



**HAL**  
open science

# Identification et projection dans les jeux vidéo de type RPG : l'exemple de Mass Effect, Fable et Skyrim

Gwénola Lainé

► **To cite this version:**

Gwénola Lainé. Identification et projection dans les jeux vidéo de type RPG : l'exemple de Mass Effect, Fable et Skyrim. Sciences de l'Homme et Société. 2017. dumas-01566189

**HAL Id: dumas-01566189**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01566189>**

Submitted on 20 Jul 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License

Université de Rennes 2

UFR Arts, Lettres, Communication

Année universitaire 2016/2017

Master Arts et technologies numériques

Identification et projection dans les jeux vidéo de type RPG.

L'exemple de Mass Effect, Fable et Skyrim.

Présenté par :

LAINE Gwenola

Sous la direction de M. Bruno Bossis



## **Remerciements :**

Je tiens à remercier M. Bruno Bossis qui m'a permis en tant que directeur de recherche d'explorer ce sujet et m'a accompagné pour ce mémoire, ainsi que M. Jean-Baptiste Massuet pour le temps qu'il a bien voulu m'accorder et ses conseils précieux.

# Table des matières

<b>Remerciements :</b> .....	<b>3</b>
------------------------------	----------

---

<b>Introduction.....</b>	<b>6</b>
--------------------------	----------

---

<b>Partie 1 : L'avatar ludique.....</b>	<b>13</b>
---	-----------

---

<b>1.1. L'impact des paramètres non-modifiables.....</b>	<b>14</b>
1.1.1 L'identification au corps de l'avatar.....	14
1.1.2. La caméra comme objet distinct.....	18
<b>1.2. S'immerger par la personnalisation.....</b>	<b>23</b>
1.2.1. La personnalisation cosmétique.....	24
1.2.2. La personnalisation fonctionnelle.....	29
<b>1.3. La participation de l'espace sonore immersif.....</b>	<b>35</b>
1.3.1. Création d'une immersion sonore.....	36
1.3.2. L'apport d'informations non-diégétiques.....	38
<b>Conclusion première partie.....</b>	<b>43</b>

---

<b>Partie 2 : Le personnage narratif.....</b>	<b>44</b>
---	-----------

---

<b>2.1. Le développement du sentiment d'appartenance au monde virtuel.....</b>	<b>45</b>
2.1.1. L'environnement narratif.....	45
2.1.2. Le système de quêtes.....	52
<b>2.2. L'influence du joueur à travers ses choix.....</b>	<b>59</b>
2.2.1. Influencer la trame narrative.....	60
2.2.2. Développement du personnage .....	63
<b>2.3. La voix de l'avatar à travers les cinématiques.....</b>	<b>69</b>
2.3.1. L'expressivité de l'avatar par la voix.....	70
2.3.2. Les interventions du joueur dans les dialogues.....	72
<b>Conclusion seconde partie.....</b>	<b>77</b>

---

## **Partie 3 : L'avatar narratif et le personnage ludique.....78**

---

<b>3.1. Le ludique narratif.....</b>	<b>79</b>
3.1.1. Couvrir du ludique avec le narratif.....	79
3.1.2. L'influence du narratif sur le ludique.....	83
<b>3.2. La narration ludique.....</b>	<b>88</b>
3.2.1. Prendre en compte le joueur dans la réalisation de l'histoire.....	88
3.2.2. La modification des systèmes de cinématiques.....	91
<b>3.3. En pratique.....</b>	<b>96</b>
3.3.1. Un avatar résistant.....	97
3.3.2. Un joueur détaché.....	99
<b>Conclusion troisième partie.....</b>	<b>103</b>

---

## **Conclusion.....104**

---

## **Bibliographie.....107**

---

<b>Livres.....</b>	<b>107</b>
<b>Articles.....</b>	<b>108</b>
<b>En ligne.....</b>	<b>110</b>

---

## **Vidéos.....112**

---

## **Corpus.....112**

<b>Principal :.....</b>	<b>112</b>
<b>Secondaire :.....</b>	<b>113</b>

---

## **Annexes.....114**

---

---

## Introduction

---

La notion d'avatar remonte à l'antiquité et désigne l'incarnation d'un défunt, ou d'un esprit divin dans une effigie ou une statue. L'anima, le souffle de vie, est alors conservé par ce corps artificiel. C'est ensuite dans la religion hindou que le mot est apparu, les dieux pouvant s'incarner dans un corps humain afin de venir défendre la Terre. La transmigration est donc d'abord un phénomène spirituel retrouvé dans plusieurs religions, et l'avatar est apparu bien avant notre époque<sup>1</sup>. S'il est aujourd'hui repris comme un terme désignant la métamorphose d'un individu, son origine est toujours très présente, notamment avec les avatars numériques. Ils sont en effet un objet intermédiaire qui permet de projeter une personne dans un monde virtuel. Qu'ils soient personnages construits ou interfaces désincarnées, les avatars virtuels ont un rôle clé pour introduire le joueur dans un jeu vidéo. Ce sont eux qui effectuent les actions demandées par l'utilisateur et répondent à ses commandes, bien qu'ils ne soient pas toujours représentés à l'écran. L'avatar se décline donc de nombreuses façons, barre blanche capable de renvoyer une balle dans *Pong*, armée de soldats dans des jeux de stratégie, ou personnage à l'apparence humaine dans les jeux d'aventure. Dans le premier cas il s'agit d'un objet, qui renvoie simplement à l'action qu'il doit effectuer, et son apparence répond directement à ce besoin simple. Dans le deuxième, le joueur incarnera alors plutôt un dieu ayant la complète maîtrise sur le monde qu'il contrôle. Mais c'est bien dans le dernier cas, où le joueur doit coopérer avec son avatar et découvrir le monde avec lui, que se constitue une réelle relation. Il est ici un personnage construit, dans lequel le joueur peut s'incarner et se reconnaître, sa relation avec lui est essentielle pour le bon déroulement du jeu.

C'est particulièrement le cas dans les RPG, ou jeux de rôle virtuels (RolePlayingGames) parce que l'avatar est le moyen par lequel le joueur est introduit dans le monde virtuel. La notion de jeu de rôle au sens large implique l'interprétation d'un personnage par un participant. Ce genre a été analysé par Michael Hitchens et Anders Drachen<sup>2</sup> qui ont cherché les propriétés qui le définissent : l'utilisation d'un ou plusieurs personnage pour entrer dans le monde de jeu, la présence d'un maître du jeu qui contrôle le déroulement, un traitement de l'espace fictionnel, une interaction avec le monde de jeu libre, et un fond narratif apparent. On voit donc que la première propriété est l'utilisation de personnages contrôlés par le joueur, et qui sont capables d'un développement pré-

---

1 Renée Bourassa, « Capture de mouvement et illusionnisme : pour une anthropologie de l'effet de présence » dans *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2014, p. 73.

2 Michael Hitchens et Anders Drachen, « The Many Faces of Role-Playing Games », *International journal of rôle-playing*, vol. 1. n° 1, 2008, p. 5.

défini par les concepteurs. Les RPG découlant directement des jeux de rôle au sens plus large, ces propriétés sont à la base de la relation entre le joueur et l'avatar.

Cette analyse peut également partir des recherches effectuées sur l'avatar par les théoriciens des jeux vidéos. Selon Fanny Georges il existe trois formes que prendraient l'avatar dans une interface virtuelle<sup>3</sup>, l'avatar-marionnette, l'avatar-masque et l'avatar-mouvement.

Il s'agit donc d'abord d'un outil pour expérimenter une histoire dans un monde virtuel. Il devient dans les jeux vidéo l'exécuteur des commandes du joueur, lui permettant d'effectuer les actions comme s'il y était lui-même<sup>4</sup>. L'avatar est ici un personnage à part entière, qui devient souvent un symbole pour les joueurs, Lara Croft, Mario ou Sony par exemple. Le joueur le manipule alors comme une marionnette. Cependant, le jeu implique également le visionnage de ses propres actions, et la marionnette n'est pas seulement manipulable mais également un objet de réflexion, c'est un parallèle entre le « faire » et le « voir faire », une interactivité « à la fois cause et effet de simulation »<sup>5</sup>, qui aide le joueur à comprendre qu'il n'est pas totalement le personnage.

Mais l'avatar est également un instrument de représentation, il est ce qui réside du joueur dans un monde virtuel, et par ce biais engage le joueur dans une relation personnelle avec lui. Plusieurs études<sup>6</sup> ont d'ailleurs montré que dans les jeux permettant la personnalisation de l'avatar, le joueur le fait la plupart du temps à son image. Cela montre que le joueur s'investit personnellement dans l'avatar jusque dans ses graphismes pour qu'il soit incarné lui-même dans le jeu. Il investit un avatar vide pour lui donner vie<sup>7</sup> et y engager son individualité, à la fois à travers une personnalisation délibérée sur l'apparence, mais également au niveau de son expérience ludique, avec la modification du gameplay. C'est donc l'avatar-masque, le moyen par lequel le joueur se présente dans les mondes virtuels.

Enfin, l'avatar peut également être un simple interface, représentant seulement les actions du joueur dans un monde virtuel. Ce seront ici ses gestes qui auront une place dans le monde virtuel,

---

3 Fanny Georges, « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, n° 62, 2013.

4 Alexis Blanchet, « L'avatar vidéoludique, nouvelle forme de marionnette numérique ? » dans *La vie filmique des marionnettes*, Nanterre : Presses universitaires de Paris Ouest, 2012, p. 76.

