctrines sociales	Récolter (points de culture)	/
Diplomatie	Adjuvant (permet une victoire)	/	Échanges de leader à leader.	Choisir, utiliser (denrées à échanger)	/
Armée, ouvriers, colons	adjuvant	/	Les unités sous les ordres directs du joueur sont représentées comme des groupes d'hommes toujours en rang, dans un style propre à la nation choisie.	utiliser, créer, détruire, atteindre	/
Objets	adjuvants	Induits par les technologies découvertes.	La mise en forme graphique respecte le style architectural de la nation choisie.	récolter, utiliser, créer, détruire, atteindre	/

La production du modèle actantiel autour de l'axe du désir joueur-gloire permet notamment de mettre en évidence l'autodétermination du joueur : il a décidé qu'il serait le chef d'un peuple et qu'il le mènerait à la gloire. Lors de la cinématique du début, l'hérédité du pouvoir est évoquée : le père passe la main au fils.

Est aussi mis en évidence la présence massive d'adjuvants : conseillers, population, objets, technologie, ... tout aide le joueur à aller vers la gloire. Une seule catégorie est forcément parmi les opposants : les barbares qui doivent être systématiquement détruits. La civilopedia annonce par ailleurs « quand la civilisation sera présente sur le monde entier, les barbares ne seront plus de ce monde »¹. Ce qui n'est pas civilisé est forcément mauvais et doit être détruit, ce qui renforce là un peu plus la présence de la valeur du totalitarisme.

Les autres nations peuvent être utiles au joueur (pour des échanges en tout genre), mais dans tous les cas les nations restent en compétition : une seule peut acquérir la gloire.

¹ Seul une de nation permet de reconvertir certaines fois d'enrôler des barbares

4. Établir sous forme de petit texte la vision du monde véhiculée

Civilization V propose une vision du monde où la gloire est la maîtresse des aspirations des nations, toutes en compétition pour ce même but – cette logique de jeu induisant la valeur de mérite. Les nations sont en partie prédéterminées, et se vouent toutes entières à un leader charismatique sage monopolisant tous les pouvoirs. Le joueur campe le rôle de ce leader totalitaire et décidera de la direction de ses progrès technologiques et doctrinaux, déterminant en grande partie ses possibilités de victoire. Ses choix devront être faits de manière pragmatique et jamais de manière éthique : le joueur gagne avec autant de mérite par le fascisme que la liberté et l'égalité. Le jeu prône ainsi une vision amoralisée du progrès des civilisations. Le leader dirige une société uniforme et ordonnée autour de sa volonté : aucune contradiction interne n'est possible au sein de la nation (par exemple être pieuse et rationaliste). Cette société, dont est absente toute dimension échappant au contrôle du leader (syndicats, société marchande libre, ...) devra être maintenue dans le bonheur, en grande partie déterminé par le divertissement et la piété. Le joueur semble incarner à la fois un leader et une lignée de dirigeants (voir cinématique du début), rendant ainsi légitime l'hérédité du pouvoir. Qu'il accélère volontairement ou non ce processus, l'empire dirigé ne pourra que s'étendre dans l'espace, révélant ainsi la nécessité d'être un minimum expansionniste. Le joueur aura d'ailleurs tout intérêt à se montrer curieux et explorateur pour bénéficier de son environnement. Soulignons tout de même pour nuancer ces conclusions que le joueur a le choix, contrairement à beaucoup d'autres jeux, de gagner par d'autres moyens que l'écrasement des populations adverses par la force. En comparaison des jeux de guerre classique, *Civilization V* semble réhabiliter ainsi les valeurs de culture, d'éducation, ...

Annexe 7 : Analyse de Food Force¹

1. Établir les principaux éléments à analyser

Les personnages

L'homme sur le fauteuil : le jeu débute sur un homme dans un fauteuil, donc le visage n'est pas visible. Il s'adresse à différentes personnes pour leur apprendre qu'une équipe est constituée et va être envoyée en mission pour aller sauver la population de Sheylan, officiellement en situation de crise depuis peu.

Rachel Scott : officier logistique, elle revient d'une zone de guerre (autre mission).

Joe Zacki : nutritionniste, qui a créé des rations récemment envoyé dans un autre pays

Carlos Sanchez : professionnel du largage par avion

La recrue prometteuse : le joueur (voir interface virtuelle)

La population de Sheylan : mise en difficulté par des catastrophes naturelles et la guerre civile, elle doit être secourue pour échapper à la famine.

Les renforts du convoi : des démineurs et des gardes de sécurité viennent renforcer l'équipe lors de la dernière mission.

Les soldats rebelles : partie prenante de la guerre civile, ils entravent l'avancée de l'aide humanitaire, volontairement ou non

Interface virtuelle

Le joueur incarne en vue subjective une jeune recrue prometteuse, qui rejoint l'équipe formée par Rachel, Carlos et Joe. Il ne peut pas se déplacer à proprement parler, il est représenté à l'écran par la souris de l'ordinateur. Il n'y aucune référence à son âge, genre, ... Le joueur doit visiblement se sentir impliqué par la réussite du sauvetage.

Les objets

Le « X-Com » : nouvelle technologie permettant à la jeune recrue de contacter à distance toutes les personnes. Il s'agit là clairement d'un prétexte permettant de faire suivre les

¹ *Food Force*, éditeur : United Nations World Food Programme, développeur : Deepend, 2005

différentes situations lointaines au joueur.

Les véhicules : camion, hélicoptère, avion, bateau

Nourriture : elle doit être trouvée puis acheminée jusqu'au camp de réfugié

Autres : différents autres objets sont visibles plus ponctuellement : des plans de la zone à sauver, du matériel de déminage, ...

L'environnement

L'environnement est souvent désigné comme une menace : il entrave l'avancée de l'équipe, est en partie à l'origine des maux de la population, ...

Le temps

Il est question de temps régulièrement : l'équipe doit agir vite, très vite, avant que la population ne meure de faim. À la fin du jeu, le caractère immédiat de l'action est relativisé : le Programme Alimentaire Mondial (PAM) doit aussi prévoir l'avenir.

Les informations

La réussite des différentes missions du joueur est mesurée en points que le joueur accumule et dont le total peut être comparé aux autres joueurs (cette fonctionnalité n'est plus accessible).

Pour *Food Force*, la simple présentation des éléments ne semble pas suffisante pour dresser un premier constat des notions ou valeurs présentes dans le jeu.

2. Établir la chronologie et la directivité de la narration

Nous n'indiquons pas la colonne « émotions » dans cette analyse, le jeu ne poussant pas à ressentir des sentiments.

N°	A/ E	N/ C	I ?	Résumé	Mise en forme	Actions Types	Directivité
1	A	N	N	Un homme dans un bureau s'adresse à plusieurs personnes par	Le visage de l'homme qui	/	Lors de toutes les séquences

	E A			vidéoconférence et explique la situation : l'île de Sheylan est désormais officiellement en situation de crise, suite aux dégâts des changements climatiques (sécheresses plus courantes qu'auparavant) et à la guerre civile. Une équipe d'élite a été formée pour gérer l'intervention du PAM et venir en aide aux millions de personnes qui meurent de faim. Ses membres sont Rachel Scott, officier logistique, Joe Zacki, nutritionniste et Carlos Sanchez, officier s'occupant des largages. Ils seront rejoints par un quatrième membre (le joueur) "très prometteuse" qui utilisera le « X com » pour communiquer avec le reste de l'équipe et participer au sauvetage. L'objectif sera de livrer de la nourriture.	semble commanditer l'opération n'est pas visible. Les visages des exécutants sont quand à eux vu depuis leur webcam. L'homme qui parle est posté devant un écran géant sur lequel des images, des cartes et autres s'affichent et illustrent ses paroles.		non- interactives, les choix du joueur se limitent aux possibilités de répéter, mettre en pause ou stopper la séquence. La directivité est quasi-totale
2	A	C	N	« Mission 1 : reconnaissance aérienne. » « L'officier en charge » pour le PAM dirige un briefing. Il est souligné que le PAM est la première organisation humanitaire mondiale. Il faut donc recenser les personnes ayant besoin d'aide.	L'officier a un ton très autoritaire et semble sûr de lui. Il fixe les objectifs, les explique, et ordonne de les exécuter.	/	La directivité est quasi-totale
3	A	N	O	Le joueur a deux minutes pour localiser des groupes de personnes depuis son hélicoptère. Il faut couvrir une grande surface. Il s'agit de la population qui fuit les combats et cherche de la nourriture.	La vue montre l'hélicoptère du dessus, et les groupes de personnes en contrebas.	Atteindre	Le joueur peut plus ou moins réussir son objectif grâce notamment à sa carte, ce qui lui donne plus ou moins de points.
4	A	C	N	L'officier explique que la récupération de ces informations permet au PAM d'aider "les bonnes personnes, au bon endroit, au bon moment".	L'officier insiste sur la nécessité d'être organisé	/	La directivité est quasi-totale
5	A	C	N	« Mission 2 : Ration énergétique » Joe explique à Rachel qu'après avoir compté le nombre de personnes à nourrir, il faut à présent créer une ration de secours dont le coût ne doit	Rachel sert ici à donner la réplique « mais nous devrions envoyer de la nourriture au	/	La directivité est quasi-totale

				pas dépasser 30 centimes ("le coût moyen d'une ration quotidienne du PAM) à partir du riz, de l'huile végétale, du sucre, du sel, et des haricots.	plus vite - Du calme Rachel, ce travail est nécessaire »		
6	A	N	O	Le joueur a deux minutes pour réaliser le bon équilibre pour créer la bonne ration.		Choisir	La réussite est mesurable au nombre de points obtenus
7	A	C	N	Joe explique comment le PAM gère cet aspect : l'adaptation des rations aux populations, la faiblesse plus grande des enfants, ... « Angela » explique qu'un fond d'urgence va permettre le largage d'urgence de nourriture en attendant d'autres financements.	L'accent est mis sur le fait de « faire le bon choix » et cela « rapidement »	/	La directivité est quasi-totale
8	A	C	N	« Mission 3 : largage aérien » Carlos explique que cette technique permet d'atteindre des zones difficilement accessibles et donne les instructions au joueur.	/	/	La directivité est quasi-totale
9	A	N	O	Le joueur doit larguer le plus possible de caisses sur les zones prévues, en compensant la force du vent.	Carlos insiste sur la rapidité et la précision de la manœuvre.	Utiliser , choisir (le moment)	Encore une fois, le joueur est récompensé par des points
10	A	C	N	Carlos explique comment le PAM utilise le largage aérien, une technique qui "coûte cher mais permet de sauver des vies" et dit comment cela se passe dans la pratique. Angela a de bonnes nouvelles : plusieurs gouvernements et organisations sont prêts à vendre à bon prix / faire des dons de denrées.	Carlos est très autoritaire dans le ton qu'il emploie.	/	La directivité est quasi-totale
11	A	C	N	« Mission 4 : achat et livraison » L'officier explique qu'il faut programmer et coordonner les offres pour avoir de la nourriture en continu.	Encore une fois il faut agir vite et prendre les bonnes décisions selon les critères de prix, de vitesse de livraison, ...	/	La directivité est quasi-totale
12	A	N	O	Le joueur a deux minutes pour remplir un calendrier avec des cases de nourriture venant du monde entier.			Le calendrier finit plus ou moins rempli,

							ce qui donne un nombre de point définis
13	A	C	N	"Pas mal pour un débutant". L'officier explique comment les experts regroupent la nourriture la plus proche possible de la zone de danger. "Le PAM possède 40 navires à travers le monde"	Plusieurs détails sont donnés sur les capacités d'action du PAM	/	La directivité est quasi-totale
14	A	C	N	« Mission 5 : Le convoi » Rachel explique qu'il est temps de livrer la nourriture par camion. L'équipe s'élargit et des officiers de sécurité et des démineurs viennent nous aider.	Les agents qui rejoignent l'équipe sont désignés comme des professionnels très bien équipés.	/	La directivité est quasi-totale
15	A	N	O	Le joueur dirige le camion sur la route et doit choisir s'il va à droite ou à gauche. Selon ses choix il rencontrera certaines de ces épreuves : - pneu crevé : cette épreuve de vitesse demande de changer la roue le plus vite possible. "Il faut faire vite quand les gens meurent de faim" - déminage d'une zone piégée - pont cassé : un pont temporaire doit être construit à partir de cinq pièces et d'un plan, car les "soldats rebelles" ont fait sauter le pont - rencontre avec des "soldats rebelles" : trois réponses s'offrent au joueur à chaque fois. Les "bonnes réponses" sont celles qui affirment la neutralité du PAM, que l'ennemi du PAM est la faim et enfin que la nourriture pourrait être destinée à la mère du soldat avec qui on parle.	Les « soldats rebelles » sont visiblement les ennemis principaux : ils piègent des passages, font sauter les ponts et veulent des caisses de nourritures.	Atteindre (le camp, les mines), communiquer (avec soldats rebelles), modifier (pneu), créer (pont)	
16	A	C	N	Rachel insiste : c'est en déterminant la bonne quantité de nourriture, en étant rapide et en s'adaptant à la situation que le PAM réussit sa mission.	Encore une fois l'accent est mis sur les « bonnes décisions »	/	La directivité est quasi-totale
17	A	N	N	Mission 6 : Préparer l'avenir. Joe explique "Il ne suffit pas de subvenir au besoin des gens aujourd'hui. La nourriture doit leur permettre de reconstruire leurs vie."	Il est bien stipulé qu'il s'agit là d'un simulateur. La nourriture est décrite ici	/	La directivité est quasi-totale

				<p>Pour remettre une population sur pied il faut donner de la nourriture dans 5 domaines : les repas à l'école, ralentir l'impact du SIDA, donner de la nourriture en échange de travaux collectifs pour la communauté, encourager la formation professionnelle et distribuant de la nourriture, nourrir les bébés et leurs mères.</p> <p>"Nous allons utiliser le programme de simulation pour comprendre comment le PAM permettra à Sheylan de se remettre sur la bonne route." La ville est divisée en cinq zones de projets (ceux énoncés juste avant).</p> <p>Des jauges indiquent la satisfaction des villageois et la progression dans les cinq projets. Il faut être équilibré dans l'ensemble des projets, "ce qui ne revient pas à donner le même nombre de sac à tous les projets", car certains d'entre eux ont une influence sur plusieurs domaines.</p>	comme permettant de résoudre tous les maux les plus graves vécus par les personnes.		
18	A	C	O	<p>Le joueur doit envoyer les sacs dans les différentes zones. Joe explique le bien fondé des projets. Il dit notamment que "nourriture contre travail" est un projet essentiel. Cela permettrait notamment aux anciens soldats de rendre les armes pour avoir un autre travail.</p>	Au fur et à mesure de l'épreuve, Joe donne des indications et les jaugent se remplissent.	Atteindre (jauge)	
19	A	C	N	<p>"Beau travail, vous avez réussi !".</p> <p>"Grace à l'intervention du PAM, la population de Sheylan a réussi à surmonter cette situation de crise." Joe va demeurer sur place pour vérifier l'évolution des projets en cours".</p>	/	/	La directivité est quasi-totale
20	A	C	O	<p>Le joueur peut alors envoyer son score, aller sur le site du PAM, ou recommencer une partie.</p> <p><i>Cette fonctionnalité n'est plus accessible.</i></p>	Trois cases sur lesquelles cliquer	Choisir, communiquer	

Précisons, avant d'analyser l'histoire de *Food Force*, que la réussite du joueur est plus ou moins grande à chaque épreuve. Cette réussite est calculée sous forme de points, que le joueur

va pouvoir comparer avec d'autres personnes sur Internet. Quelle que soit sa performance, même dans les cas les plus désastreux, il peut continuer le niveau suivant. Cependant, un officier lui indique s'il c'est du « joli travail », ou s'il « peut mieux faire » ou enfin « s'il doit recommencer la mission » selon ses performances.