5 Jean-Louis Weissberg, « La simulation de l'autre : approche de l'interactivité informatique », *Réseaux*, vol 7, n° 33, 1989, p. 108.

6 Selen Turkay, et Sonam Adinolf, « The effect of customization on motivation in an extended study with a massively multiplayer online roleplaying game », *Cyberpsychology: journal of psychosocial research on cyberspace*, vol. 3, n° 9, 2015, <http://www.cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2015081902&article=2>.

7 Gaon Thomas, « Théories et analyses de la relation avatoriale propres aux jeux vidéos » dans *Les avatars jouables des mondes numériques : Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris : Lavoisier, 2013, p. 178.



sans engager le joueur en tant qu'objet à part entière. L'avatar n'est donc pas représenté mais invisible, le joueur est ainsi réellement investi dans le jeu sans passer par un outil intermédiaire, c'est ce qui se développe de plus en plus avec des interfaces de réalité virtuelle ou des jeux tactiles.

Ces trois analyses de l'avatar impliquent chacune une certaine identification du joueur à l'avatar, que celui-ci serve d'outil pour explorer le monde, de représentation de sa personnalité ou d'intermédiaire à ses actes physiques, il suppose l'engagement du joueur à travers, dans, ou en tant qu'avatar. Cependant, il convient de se demander si cette projection du joueur sur l'avatar peut correspondre à de l'identification au sens classique ? A la base, celle-ci survient quand il y a empathie avec le personnage, et selon Bernard Perron, elle ne peut donc pas subvenir dans le jeu vidéo, puisque l'avatar est un outil et n'a pas d'émotion pendant les phases de jeu<sup>8</sup>. Certaines études<sup>9</sup> montrent qu'il y a empathie avec le personnage de jeu vidéo lorsqu'il montre des réactions émotionnelles, or l'avatar au sens réceptacle n'en a pas et laisse le joueur en avoir pour lui. Mais les jeux de rôle développent l'histoire d'un avatar, puisqu'il s'agit de sortir de soi-même et de devenir quelqu'un d'autre. Le personnage a alors une personnalité plus développée, qui peut transmettre une certaine émotion notamment durant les phases de cinématique. Il s'agit de moments d'animation filmés dans lesquels se transmet l'histoire du jeu et dans lesquels l'avatar intervient. Il montre alors un certain caractère, explore son histoire personnelle, ce qui permet de déclencher l'empathie. L'avatar est alors un personnage à part entière, avec lequel le joueur peut s'identifier. En plus d'avoir ces mécanismes empathiques, l'avatar est également personnalisable, ce qui suppose l'engagement de la personnalité du joueur. Celui-ci est donc pris dans ces jeux dans un mécanisme projection-assimilation, il engage à la fois sa personnalité dans l'avatar et en même temps absorbe celle de l'avatar. Il va donc falloir faire la part entre les mécanismes provoquant l'identification, et ceux favorisant la projection, et réfléchir à ce qu'ils impliquent au niveau de l'immersion dans l'avatar et donc dans le jeu.

Ce phénomène de projection-identification a déjà été théorisé pour le cinéma par Edgar Morin dans « Le cinéma et l'homme imaginaire »<sup>10</sup>. Selon lui, la projection est un processus universel et multiforme avec lequel nous projetons nos aspirations, besoin, désirs, espoirs et craintes sur tout chose et tout être. Dans l'identification, le sujet ne se projette pas mais absorbe le monde en

---

8 Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions », dans *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, 2006, p. 361.

9 Ashley Organ, *Avatar Identification: How Similarity in Appearance Influences Aggressive Responses*, Michigan, ProQuest, 2009, p. 33.

10 Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris : Les éditions de minuit, 1956.

lui, incorpore l'environnement et l'intègre affectivement. Les deux processus sont alors liés et se renvoient l'un à l'autre dans un complexe global. Cependant, les théories de Morin ne peuvent pas tout à fait être appliquées au jeu vidéo puisque selon lui, la projection-identification découle d'abord de l'immobilité du spectateur et son impuissance qui le mettent en situation régressive. Le jeu vidéo au contraire implique le joueur physiquement à travers la possibilité de contrôle<sup>11</sup>. Il nous donne donc des bases pour identifier la relation mais il faut également prendre en compte l'interactivité qui change la donne.

Il découle donc de ces définitions plusieurs questionnements : L'avatar est-il une projection du joueur, ou peut-il avoir sa propre personnalité ? Est-ce qu'un jeu qui implique un avatar fort, ne permettant pas au joueur de l'investir, permet réellement une projection du joueur dans le monde virtuel ? Au contraire, un avatar totalement neutre implique-t-il réellement le joueur dans la narration ?

Pour tenter de répondre à ces questionnements, nous allons étudier trois jeux de type RPG représentant différentes façons d'envisager l'avatar. Ces dernières ont été résumées par Dominique Arsenault<sup>12</sup>. L'avatar peut soit être un acteur, un personnage au sens dramatique, qui réagit aux événements narratifs du jeu et a son propre caractère, soit un avatar au sens propre, un double du joueur qui a pour seul but d'être un réceptacle pour la personnalité du joueur. L'interprétation du personnage est alors influencé par l'avatar, comme au théâtre, le joueur joue un personnage différent de lui, il l'interprète de sa propre façon, ou il s'incarne lui-même dans le monde virtuel comme un dieu hindou descendu sur Terre.

Le corpus sur ce sujet se composera des jeux *Mass Effect*, *Fable*, et *Skyrim*. Leur position sur l'avatar en tant que personnage n'est pas la même, ils développent des mécanismes différents pour faire entrer le joueur dans l'avatar. *Mass Effect* est une série de quatre jeux développés par la firme Bioware, dont les trois premiers ont une histoire qui se suit. Ces trois opus sont centrés sur un personnage plutôt au sens acteur, le commandant Shepard. Bien qu'on puisse choisir entre trois histoires pour son personnage en début de jeu et le personnaliser, il s'agit d'un personnage plutôt fort qui ne s'efface pas totalement devant le joueur. Il se développe différemment selon les joueurs mais

---

11 Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2013, p. 41.

12 Dominique Arsenault, « Qui est-je ? : autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnages pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle » dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2013.

cela n'affecte pas réellement le déroulement ludique du jeu, les phases de l'histoire seront toujours les mêmes quels que soit les choix du joueur. *Fable* a été développé par Lionhead et est une série de jeux se déroulant dans le même univers avec différents personnages. Les avatars développés par la saga sont ici plus effacés. Ils ont une histoire déjà définie au préalable, puisqu'il s'agit de l'adaptation d'une bande dessinée, et l'on ne peut pas les personnaliser au début (à l'exception du choix du genre à partir de *Fable 2*). Ils n'ont cependant pas de réelle personnalité et se définissent en fonction des actions du joueur. *Skyrim* enfin, développé par la firme Bethesda, est un opus de la franchise de jeux *The Elder Scrolls*. Le personnage tend plutôt vers l'avatar vide, il est personnalisable à l'extrême en début de jeu, et son parcours ne sera pas le même en fonction du joueur.

Il existe plusieurs axes sur la recherche en jeu vidéo, d'abord une approche compréhensive du phénomène ludique, l'approche ludologique : le jeu qui fait sens en soi en tant qu'expérience sans autre intention ; et la recherche narratologique, basée sur un courant littéraire fait pour étudier l'expérience de jeu comme récit. Nous ferons ici la différence entre liberté ludique et liberté narrative, les deux donnant la possibilité aux joueurs de faire des choix qui influenceront leur gameplay, mais dans le premier cas seulement sur l'univers ludique et dans le deuxième sur la diégèse du jeu. Ces choix possibles pour le joueur, tentent d'imiter la vie réelle en laissant le joueur accomplir certaines actions pour avoir de l'influence à la fois sur le monde de jeu et sur son avatar. Nous devons alors analyser le degré de liberté laissé au joueur à la fois au niveau ludique et au niveau narratif et essayer de comprendre ce que ces choix impliquent au niveau de la relation joueur-personnage.

C'est pourquoi nous nous concentrerons sur ces deux axes, en évitant les autres approches notamment procédurales<sup>13</sup>, ethnographiques<sup>14</sup> ou sociologiques<sup>15</sup> qui sont moins exploitables sur les jeux de type RPG.

En premier lieu, nous allons nous pencher sur les études ludologiques. Il s'agit donc d'étudier un jeu à partir de ses spécificités ludiques, il est un jeu en tant qu'activité et expérience, et les

---

13 Compréhension dynamique du jeu se basant sur les systèmes de jeu créés par les développeurs.

Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2010.

14 Approche des jeux comme terrain d'étude sociologique.

Laurie Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2009.

15 Jeux en tant qu'activité sociale avant tout.

Erving Goffman, *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis : Bobbs-Merrill, 1961.