Certaines notions sont répétées régulièrement au cours de la chronologie : la rapidité d'exécution (et non pas la précipitation – comme le souligne le dialogue concernant la nutrition), la précision, la prise de décisions adéquates, et l'adaptation à la situation. Le PAM semble donc vouloir mettre en avant son caractère professionnel.

Si ces notions sont entendues dans les dialogues, elles se ressentent aussi dans le système de jeu. Le joueur a toujours une limite de temps et doit agir avec sang-froid mais en vitesse, avec précision (par exemple lors du largage aérien) et s'adapter à la situation (lors de la création de la ration, ou des dialogues avec les « militaires rebelles »). L'action type de choisir est donc très présente, sans grande surprise.

La représentation du caractère professionnel du PAM passe aussi par la présentation des différents membres, désignés par leur nom, leur qualification, ainsi qu'une expérience réussie passée (Joe a « créé les rations envoyé en Écosse récemment », Rachel revient tout juste « d'une zone de guerre »). Il en va de même avec les personnages secondaires de la dernière mission, présentés comme des professionnels bien équipés. Le personnel est donc compétent et expérimenté.

L'action principale du récit de *Food Force* est la livraison de nourriture à la population de Sheylan. Le joueur peut lui réussir plus ou moins mais ne peut pas échouer. De plus il est souvent répété que le PAM a nourri plusieurs millions de personnes, et n'en est pas à sa première mission. Aucun échec n'est évoqué. Le PAM est donc décrite comme efficace.

La réussite de l'action entreprise n'est pas due à un individu en particulier (ni même le joueur), mais bien grâce au concours de différents spécialistes¹ qui agissent tous ensemble dans un ordre bien précis. La mise en évidence du caractère collectif de l'effort est probablement une des raisons expliquant l'absence de présentation claire du chef présumé au début du jeu. Le ton autoritaire des différents personnages parlant à la « jeune recrue prometteuse » (le joueur) rappelle rapidement qu'il s'agit d'une organisation hiérarchisée, dans laquelle les éléments

¹ On notera que le jeu, faisant intervenir le joueur dans les différentes étapes crée un paradoxe : les actions sont effectuées par des spécialistes mais lui est un touche-à-tout sans que cela soit expliqué.

doivent obéir pour le sauvetage de la population. L'ordre vient donc se rajouter aux qualificatifs du Programme Alimentaire Mondial.

Les actions types (en dehors de choisir, dont nous avons déjà parlé) apportent certaines notions supplémentaires. Lors de la mission « le convoi », l'équipe des « militaires rebelles » avec qui il faut négocier le passage. Le joueur aura toujours intérêt à choisir les réponses honnêtes, neutres, et calmes. Ceci étant dit il est difficile d'y voir des valeurs prônées, le propos étant assez épisodique, facultatif (tous les joueurs ne passent pas par les mêmes épreuves) et non répété. De plus l'action « atteindre » s'explique par l'action majeure du récit : apporter de la nourriture jusqu'à la population.

Enfin concernant la logique générale de jeu, *Food Force* n'utilise pas tellement une disposition de compétition (à part peut-être contre le temps, qui manque toujours). La mimicry, en tant que validité de l'expérience à distance (*mimicry*) est plus présente. Il est souvent répété à la fin que « vous avez réussi », alors que l'œuvre fait directement référence à une situation supposée réelle.

3. Comparer les actants, sous forme de tableau

Dans ce cas-ci l'action principale est bien d'atteindre le camp pour livrer de la nourriture à la population de Sheylan. Plusieurs formulations du modèle actantiel sont possibles. La nourriture pourrait ainsi être l'objet, duquel le sujet chercherait à se « disjoindre ». Cependant le PAM (sujet) cherche aussi à en acheter avant de la distribuer. L'objet est donc la population de Sheylan, qu'il faut recenser et nourrir.

Éléments	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme	Actions types	Motivations
La jeune recrue (le joueur)	Adjuvant	Élément fraîchement recruté et « prometteur »	Vue subjective, souris de l'ordinateur	/	Le jeu pousse le joueur à s'impliquer et à vouloir venir en aide à la population.
Le PAM	Sujet (et destinataire)	Sauve des millions de personnes de la faim dans le monde entier.	On aperçoit le directeur (?) au début du jeu et tous les spécialistes. Le	/	Sauver la population

			joueur en fait partie.		
La nourriture	Adjuvant majeur	Est décrit comme un moyen pour résoudre de nombreuses situations (dernière mission)	/	Récolter, utiliser	/
Spécialistes de l'équipe	Adjuvants	Ces éléments expérimentés et professionnels mettent leurs compétences au service du PAM	Ces spécialistes sont autoritaires, équipés, directs, ...	Communiquer (écouter)	Sauver la population
Les soldats rebelles	Opposants majeurs	Ils entravent la progression du PAM	Des soldats armés en uniformes	Communiquer (discuter)	?
L'environnement	Opposant	Il est en partie la source des maux de la population	Les routes et les ponts sont endommagés, la sécheresse est visible, ...	Atteindre	/
Le temps	Opposant	Le temps presse ...	/	Atteindre (avant la fin du temps)	/
Population de Sheylan	Destinataire	Victimes à sauver	Des groupes d'hommes vus de loin	Atteindre	Survivre

La présentation des soldats rebelles, vus comme les opposants majeurs et une des causes des maux de la population, peut poser question. Tout d'abord, leur motivation reste inconnue. De plus ils cherchent à ralentir l'aide humanitaire et à en profiter. Enfin, l'armée régulière n'apparaît pas dans le jeu (les rebelles sont les seuls opposants humains) mais étant dans le camp opposé, il peut être vite supposé qu'elle agirait différemment. La révolution en cours, dont les motivations sont inconnues est donc vue comme négative. Cependant en l'absence de confirmation il nous est difficile d'intégrer cela à des conclusions valables pour tout le jeu.

L'action représentée, visiblement similaire à des dizaines d'autres dirigée par le PAM, arrive forcément à être achevée. Le jeu ne laisse pas de place à l'échec, ce qui se comprend aisément par le caractère publicitaire du jeu.

De plus grâce à la nourriture on arrive à « remettre une population sur pied » (voir dernière mission « prévoir l'avenir »). Le PAM semble d'ailleurs autodéterminé, prenant ses décisions seul. Par ces éléments le jeu renforce l'idée de compétence de l'organisation.

Le joueur est, c'est assez rare pour être signalé, l'adjuvant et non pas le sujet. Il replace alors le joueur dans le caractère collectif de l'organisation.

Nous noterons aussi l'absence de motivations secondaires des personnages, chacun est dévoué entièrement à la cause : sauver la population de Sheylan. Les membres du PAM et l'organisation sont décrits comme dévoués, et agissant de manière désintéressée.

4. Établir sous forme de petit texte la vision du monde véhiculée

À travers le jeu *Food Force*, le Programme Alimentaire Mondial se définit comme une organisation professionnelle, compétente, expérimentée, dont les membres dévoués agissent de manière désintéressée pour sauver des populations de la famine. La réussite de ses actions est aussi due à l'effort collectif et ordonné.

1. Établir les principaux éléments à analyser

Interface virtuelle

Dans *Drawn*¹, le joueur incarne un « héros » dont l'on ne sait absolument rien à part qu'il doit être courageux pour réussir sa quête. Le joueur n'est représenté à l'écran que par la souris de l'ordinateur, dont le symbole change selon les actions possibles (avoir une information, parler, prendre, modifier, etc.). L'angle de vue – toujours fixe – est censé être la vue subjective de se héros.

Les personnages

Le **héros** : voir interface virtuelle

Iris : cette jeune fille possède des pouvoirs magiques lui permettant de peindre des tableaux qui servent de portails vers des « mondes enchantés ». Iris est bloquée sur le toit de la tour dans laquelle se déroule le jeu. On ne la voit donc qu'à la fin. On évoque aussi lors de l'histoire ses **parents**, qui ne sont vus qu'à travers des dessins ou évoqués dans des lettres manuscrites disséminées dans le jeu.

Franklin : il est le protecteur d'Iris, chargé de veiller sur elle suite à la mort de ses parents (voir chronologie). Il a été transformé en pierre par une malédiction mais aide néanmoins le héros en lui fournissant, quand il lui demande, des indices.

L'épouvantail, l'arbre vivant et le sorcier sont des personnages rencontrés lors de voyages dans les tableaux. Ils vont soit donner des objets nécessaires à la progression du héros, soit agir de manière à l'aider.

Le dragon et le griffon sont aussi visibles dans des tableaux et représentent respectivement le mal et le bien. Le griffon va donc aider volontairement le héros une fois qu'il a prouvé qu'il est « ami » en résolvant des énigmes. Le dragon, lui, devra être trompé pour obtenir un objet nécessaire à l'avancement. Les mécanismes de jeux restent les mêmes, mais la narration donne un rôle différent à ses agents.

¹ *World of Warcraft*, éditeur : Vivendi Univers Games, développeur : Blizzard Entertainment, 2005

Les objets

Tout le long de l'aventure, le joueur doit récolter des objets sur son passage (il ne peut pas récupérer d'objets qui ne lui serviront pas) et les utiliser au bon endroit. Par exemple, le joueur peut récupérer un croquis d'écureuil dans une salle de la tour, qu'il ajoutera à un tableau de ferme, afin de faire déguerpir des oiseaux, rendant l'accès possible à un autre objet convoité. Certains objets ont une fonction symbolique. Par exemple dans le tableau du sorcier, ce dernier dit au héros « pour progresser il vous faudra du cœur » avant de lui donner un cœur en pierre, qu'il faudra placer dans une gravure un peu plus tard. À un autre moment le joueur doit utiliser une pelle pour creuser et éviter les flammes du dragon, signifiant ainsi qu'il vaut parfois mieux être rusé que frontal, le joueur ayant le choix d'utiliser une épée au même moment, sans effet. Certains objets sont donc un moyen de faire passer un message, par ailleurs souvent explicité dans le jeu.

L'environnement

La tour se situe dans une ville très sombre, ce qui témoigne de la domination quasi totale du mal (voir plus tard), Iris étant « la seule lueur d'espoir ». Dans la tour – qui assure l'unité spatiale de la narration – différents tableaux doivent être explorés par le joueur et sont alors beaucoup plus colorés.

Le temps

La narration se déroule de manière tout à fait linéaire. Quelques allusions au « temps » qui presse et au fait qu'il faille agir vite sont faites mais restent très marginales.

Les informations

Aucune statistique n'est présente dans le jeu.

2. Établir la chronologie et la directivité de la narration

La partie commence quand le joueur clique sur « jouer » et qu'il a nommé son personnage (ce qui n'a pas d'incidence dans le jeu).

Nous n'incluons pas la colonne concernant les émotions, ces dernières étant selon nous très peu présente dans ce jeu en dehors de la satisfaction habituelle suite à la réussite d'une épreuve.

N°	A/E	N/C	I/?	Résumé	Mise en forme	Actions Types	Directivité
1	E	N	N	Des images fixes défilent alors qu'une voix dit : « Dans un monde plongé dans les ténèbres, dans une ville terne et fatiguée, une petite fille se tient en haut d'une tour. Lueur d'espoir emprisonnée par l'ombre, elle appelle à l'aide. Mais sa voix est emportée par le vent. Et ses larmes, comme les rêves sont perdues dans la nuit. »	Ces quelques lignes indiquent directement la présence de deux camps	/	Totale (cinématique)
2	A	N	O	Porte de la tour : croquis de poignée (permettant d'ouvrir la porte) et lettre ("Aidez moi svp, j'ai été découverte et je suis bloquée au sommet de cette tour. Regardez autour de vous, je vous ai dessiné un passage, retrouvez Franklin. Iris. Ps : mes amis pourront vous aider"), ainsi qu'avis de recherche ("La fille du roi a disparu. Forte récompense. Vue pour la dernière fois avec un vieil homme dans la ville de Stonebriar (...)")	La porte d'entrée de la tour, par sa taille, impose le respect et signifie le début de l'aventure – le héros reçoit sa quête	Récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
3	A	N	O	Vestibule. Rencontre de Franklin (« Enfin vous êtes là. Iris m'a été enlevée et j'ai été changé en pierre. Les portes de la tour ont été scellées par une puissance magique. Je ne peux pas venir à bout de leurs énigmes. Vous devez la trouver. Vous devez la sauver. »). Plusieurs lettres disséminées nous apprennent qu'Iris est une enfant spéciale représentant l'espoir, qui a été confiée à Franklin par ses parents pour échapper au Chancelier qui a jeté une malédiction sur le village et est à présent à la recherche d'Iris (la dernière lueur d'espoir). Il faut trouver des mécanismes, des objets, et les utiliser à l'endroit voulu pour avancer. Franklin : « Les membres de la famille d'Iris avaient un don rare et précieux. Les peintures qu'ils réalisaient devenaient des portails vers des mondes enchantés. A présent Iris est la seule survivante et j'ai promis de protéger son secret mais ses peintures ont été corrompues par la malédiction du Chancelier. Découvrez vite un moyen de les débloquent. »	La quête est répétée par Franklin.	Communiquer, récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)

4	E A	C	O	Tableau de la ferme. Un épouvantail nous explique que des corbeaux attaquent la ferme. Il faut donc remettre le corbeau sur pied et éloigner les oiseaux toujours en trouvant des objets, etc. « Vous avez rétabli l'harmonie à la ferme ».	Le décor montre en quoi les dessins ont été maudits : il est entaché de symbole de l'ombre (corbeaux, ...)	Communiquer (écouter), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
5	A	C	O	Vestibule : l'assemblage de diverses pièces permet de continuer à l'étage. Franklin « vous avez déverrouillé la porte aux nuages. Iris est prise au piège en haut de la tour. J'ai peur qu'elle soit en danger. (...) Soyez prudent, ne faites confiance à personne ».	Cette dernière mise en garde est curieuse, le joueur n'étant confronté qu'à un opposant (le dragon)	Communiquer (écouter), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
6	A	C	O	Dans la pièce à l'étage plusieurs lettres sont aussi disposées par terre et donnent des indices sur les mécanismes à débloquent (recomposer une fenêtre brisée, creuser dans le sable pour trouver un élément, etc.) avant de rentrer dans nouveau tableau. Ces lettres répètent en grande partie ce qui a déjà été dit. Franklin demande à Iris qu'elle lui promette de faire un bon usage de ses dons.	Le texte insiste sur le fait que la sagesse va de paire avec le pouvoir	Communiquer (lire), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
7	A	C	O	Dans le tableau "Le sorcier", le joueur doit récupérer divers éléments nécessaires à la fabrication d'une baguette magique, afin que le sorcier puisse faire une potion. Le sorcier dit alors que pour continuer l'aventure nous aurons besoin de cœur. Il nous donne un cœur en pierre.	Monde très coloré, joyeux, insouciant	Communiquer (écouter), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
8	A	C	O	Une fois les prochains escaliers montés, le joueur est confronté à une porte fermée représentant Iris, qui s'ouvrira une fois le cœur en pierre posé dans la cavité correspondante. Les portes ouvertes, ses mains en pierres s'ouvrent et libèrent du fil et une aiguille. Un pont menant à la suite est rendu accessible, mais s'effondre alors. « Cette tour est maudite. C'est un danger pour nous tous. La cloche est tombée, emportant le pont dans sa chute. Le sorcier avait raison Iris est retenue prisonnière en haut de la tour et des pièges ont été posés pour empêcher quiconque de la retrouver. Vous devez continuer. ».	Retour à un décor de plus en plus sombre.	Communiquer (écouter), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
9	A	C	O	Grâce au fil, un tableau du rez-de-chaussée permet d'accéder à un tableau représentant un arbre vivant et creux, qui abrite une cabane. Celui-ci est rongé par les insectes et manque d'eau. Plusieurs mécanismes sont à activer pour	Les insectes et la sécheresse sont ici encore un autre symbole du	Communiquer (écouter), récolter,	Très grande (un seul moyen

				éloigner les insectes et créer des nuages pour qu'il pleuve. L'arbre pousse alors en dehors du tableau et vient remplacer le pont disparu. Franklin affirme que l'arbre possède une sagesse immémoriale et qu'il doit chercher à nous aider.	mal qui vient ronger les êtres bons.	utiliser	de réussir)
10	A	C	O	Le héros arrive alors dans une nouvelle pièce donnant sur un théâtre dont plusieurs éléments sont cassés. Un dessin sur une ardoise permet de passer du jour à la nuit. Une fois tout ceci remis en ordre le héros arrive dans les coulisses du théâtre. Le joueur doit alors sculpter dans le bois le personnage du héros, et notamment l'équiper d'objets. Une fois que le joueur pense avoir trouvé la bonne combinaison d'objet, le théâtre de jouet se met en route. Le héros rencontre alors un chevalier noir (il se défend avec un bouclier), un dragon (il évite les flammes en creusant avec sa pelle) et la princesse (à qui il doit donner un cœur).	A la fin de cette séquence l'utilisation des objets renforce des messages déjà émis : il faut se baisser (ruse) pour éviter le dragon (et non pas l'affronter directement), avoir du cœur pour sauver la princesse.	Communiquer (écouter), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
11	A	C	N	« La malédiction sur la tour est puissante. Votre succès l'a rendu furieuse et elle cherche à vous détruire. Vous vous êtes montré plus fort que je ne l'espérais. Votre prochaine mission vous mènera jusqu'à la salle des géants, là où la foudre frappe la pierre. Les défis les plus difficiles vous attendent. Vous ne pouvez plus rebrousser chemin, vous devez sauver Iris. »	Il est encore une fois répété le but « sauver Iris »	/	Totale (cinématique)
12	A	C	O	Sur le chemin de la salle des géants une nouvelle énigme doit être résolue (un casse tête à base de chiffre). Une lettre indique aussi que le héros, pour sauver une princesse, doit être courageux et rusé car le chevalier noir et le dragon sont des adversaires fourbes.	Rien de particulier	Communiquer (lire), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
13	A	C	O	Dans la salle des géants un nouveau tableau est accessible, décrivant l'entrée d'une grotte. Plusieurs mécanismes doivent être récupérés pour réussir à l'ouvrir puis des signes écrits sur la pierre doivent être remis dans le bon ordre afin de révéler une histoire « Il était une fois un royaume gouverné par une famille bienveillante sous l'étendard du griffon. Cette famille créa de belles choses et aida son peuple à prospérer. Un jour, alors que la tempête faisait rage le mal se présenta sous l'étendard du dragon. Les gens virent leur royaume sombrer dans les cendres. Les cieux	Les gravures représentant l'histoire sont faites de manière rudimentaire, à l'intérieur d'une grotte – ce qui rappelle les écritures préhistoriques, peut-être afin de renvoyer à	Communiquer (écouter, lire), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)

				s'assombrirent et ils fermèrent les yeux. La fille cadette fût sauvée et confiée à un protecteur. Ils fuirent la ville en flamme. (...) Ce fut là, grâce aux enseignements de son protecteur que la petite fille apprit à croire à ses rêves. Mais le méchant roi eu vent de la rumeur de sa survie et envoya ses hommes la chercher. Ils passaient le royaume au peigne fin mais ils ne trouvaient rien jusqu'à ce qu'un beau jour elle fut découverte. »	l'idée de mythe ou de légende.		
14	A	C	O	Dans la salle suivante, deux tableaux sont accessibles. Le premier désigne un dragon et le deuxième un griffon. En résolvant des énigmes et après quelques allers-retours entre les deux tableaux, le héros réussit à découvrir deux mécanismes, qu'il peut placer au fond de la salle. Cela fait apparaître des escaliers, au bout desquels se trouve un livre. Le joueur doit alors retourner devant chaque tableau pour récupérer le dessin des personnages suivants : l'épouvantail, l'arbre, le sorcier, le dragon, le griffon. Une fois replacés dans le livre, les dessins font apparaître des textes. Il y est dit que les parents d'Iris viendront un jour la chercher et qu'ils seront à nouveau ensemble, que le pouvoir que confère la magie implique des responsabilités, la force et la sagesse sont aussi décrites comme des valeurs nécessaires et complémentaires pour bien gouverner un royaume. Une fois complété, des escaliers se dessinent sur le mur et le toit de la tour est accessible.	La disposition spatiale montre ici la séparation du bien à droite et du mal à gauche. Il est intéressant de constater que le joueur a besoin des deux pour continuer au milieu.	Communiquer (écouter, lire), récolter, utiliser	Très grande (un seul moyen de réussir)
15	A	N	N	En arrivant sur le toit de la tour, Iris dit qu'il faut partir immédiatement et demande s'il a son livre. Une fois que le joueur lui donne, elle dit "Mon livre ! Allons voir Franklin pour les empêcher d'entrer dans la tour, courez"! Iris et le héros descendent la tour jusqu'en bas, alors que l'on réentend des phrases de Franklin ("dépêchez vous !"). Quand elle ouvre la porte du bas, Iris se retrouve en face de deux sombres et grandes personnes que l'on devine être ses opposants. Elle semble alors utiliser sa magie et intégrer le livre (elle y dessine une porte) pour échapper à ses ravisseurs. Le livre disparaît. L'homme ordonne alors "trouvez le livre". Après le générique, une voix douce demande « retrouvez la »	On voit très peu l'aspect physique des personnes « mauvaises » qui viennent chercher Iris. On aperçoit seulement leur silhouette sombre et leurs yeux lumineux.	/	Totale (cinématique)

L'action principale qui sera étudiée dans le point suivant ne fait pas de doute : Le héros doit trouver Iris. Les noyaux sont ici clairement identifiables et se situent au début (le joueur reçoit sa quête) et à la fin (le joueur aboutit à la fin de la quête). Les catalyses sont la progression du joueur vers le but, qui pourrait être allongée ou raccourcie. Les rôles actantiels de tous les individus prenant part à l'histoire sont très simples à distinguer, se référant à l'imaginaire et à la rhétorique des comptes traditionnels pour enfants.

Cette distinction entre les rôles, c'est la ponctuation de l'histoire qui va la faciliter : tout allait bien pour un royaume et sa famille royale, quand soudain surgit le chancelier qui fait s'abattre une malédiction sur le monde entier – seule Iris est sauvée. Nous étudierons cette structure actantielle lors du point suivant.

Remarquons avant cela que des éléments narratifs délivrent des messages qui ne sont pas liés directement à l'action principale. Ainsi, le jeu revient régulièrement sur les valeurs nécessaires pour bien régner sur un Royaume. En comparant le règne de la famille royale qui a « réalisé de grande chose et apporté la prospérité au peuple » à celui du chancelier qui fait planer une ombre et une malédiction sur le monde entier, *Drawn* oppose deux modèles de société : le premier est placé sous le signe de l'amour, de la sagesse et de la bonté alors que le second se base sur la peur et la force. Cette distinction est visible au niveau de la mise en forme général (le « bon » côté est coloré et lumineux, le « mauvais » est sombre). En cela, le pouvoir n'est pas forcément bon ou forcément mauvais (le jeu ne fait pas l'apologie du pouvoir). La force est associée au mal, alors que la sagesse est associée au bien. Les actants semblent être bons ou mauvais par essence (absence de motivations identifiables)

Le jeu donne bien entendu sa préférence pour la première façon de gouverner, basé donc sur la sagesse. Cette dichotomie entre sagesse et force¹ se retrouve aussi au niveau du jeu. Le joueur, placé dans la position d'un héros, ne peut utiliser la force à aucun moment. Pas même lors du tableau de théâtre, où le jouet héros doit affronter le jouet dragon : l'épée se montre inefficace, il faut creuser pour éviter les flammes du dragon et utiliser ainsi la *ruse*. Le héros doit faire preuve de réflexion, d'imagination, de perspicacité et de ruse : le héros doit prouver sa sagesse pour progresser dans l'histoire. Cela se traduit par un nombre d'action type très limités : récolter, utiliser (toutes sortes d'objets mais pas des armes), communiquer. Le jeu est

¹ Franklin affirme lors d'un discours que la force et la sagesse doivent être utilisées ensemble pour régner correctement. Cependant, l'histoire ne montre aucun acte utilisant la force initié par un personnage du « bon » côté.

très directif et ne laisse pas le choix au joueur (les seuls aspects non directifs sont la possibilité de ne pas lire certaines lettres manuscrites, ou de passer les énigmes trop difficiles).

L'absence quasi-totale d'évènement dans l'histoire illustre l'absence de thématique liée au destin, à la volonté divine. Les faits, bons comme mauvais, sont tous la conséquence de la volonté d'un actant.

Jusqu'à présent *Drawn : la tour d'Iris* présente un monde divisé entre les forces du mal et celles du bien. Au « bon » côté est associé la sagesse, au « mauvais » la force. Les actants semblent être par essence dans un de ces deux camps. Le héros doit adhérer aux valeurs du bon côté pour réussir sa quête. Ce sont bien les actions des actants qui influencent la société : le destin n'y est pour rien.

3. Comparer les actants, sous forme de tableau

L'action principale pour la production du modèle actantiel ne fait aucun doute : le héros doit trouver la princesse.