éléments narratifs du jeu seraient secondaires, voire iraient à l'encontre du caractère vidéoludique. En effet, les coupures narratologiques comme les cinématiques par exemple, très présentes dans les RPG créeraient une coupure avec le ludique et dénatureraient le principe de jeu. Nous allons donc dans ce sens étudier les spécificités ludiques menant à l'identification au personnage ou à la projection dans l'avatar. On se pose d'abord la question de savoir si le type de gameplay peut influencer la perception de l'avatar par le joueur. Par exemple, est-ce que le point de vue dans lequel se place le joueur, première ou troisième personne peut influencer celui-ci ? Nous allons également étudier l'impact de la personnalisation de l'avatar en début de jeu, si celle-ci influe sur la projection dans l'avatar. Enfin il s'agira d'étudier les mécanismes sonores menant à l'identification, notamment à partir des théories sur le son de jeu vidéo de Karen Collins.

Dans la deuxième partie, nous allons aborder les jeux avec des outils narratifs plus classiques. En effet le type de RPG étudié ici se base en grande partie sur l'histoire pour faire entrer le joueur dans leur monde. Des procédés narratifs classiques d'identification utilisés par exemple en cinéma ou en littérature peuvent être exploités par les développeurs. Il faut faire rentrer un joueur dans un monde virtuel narratif, puis lui donner l'impression qu'il appartient à ce monde et qu'il y est important. Il s'agit ici d'étudier notamment le système de quête, qui représente une structure fermée que le joueur doit suivre, et les détournements de ce système que les développeurs peuvent permettre. Le joueur est-il influencé par le but fixé à son avatar, ou au contraire peut-il mieux s'immerger quand il peut diversifier son parcours dans le monde virtuel ? Le joueur a également des possibilités d'action sur l'histoire, et peut parfois faire changer la narration du jeu et influencer sa fin. Enfin nous allons étudier la voix de l'avatar et en quoi celle-ci peut influencer l'interaction avec l'avatar. Cette voix peut-elle affecter la possibilité de projection du joueur ?

Enfin en dernier lieu nous allons voir en quoi, dans les jeux RPG, les deux systèmes, narratologiques et ludologiques ne sont pas réellement séparés. Le but des développeurs étant de raconter une histoire mais dans laquelle le joueur puisse intervenir et participer activement, il est important de faire rejoindre ces deux axes pour les étudier. Nous allons voir s'il est possible d'améliorer l'immersion dans l'avatar à travers des procédés à la fois narratifs et ludiques, et s'ils ne sont pas plus efficaces ensemble que séparés. Pour commencer, nous allons étudier l'intégration du ludique dans la narration, et si cela permet de créer plus d'immersion en justifiant le gameplay par l'histoire. Il s'agira ensuite de voir comment le narratif peut être mieux intégré au jeu, notamment par une modification du système des cinématiques. Enfin la dernière partie correspondra à la description d'une expérimentation de jeu dans lequel les mécanismes d'identification à l'avatar

seront détournés. Les personnages auront alors des mécanismes de résistance au joueur l'empêchant de les manipuler entièrement, et seront des personnages à part entière même dans les phases ludiques où les actions du joueur auront des conséquences sur la narration.

---

## Partie 1 : L'avatar ludique

---

L'étude ludologique d'un jeu vidéo consiste à repérer les éléments particuliers du jeu vidéo et à créer des outils propres au médium pour les analyser. Il faut, selon les théoriciens, séparer ce qui produit le jeu comme expérience<sup>16</sup> des influences venues d'autres médias, qu'il s'agisse de la narration ou de la dimension sociale des jeux par exemple. C'est donc le phénomène ludique qui intéresse. Les jeux considérés comme éléments uniques de culture et d'art font alors apparaître de nouvelles méthodes de recherche et théories. On peut donc étudier la structure des jeux et ce qui en fait un média unique, puis l'effet voulu de ces structures sur les joueurs.

Les mécanismes ludiques utilisés tirent donc d'abord leur possibilité de l'interactivité dans le jeu. C'est l'interaction entre le joueur et les mécanismes de jeu qui crée le jeu, et ce qu'on appelle alors le « gameplay » ou la jouabilité, la dimension ludique de l'interactivité<sup>17</sup>. La jouabilité doit donc suivre l'expérience du joueur, qui serait la première caractéristique fondamentale du jeu, et son attitude ludique, le désir d'être emporté par le jeu. Elle se diviserait alors en deux aspects : la partie « play » et le « game ». Le play se définit comme la liberté d'action du joueur, et le game comme les règles strictes qui définissent le jeu. Les études ludologiques se penchent donc plus sur le game, la façon dont sont organisés les jeux afin de créer des espaces de possibilités dans lesquels l'utilisateur peut jouer, et qu'il peut éventuellement avoir l'impression de contourner ou de dépasser à travers le play.

Les RPG se décomposent souvent en plusieurs phases de jeu, et ce sont donc les phases ludiques que nous allons explorer dans cette partie. Les phases cinématiques, qui représentent le plus souvent la narration, sont celles où l'interactivité est quasiment nulle, et donc n'intéressent pas les ludologues.

Pour étudier l'avatar, il est donc nécessaire de comprendre comment fonctionne la relation entre le joueur et lui au niveau ludique. Le fait que le joueur ait un contrôle total sur ses actions permet-il réellement de se l'approprier ? Comment peut-on avoir de l'empathie avec un réceptacle vide qui obéit à tous nos ordres ? Quel est l'impact de la personnalisation de l'avatar sur la façon de jouer ? Enfin quel rôle peut jouer le son dans l'incorporation dans l'avatar ? C'est à ce genre de question que nous allons tenter de répondre dans la première partie.

---

16 Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, Tempere (Finlande) : SAGE, 2008.

17 Bernard Perron, « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif », dans *Hypertextes. Espace virtuels de lecture et d'écriture*, Québec : Nota Bene, 2002, p. 288.

## 1.1. L'impact des paramètres non-modifiables

Le game est donc la partie structurée du jeu, celle qui est définie par les développeurs et que le joueur ne pourra pas changer. Le personnage qu'il incarne est déjà défini par le jeu, il peut éventuellement le personnaliser et l'influencer mais il ne peut pas changer sa nature profonde. La définition du game pourrait correspondre à la mise en scène au cinéma, le fait de mettre en place un décor dans lequel on va filmer et définir des paramètres précis. Avec l'interactivité des jeux vidéo le but est de mettre en place une scène scriptée dans laquelle le joueur peut évoluer à sa guise. Le play est ensuite induit par cette structure mise en place, le joueur évolue dans cet environnement mis en scène et expérimente les possibilités que lui donnent les règles du jeu. La liberté ludique dépend donc de ce que les développeurs permettent au joueur à travers ces paramètres fixes. Il s'agit alors ici d'étudier comment les développeurs construisent la relation avec l'avatar à travers les paramètres ludiques non modifiables par le joueur. Est-ce qu'il existe des moyens de renforcer l'identification à l'avatar par la mise en place des paramètres de jeu ? Comment reconnaître un jeu qui renforce l'incarnation du joueur dans l'avatar, ou au contraire développe un personnage fort ?

Ces paramètres sont des éléments invisibles pour le joueur qui doit apprendre les règles de chaque jeu de façon inconsciente lorsqu'il commence à jouer. Il s'agit d'abord d'engager le joueur physiquement à travers les contrôles de jeu, le corps de l'avatar et les mouvements qu'il peut effectuer, qui sont soit facilités par le monde de jeu, soit réduits afin de faciliter la narration. Nous verrons ensuite les possibilités de la caméra interactive, et les paramètres qui la définissent.

### 1.1.1 L'identification au corps de l'avatar

Le jeu vidéo est supposé offrir une extension physique de son propre corps à travers l'utilisation des contrôleurs, manettes ou boutons. Le joueur doit faire des connexions sensorimoteur entre l'avatar et lui-même pour pouvoir se connecter au jeu<sup>18</sup>. La relation du joueur à l'avatar passe donc d'abord par le corps virtuel, la façon dont celui-ci est envisagé. Il permet en effet d'introduire le joueur dans un monde virtuel à travers des mouvements qu'il connaît déjà, marcher, soulever, ou encore tirer. La plupart du temps, les jeux vidéo se déroulent dans un monde réaliste avec une physique souvent tirée de la réalité, c'est pourquoi prendre en main l'avatar doit paraître simple et logique pour que le joueur puisse s'y retrouver. L'engagement du corps par le jeu est un des principaux facteurs de l'immersion, l'avatar devant répondre directement aux sollicitations du

---

18 Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2013, p. 41.

joueur à travers une interface la plus simple possible. De cette façon, l'utilisateur aura l'impression de rentrer dans le jeu physiquement, le contrôle deviendra intuitif et non plus artificiel. Plus l'interface sera simple, plus appuyer sur des boutons pour faire avancer, sauter ou courir l'avatar deviendra familier, et plus le joueur pourra alors s'investir sans se poser de questions. Cependant, cette réponse interfacée n'est pas la même dans tous les jeux, nous allons alors nous demander les différences que les actions possibles créent, et si cela peut influencer la relation avec l'avatar.