Éléments	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme	Actions types	Motivations
Le héros	Sujet	/	/	/	? (Gratuité de son acte)
Iris	Objet, destinataire, destinataire	Princesse à sauver	Jeune fille brune, rien de particulier	Communiquer, utiliser (le livre, une seule action)	Échapper aux forces du mal qui a emporté ses parents
Franklin	Destinataire	L'homme de main du roi, chargé de sauver sa fille, vieil homme transformé en pierre par la malédiction	Vieil homme, rien de particulier	Communiquer (tout le long)	Accomplir sa tâche à travers le héros
L'épouvantail	Adjuvant	Créature créée par la peinture	Représentation classique et traditionnelle, rien de particulier	Communiquer, récolter et utiliser des objets (pour l'aider)	Voir l'harmonie régner

L'arbre	Adjuvant	Créature créée par la peinture	Grand arbre vivant et parlant	Communiquer	Survivre
Le sorcier	Adjuvant	Créature créée par la peinture	Dans un style plutôt amérindien	Communiquer	Revoir Iris
Le griffon	Adjuvant	Créature créée par la peinture	Représentation classique et traditionnelle, rien de particulier	Communiquer	Aider le héros
Le dragon	Opposant	Créature créée par la peinture	Représentation classique et traditionnelle, rien de particulier	Communiquer	?
Le chancelier et la malédiction	Opposant	Créature créée par la peinture	Le chancelier est aperçu seulement à la fin, être sombre et visiblement malveillant	/	Le chancelier veut détruire Iris mais sa motivation reste inconnue
Les parents d'Iris	Destinataires par extension	Une ancienne famille ayant régné sur le royaume, déchus suite à une malédiction	Seulement vus à travers des dessins s'inspirant des comptes traditionnels	/	Sauver leur fille
Les objets	Adjuvants	/	Objets de toutes sortes (aucune catégorie particulières à : outils, tableau, dessin, armes, ...	Récolter, utiliser	/

La première chose qui frappe dans ce tableau est l'absence de motivation du héros : il n'y a aucun indice des raisons de son implication. Il n'est pas le destinataire (il ne profite pas de l'action) et n'a pas d'autres motivations personnelles. L'acte du héros est donc gratuit : il fait le bien car c'est ce qui doit être fait. La relation entre le héros et l'opposant, de par le fait d'avoir le même but (trouver Iris) sont mis en compétition, ce qui indique la « bonne » voie à suivre pour réussir : non pas la violence mais la réflexion. L'action type « communiquer » est par ailleurs la seule façon de rentrer en contact avec les autres actants. Nous remarquons, en détaillant l'action (lire, écouter) que le joueur est placé dans un rôle de réception du début à la fin et ne s'exprime jamais. Il n'y a pas à discuter, mais à agir : la volonté de sauver la princesse

est donnée comme évidente – le jeu est ici aidé par des siècles de comptes traditionnels.

L'absence de motivations des opposants (la raison de leur recherche de la princesse) et l'absence de passage d'un bord à l'autre d'un personnage donne une vision très simpliste et pure des rôles de chacun, ce qui renforce l'idée que les actants sont dans un côté par essence. Encore une fois cela est renforcé par la mise en forme. Une seule chose pose question : toutes les créatures des peintures ont été créées par Iris. On peut se donc se demander pourquoi Iris a peint le tableau du dragon et si cela ne révélerait pas une part d'ombre en elle. Étant désignée tout le long comme étant la lueur d'espoir et ne retournant pas sa veste nous mettons de côté cet élément.

L'action principale de *Drawn* met donc le joueur-héros en compétition avec le chancelier pour récupérer Iris. Ils sont tous les deux dans un camp (le bien et le mal) sans que leurs motivations soient connues. Appliqué au bien, cela met le héros dans une position de gratuité : il agit sans avoir d'intérêts personnels impliqués.

4. Établir sous forme de petit texte la vision du monde véhiculée

Drawn : la tour d'Iris présente un monde divisé en deux camps : le bien et le mal. Le joueur est mis dans la position du héros, et doit adhérer à la valeur sagesse et « avoir du cœur » pour réussir. Ces valeurs sont opposées à la force et la peur, moyens employés par le côté obscur. De plus le héros agit gratuitement, il n'a pas d'intérêt à réaliser l'action. Sa motivation est supposée venir de ses valeurs. D'ailleurs la volonté de sauver la princesse est donnée comme évidente. La motivation de l'opposant reste inconnue aussi et aucun actant ne peut passer d'un côté à l'autre : les personnages sont bons ou mauvais par essence. Ce sont bien les actions des actants qui influencent la société : le destin n'y est pour rien.

Annexe 9 : Analyse de *World of Warcraft*

Le jeu *World of Warcraft*¹ (WoW) prend place dans une chronologie complexe commencée trois jeux plus tôt, la série des *Warcraft*², dont l'histoire est tirée mais qui n'utilise pas du tout les mêmes mécanismes de jeux. De cette histoire (ou ce « background » comme ont pour habitude de le dire les joueurs), le joueur ne se verra raconté que peu d'éléments de cet univers immense lors de sa partie. Nous ne prendrons en compte que ce qui est accessible au joueur, notre analyse ne prenant pas en compte le contexte.

Comme nous le verrons, le joueur doit choisir une *race*³ (il en existe une douzaine) lors de la création de son personnage. Ce choix initial permettra au joueur d'incarner un point de vue différent de l'épopée générale. L'aboutissement d'une seule partie (avec un seul personnage) peut prendre plusieurs centaines d'heures, ce qui rend une analyse complète impossible dans la pratique. Nous avons donc opté pour une analyse de la cinématique d'introduction de chaque race (cette cinématique change selon le choix de la race), ainsi que d'une partie permettant d'entrevoir tous les grands mécanismes ludo-narratif – avec un personnage de « race humaine » et de « classe mage » jusqu'au niveau 25 (ce qui représente entre quarante et cinquante heures de jeu).

Précisons que nous avons optés pour la version originale du jeu (dont trois « extensions » ont par ailleurs été commercialisée), mais à l'ouverture du jeu une mise à jour automatique remet au niveau le jeu en téléchargeant les nouveaux éléments de « cataclysme » (la dernière extension). Notre analyse se base donc sur l'histoire telle qu'elle est présentée lors de cette dernière mise à niveau, elle est donc susceptible de changer. Deux « races » ne nous sont pas accessibles sans avoir payé un supplément, nous avons donc visionné sur Internet les cinématiques les concernant.

¹ *World of Warcraft*, éditeur : Vivendi Univers Games, développeur : Blizzard Entertainment, 2005

² La série débute avec :

Warcraft : Orc & Humans, éditeur et développeur : Blizzard Entertainment, 1995

³ L'utilisation de ce terme peut surprendre. Les humains, quelles que soient leurs couleurs, font partie d'une seule race et non pas d'une « espèce » comme il est considéré généralement. Nous remarquerons par ailleurs que toutes les races sont plus ou moins anthropomorphes. Cela n'est pas confirmé dans le jeu mais l'idée que toutes ces races feraient parties de la même espèce est donc rendue possible.

1. Établir les principaux éléments à analyser

Interface virtuelle

Dans World of Warcraft, le joueur doit se créer un personnage pour commencer sa partie. Il a le choix entre plusieurs « races » et « classes » (sur lesquelles nous reviendrons par après). Il peut modifier l'apparence de son personnage dans les grandes lignes (coupe et couleurs cheveux, pilosité, piercings, visage, ...). Une fois dans le monde, c'est par ce personnage (en vue à la troisième personne ou plus rarement en vue subjective) que le joueur accède au monde, aux autres personnages (contrôlés par des joueurs depuis un autre ordinateur – ou simulés par le logiciel).

Les personnages

Les personnages peuvent se séparer en plusieurs grands types :

- **les personnages joués par des joueurs** : le joueur peut entrer en conflit avec ou au contraire s'allier afin de partager une ou plusieurs « quêtes ». Un canal de discussion permet à tout moment de communiquer par écrit avec les personnes que le joueur croise dans le monde. Ces personnages se divisent aussi en plusieurs races, comme nous le verrons par la suite.
- **les personnages simulés par l'ordinateur** sont soit des personnes qui vont donner des quêtes à effectuer au joueur (si il les accepte), soit une manière de renseigner le joueur (en parlant à un garde de l'armée, un joueur peut se renseigner sur l'auberge la plus proche, par exemple), soit des ennemis que le joueur doit combattre, soit des personnes ayant une fonction spécifique d'interaction avec le joueur (le maître de classe ou le maître de métier vend des compétences, le marchand achète et vend des biens, ...), soit enfin des personnes qui peuplent le monde mais avec qui le joueur ne peut pas interagir.

Les objets

Encore une fois, ce type d'éléments trouve dans ce jeu plusieurs grandes classes :

- les objets liés au combat : armes d'attaque, boucliers, armures, ...
- les objets liés à une quête spécifique : une tarte à apporter à tel personne, une clé spéciale à rapporter à son propriétaire, ...
- les butins : toute une série d'objets ne sert à rien et sont destinés à être vendus chez le marchand le plus proche pour récolter de l'argent.

- les montures : le joueur peut accéder à une monture : un griffon, un cheval, ... Cela lui permet de se déplacer plus rapidement dans l'univers.
- les mascottes : des animaux « vivants » ou « mécaniques » qui accompagnent le joueur dans sa quête, avec ou sans utilité particulière selon les cas.
- les familiers : des animaux (présents surtout chez la classe des chasseurs) qui apportent un soutien au joueur lors de ses combats.

Les objets sont omniprésents dans le jeu : ils permettent au joueur de devenir plus fort, peuvent être achetés, vendus ou échangés, sont aussi une récompense possible lors de la réalisation d'une quête, ...

- l'argent permet enfin d'acheter d'autres objets et peut-être obtenue par la vente d'objets ou la réalisation de quêtes.

L'environnement

Le jeu prend place dans un environnement divisé en quatre grandes zones : trois continents (au Nord, à l'Est et à l'Ouest) et les îles du Sud. Le parcours de cet environnement en entier représente des centaines d'heures de jeu. Le monde de WoW est principalement divisé en deux clans : la Horde et l'Alliance (nous y reviendrons). L'environnement est divisé selon son appartenance à l'un ou l'autre (ennemi, ami, contesté). En dehors des innombrables créatures peuplant ce vaste monde, le joueur peut entrer en contact avec les éléments de plusieurs façons. Le joueur est amené à choisir des « métiers » lors de sa progression. Il peut ainsi être mineur et récolter des pierres, être herboriste et collecter des plantes, ...

Le temps

Le joueur semble construire son propre temps au fil de sa progression. Le monde tel qu'il lui est présenté ne change pas (en dehors de la présence ou l'absence d'autres joueurs en ligne) quand il s'absente. De plus, si une quête indique au joueur « rendez vous vite à la Compté de l'Or », il n'a en réalité aucune obligation de se dépêcher : s'il décide d'effectuer d'autres actions avant, cela n'aura aucune répercussions. De plus des dizaines de joueurs passent par les mêmes quêtes : si un joueur effectue une quête, cela ne change rien dans la partie d'un autre joueur connecté. Chacun se fait donc sa chronologie (nous y reviendrons).

Ajoutons que le temps est représenté par le cycle du jour et de la nuit, mais cela n'a aucune conséquence sur la partie en cours. Enfin l'heure réelle est indiquée en permanence sur l'écran

de jeu.

Les informations

Le personnage du joueur progresse de niveau en niveau au fil de l'acquisition de points d'expériences (qui s'acquièrent par le combat ou par la réalisation de quêtes) et l'on peut mesurer son agilité, son intelligence, sa force, sa défense, ... Il en va de même pour tout autre personnage, les objets, les montures, les familiers, ... On notera l'absence de statistique sur le temps et l'environnement. Donc tout ce qui est technique, technologique et vivant est mesurable. Notons aussi que toutes ces statistiques induisent une notion de progrès, de progression du joueur qui va devoir (s'il accepte l'aventure qui lui est proposée) devenir plus fort, plus agile, plus intelligent et chercher les objets et montures plus efficaces elles aussi afin d'affronter des ennemis de plus en plus menaçants.

A ce stade d'analyse, nous remarquons que la notion de progrès apparaît par la présence massive de statistiques et d'objets.

2. Établir la chronologie et la directivité de la narration

Le cas de World of Warcraft est particulier : le joueur vivra une toute autre histoire selon la race qu'il choisira lors de la création de son personnage. De plus, une fois la partie commencée, le joueur ne doit pas suivre une trame narrative principale, à côté de laquelle seraient proposées des quêtes annexes. Le joueur n'a en face de lui que des quêtes facultatives. Le monde étant peuplé de créatures que le joueur aura le loisir de tuer à la chaîne, il peut très bien décider de ne remplir aucune quête et d'avoir comme but sa progression par les points d'expériences récoltés lors des combats. Cependant, le joueur aura tout intérêt à accepter au moins une partie de ses quêtes, tant elles sont beaucoup plus « rentables » sur le plan même de la progression du joueur. S'il n'y a donc pas d'obligations, il y a des possibles très favorisant. De plus, l'accès aux quêtes suit un ordre logique, orienté sur la progression du joueur : les quêtes ne sont pas toutes accessibles dès le début. Le premier critère est le niveau du joueur : certaines quêtes sont rendues accessibles au niveau 8, 10, ... Le deuxième est la réalisation des quêtes précédentes : en général la réalisation d'une quête aboutit sur le déblocage d'une ou plusieurs autres quêtes, dans un ordre narratif logique. Des sous-ensembles de quêtes sont alors possibles à distinguer, formant des segments narratifs en eux-

mêmes, que le joueur peut quitter à tout moment pour passer à un autre segment.

L'enjeu majeur pour le jeu est donc de pousser l'utilisateur non pas seulement à massacrer des monstres mais aussi à suivre une histoire. Cela commence par la cinématique d'introduction propre à chaque race qui va contextualiser en quelques mots la situation initiale dans laquelle le joueur est placé. Nous avons retranscrit les paroles de la voix off qui accompagnent, à chaque fois, des plans descriptifs de la partie du monde où débute le joueur. Le joueur a le choix, lors de la création de son personnage entre 12 races, formant elles-mêmes deux groupes : l'Alliance et la Horde. Nous allons commencer par analyser les cinématiques d'introduction de chaque race afin d'avoir une première idée du monde représenté puis nous reviendrons à une vision chronologique plus classique.