Le gameplay permet donc de contrôler son avatar de différentes façons selon les jeux. Ces avatars plus ou moins contrôlables ont alors une habilité physique déterminée par les actions que peut faire le joueur. Les facultés simple de sauter par exemple, ou d'attaquer à n'importe quel moment ne sont pas présentes dans tous les jeux, elles peuvent donc déterminer un certain degré de liberté du joueur. Cette liberté peut caractériser le type de jeu développé. S'agissant d'un jeu comme *Assassin's Creed* par exemple, où l'avatar est capable de beaucoup d'actions, le gameplay repose principalement sur l'aptitude technique du joueur, son habitude du contrôle de l'avatar, il implique le joueur au niveau physique autant que mental. Il s'agit de l'immersion kinésique des jeux vidéos, définie par Arsenault et Picard<sup>19</sup>, qui implique le joueur au niveau sensorimoteur et dépend de sa performance physique à partir des contrôleurs. Cette liberté physique affecte l'identification avec l'avatar comme l'ont montré certaines études<sup>20</sup> parce qu'elle donne au joueur un pouvoir de contrôle sur l'avatar. C'est pour cette raison qu'il est important d'étudier les mouvements qu'est capable d'effectuer l'avatar dans ces jeux, ils montrent la relation de contrôle permise par le jeu, et donc le pouvoir qu'un joueur peut avoir sur son avatar. Dans les jeux de notre corpus, les actions possibles de l'avatar sont souvent définies par les différentes phases de jeux. Les phases narratives dans les trois jeux autorisent peu de mouvements, comme dans beaucoup de RPG, mais dans les phases ludiques les actions peuvent varier en fonction des situations. C'est le cas dans *Mass Effect* pour commencer, l'avatar n'a pas les mêmes possibilités de mouvement dans les combats et pendant l'exploration. Il est possible de le faire avancer dans la plupart des situations ludiques, mais impossible de tirer en dehors des combats. Son contrôle est donc limité, Shepard ne sait pas sauter, ne peut pas grimper n'importe où, le joueur doit avancer dans des espaces restreints et ne peut pas déclencher d'événements hors narration (par exemple en tirant sur des personnages). La course est également limitée à l'endurance du personnage, non définie par le joueur. Le contrôle est donc

---

19 Dominique Arsenault, et Martin Picard, *Le jeu video entre dependance et plaisir immersif*, Colloque HomoLudens  
Le jeu vidéo : un phénomène massivement pratiqué, Québec, 2008.

20 Selen Turkay et Charles Kinzer, « The Effects of Avatar-based Customization on Player Identification »,  
*International journal of gaming and computer-mediated simulations*, vol 1, n° 6, 2014.



limité ce qui montre déjà la résistance de Shepard au joueur. Cette résistance est également un élément du deuxième jeu, *Fable*, qui permet cependant un contrôle un peu moins limité. L'avatar ne peut pas sauter à la commande du joueur, en revanche, il est parfois permis de sauter d'un pont, d'une falaise ou d'un promontoire en avançant. La course n'est ici pas limitée, et est remplacée par des roulades pendant les combats. On voit donc déjà que le personnage de *Fable* est dans un entre-deux, à la fois avatar manipulable facilement par le joueur mais limité par le décor et les moyens techniques. C'est donc *Skyrim* qui propose l'avatar le plus mobile, dont les mouvements ne changent pas en fonction des phases ludiques. Il peut sauter, grimper à toutes les échelles, attaquer n'importe quand, à part dans les dialogues le contrôle du joueur correspond au contrôle de mouvements réalistes. La course est limitée par l'endurance, mais celle-ci peut être personnalisée. Il y a donc une liberté importante sur les mouvements de l'avatar, il est développé pour être le plus flexible possible pour le joueur et se plier à sa volonté. Il apparaît donc ici que la diversification des actions permises par le jeu peut nous donner une indication de la volonté des développeurs de donner un contrôle plus ou moins limité sur le personnage.

En plus des mouvements physiques, le joueur a également accès à un panel d'actions qui peut être restreint selon les jeux. Il s'agit ici du degré de « play » permis par le jeu, ce qui donnera l'impression au joueur de dépasser les limites du jeu et de réaliser quelque chose d'unique fait seulement par lui-même. Ces actions peuvent aller de l'emprunt d'une route absurde ne menant pas à un but précis, au suicide de l'avatar en le lançant dans le vide. Là aussi dans les jeux de RPG, le degré d'action permis dépend des jeux. La raison est autant technique que scénaristique, puisque la plupart des jeux n'incluent pas la narration directement dans le ludique, les actions commises par le joueur qui dérivent de cette narration ne doivent pas la contredire ou la perturber. Le degré d'action du play permis dans un jeu définit donc sa relation avec la narration, mais il permet également de déterminer le degré de contrôle sur l'avatar et la complexité du rapport entre le ludique et les changements narratifs.

Pourtant les trois jeux du corpus évitent cette question. *Mass Effect* ne permet quasiment pas d'actions en dehors de celles qui sont scriptées. Le joueur peut se promener, écouter des conversations, parfois y participer mais toujours selon un ordre défini par la narration. Il peut évidemment se précipiter dans un combat sans réfléchir et mourir facilement, mais pas se suicider directement en tirant sur des ennemis d'un niveau trop élevé ou en sautant dans le vide directement. La narration ne peut donc pas être affectée par les actions du joueurs dans les phases ludiques, et le degré de contrôle sur l'avatar est encore une fois limité. C'est un choix à l'opposé de celui fait par les développeurs de *Skyrim*, qui permettent énormément d'actions. L'avatar peut énerver tout un village

en tuant une simple poule, se jeter du haut d'une falaise sans se poser de questions ou aller combattre un géant et son mammoth au niveau 1<sup>21</sup>. Cependant, ces actions n'affecteront pas réellement la narration la plupart du temps, il pourra payer une amende ou passer du temps en prison pour satisfaire le village et ressusciter avant les combats pour contourner les ennemis au lieu de les affronter. Il n'a également pas de possibilité de tuer les PNJ<sup>22</sup> dont dépendent les quêtes, ceux-ci combattent mais ne meurent jamais. Cela montre donc une volonté d'induire un maximum de contrôle au joueur, mais sans pour autant complexifier la relation du joueur à la narration. *Fable* est donc le seul jeu à s'intéresser un minimum aux conséquences, puisqu'il permet d'attaquer librement, en activant un mode « non protégé » pour massacrer des civils, ce qui donne une mauvaise réputation au joueur. Cette réputation est également affectée par les vols ou les comportements déviants (coucher avec des prostituées sans se protéger par exemple). La possibilité de se racheter est simple, puisque le joueur peut payer des amendes, ou faire des services à la communauté dans le deuxième opus, pour ne plus être chassé par les gardes. Cependant, les choix suicidaires ne sont pas nombreux, à part l'attaque des gardes<sup>23</sup>, il n'y a pas de dégâts de chute et le personnage suit un chemin qui l'empêche d'attaquer des ennemis trop puissants. *Fable* montre donc un potentiel pour transformer les actes ludiques en conséquences narratives mais cela reste un artifice illusoire.

L'étude des mouvements des avatars nous montre donc des jeux qui ont des intentions d'identification différentes dans les phases ludiques : d'abord des avatars entièrement contrôlables et qui impliquent le joueur dans le corps virtuel, et ensuite des avatars dont le contrôle est limité pour laisser une place plus importante à la narration. Cela renforce donc la distinction entre les jeux narratifs et les jeux entièrement ludiques, montrant surtout la limite des phases ludiques au sein des jeux à portée narrative.

Mais la dynamique physique de l'avatar ne dépend pas seulement des mouvements qu'il est capable d'effectuer ou des actions que le joueur peut lui faire faire. Le joueur est en effet impliqué physiquement par les contrôles pour faire bouger le corps de l'avatar, mais son regard n'est pas forcément celui de ce corps. La caméra est en effet en général un élément de jeu considéré à part de l'avatar lors du développement d'un jeu, elle est dirigée par le joueur mais n'est l'avatar que dans le

---

21 Les niveaux montrent la progression du joueur et augmente les capacités de l'avatar, il n'est généralement capable de combattre que des ennemis d'un niveau équivalent.

22 Personnages non-joueurs.

23 Les gardes dans les jeux vidéos sont généralement très forts et montrent les limites de ce que le joueur peut faire, s'il est dans l'illégalité il sera soit arrêté, soit choisira de les combattre et la plupart du temps donc de mourir.

cas des jeux à la première personne. Elle en devient alors un objet distinct, qui représente le regard du joueur dans le monde de jeu, mais non celui de l'avatar, ce qui change la perception identificatoire.

### 1.1.2. La caméra comme objet distinct

En effet si le point de vue au cinéma est la représentation d'un regard, soit celui de l'auteur (instance narratrice), ou celui du personnage (caméra subjective)<sup>24</sup>, la caméra mobile du jeu vidéo est toujours le point de vue du joueur, puisqu'il n'y a que lui qui puisse l'orienter dans le monde du jeu. A la base fixée sur un avatar, elle s'est développée en caméra mobile dans les jeux plus récents afin de permettre au joueur de tourner autour de son avatar. L'orientation de celui-ci peut également déterminer ce que le joueur regarde, il peut donc se tourner dans les mondes virtuels en 3D comme il le ferait dans la vie réelle. Mais même si les créateurs de jeu vidéo ne peuvent pas entièrement prévoir l'orientation que la caméra va prendre, ils peuvent la paramétrer de façon à guider le joueur et lui donner des indications sur le jeu. Il est alors important d'analyser la façon dont sont vus les avatars pour comprendre la relation qu'entendent mettre en place les développeurs entre le personnage et le joueur.

Un jeu vidéo est donc largement influencé par la caméra, le point de vue par lequel le joueur s'insère dans le jeu. Elle peut définir le genre de jeu en question, comme dans le cas des FPS<sup>25</sup> par exemple, où la caméra est à la première personne, ou subjective. Dans ce cas, il s'agit d'un choix entièrement stratégique, le joueur ne peut pas tourner la caméra sans le corps de l'avatar, il n'a que ses yeux pour voir. Ce réglage permet d'immerger le joueur, qui doit alors être attentif à son environnement à la fois sonore et visuel pour repérer les ennemis. Dans les RPG, cette caméra est aussi utilisée dans ce sens, particulièrement dans les jeux basés sur l'angoisse comme *Borderlands* par exemple. La première personne serait plus immersive puisqu'elle offre le même point de vue que dans la réalité, et donne des informations sur l'état du personnage. La plupart des jeux de ce genre privilégient cependant la vision à la troisième personne de l'avatar pour favoriser l'identification. En effet, plusieurs théoriciens<sup>26</sup> ont démontré que la caméra subjective dans les jeux provoquent un sens d'incorporation dans le personnage biaisé puisqu'elle supprime le contexte de l'incarnation. Le joueur produit directement des actions dans le monde de jeu et n'a pas d'objet auquel se référer pour les faire à sa place. Selon Taylor « un sujet regardant le monde demande que

---

24 Jacques Aumont, « Le point de vue », *Communications*, vol. 38. n° 1, 1983.

25 First Person Shooter, jeux de tir à la première personne.

26 Laurie Taylor, « When Seams Fall Apart - Video Game Space and the Player », *Game Studies*, vol. 3, n° 2, 2003.

ce sujet soit inséré dans le champ perceptif, et situé à un certain point dans ce champ ». La troisième personne permet donc de s'incarner dans un objet et d'avoir une vue moins limitée de l'espace de jeu, le corps incarné devient indétectable avec l'engagement du joueur dans le jeu, il n'est qu'un instrument familier qui permet d'explorer<sup>27</sup>. C'est le cas dans les trois jeux de notre corpus qui proposent chacun une vision à la troisième personne. Ce n'est pas surprenant pour *Mass Effect*, avec un personnage fort qui se distance du joueur au niveau de ses mouvements comme nous l'avons déjà vu. Cependant, la caméra change en fonction des phases ludiques, pendant la phase d'exploration du jeu l'avatar est situé au milieu de l'écran, tandis que les phases de combat montrent un avatar un peu décalé sur le côté. Cela permet de recentrer la vue sur l'action, et non plus sur le personnage, qui devient seulement un instrument pour entrer dans la phase ludique.



Illustration 1: Phase exploration Mass Effect 3



Illustration 2: Phase de combat Mass Effect 3

*Fable* propose la même vision mais avec l'avatar au centre de l'écran quelles que soient les phases ludiques. Dans le 2, la vision première personne est possible en appuyant sur un bouton, mais cette vision ne vise pas le réalisme puisqu'elle permet tous les angles possibles, elle est faite pour observer le paysage. *Skyrim* a la vision la plus réfléchie des trois jeux, puisqu'il permet une vision de l'avatar à la fois à la première personne et à la troisième personne selon la préférence du joueur. Cependant, le jeu commence en caméra subjective pendant les 10 premières minutes, et par la suite à moins d'avoir déjà joué à des jeux Bethesda, le joueur peut ne pas penser tout de suite à de-zoomer. Cela montre bien que le personnage est un simple réceptacle, on accueille le joueur comme un personnage à part entière de l'histoire, on lui adresse la parole subjectivement et c'est par la suite qu'il peut éventuellement s'éloigner de cette vision. Le jeu essaie donc quand même de faire du joueur un personnage, mais lui laisse le choix.

La caméra des jeux vidéo est également une caméra qui n'est pas toujours fixe, malgré le fait

<sup>27</sup> Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press,, 2013, p. 41.

qu'elle soit centrée sur un personnage. Elle sert souvent à observer l'espace de jeu, pour repérer quelque chose qui n'est pas directement en face de l'avatar, à admirer le paysage ou même l'avatar lui-même dans certains cas. C'est la représentation du regard du joueur, qui aide à l'immersion du joueur dans le monde virtuel<sup>28</sup>. Mais cette caméra n'est pas simplement contemplative, elle est également stratégique puisqu'elle peut servir à repérer des ennemis derrière soi. C'est pourquoi, les RPG comprenant une caméra mobile ont également des paramètres pour régler ce problème, soit ils ont une limite d'angle, ne peuvent pas aller au delà d'un certain point dans l'espace, soit se règlent différemment selon les phases de jeu. C'est le cas dans deux des RPG que nous étudions, *Mass Effect* et *Skyrim*. Dans le premier, comme nous l'avons vu, les phases de jeu sont très séparées, ce qui permet d'avoir des paramètres différents selon ce que le joueur fait, s'il est en combat il pourra effectuer certaines actions qu'il ne peut pas faire pendant les moments d'exploration. La caméra est donc bloquée en troisième personne derrière l'avatar dès qu'un combat se lance [Illustration 2], et le joueur ne peut plus la faire tourner. Cela permet d'ajouter du réalisme pendant les combats en amenant les ennemis devant le personnage et surprendre le joueur s'il en laisse passer derrière lui par mégarde. Dans *Skyrim* en revanche, les phases ne sont pas séparées, à part par le blocage des mouvements de l'avatar en jeu lors des dialogues, et le blocage de la caméra qui ne peut tourner qu'à un angle très limité. Comme nous l'avons vu, il est possible de jouer le jeu entièrement en caméra subjective, mais également à la troisième personne, et dans ce cas la caméra est effectivement mobile. Cependant, pour empêcher une vue omnisciente qui donnerait un trop grand avantage au joueur pendant les combats, la caméra ne peut pas aller plus loin que la vision normale de l'avatar, mais cela seulement lorsque le joueur sort des armes pour combattre [Illustration 4]. Le joueur peut ainsi admirer librement son avatar et le monde autour de lui quand il n'attaque pas, mais doit se concentrer sur une seule vue pendant qu'il attaque. Au contraire de *Mass Effect* le personnage est décalé sur la gauche pendant l'exploration, tandis que quand il range les armes, le personnage est au milieu de l'écran. L'intérêt du joueur est donc guidé par la caméra mobile, il est ainsi incité à prendre la place du personnage pendant les combats, au milieu de l'écran, et quand il est décalé peut admirer les paysages du monde de jeu. Ce détail montre également l'importance du décor dans *Skyrim*, qui est un des jeux avec les performances graphiques les plus élevés des dernières années.

---

28 Timothée PAEZ, *Le jeu vidéo*, Paris : Mon Petit Editeur, 2011, p. 22.



Illustration 4: Phase d'exploration Skyrim



Illustration 3: Phase de combat Skyrim

Enfin dans *Fable*, la caméra tourne à 360° quel que soit la phase de jeu, la seule différence entre l'exploration et le combat est un léger de-zoom sur l'avatar pour prévenir le joueur. La stratégie pour ne pas montrer les ennemis derrière le joueur est donc laissée de côté, le combat dans *Fable* étant un peu différent puisqu'à l'origine le jeu est très facile, le joueur pouvant ressusciter grâce à des philtres.



Illustration 5: Avatar de Fable en combat

Ces différences entre les caméras mobiles de ces trois jeux nous montrent que l'avatar peut être un objet à admirer, en plus de servir d'objet responsable des mouvements. C'est le cas particulièrement dans *Mass Effect*, où une bonne partie du jeu se passe en caméra pouvant faire des

360°, avec un avatar au milieu de l'écran pour souligner son importance, et un peu moins dans *Skyrim* où les contraintes des paramètres (caméra subjective et rangement des armes, ce qu'un joueur fait peu quand il doit parcourir le monde de jeu) diminuent cet effet.

Les paramètres du gameplay nous montrent donc que l'avatar facilement manipulable provoque le plus d'identification, tandis que la caméra la moins immersive est à la première personne. Cela confirme donc une séparation entre la projection et l'identification, les jeux cherchant le premier visent à instaurer le joueur en tant que personnage, et pour le deuxième l'avatar est plus éloigné du joueur afin de l'instaurer lui comme personnage.

La caméra de RPG a donc plusieurs buts, d'abord un emploi stratégique pendant les combats, et ensuite une vision contemplative du jeu. Elle est alors faite non seulement pour admirer le jeu mais également l'avatar, pour une raison très simple. En effet, on peut facilement constater que cette caméra mobile et centrée est plus présente dans les jeux où l'avatar est personnalisable graphiquement. C'est alors un moyen d'admirer la « création » du joueur, qu'il aura parfois passé des heures à faire, ce qui nous amène au paramètre suivant permettant l'identification ludique avec le personnage : la personnalisation.