Les races de la Horde

Orc

Le grand cataclysme a ébranlé plus encore que la terre. Le chef de guerre Thrall, un des plus puissants chamans du monde connu, a quitté son peuple pour tenter d'arrêter le cataclysme à sa source. En son absence, le champion Garrosh Hurlenfer est devenu le nouveau chef de guerre de la Horde. Garrosh est respecté par les orcs pour ses victoires contre le roi Liche. Mais l'extrémisme de ses décisions creuse un fossé entre lui et les autres chefs de la Horde. Les ressources naturelles de Durotar sont au bord de l'épuisement. Et Garrosh est déterminé à ne laisser personne faire obstacle à la survie de son peuple. Une nouvelle ère de danger s'ouvre pour la Horde et c'est aux orcs comme vous d'accomplir la volonté de votre nouveau chef de guerre et d'assurer la domination de votre peuple.

Elfe de sang

Les années passés ont vu des bouleversements sans précédent pour les terres éternelles de Quel'Thalas. Les elfes de sang, suivant les ordres de leur chef dément Kael'thas Haut-soleil, ont puisé dans les énergies magiques du chaos pour transformer leur puits de soleil en portail maléfique. Kael'thas et ses maîtres démoniaques ont été vaincus et c'est une autre transformation qu'a connu le puits de soleil grâce au sacrifice d'un naarou, qui a donné sa force vitale pour réanimer le puits comme fontaine d'énergie sacrée. Aujourd'hui, le régent des elfes de sang, Lordaeron voit poindre un nouvel espoir pour son peuple. Avec le temps, la lumière du puits de soleil pourrait guérir les elfes de sang de leur malédiction. Mais beaucoup hésitent à renoncer au pouvoir qu'elle leur confère. Vous comptez parmi les rares elfes de sang survivants et devez combattre pour protéger Quel'Thalas et racheter l'âme de votre peuple.

Mort vivant

Sylvanas et ses réprouvés ont enfin eu leur vengeance contre leur ennemi de toujours, le Roi Liche mais leur croisade en Norfendre a coûté cher. Ils ont été trahis par le grand apothicaire Putrescin à la bataille du portail du Courroux. Leur peste mortelle a atteint l'Alliance mais aussi la Horde avec des conséquences désastreuses. A l'insu de Sylvanas. Putrescin, allié au démon Varimatras, s'était emparé de la ville de Fossoyeuse. Les réprouvés se sont alors vu accusés à tort du crime du traître. Fossoyeuse a été reprise. Mais Sylvanas et ses fidèles portent toujours le poids des exactions de Putrescin. Devant la méfiance des autres membres de la horde, les réprouvés doivent alors faire la preuve de leur loyauté et racheter cette prétendue trahison. Sylvanas a donc renforcé les défenses des clairières de Tirisfal et s'est assuré que les troupes des morts-vivants soient prêtes à tout affronter. En tant que réprouvé vous devez faire appel à votre ruse et à votre cruauté pour supprimer quiconque s'opposera au règne de Sylvanas, qu'il soit humain, mort-vivant ou autre encore.

Troll

Exilés il y a longtemps de cela de leurs terres, les trolls Sombrelances cherchent à se créer une nouvelle vie parmi tous les peuples de la Horde. Sous la conduite du noble chef de guerre Thrall, Vol'jin et ses trolls sauvages avaient enfin trouvé la raison d'être et l'honneur qu'ils cherchaient. Mais aujourd'hui, sous la loi de l'obstiné Garrosh Hurlenfer, les trolls craignent que la Horde ne se déchire. Vol'jin le sait. Quelques soient les dangers qui menacent et d'où qu'ils viennent, ce sont les trolls comme vous qui combattront avec ruse pour préserver l'honneur de la Horde.

Gobelin (uniquement dans cataclysme)

Les gobelins de Kezan, sournois et rusés, jouissent d'une paix relative depuis des générations. Certains s'étaient alliés aux envahisseurs orcs pendant la deuxième guerre mais la plupart conservèrent leur neutralité au cours des conflits entre l'alliance et la horde. Dirigés par des princes marchands aussi corrompus qu'influents, les gobelins se sont créés un véritable paradis dans les îles des mers du sud. Leurs ingénieuses inventions et leur grande flotte marchande ont contribué à faire de leur capitale Kezan une grande merveille technologique du monde. Mais aujourd'hui, les éléments déchaînent leur colère à travers le monde. Et le paradis mécanique des gobelins va être durement éprouvé. Car très bientôt, le destin les forcera à choisir leur camp dans un conflit qui va changer l'histoire du monde.

Tauren

Une grande tragédie affecte les tribus Tauren et ébranle leur solide dévotion à la Horde. Un désaccord entre le nouveau chef de guerre orc Garrosh Hurlenfer et le bien aimé chef des Tauren Cairne Sabot-de-sang s'est soldé par un duel et la mort de Cairne. La ville matriarche Magatha Totem-Sinistre a profité de la chute de Cairne pour lancer un assaut meurtrier afin de s'emparer des Pitons-du-Tonnerre. Mais le courageux fils de Cairne Sabot-de-sang a repoussé l'attaque et bannit les Totems-Sinistres aux confins des terres Tauren. Conduit par l'espérance, le peuple Tauren cherche maintenant à soigner ses blessures et à restaurer l'équilibre entre les factions de la Horde. Une nouvelle génération de Marche-soleil Tauren émerge pour mener leur peuple vers une nouvelle aube. Et la promesse d'une renaissance. Vous, fier membre des tribus de Mulgore, devez défendre l'honneur de votre peuple et les terres de vos ancêtres.

Les races de l'Alliance

Elfe de la nuit

Après des années d'emprisonnement dans le cauchemar d'émeraude, l'archidruide Malfurion Hurlorage est enfin de retour dans le monde réel. Après avoir retrouvé l'amour de sa vie, Tyrande Murmevent, Malfurion entreprend de guérir Teldrassil, l'Arbre-Monde corrompu et de raviver l'esprit des elfes de la nuit. Mais le grand cataclysme ébranle les hauteurs de l'arbre. Et les elfes de la nuit se préparent à affronter la tourmente. La guerre et le chaos menacent de toute part. Et c'est à des elfes comme vous qu'il revient de se dresser pour préserver l'héritage millénaire de votre peuple.

Humain

Enhardi par le retour de leur héros et roi Varian Wrynn, les fiers humains de Hurlvent ont mené l'Alliance à la victoire contre le funeste roi Liche. La campagne en Norfendre fut victorieuse mais coûteuse et ils cherchent maintenant à renforcer leurs positions stratégiques partout dans le monde. Sous l'impulsion dynamique de Varian, l'Humanité se prépare aujourd'hui à un nouveau conflit contre son ennemi de toujours : la Horde. Mais le grand cataclysme déchire le monde et des menaces plus proches réapparaissent. C'est à vous qu'il revient aujourd'hui de défendre votre royaume et l'honneur de l'Humanité.

Gnome

A la suite des troubles politiques qui secouent Forgefer, les gnomes sont soudainement devenus indésirables dans la ville. Remarquables inventeurs animés par une insatiable soif d'aventure, ils commencent à reconsidérer leur

rôle en Gnomeregan. Sous l'ingénieux commandement du Grand Bricoleur Gelbin Mekkanivelle, ils préparent aujourd'hui une grande campagne contre les troggs pour reprendre leur ancienne capitale, Gnomeregan. Le nombre ne joue pas en leur faveur et les gnomes comptent sur d'intrépides héros comme vous pour répondre à l'appel du devoir. L'heure de gloire de votre peuple approche.

Nain

Un vent de changement souffle dans les robustes salles de Forgefer. Obsédés par les réalisations des titans, les nains ont extraits les registres mystiques de leurs créateurs des légendaires couloirs d'Ulduar. Au contact d'une de ces tablettes, le roi Manib Barbe-de-Bronze, a contracté une terrible malédiction. Transformé en statue, il a fusionné avec le cœur même de Forgefer. Ajoutant à cette tragédie, la fille exilée de Magni, Moïra, est venue réclamer le trône de son père pour elle et son fils, du clan Sombrefers. Pour éviter une guerre civile, les nains ont créé le conseil des trois marteaux, une coalition instable visant à partager le pouvoir équitablement entre les clans. L'instabilité politique gagne le Royaume. Le grand cataclysme ravage les terres qui l'entourent et c'est de braves nains comme vous que dépend l'avenir de Forgefer.

Draeneï

Guidés par la sainte lumière et l'indéfectible force de leur foi, les Draeneï ont mené la charge contre les démons de la légion ardente en Outreterre. Aujourd'hui, la Légion est vaincue et la mission qui les avait amenés sur Azeroth est accomplie. Certains Draeneï sont retournés en Outreterre pour y reconstruire leur ancienne civilisation mais la majorité d'entre eux ont juré de rester pour honorer leurs engagements envers l'Alliance. Habité par une vibrante vision, le prophète immortel Velen, croit en l'explosion imminente d'une grande guerre entre la lumière et les ténèbres. Azeroth en serait le théâtre principal. Vous comptez parmi les élus de Velen et devez courageusement faire front contre les forces de l'ombre pour préparer votre peuple au conflit qui s'annonce.

Worgen (uniquement dans cataclysme)

Menés par leur roi, l'indomptable Genn Grisette, les fiers citoyens Gilnéas combattirent jadis aux côtés de l'Alliance contre l'invasion des Lordaerons par la Horde des Orcs. Gilnéas survécut au conflit mais dans le chaos de l'après-guerre, le Royaume ne cessa de se replier sur lui-même. Les gilnéens méfiants, envers leurs anciens alliés, érigèrent une grande muraille le long de leur frontière. Dans un monde toujours plus noir, ils choisirent d'enfermer leur monde et leurs cœurs. Aujourd'hui, bien des années plus tard, le Fléau mort-vivant s'étend en Lordaeron. Rien ne semble pouvoir l'arrêter et la civilisation humaine est à nouveau au bord de l'anéantissement. Guerre et terreur pressent de toute part et les citoyens de Gilnéas doivent affronter l'horrible réalité : le mur ne pourra plus longtemps contenir les morts-vivants. Pire encore, on

raconte qu'une nouvelle menace intérieure ronge le royaume : des créatures de cauchemar qui ressemblent à des hommes mais chassent et hurlent comme des loups

Le joueur ayant déjà une connaissance approfondie du « background » de *Warcraft* (via les anciens jeux, les livres, etc.) aura sans doute une autre lecture que le néophyte, qui ne saisira pas toutes les informations condensées en quelques phrases. Nous avons pris parti de ne pas nous pencher sur le contexte dans lequel sont joués ces jeux pour nous concentrer sur l'œuvre, nous allons donc dégager de ces introductions les éléments compréhensibles par tous suite à leur lecture.

Premièrement, le monde n'est pas aussi binaire qu'il peut paraître. Deux « factions » s'affrontent : la Horde et l'Alliance, mais ce n'est qu'un premier niveau de conflit. Les différentes races, au sein d'une même faction, peuvent entrer en conflit (c'est le cas par exemple des Tauren et des Orcs dont les chefs de guerre se sont affrontés en duel) – c'est le deuxième niveau de conflit, qui vient ainsi complexifier et nuancer une première vision manichéenne. Enfin, au sein d'une même « race » les personnages peuvent opter pour des options différentes : les Nains sont formés de clans qui sont déjà entrés en conflit par exemple. D'autres nuances sont apportées épisodiquement : « certains gobelins » s'étaient alliés aux envahisseurs orcs, mais « la plupart » conservèrent leur neutralité. Ainsi les races ou les factions ne sont pas montrées comme étant « bons » ou « mauvais » par essence : les individus, au sein des différents peuples, sont montrés comme ayant le choix.

De plus les valeurs énoncées (Honneur, bravoure, pouvoir, courage) ne sont exclusives à aucun camp et sont revendiquées des deux côtés.

Les termes descriptifs des différentes races viennent donner des indications sur la nature des êtres qui la compose : les Trolls, les gobelins et les morts-vivants sont « rusés », mais ces derniers sont aussi « cruels », et les gobelins « sournois », les nains sont « braves », les Draeneï sont pieux (« l'indéfectible force de leur foi »), les Taurens, les Humains et les Worgens sont « fiers ». Si tous les individus des peuples ne sont pas par essence fidèles à leur hiérarchie, les races possèdent des traits de caractères qui leur sont propres. Notons que la sournoiserie, la cruauté et la ruse ne se retrouvent que dans les races de la Horde.

Les fins des textes viennent à chaque fois (à part celles des Worgens et des Gobelins) positionner le personnage du joueur dans ce contexte complexe : les Orcs doivent « accomplir

la volonté » de leur chef et assurer la « domination de leur peuple », les Elfes de Sang doivent « combattre pour protéger » leur ville et « racheter l'âme » de leur peuple, les Humains ont pour mission de « défendre » leur royaume et l'honneur de l'Humanité, ... Dans tous les cas le joueur doit soit défendre son peuple, ses terres, son honneur, son patrimoine, ou encore faire front, assurer sa domination, ... Le joueur est donc poussé à prêter allégeance à son chef et à défendre son peuple contre toute menace interne ou externe : aucun élément ne laisse présager une possibilité d'être dans une forme d'opposition au pouvoir en place. Pour le bien commun, le joueur doit adhérer aux valeurs d'ordre et de fidélité à son chef, afin de défendre l'honneur ou la domination de son peuple.

World of Warcraft décrit par ces introductions un monde complexe et nuancé où les individus ne dépendent pas de leurs milieux dans leurs choix (un nain peut choisir de se rebeller) mais donne au joueur une position tout à fait simpliste : être aux ordres de son chef de guerre et défendre son peuple.

Il ne nous est bien sûr impossible de dresser une chronologie de toutes les quêtes possibles à suivre : la plupart des quêtes est facultative et chaque joueur fera des choix différents et chaque race a accès à des quêtes différentes ce qui au total représente des milliers de quêtes possibles. Nous avons ainsi limité notre analyse à une partie d'une cinquantaine d'heure, ce qui permet d'entrevoir tous les grands principes ludo-narratifs de l'œuvre. Nous avons créé un personnage de race humaine et de classe « mage ». Nous allons retracer notre parcours de manière très schématique afin de ne pas alourdir l'analyse (nous avons réalisé plus d'une centaine de quêtes) puis nous l'analyserons.

Dans le tableau que nous dresserons nous n'évoquerons pas la distinction entre événement, impossible à un degré de schématisation important. La distinction entre catalyse et noyaux semble aussi difficile, le joueur n'étant quasiment jamais obligé d'effectuer des quêtes. Nous détaillerons nos choix dans la colonne concernant la directivité. Il ne nous semble pas utile de distinguer les passages interactifs ou non : ils sont tous interactifs une fois passé la cinématique d'introduction. Pour faciliter la lisibilité du tableau nous avons aussi supprimé la ligne concernant les émotions, étant donné qu'elles sont peu nombreuses et identiques tout le long de notre progression (peur/stress des ennemis lors que le joueur a un niveau faible comparativement à ses adversaires, sentiment de domination dans le cas inverse)

N°	Résumé	Mise en forme	Actions Types	Directivité
1	<p>Une voix de femme dit (voix off) : « Quatre années se sont écoulées depuis que les races mortelles se sont alliées pour faire face à l'avancée de la légion ardente. Azeroth a été sauvée mais le fragile pacte qui unissait la Horde et l'Alliance n'a pas survécu. Une fois encore, les tambours de guerre raisonnent. »¹</p>	<p>Des plans généraux du monde laissent progressivement place à des plans montrant des individus de différentes races en action : un elfe court dans la forêt, ...</p> <p>La musique classique et lyrique, comme tout le long du jeu, renforce l'impression que des événements mythiques, légendaires nous sont montrés.</p>	/	Totale
	<p>Création du personnage. Le joueur a le choix entre deux factions, douze races (deux nous sont inaccessibles sans l'extension « cataclysm »), et peut paramétrer quelques traits physiques du personnage : cheveux, visage, ... Les races et les classes sont présentées par deux petits textes où sont mises en évidence les caractéristiques propres de ces catégories. Les Humains reçoivent ainsi un bonus en esprit, les gnomes ont une réserve de mana (les points servant à l'utilisation de la magie) amélioré et ont une « grande intelligence », ... <i>Nous avons donc confirmation que les races ont chacune des traits caractéristiques propres, comme le laissait présager les cinématiques d'introduction.</i></p> <p><i>Nous choisissons de créer un personnage de race humaine, de classe « mage ».</i></p>	Un menu présente les différentes options.	Choisir	Il s'agit ici de la partie qui aura le plus d'incidence sur la partie. Le choix de la race est le plus lourd de conséquence. Le choix de la classe et du mode de jeu auront aussi une influence sur l'expérience du joueur. Le choix de l'apparence n'a pas de conséquences
2	Le joueur choisit les règles de jeu qu'il désire se voir appliquer, ce qui détermine le serveur auquel il se connecte. Le joueur peut choisir entre	Un menu présente les différentes options.	Choisir	

¹ Nous ne reproduisons que les paroles de la première cinématique (il en existe une par extension), les autres étant relativement incompréhensible sans connaître l'histoire de Warcraft.

	<p>monde normal (conseillé pour les débutants) et jeu de rôle (« le joueur est poussé à s'investir dans le rôle qu'il joue »), ce à quoi se rajoute l'option « guerre ouverte » permettant aux joueurs de l'Alliance et de la Horde de s'affronter dès qu'ils se croisent.</p> <p><i>Nous optons pour le choix recommandé pour un néophyte : le monde normal. Nous ne pouvons donc pas attaquer des personnages de la Horde ni se faire attaquer par eux.</i></p> <p>Cet ensemble de choix du joueur est à considérer comme les métarègles.</p>			narratives ou ludiques.
3	<p>Cinématique d'introduction. Un clip vidéo se déclenche automatiquement. Il contextualise la situation et indique au joueur le rôle dans le monde auquel il prend part.</p> <p>Dans notre cas c'est donc la cinématique d'introduction des Humains qui se déclenche (voir plus haut).</p>	<p>Visuellement, des plans descriptifs du monde où débute l'aventure sont visibles. Au fur et à mesure la « caméra » se rapproche du personnage du joueur. Les barres noires en haut et en bas de l'écran s'effacent alors, signifiant la fin de la cinématique et le début du jeu. Le texte a quant à lui été analysé plus haut.</p>	/	Totale
4	<p>Une fois arrivé dans le jeu, notre personnage se retrouve dans une zone lui permettant de prendre ses marques. Un point d'exclamation jaune est visible au dessus d'un garde armé juste en face de notre personnage. Cela signifie qu'il peut nous donner une quête à effectuer.</p> <p>En interagissant avec ce personnage (simulé par l'ordinateur), une fenêtre s'ouvre et contient (la présentation est la même pour toutes les quêtes) une description de la situation, un objectif (par exemple « tuer 5 monstres de tel type) et une récompense (si vous effectuez ceci vous obtiendrez ...). Nous nous trouvons face à une abbaye qui,</p>	<p>La disposition spatiale montre que les Humains sont perçus comme les victimes d'un agresseur extérieur (les monstres font partie de la Horde, les forces du mal). Le joueur agit alors en réaction à cette menace.</p> <p>L'environnement est alors assez verdoyant et beaucoup moins menaçant que dans les</p>	<p>Communiquer (entre joueurs, ou avec des personnages simulés par l'ordinateur) , toucher, choisir, éviter, détruire (affrontements), atteindre (un endroit, un ennemi, un allié, un</p>	<p>La directivité est moyenne : tout pousse à croire que le joueur, tout juste arrivé dans ce monde ira parler au garde armé, n'ayant aucune indication sur la marche à suivre, aucun objectif, en dehors de celui-ci.</p>

	selon le garde, est en proie à une menace : des monstres attaquent l'armée, qui a besoin de renfort. Toute une série de quêtes nous sont alors proposées pour prêter main forte aux gardes, ainsi que pour obtenir nos premières capacités au près d'un maître des mages.	séquences suivantes.	niveau suivant), récolter et utiliser (objets)	
5	Une des quêtes à l'abbaye nous demande de nous rendre à la Compté de l'Or, plus au sud. Nous nous y rendons. Un nouvel ensemble de quête se présente : un camp de bûcheron à l'est doit être défendu. Sur place plusieurs personnes demandent notre aide afin de récupérer des fagots de bois (entre autres), car les travailleurs ont été effrayés par la présence de monstres aux alentours.	Les remarques précédentes s'appliquent aussi à cette séquence.	Idem	La directivité est faible. Le joueur peut réaliser qu'une partie de ces quêtes, mais tout porte à croire qu'il en réalise au moins une partie. (cette remarque vaut pour toutes les séquences suivantes)
6	Une fois ce sous-ensemble effectué, il nous est proposé de nous rendre à la Compté, où un garde nous propose une quête prenant court dans la « Marche de l'Ouest ». Une fois sur place un détective nous informe de la situation : un couple a été tué dans cette région où sont contenus tous les « va-nu-pieds » du royaume humain (dont on apprend plus tard qu'ils sont tous issus de la ville de Hurlevent, la capitale, mais ont chuté socialement suite aux guerres – tous les citoyens n'ayant pas des métiers plus ou moins liés aux affrontements se retrouvant peu à peu à la rue). Il est donc proposé de mener une enquête afin de trouver le coupable. La criminalité est décrite comme très forte dans ces plaines, en raison de la pauvreté qui y règne. Les coupables tout trouvés sont donc les sans abris. En suivant un ensemble conséquent de quête, nous finissons par apprendre qu'il s'agit d'un meurtre commandité par la fille de l'ancien chef de la confrérie Défias, qui visait autrefois à mener une rébellion	La Marche de l'Ouest est territoire aride où plusieurs fermes voient défiler des sans papiers sur leurs terres. Un des propriétaires – plus fortunés donc – affirme être un ancien sans logis et mener la vie dont toutes les personnes plus basses socialement rêvent. Des gardes armés empêchent aussi les sans abris de sortir de ce secteur et d'approcher les bâtiments officiels. Les paroles des gardes et des va-nu-pieds sont particulièrement virulentes. Les premiers insultent les seconds d'illettrés.	Idem	Dans la pratique nous n'avons pas effectué toutes ces quêtes de manière linéaire afin de vérifier si cela avait un impact ou non. Nous avons effectués quelques missions du sous ensemble suivant avant de revenir. Le joueur peut ainsi passer d'une trame à une autre.

	<p>contre le pouvoir en place. Suite à un affrontement avec l'armée du Royaume, la confrérie fut détruite. La fille de l'ancien chef était passée inaperçue pendant des années. Elle décida alors de mener un soulèvement des va-nu-pieds (notamment au moyen de « documents de propagande »). L'enquête avançant, la nouvelle dirigeante de la confrérie décida de prendre le contrôle de la région. Notre personnage se voit alors proposé (la récompense est ici très élevée) de prévenir le Roi. Une fois cela fait, ce dernier promet d'envoyer un bataillon rapidement. La dernière quête effectuée dans cette trame narrative affirme au joueur qu'il sera contacté plus tard si besoin.</p> <p>D'autres quêtes de la même zone mènent le joueur sur les traces d'un ancien gardien de phare. Mort il y a de nombreuses années, il a laissé derrière lui un parcours menant jusqu'à son trésor.</p>	<p>Ces derniers accusent les gardes d'être des sans-cœurs.</p> <p>Toute la région aride, qui « n'a pas toujours été comme ça » comme l'explique un des citoyens, est une métaphore de la chute sociale de tous ces habitants.</p> <p>La chef de la confrérie Défiass utilise fait d'ailleurs un discours devant la foule visant à l'embrasser (ce qui semble n'être vu que comme une menace pour le royaume) évoque le thème de l'injustice sociale (« nous sommes tous des citoyens d'Hurlevent, nous ne voulons pas être des citoyens de seconde classe »).</p>		
7	<p>Une fois le sous-ensemble de la Marche l'Ouest terminé, nous décidons de repartir à la Compté puis allons vers l'Ouest, où le plan indique qu'une route mène à une zone encore inconnue.</p> <p>Sur place un premier ensemble de quêtes nous demande d'aller tuer des monstres aux portes du village, menaçant la sécurité de ce dernier. De fil en aiguille l'on découvre un campement anormalement grand de créatures, proche de la ville. Un général de l'armée nous confie alors la tâche (si on l'accepte) de convaincre Keeshan, un guerrier qui a prouvé sa valeur lors des guerres précédentes avec la compagnie Bravo qu'il dirigeait. Ce dernier déclare qu'il ne s'agit pas de sa guerre. Allant chercher son équipement mythique dans</p>	<p>Dans ce nouveau sous-ensemble de quête la configuration spatiale des lieux et l'interprétation qu'en font les protagonistes identifie les campements extérieurs au village comme étant une menace pour le territoire du Royaume. Le joueur agit alors en réaction à une menace.</p>	Idem	<p>Ici l'envie de découverte joue un certain rôle, car le joueur n'a pas d'indication sur la direction à prendre, il décide d'une nouvelle zone à découvrir (ou cherche de nouvelles quêtes plus anecdotiques dans la zone où il est).</p>

	<p>les camps de monstres ennemis, le joueur découvre que ses anciens camarades de compagnie se sont faits emprisonnés. Une fois les quatre personnages libérés, Keeshan décide de partir en guerre, ses compagnons ayant souffert de ces ennemis à abattre. Le joueur est alors intégré (« le bleu ») dans cette compagnie et doit rassembler des éléments pour le paquetage nécessaire à la réussite des missions précédentes, puis mène une opération pour libérer des otages (qu'une missive retrouvée décrit comme étant très nombreux).</p> <p>Plusieurs autres quêtes anecdotiques sont proposées au début de cette zone. Un garçon a notamment perdu un collier dans un lac. Le joueur doit alors plonger et partir à sa recherche.</p>			
8	<p>Nous décidons de ne pas poursuivre cette quête pour le moment et décidons d'utiliser l'outil « donjons » en cliquant sur une des icônes des menus présents sur l'écran. Les donjons sont des endroits accessibles à partir du niveau 15, où un groupe (la difficulté rend l'association obligatoire à la réussite) tente de détruire un ensemble d'ennemis, jusqu'à récupérer une récompense particulièrement grande (un grand nombre d'argent ou de points d'expérience, ou un objet rare).</p> <p>Nous formons alors un groupe avec des personnages croisés à la Compté-de-l'Or avec qui nous avons un échange très bref. Une fois dans le donjon, nous terrassons les adversaires jusqu'à venir au bout de l'endroit et récupérons notre récompense.</p>	Les donjons se situent en terre ennemie, ce qui se traduit par un environnement représenté comme des plus menaçants.	Idem (ici l'action communiquer revêt une importance plus grande, car la coordination des joueurs est une condition à la réussite de ces quêtes particulièrement difficiles.	Une fois que le joueur a décidé de réaliser ce donjon, la directivité est très grande, il n'y a qu'un moyen de réussir (ceci s'applique aussi aux quêtes précédentes).