## 1.2. S'immerger par la personnalisation

La personnalisation de l'avatar et ses effets sur l'identification du joueur est étudiée majoritairement dans des journaux de recherche en psychologie et ceux-ci rentrent dans le champ de recherche en ludologie puisqu'ils étudient les effets des mécanismes ludiques sur les joueurs. Peu de recherches ont encore été faites pour étudier la façon dont ont été prévus ces mécanismes, raison pour laquelle nous allons partir des conclusions de ces études pour comprendre l'influence que les développeurs prévoient sur la relation entre avatar et joueur. Ces théories se concentrent principalement sur les jeux de type MMORPG<sup>29</sup>, mais étant donné qu'il s'agit de RPG dans un environnement multijoueur, elles peuvent être également applicables à ce genre. Nous excepterons cependant la dimension sociale, puisque l'avatar dans ces jeux est également un moyen de se présenter au monde virtuel et aux gens réels qui le peuplent, d'où l'importance de la personnalisation cosmétique, ce qui n'est pas le cas dans les jeux RPG où l'avatar n'est créé que pour soi-même en général. La personnalisation de l'avatar est de plus en plus complète dans les jeux de type RPG, l'exemple le plus probant étant *Skyrim*, où le visage de l'avatar est personnalisable jusqu'au moindre détail, avec une modification des traits faciaux minutieuse, et où en plus le joueur peut totalement adapter le gameplay à son style à travers une personnalisation des capacités de l'avatar.

Quelles sont alors les conséquences de cette personnalisation à l'extrême ? Provoque-t-elle réellement un investissement plus important dans l'avatar en jeu ? Comment avoir de l'empathie pour un personnage dont on influence tous les aspects ? Qu'est-ce que les développeurs cherchent en laissant une personnalisation à l'extrême, et surtout, est-ce réellement réfléchi ou simplement un effet de mode demandé par l'utilisateur ?

Turkay et Adinolf<sup>30</sup> ont montré qu'il existait trois types de personnalisation possibles dans un jeu : la personnalisation fonctionnelle, la personnalisation cosmétique et la personnalisation usuelle. La personnalisation fonctionnelle permet au joueur de créer un gameplay personnalisé, en choisissant par exemple ses pouvoirs ou ses armes. La personnalisation cosmétique n'affecte en général pas les dynamiques de jeu, elle permet d'avoir des graphismes adaptés au joueur. Enfin la personnalisation usuelle vise essentiellement la performance du joueur, qui peut par exemple bouger les menus et les barres d'action afin d'avoir une interface la plus intuitive possible pour lui. Cette dernière est donc moins intéressante pour notre sujet, nous l'étudierons très peu.

---

29 Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).

30 Selen Turkay et Sonam Adinolf, « The effect of customization on motivation in an extended study with a massively multiplayer online roleplaying game », *Cyberpsychology: journal of psychosocial research on cyberspace*, vol. 3, n° 9, 2015.



### 1.2.1. La personnalisation cosmétique

La personnalisation cosmétique en revanche est un facteur dont l'influence sur l'identification du joueur avec le personnage a été largement prouvée<sup>31</sup>. L'expérience de personnalisation en début de jeu en elle-même permet de s'approprier son personnage, de l'affecter avec sa propre personnalité, et donc de rentrer dans son corps. C'est également un des aspects qui vient le plus vite à l'esprit quand on parle de personnalisation, tant elle est développée dans les jeux vidéo récents. Les jeux RPG permettent en effet une adaptation cosmétique de plus en plus importante de l'avatar. Les joueurs peuvent modifier leur visage à leur guise, adapter leurs vêtements, faire des personnages non-humains laids, ou au contraire d'une beauté supérieure. Cette personnalisation cosmétique peut également avoir des côtés pratiques, choisir la race dans *Skyrim* affecte le gameplay par exemple. Le premier but de la personnalisation cosmétique est pourtant bien d'avoir un avatar à regarder, comme le prouve la caméra centrée sur l'avatar. Les études montrent que les joueurs tendent à modifier un personnage pour qu'il leur ressemble<sup>32</sup>, même en tant que race non-humaine. Cela montre que l'identification au personnage passe par le corps, le joueur préfère manipuler un objet qui lui ressemble pour avoir l'impression de parcourir lui-même les mondes virtuels. Mais il existe également un type d'identification spécifique : l'identification « wishful »<sup>33</sup> qui peut être traduit par « prendre ses désirs pour une réalité ». C'est le fait de créer un avatar qui ressemble à ce que le joueur voudrait être, non à ce que le joueur est. Il parcourt ainsi les mondes virtuels, et chaque rajout à la personnalisation en cours de jeu est un souhait de ce qu'il voudrait rajouter sur lui-même. Cependant nous pouvons constater que ces recherches ne prennent pas forcément certains faits en compte : que l'avatar de jeu vidéo est personnalisable, mais dans la plupart des cas en personnage mince ou musclé, d'un genre binaire et correspondant à une norme de beauté standard de la société occidentale. Certains joueurs ne peuvent donc inévitablement pas ressembler à leur avatar, l'identification « wishful » peut donc représenter le seul moyen pour eux de s'identifier à un personnage virtuel.

---

31 Selen Turkay et Charles Kinzer, « The Effects of Avatar-based Customization on Player Identification », *International journal of gaming and computer-mediated simulations*, vol. 1, n° 6, 2014. .

32 Ashley Organ, *Avatar Identification: How Similarity in Appearance Influences Aggressive Responses*, Michigan : ProQuest, 2009.

33 Dorothee Hefner et Peter Vorderer, « The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception », *Communication theory*, vol. 4. n° 19, 2009, p . 355.

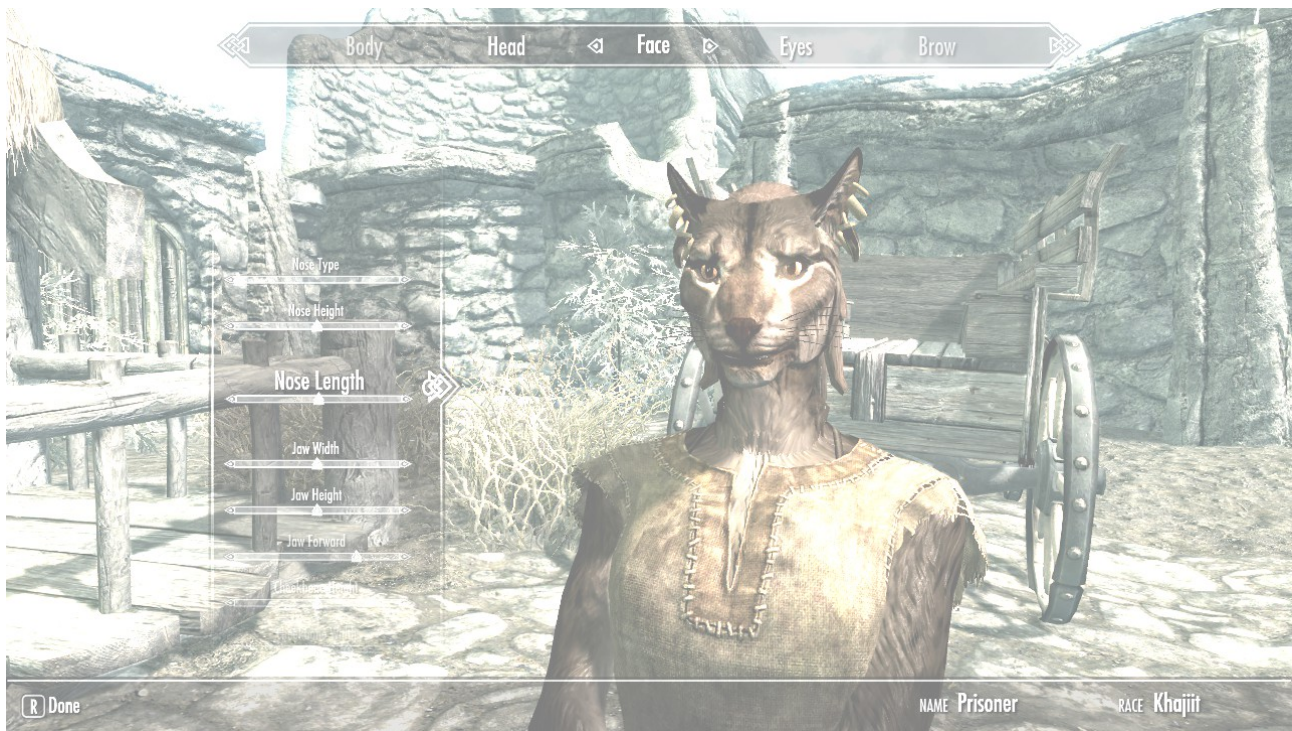


Illustration 6: Personnalisation du visage dans *Skyrim* (paramètres du nez)

Au niveau des avatars de notre corpus, la personnalisation démontre le type de personnage qu'ils représentent. Celui de *Skyrim* a une possibilité de modelage sur le visage quasiment illimité, comparable aux Sims et donc d'autant plus impressionnante puisque rare dans les RPG. Il permet de modifier les visages en changeant la taille, l'aspect, l'orientation, la hauteur de différentes parties, le nez, la bouche, les oreilles, le menton, la taille du visage, les cheveux, le maquillage, le poids du personnage (cependant limité), etc. La phase de personnalisation se trouve au début du jeu, mais pas directement après l'entrée du joueur dans le monde. Il faut d'abord passer par une cinématique en première personne dans laquelle le contexte du jeu est expliqué dans un dialogue avec un personnage, se résumant à « vous êtes un prisonnier en route pour être exécuté parce que les impériaux vous ont trouvé en compagnie de rebelles ». La narration est donc présente avant le ludique, et elle permet de justifier la personnalisation par la question d'un garde « Qui êtes vous ? », avec un mouvement de caméra de contre-champ retournant la vision première personne. Le joueur choisit ensuite sa race, qui influencera le gameplay puisqu'elle donne certaines capacités au joueur, puis son nom, son genre et son apparence, d'abord le poids et le teint de peau, puis les détails du visage. Cette personnalisation parfois très longue permet d'insérer le joueur dans l'avatar en créant quelque chose qui lui corresponde totalement en y passant du temps, et donc le motive à continuer le jeu. Ce n'est pas le but de *Fable*, qui, à l'opposé, ne permet pas de personnalisation au début de jeu, le genre excepté dans le 2. L'évolution de l'avatar est racontée depuis son enfance jusqu'à son

âge adulte, ce qui montre que c'est un personnage qui ne correspondra jamais tout à fait au joueur, le jeu reste dans des choix logiques par rapport à sa narration.