Comme le laissait penser l'analyse des cinématiques d'introduction, le joueur est amené à réaliser toutes sortes d'actions (tuer des ennemis, réaliser en enquête, etc.) qui sont toutes dirigées vers la défense de son peuple et de son Royaume. Le jeu laisse une grande liberté dans la navigation entre les endroits et les quêtes qu'il choisit de faire ou non. Cependant il ne

laisse aucune liberté thématique : le joueur ne peut pas, par exemple, rejoindre la confrérie Défias, considérant que le gouvernement en place n'est pas légitime – même après avoir vu les dégâts économiques de la politique guerrière menée par le pouvoir. Et même dans le cas improbable où le joueur déciderait de ne réaliser aucune des quêtes proposées, il ne pourrait alors qu'affronter des ennemis, ou utiliserait le jeu comme un canal de discussion avec d'autres joueurs. Tous les éléments narratifs explorés légitiment le pouvoir en place, qui est indiscutable et tout-puissant. Jusqu'ici le jeu fait l'apologie de l'ordre et du pouvoir, prompts à mener le peuple vers la sécurité, le bonheur et l'honneur. D'autre part nous remarquons l'absence totale de rôles jouables qui ne soient pas guerriers. Il n'est pas possible par exemple de former un diplomate, qui pourrait réussir à négocier la paix avec les adversaires de son peuple. La seule solution proposée au joueur est guerrière. Lorsque la confrérie Défias refait surface, le roi envoie bien un bataillon de l'armée et non pas des négociateurs. A ce stade du jeu, la solution guerrière est donc au moins légitimée. La présence de pactes entre race montre que l'entraide et la solidarité, au delà des intérêts propre à un groupe, doivent primer pour réussir, encore une fois, à tenir tête aux forces opposées lors d'une éventuelle guerre. Le jeu décrit un monde complexe mais donne un rôle très simple à son joueur : celui d'un guerrier au service de son royaume.

Nous n'avons pas encore abordé, par soucis de lisibilité, les grands mécanismes de jeu – eux aussi révélateurs d'une certaine vision du monde et faisant partie de la « directivité » de la narration. Comme nous l'avons déjà évoqué rapidement, les quêtes que le joueur peut effectuer sont rendues accessibles au fur et à mesure que son personnage augmente du niveau. Concrètement quand le personnage est créé (il arrive directement à taille adulte dans le jeu) il est au « niveau ». Une Barre de points d'expérience montre à tout moment combien de points il lui manque pour passer au niveau suivant. Un joueur équipé de la dernière extension peut progresser ainsi jusqu'au niveau 85, ce qui est susceptible d'augmenter lors de la sortie d'une prochaine extension. Pour accumuler des points d'expérience, le joueur doit réaliser des quêtes et tuer des monstres. Le niveau des autres joueurs est visible à tout moment et représente par ailleurs un moyen simple et rapide pour se faire une idée de l'implication du joueur dans le jeu.

La progression en niveau lui permettra de débloquent de nouvelles compétences (dans notre cas, de nouveaux sorts magiques à lancer) et de s'équiper d'objets plus efficaces. A partir du niveau 15, le joueur acquiert un point de talent à dépenser dans un arbre des compétences magiques. Par exemple un joueur de niveau 20 possède 5 points de talent et décide de se

spécialiser dans les dégâts de feu en dépensant ses points dans l'arbre correspondant.

A partir du niveau 10 le joueur pourra aussi apprendre deux métiers principaux (alchimiste, et herboriste dans notre cas) et des métiers secondaires (par exemple pêcheur et cuisinier) lui permettant de réaliser de nouvelles actions (faire des potions de soins, récolter des herbes, ...). Il aura alors un niveau dans chaque métier : le joueur qui débute en tant qu'herboriste passera des niveaux de métier au fur et à mesure qu'il réalisera des actions. Ceci lui permettra d'accéder alors à de nouvelles actions propres à ce métier.

Il en va de même pour sa monture. Dans notre cas, notre personnage a payé pour devenir apprenti cavalier (donc cavalier de niveau 1). Une fois un cheval acquis, il passera des niveaux, rendant ainsi accessible de nouvelles montures, etc.

Tous ces mécanismes, ainsi que les termes employés pour les nommer (expérience, niveau, compétence, métier, ...) relève d'un idéal du professionnalisme, du mérite, et du progrès. Si l'on considère que le joueur adhère à l'envie de progresser en niveau, il devra effectuer de nombreuses quêtes, tuer de nombreux monstres, chercher les meilleures stratégies – bref réussir toutes les épreuves qui se poseront à lui. Il deviendra un humain mage compétent dans son domaine, réussissant à envoyer les sorts les plus puissants, équipé des meilleures armes, ... car il l'aura mérité. Cette course au progrès s'applique donc aux compétences intrinsèques du personnage (ce qui donne une vision machinique du vivant) mais aussi à la technique et technologique.

Si le joueur le décide, il peut progresser seul ou à plusieurs. Dans ce dernier cas, qui est obligatoire pour réussir les épreuves les plus difficiles du jeu (particulièrement les donjons), il aura recours à deux possibilités : les groupes et les guildes. Ce dernier cas n'a pas été abordé lors de cette analyse en raison de l'implication que cela demande mais les différents menus d'aide ou d'information nous ont donné les informations nécessaires. Une guildes est un groupe organisé sur le long terme, dont l'ampleur peut fortement varier (en termes de nombre de joueurs) et permet au joueur d'avoir des contacts réguliers avec des joueurs, renforçant ainsi le côté social du jeu. Une fois qu'un joueur fait partie d'une guildes, il est vivement encouragé à être présent régulièrement sur le réseau afin de progresser en même temps que ses compagnons, les quêtes étant accessibles selon les niveaux des joueurs. Les guildes sont elles-mêmes hiérarchisées (leader, officier, membres ont des droits différents). Pour qu'une guildes fonctionne bien elle doit être organisée, ordonnée et doit maintenir une certaine cohésion sociale : des conflits sur l'acquisition d'objets peuvent éclater entre membres d'une même

guilde. Les leaders doivent alors arbitrer ces conflits.

Nous avons par ailleurs formé un groupe, organisation beaucoup plus anecdotique et éphémère afin de réussir un donjon. Le système mis en place demande la présence de plusieurs « types » de joueurs. Il faut réunir ces différents types pour débiter : infliger des dégâts aux ennemis, régénérer les alliés, attirer l'attention des ennemis sur soi en combat rapproché, connaître le fonctionnement du donjon et pouvoir enseigner aux autres le fonctionnement de ces épreuves. On le voit des catégories bien claires, dépendant surtout de la classe pour laquelle on a opté, sont assignées à chacun et le groupe doit s'associer et mener la bataille ensemble pour la réussir. C'est donc l'entraide et l'échange de connaissances qui sont prônées ici, comme dans les guildes.

World of Warcraft est un cas typique de configuration de jeux se basant sur les valeurs de la compétition : mérite, professionnalisme et entraînement sont trois notions fortement représentées par la structure du jeu, comme nous l'avons déjà vu par l'étude des mécanismes de jeux les plus importants liés à la progression du joueur. WoW se caractérise aussi, d'une manière générale, par l'importance du temps qu'il est nécessaire d'y passer pour progresser dans le jeu, ce qui pousse à indiquer des traits propres à la mimicry, voir à l'ilinx dans certains cas. Malheureusement, le fait de ne pas prendre en compte la pratique du jeu en tant que telle rend difficile l'aboutissement de conclusions.

Enfin revenons brièvement sur les quelques métarègles du jeu. La liberté donnée au joueur du choix de la race a, comme nous l'avons déjà montré, une incidence. Le choix du mode de jeu « normal » ou en « guerre ouverte » aura une influence sur la force de la compétition entre Alliance et Horde. Dans le mode normal les participants des deux côtés ne peuvent pas s'affronter sans activer une option alors qu'en « guerre ouverte » l'affrontement est continu. Dans ce cas, la compétition et l'opposition entre les camps sera renforcé dans les faits.

Nous ne reprenons pas ici l'ensemble des idées et valeurs dégagées dans ce point car elles ne seront que confirmées par la suite, et cela reviendrait donc à répéter la conclusion finale.

3. Comparer les actants, sous forme de tableau

Nous allons produire un modèle actantiel basé sur l'action principale « servir son peuple » (et

par extension sa faction – Horde ou Alliance), ce qui recouvre des éléments différents selon les races (préservé l'honneur de son peuple ou assurer sa domination, par exemple).

Éléments	Rôle actantiel	Rôle thématique	Mise en forme	Actions types	Motivations
Le personnage du joueur	Sujet	Une jeune recrue qui se dévoue pour son peuple	Dépend en partie des choix du joueur, et de la race choisie. Certaines caractéristiques, comme la corpulence et la taille sont propres aux races (les gnomes sont petits, les hommes grands,...)	/	Servir son peuple (objet) et faire progresser son personnage.
Les membres de l'armée/du gouvernement	Destinataires	L'élite dirigeante du peuple.	Uniformes vestimentaire et dans les dialogues	Communiquer	Diriger le peuple vers la sécurité, le bonheur, ...
Les autres joueurs en ligne, faisant partie de l'Alliance	Adjuvants	Tous les joueurs de mêmes races ont exactement les mêmes motivations supposées que notre sujet. Les joueurs ayant opté pour une autre race de l'Alliance suivent un même but commun (servir l'Alliance)	Mêmes remarques que pour le sujet	Communiquer, atteindre	Identiques au sujet : servir son peuple (objet) et faire progresser son personnage.
Les autres joueurs en ligne, faisant partie de la Horde	Opposants	Tous les joueurs de la Horde représentent les ennemis, les étrangers, les forces obscures, ...	Mêmes remarques que pour le sujet	Détruire, éviter, choisir, toucher (combat), communiquer (sous certaines conditions)	Identiques au sujet : servir son peuple (objet) et faire progresser son personnage.
Les monstres	Opposants	Les créatures sauvages, les	Différents selon leur race (loups, oiseaux,	Détruire, choisir (choix	?

(des créatures sous contrôle de la Horde ou non)		monstres, ou sous-fifres de la Horde ont le même statut que les joueurs de la Horde eux même.	gobelins, ...). Profèrent souvent des menaces contre le personnage (« plus d'os à ronger ») et en général s'approchent et attaquent le joueur – ainsi mis dans une position d'agressé et non d'agresseur.	tactiques de combat), éviter (les attaques), toucher (pour détruire)	
Les citoyens du Royaume (marchands, passants, chef de classe, chef de métier, chef de guilde, ...)	Destinateur ou opposants (des citoyens révoltés, par exemple)	Les citoyens sont dans l'immense majorité des cas des personnes au service du Royaume, de la guerre, ... Les personnes de classes sociales défavorisées et les rebelles sont des menaces et des opposants.	La mise en forme des citoyens dépeint en général leur appartenance à une catégorie (le style marchand, le style maître de classe) ou un groupe social (les sans logis, les fortunés, ...)	Communiquer (dans les cas entrevus, le joueur n'a pas la possibilité de combattre directement les révoltés)	?
Les animaux que le personnage peut contrôler	Adjuvants	Les animaux aident le personnage dans sa quête (déplacements, combat, ...)	Représentation classique des animaux	Communiquer (diriger)	/
Objets	Adjuvants	Les objets permettent au joueur de progresser	(la mise en forme des objets est impossible à étudier de manière précise lors de cette analyse schématique tant leur nombre et grand)	Choisir, récolter, utiliser.	/

Comme cela est visible dans ce tableau, le sujet partage ses motivations avec tous les autres joueurs sur le réseau. Ceux faisant partie du camp adverse sont désignés comme des opposants, car visiblement, tous les peuples ne peuvent pas atteindre leur but (sécurité, bonheur, etc.) ensemble. Une des explications peut être vue à ce sujet dans la cinématique d'introduction des Orcs qui exprime que le joueur doit avoir pour but la domination de son peuple. La race Orc est par ailleurs décrite comme la plus puissante et influente des races de la Horde. Leur soif de domination crée donc une compétition entre les différentes races pour atteindre leurs buts respectifs. Cependant en l'absence de confirmation (ce qu'il serait possible

d'avoir en étudiant le *background* de *Warcraft*, donc le contexte dans lequel le jeu prend part), nous n'en tirerons pas de conclusions générales. Remarquons simplement que les motivations des différentes races peuvent créer des conflits d'intérêt rendant inévitable leur affrontement.

La colonne des actions types permet de constater encore une fois que le joueur ne peut pas s'en prendre aux personnages de son peuple. Il ne peut que combattre les forces opposées, les monstres sauvages, etc.

La distinction entre opposants et adjuvants permet aussi de mettre en évidence que la grande majorité des menaces est extérieure et que l'unique menace intérieure est liée aux classes sociales basses. Cependant en l'absence de confirmation nous ne pouvons en tirer des conclusions générales. Il reste intéressant de constater que les motivations des citoyens ne sont pas connues – ce qui semble indiquer que tout le peuple est guidé par le même objectif que celui mis en évidence par l'introduction.

Nous le voyons, dans cette analyse, la production du modèle actantiel ne fait que confirmer les représentations et valeurs déterminées lors du point précédent.

4. Établir sous forme de petit texte la vision du monde véhiculée

World of Warcraft présente un monde peuplé de plusieurs *races*, possédant chacune ses caractéristiques intrinsèques mais visant toutes l'honneur, la gloire, la sécurité, voire la domination de leur patrie. Si les éléments non interactifs du jeu mettent en scène une société possédant ses propres contradictions à tous les niveaux, il met cependant le joueur dans un rôle très simple : celui d'une nouvelle recrue prêtant allégeance à son gouvernement tout-puissant menant le peuple vers la sécurité et le bonheur (apologie de l'élite, de son pouvoir, de sa sagesse, de l'ordre) et dont la remise en question est automatiquement perçue comme une menace (trait propre au totalitarisme). Quelques soient les choix faits par le joueur le thème reste quasiment intact dans tous les cas. Devenant (progrès) un élément fort du pouvoir en place à force d'épreuves et d'expérience (professionnalisme, mérite), le joueur combatta par les armes (et uniquement par ce moyen – légitimation de la méthode guerrière) contre les menaces internes ou externes. Ses progrès seront parfaitement chiffrables (vision machinique) Lors de sa progression le joueur aura tout intérêt à s'allier à d'autres joueurs sous forme de groupe (entre-aide, solidarité, ordre).

Annexe 10 : Note sur le référencement des jeux vidéo et des sites Internet

À propos du référencement des jeux vidéo

En l'absence de norme reconnue de tous sur la façon de référencer les œuvres vidéoludiques, nous appliquons le modèle suivant lors de ce travail :

Titre du jeu, éditeur : nom de l'éditeur, développeur : nom du développeur, date de sortie européenne ou mondiale.

Afin de faciliter la lecture de ce document, nous n'avons indiqué en bas de page ces références qu'à deux occasions : lors de la première apparition du nom du jeu dans ce mémoire, puis lors de leur première apparition dans une annexe dédiée à l'analyse du dit jeu, dans le cas des œuvres du corpus.

À propos du référencement des sites Internet

Nous optons pour la méthode suivante concernant le référencement des sites Internet :

Auteur, nom ou identifiant du site, *titre de l'article*, année de publication, adresse url complète, date de dernière consultation.

Toutes ces données ne pourront être présentes à chaque référence, le nom de l'auteur ou la date de publication étant souvent introuvables.

Le titre de l'article ne sera indiqué que dans les cas où nous ne référençons pas le site de manière globale.

Lors du référencement d'un site en général et non d'un article, la date de publication concernera la création du site.

Annexe 11 : Extraits vidéo des œuvres analysées

Nous joignons à ce document écrit des extraits vidéo des œuvres analysées au cours de ce travail. Il nous est impossible de joindre le corpus étudié dans sa globalité de par sa nature. Vous trouverez sur ce DVD un enregistrement vidéo d'une quinzaine de minute de chaque jeu abordé, réalisé par nos soins. Nous avons en général réalisé une capture des premiers instants de jeu, ce qui permet d'avoir une idée générale du fonctionnement de l'œuvre.

Le disque joint dans la pochette de la troisième de couverture regroupe des vidéos des jeux faisant partie du corpus. Il s'agit pour la plupart d'une séquence des quinze premières minutes de jeu, à part pour *September 12th*, qui ne nécessite pas une présentation si longue et pour *Heavy Rain* où l'on montre les 5 premières minutes de jeu puis un passage illustrant la possibilité de choix du joueur.

BIBLIOGRAPHIE

Sur le récit

Jean-Marc Adam et Françoise Revaz, *L'analyse des récits*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Mémo », 1996, p31

Roland Barthes, *Introduction à l'analyse structurale des récits*, in *Communications*, n°8, 1966, pp. 1-27.

Claude Brémont, *Logique du récit*, Paris, Le Seuil, 1973

Ferdinand De Saussure, *Cours de linguistique générale*, publié par Charles Bally et Albert Sechehaye, Lausanne et Paris, Payot, 1916, p. 176.

Louis Hébert, *Dispositifs pour l'analyser des textes et des images / Introduction à la sémiotique appliquée*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2009, p. 87

Marc Lits, *Récit, médias et société*, Louvain-la-Neuve, Academia AB Bruylant, coll. « pédasup », 1996, p 137

Yves Reuter, *Introduction à l'analyse des Romans*, Paris, Dunod, 1991, p. 120

Yves Reuter, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, Coll. « universitaire de poche », 2009.

Sur le jeu

Julian Alvarez, Damien Djaouti, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methel, Pierre Molinier, *Morphologie des jeux vidéo*, in actes du colloque « Hypertextes, Hypermédias (H2PTM'07) », Paris, Hermès Science Publications – Lavoisier, 2007.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, deuxième édition, Paris, éditions Gallimard, collection « folio essais », 1967.

Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative : Introduction to ludology*, in Mark J. P. Wolf et Bernard Perron (sous la direction de) *Video Game Theory*, News York et Londres, Routledge, 2003.

Aki Järvinen, *Games without frontiers / Theories and Methods for Game Studies and Design / doctoral dissertation study for Media Culture*, University of Tampere, Finland, 2008.

Sur les liens entre récit et jeu

Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality / Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press, coll. « parallax », 2001.

Sébastien Genvo, *Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ?*, in Compar(a)ison, 2002-2, Peter Lang, 2002.

Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, collection « champs visuels », 2003.

Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique / comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, collection « Communication et Civilisation », 2009.

Sources complémentaires

Sébastien Genvo (sous la direction de), *Le game design de jeux vidéo / approche de l'expression vidéoludique*, Paris, éditions L'Harmattan, Collection « Communication et Civilisation », 2005.

Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia / les faiseurs de monde*, Paris, Presses Universitaires de France, collection « sociologie d'aujourd'hui », 2001

Sources Internet

Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, *Concevoir l'interactivité ludique : une vue d'ensemble des méthodologies de « Game Design »*, 2010,
http://www.ludoscience.com/files/ressources/Methodologie_Game_Design.pdf, consultation : 02/03/2011

Gonzalo Frasca, newsgaming.com, <http://www.newsgaming.com/>, consultation : 03/05/2011

Jeuxvideo.com, *Les astuces de Heavy Rain*,
<http://www.jeuxvideo.com/cheats/00016381/trucs-et-astuces-heavy-rain-playstation-3-ps3.htm>, consultation : 14/07/2011

Joseph Gabel, Encyclopaedia Universalis, *Idéologie*,
<http://www.universalis.fr/encyclopedie/ideologie/>, consultation : 04/08/2011

Julien L., Numerama, *World of Warcraft passe le cap des 12 millions de joueurs avant le cataclysme*, 2010, <http://www.numerama.com/magazine/17006-world-of-warcraft-passe-le->

cap-des-12-millions-de-joueurs-avant-le-cataclysm.html, consultation : 08/08/2011

Game Classification, <http://www.gameclassification.com>, consultation : 06/04/2011

Lalibre.be, *Des jeux vidéo retirés de la vente en Norvège après les attaques*, 2011 ,
<http://www.lalibre.be/actu/international/article/676766/des-jeux-video-retires-de-la-vente-en-norvege-apres-les-attaques.html>, consultation : 01/08/2011

Lemonde.fr, 2011, *Hits Playtime : retour aux jeux*,
http://www.lemonde.fr/technologies/infographie/2011/07/23/hits-playtime-retour-aux-jeux_1551535_651865.html, consultation : 26/07/2011

Mediametrie, *Observatoire des Jeux Vidéo*, 2010,
<http://www.mediametrie.fr/comportements/solutions/observatoire-des-jeux-video.php?id=90>,
consultation : 11/08/2011

Michel Stora, *Histoire d'un atelier jeu vidéo : Ico, un conte de fée interactif pour les enfants en manque d'interactions*, <http://www.omnsh.org/spip.php?article84>, consultation :
11/04/2011

Game Studies, 2001, <http://gamestudies.org>, consultation : 02/03/2011

OMNSH / Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines,
<http://www.omnsh.org>, consultation : 11/08/2011

LUDOGRAPHIE

Œuvres du corpus

Civilization V, éditeur : 2K Games, développeur : Firaxis, 2010

Drawn : La Tour d'Iris, éditeur : Focus Multimedia, développeur : Big Fish Games, 2010

Food Force, éditeur : United Nations World Food Programme, développeur : Deepend, 2005

Grand Theft Auto : Vice city Stories, éditeur : Take 2 Interactive, développeur : Rockstar, 2007

Heavy Rain, éditeur : Sony, développeur : Quantic Dream, 2010

Ico, éditeur et développeur : Sony, 2002

September 12th, éditeur : newsgaming.com, développeur : newsgaming.com, 2003

World of Warcraft, éditeur : Vivendi Univers Games, développeur : Blizzard Entertainment, 2005

Œuvres complémentaires

Call of Duty, éditeur : Activision, développeur : Infinity World, 2003

Counter-Strike : Source, éditeur : Vivendi Universal Games, développeur : Valve, 2004

Façade, éditeur et développeur : InterActiveStory, 2005

Final Fantasy XII, éditeur et développeur : Square Enix, 2007

Les Sims 3, éditeur : Electronic Arts, développeur : Maxis, 2009

Super Mario World, éditeur et développeur : Nintendo, 1992

Tetris, éditeur : Nintendo, développeur : Bullet Proof Software, 1989

Warcraft : Orc & Humans, éditeur et développeur : Blizzard Entertainment, 1995

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION GÉNÉRALE	9
CHAPITRE PREMIER : LES ASPECTS IDÉOLOGIQUES DES JEUX VIDÉO	13
1.1 Introduction	13
1.2 Le jeu vidéo : à la fois un récit et un jeu	13
1.3 Les éléments ludologiques source d'idéologie dans le jeu vidéo	15
1.4 Les éléments narratologiques source d'idéologie dans le jeu vidéo	19
1.5 Conclusion	22
CHAPITRE 2 : L'APPROCHE LUDOLOGIQUE.....	25
2.1 Introduction	25
2.2. Les composantes du jeu vidéo	26
2.2.1 Interface virtuelle	27
2.2.2 Personnages	27
2.2.3 Objets	27
2.2.4 Environnement.....	28
2.2.5 Informations.....	28
2.2.6 Des catégories perméables.....	29
2.3 Les grands types de règles et d'actions	29
2.3.1 Les grands types de règles	31
2.3.1.1 Les possibles et les impossibles	31
2.3.1.2 Les obligations et les interdits	32
2.3.1.3 Les métarègles.....	33
2.3.2 Les grands types d'actions	34
2.4 L'analyse idéologique d'un jeu.....	36
2.4.1 L'analyse par les règles et les actions	37
2.4.2 L'analyse par la configuration du jeu	38
2.4.2.1 <i>Agôn</i>	38
2.4.2.2 <i>Alea</i>	39
2.4.2.3 <i>Mimicry</i>	39
2.4.2.4 <i>Ilinx</i>	40
2.4.2.5 La logique générale du jeu : un indicateur idéologique.....	40
2.4.3 L'analyse par les émotions vidéoludiques.....	41
2.4.4 L'analyse par les informations.....	42

2.5 Une première approche pour l'analyse	44
2.6. Le test de la méthode	45
2.7. Conclusion	47
CHAPITRE 3 : L'APPROCHE NARRATOLOGIQUE	49
3.1 Introduction	49
3.2 L'analyse idéologique du récit	51
3.2.1 L'analyse de la fiction	51
3.2.1.1 Les personnages : des points de vue incarnés	51
3.2.1.2 Les actions : les personnages en actes	53
3.2.1.3 Les objets de valeurs : la motivation des actions	54
3.2.1.4 L'espace temps : un cadre neutre ?	55
3.2.1.5 Conclusion	56
3.2.2 L'analyse de la narration	56
3.2.2.1 La chronologie des faits	57
3.2.2.2 Le modèle actantiel	58
3.2.2.3 Conclusion	60
3.2.3. La mise en forme de la fiction	60
3.3. La méthode d'analyse	62
3.4. Le test de la méthode	63
3.4.1. Conclusion sur le jeu	63
3.4.2. Conclusion sur la méthode	64
3.5. Conclusion	64
CHAPITRE 4 : UNE MÉTHODE D'ANALYSE LUDO-NARRATIVE	67
4.1 Introduction	67
4.2 Les jeux vidéo : un média narratif et interactif	68
4.2.1 Introduction	68
4.2.2 La narration interactive	68
4.2.2.1 La structure linéaire avec quêtes annexes	69
4.2.2.2 L'arborescence	70
4.2.2.3 Le réseau	70
4.2.2.4 La narration autogénération	71
4.2.3 Conclusion	72
4.3 Les constantes ludo-narratives des jeux vidéo	72
4.3.1 Introduction	72
4.3.2 Tous les jeux vidéo ont une seule <i>finalité</i>	73
4.3.3 Tous les jeux vidéo ont des noyaux et des catalyses	74
4.3.4 Tous les récits interactifs sont plus ou moins <i>directifs</i>	75
4.3.5 Conclusion	76
4.4 La formulation d'une méthode ludo-narrative d'analyse idéologique	76

4.4.1 Construction de la méthode ludo-narrative.....	77
4.4.1.1 Les éléments à prendre en compte.....	77
4.4.1.2 La chronologie des faits.....	78
4.4.1.3 Le tableau final sur base du modèle actantiel	80
4.4.1.4 Les conclusions	81
4.4.2 Formulation finale	82
4.5 Conclusion	82
CHAPITRE 5 : ÉVALUATION DE LA MÉTHODE D'ANALYSE	83
5.1 Introduction	83
5.2 Les critères de sélection du corpus	83
5.3 Le corpus sélectionné	84
5.4 Les analyses pratiques	86
5.4.1 <i>Ico</i>	86
5.4.2 <i>Heavy Rain</i>	87
5.4.3 <i>September 12th</i>	88
5.4.4 <i>Civilization V</i>	89
5.4.5 <i>Food Force</i>	91
5.4.6 <i>Drawn : la tour d'Iris</i>	92
5.4.7 <i>World of Warcraft</i>	93
5.5 L'évaluation globale	94
5.5.1 L'identification des éléments principaux	94
5.5.2 Les actions types	94
5.5.3 Les grands types de règle.....	95
5.5.4 La logique générale du jeu (hasard, compétition, mimétisme, vertige)	95
5.5.5 Les émotions vidéoludiques et fictionnelles	96
5.5.6 La chronologie.....	96
5.5.7 La finalité	97
5.5.8 La directivité.....	97
5.5.9 Le modèle actantiel	97
5.5.10 Le résultat final.....	97
CONCLUSION GÉNÉRALE	101
ANNEXES	105
Annexe 1 : évaluation de l'approche ludologique.....	106
Annexe 2 : évaluation de l'approche narratologique	113
Annexe 3 : analyse du jeu <i>Ico</i>	119
Annexe 4 : Analyse d' <i>Heavy Rain</i>	130
Annexe 5 : Analyse de <i>September 12th</i>	152

Annexe 6 : Analyse de <i>Civilization V</i>	157
Annexe 7 : Analyse de Food Force	170
Annexe 8 : Drawn : La tour d'Iris.....	180
Annexe 9 : Analyse de <i>World of Warcraft</i>	190
Annexe 10 : Note sur le référencement des jeux vidéo et des sites Internet.....	210
Annexe 11 : Extraits vidéo des œuvres analysées.....	212
BIBLIOGRAPHIE.....	213
LUDOGRAPHIE	216