*Mass Effect* en revanche est un cas particulier. Comme nous l'avons vu, Shepard est un personnage, qui a des mécanismes de résistance au joueur et fait ses propres choix. Il correspond donc à un personnage emblématique des jeux vidéo, comme Lara Croft dans *Tomb Rider* ou Mario. Comme l'a souligné Fanny Barnabé<sup>34</sup>, ce sont des avatars-marionnettes, à visage unique, qui suscitent un attachement non grâce à leur apparence mais avec une identification empathique sur le contrôle de leur déplacement et l'adoption de leurs objectifs. Mais ici, Shepard n'a pas un seul visage, puisqu'il est personnalisable en début de jeu. Cette personnalisation arrive au tout début de jeu dans le 1er et le 3ème opus, seul *Mass Effect 2* crée une justification narrative pour personnaliser l'avatar. Le joueur voit Shepard mourir dans l'explosion de son vaisseau, le Normandy, puis être ressuscité progressivement, et c'est à ce moment là que survient le moment de personnalisation. On peut alors choisir le nom, le genre du personnage et configurer un visage avec différents paramètres faciaux. Cette personnalisation devient de plus en plus importante au fur et à mesure du jeu puisque non seulement les paramètres des jeux précédents sont importables, mais en plus les développeurs ont permis aux joueurs de partager leurs personnalisations pour que d'autres les utilisent. Shepard devient alors un mélange entre un avatar-marionnette et un avatar-masque, il est la démonstration des choix de l'utilisateur mais sans lui appartenir complètement. Ce double sens ne peut pas être expliqué par le ludique, puisque toutes les caractéristiques de Shepard indiquent qu'il n'est pas un simple instrument, il doit donc soit être expliqué par le suivi d'un effet de mode sur tous les jeux à gros budgets, soit par une consistance avec des choix narratifs sur l'avatar, ce que nous verrons dans la deuxième partie.

En plus de la personnalisation en début de jeu qui peut parfois être peaufinée jusqu'au moindre détail, il est souvent possible de la faire changer en cours de jeu à travers des mécanismes divers. Cette personnalisation cosmétique en jeu est faite pour faire remonter l'intérêt du joueur pour le jeu avec une impression de nouveauté pour le motiver. Ce qui ressort dans la personnalisation de notre corpus, c'est plusieurs types de personnalisation cosmétique en cours de jeu : la personnalisation des objets, ensuite la personnalisation de l'espace, et enfin la personnalisation du visage. Ces trois types ne sont pas perméables puisque la personnalisation de l'espace peut se retrouver dans celle des objets par exemple, mais cela peut nous aider à établir des catégories de modifications sur le jeu.

La personnalisation cosmétique des objets est compliquée à définir puisqu'elle affecte

---

34 Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège : Bebooks, 2014.

également la personnalisation fonctionnelle. Les objets comme les armes ou les armures sont utilisés pour le gameplay, et leur apparence est parfois moins importante que l'avantage qu'ils apportent au niveau ludique. Cependant ces objets sont portés par l'avatar pendant les phases ludiques et les phases narratives, et modifient parfois complètement l'impression que le joueur peut avoir de lui. Des études ont d'ailleurs montré l'impact de la personnalisation des armes sur l'identification à l'avatar<sup>35</sup>, et l'attribut esthétique, même s'il arrive après l'attribut fonctionnel, aurait une influence directe sur l'attachement émotionnel à ce type d'objets. Dans *Mass Effect*, seules les armures sont personnalisables esthétiquement, on peut en changer la couleur et choisir quelle pièce mettre selon son apparence. Cela influence ainsi l'apparence de l'avatar, dont on peut également choisir la tenue en civil, portée dans les phases d'exploration. Des armures pré-existantes sont également disponibles. Les armes ne sont pas personnalisables autrement que fonctionnellement. C'est donc l'apparence directe de l'avatar qui est influencée à travers le port de tenues et de couleurs précises. C'est la même chose pour *Fable*, qui accorde une part importante aux vêtements, puisqu'on ne peut pas changer les traits faciaux du personnage. Étant donné qu'ils n'ont pas de véritable influence sur le gameplay, ces vêtements sont des objets uniquement destinés à influencer l'apparence. On peut en changer la couleur et associer plusieurs pièces ensemble, on peut également acheter des tatouages ou des coiffures et couleurs de cheveux. Pour gagner plus d'expérience dans *Fable Anniversary* cependant le joueur doit faire les quêtes en sous-vêtements, ce qui rajoute une dimension comique mais supprime l'impact de la personnalisation cosmétique. Enfin dans *Skyrim*, les armes et les armures sont personnalisables fonctionnellement mais pas esthétiquement sur le jeu de base. L'intention est donc clairement de privilégier le gameplay du joueur avant son apparence, même si l'aspect cosmétique des armes et des armures influencent quand même le choix et les plus belles armures ne sont pas toujours celles qui ont les meilleures caractéristiques.

---

35 Sharon Tettegah et David Huang Wenhao, *Emotions, Technology, and Digital Games*, Londres : Academic Press, 2016, p . 83.



*Illustration 7 : Exemple de différence de personnalisation Fable*



*Illustration 8: Exemple de différence de personnalisation Fable*

La personnalisation de l'espace permet ensuite d'intégrer le joueur à l'espace du jeu, de le faire se sentir chez lui en d'autres mots. Elle est importante pour faire intégrer au joueur qu'il est le personnage principal de l'histoire, donc pour améliorer l'identification en tant que projection sur l'avatar. Dans *Mass Effect*, l'espace personnel du personnage est réduit à sa cabine dans son vaisseau, le Normandy, et dans un DLC<sup>36</sup> du 3 un appartement qu'on lui offre. La personnalisation est possible à travers l'acquisition de décorations, des modèles réduits de vaisseaux du jeu, ou des poissons rouges. Il n'y a pas plus de personnalisation que ça, seul l'appartement permet de changer quelques meubles. Encore ici, ce n'est pas le côté ludique de la personnalisation que les développeurs semblent viser. Dans *Fable*, il existe la possibilité d'acquérir une maison, puis de changer totalement les meubles. Cette maison est un endroit où retrouver de la santé si besoin, pouvoir se marier et avoir un enfant, elle a donc principalement un but narratif, que la personnalisation ludique alimente, avec quelques avantages ludiques. *Skyrim* permet au joueur d'acheter une maison également, mais, dans le jeu de base sans les mods<sup>37</sup>, il ne peut pas la personnaliser. Ces trois jeux n'ont pas de grandes ambitions sur la personnalisation de l'espace, comme beaucoup de RPG par ailleurs, puisque ce sont des jeux d'exploration principalement. Avoir

36 Extension de jeu non incluse dans le jeu de base mais développée par la suite.

37 Extension de jeu développée par les joueurs.

un endroit où se poser après les explorations est cependant une partie importante de l'identification à l'avatar, c'est pourquoi un minimum de personnalisation est possible, alimentée parfois par des extensions de jeu.

Enfin, la personnalisation du visage continue pendant le jeu, où il est même parfois possible de le changer complètement, toujours dans un souci de nouveauté. L'originalité de *Fable* est son adaptation au gameplay, en effet, le corps de l'avatar change en fonction de ce que le joueur fait pendant les combats. S'il utilise beaucoup de magie, des marques bleues apparaîtront sur l'avatar. A chaque fois qu'il meurt, une cicatrice apparaîtra sur son corps, ce qui incitera le joueur à être prudent. C'est une façon de montrer au joueur qu'il a quand même du pouvoir sur le personnage même s'il ne peut pas réellement le changer. *Mass Effect* repose sur le même principe, avec des cicatrices apparentes quand le personnage meurt souvent, et également une influence des choix narratifs affectant l'apparence de Shepard. Enfin *Skyrim* promet simplement un changement de visage pour une certaine somme d'argent, mais n'a pas de réel mécanisme affectant l'apparence cosmétique du personnage en jeu. La personnalisation du visage en jeu peut donc parfois montrer le parcours effectué par le joueur à travers des cicatrices et des marques, mais elle n'est souvent pas développée dans des jeux où la personnalisation du début est présente puisque le joueur a déjà un objet censé être satisfaisant pour lui.

L'intégration de la personnalisation cosmétique dans un jeu semble donc bien correspondre à une intention ludique des développeurs : soit affirmer l'avatar comme un instrument soit montrer au joueur que ce n'est pas son histoire qu'il suit mais celle d'un personnage distinct de lui. Il montre également la volonté d'intégrer le joueur en jeu à travers des mécanismes qui n'ont aucun réel impact sur le gameplay, mais sont là pour seulement influencer la vision que le joueur a du monde virtuel, et le laisser penser qu'il a une réelle influence.

### 1.2.2. La personnalisation fonctionnelle

La personnalisation fonctionnelle est la personnalisation du gameplay en jeu, il s'agit d'adapter les modes de jeu de l'avatar aux envies de l'utilisateur. Cette personnalisation correspond pour le joueur à une stratégie de jeu, qu'il développe parfois longtemps afin d'être le plus efficace, pour les combats notamment. C'est une dimension importante du jeu vidéo, particulièrement dans les jeux multijoueurs où le joueur peut se distinguer en battant ses opposants et en étant le plus fort. Les jeux se distingueront alors entre ceux qui dépendent de la technique du joueur (capacité de cliquer sur les boutons au bon moment par exemple), et ceux qui reposent sur ces compétences

personnalisables, souvent un mélange des deux. Dans les RPG, qui ne sont donc pas multijoueurs, cette impression de devoir « être le meilleur » est incarnée par le fait de finir le jeu à sa difficulté la plus élevée, ou de produire le meilleur score dans d'autres cas. Mais cette personnalisation fonctionnelle n'a pas seulement ce but de performance. Elle est également destinée à mettre à l'aise le joueur, à le replacer dans son élément. Généralement, un joueur aura plus ou moins la même stratégie dans tous les jeux RPG, qui proposent la plupart du temps un panel de classes<sup>38</sup> type « Guerrier, Archer, Mage, Voleur », avec quelques variantes. En changeant les capacités de l'avatar par ce moyen, le joueur aura alors une facilité accrue dans le jeu. Au contraire, s'il recherche un challenge, il pourra aller chercher un type de gameplay qu'il ne joue pas habituellement. Il y a donc plusieurs aspects à prendre en compte dans l'effet de la personnalisation du gameplay sur l'identification à l'avatar. C'est pourtant un mécanisme qui a été très peu étudié, et encore moins pris en compte dans l'identification à l'avatar de jeu vidéo. Pourtant, cette dimension change l'implication du joueur dans la partie roleplay de ce type de jeu. L'avatar devient en effet investi de capacités physiques qui ne lui sont pas propres à la base, montrant une projection du joueur dans l'objet. Il se sent ainsi mieux représenté dans le jeu et avec un gameplay facilité peut mieux appréhender les défis qu'il doit affronter.

La première dimension de la personnalisation du gameplay se retrouve en général en début de jeu, comme pour la personnalisation cosmétique. L'ordre d'apparence des panneaux de choix dépend d'abord de si l'apparence de l'avatar peut influencer ses compétences en jeu. Dans *Skyrim*, le choix de la race apparaît en premier et influe ainsi à la fois sur l'apparence de l'avatar, et sur ses fonctionnalités. Ainsi un joueur pourra préférer un aspect cosmétique à l'aspect ludique de l'avatar, et flouer un peu l'influence qu'il aura en terme de personnalisation fonctionnelle. Mais en général, la personnalisation de l'apparence arrive avant la personnalisation des compétences de l'avatar. Le joueur doit d'abord choisir une classe, et éventuellement des spécificités qu'il peut appliquer à cette classe. Il peut alors simplement comprendre à quel type de jeu il a affaire, comment il va y jouer et ce qu'il peut préférer comme type de gameplay. En général, cette partie demande une certaine expérience avec les RPG ou les MMORPG, concernant les préférences des joueurs. Les classes ne sortent pas souvent du cadre de référence du joueur, et il peut facilement transposer ce qu'il connaît du monde de jeu vidéo à un nouveau jeu. Par exemple, si *Mass Effect* propose des classes complètement différentes des classes classiques (guerrier, mage, archer, voleur), puisqu'il se déroule

---

38 Une classe est une catégorie de personnages définissant la fonction dans laquelle l'avatar sera le meilleur : corps à corps, tir, magie ou discrétion.

dans un univers futuriste, le vocabulaire utilisé pour les décrire y correspond bien (force de l'esprit, santé élevée, force pure, furtivité, soins). Il s'agit donc de choisir la classe du personnage, se déclinant en six choix. Cette classe restera la même durant tout le jeu pour garder un personnage cohérent, et déterminera les pouvoirs utilisables en jeu. Le joueur doit donc bien s'informer sur les classes et éventuellement les tester.



Illustration 9: Personnalisation de classe Mass Effect 3

C'est le seul jeu qui propose des classes claires dans notre corpus, puisque les deux autres ont un système plus centré sur le gameplay. Dans *Fable* le système de jeu fait que la classe se choisit plutôt pendant le gameplay qu'avant de rentrer dans le jeu. Le joueur accumule de l'expérience dans trois domaines, mêlée, archerie et magie et plus il utilise une de ces facultés plus l'expérience dans cette branche augmente et plus il peut choisir de compétences dedans. C'est une façon de n'être pas trop didactique en imposant au joueur un choix en début de partie qu'il ne pourra pas changer. Cela instaure également plus de réalisme, fondé sur le principe de l'entraînement. C'est le cas dans *Skyrim* également, plus un aspect du gameplay est utilisé, plus celui-ci gagne de l'expérience et plus le joueur peut le développer. Mais il existe quand même une sélection en début de jeu qui instaure la race du personnage, ayant une influence sur les capacités de l'avatar et dont les caractéristiques sont présentées au joueur. Les joueurs voulant créer un guerrier par exemple auront



donc plus tendance à choisir un nordique, un rougegarde ou un orsimer, ces races ayant des compétences plus élevées dans les armes de mêlée. Ces alternatives, mêlées à la personnalisation cosmétique qui va avec la race, permet au joueur à la fois de faire un choix rationnel et esthétique.

La création de personnage en début de jeu n'est pas toujours le facteur le plus déterminant pour l'avatar, dans le cas de *Fable* elle n'existe pas du tout. Ils aident cependant, comme la personnalisation cosmétique, à se fondre dans une ambiance de jeu déterminée et à décider du sort que l'avatar aura. Mais ces choix ne sont pas complets sans la personnalisation en jeu puisqu'ils ne déterminent qu'une petite partie du gameplay.

Après les choix du début, la personnalisation continue en cours de jeu et se justifie par le fait que l'avatar se développe, grandit ou s'entraîne. C'est là aussi une façon de maintenir le joueur dans le jeu, en lui offrant des nouveautés, mais surtout de lui faire affronter des défis de plus en plus gros qu'il ne peut réussir qu'en ayant une stratégie bien développée. Dans la plupart des jeux qui incluent une grosse partie ludique et un système de combat, l'avatar peut se développer en gagnant de l'expérience, qu'il acquiert en tuant des créatures ou en réussissant des missions. Il peut ensuite dépenser cette expérience dans des domaines de compétences qui varient selon les jeux, lui permettant donc de développer son expertise dans certains domaines au détriment d'autres. Cette personnalisation par le gameplay est également doublée de choix faits tout au long du jeu sur le type d'armes et d'armures utilisées pour améliorer les compétences de l'avatar. En effet, la personnalisation cosmétique mise à part, le joueur choisit la plupart du temps ses armes en fonction de la classe et du gameplay qu'il utilise. Un guerrier prendra ainsi la plupart du temps des armes à mêlée, et selon s'il est axé sur la force ou sur la défense, il prendra soit une arme à deux mains, soit une arme à une main et un bouclier par exemple. Les armes influençant aussi l'apparence de l'avatar et sa capacité d'attachement émotionnel<sup>39</sup>, le choix des joueur est déterminé par plusieurs facteurs.

La personnalisation du gameplay n'est donc complète qu'en jeu, la personnalisation du début n'offrant qu'une chance minime de se distinguer des autres joueurs. Cette deuxième couche de modification du gameplay est souvent liée au choix que le joueur a déjà fait, par exemple une classe de personnage aura accès à une personnalisation des pouvoirs de sa classe, et pas celle des autres. Elle affecte les compétences en jeu, donc les actions que l'avatar peut effectuer pendant les phases de combat. Les compétences permettent réellement une customisation du jeu qui affecte le joueur

---

39 Sharon Tettegah et David Huang Wenhao, *Emotions, Technology, and Digital Games*, Londres : Academic Press, 2016, p . 109.

puisqu'il a l'impression d'une stratégie unique qu'il contrôle du début à la fin. C'est donc une manière d'incarner l'avatar, une influence sur la projection du joueur.

Comme nous l'avons donc vu, *Fable* et *Skyrim* sont moins déterminés par une sélection en début de jeu que par le gameplay pendant le jeu. Cependant dans *Fable*, cette sélection n'est pas totalement exclusive, en effet, acquérir l'expérience nécessaire pour compléter les trois branches est très simple et le joueur peut donc associer à son gameplay plusieurs techniques de jeu. Le choix réel de l'utilisateur repose plutôt sur les sorts de la branche magique, qui eux ne peuvent pas être entièrement complétés. Le joueur aura donc le choix entre des sorts d'efficacité diverse, qu'il devra améliorer pour mieux jouer. Ces sorts détermineront donc bien le gameplay de l'avatar, entre sorts de soins, sorts de destruction ou sorts de restauration. *Skyrim* a un système de compétences plus précis puisque le joueur peut personnaliser à la fois sa compétence dans un domaine (archerie, armure lourde etc) en augmentant l'expérience dans la branche qu'il utilise le plus, choisir entre sa santé, son endurance et sa magie, puis enfin choisir une compétence précise à chaque niveau dans une branche particulière. Les éléments narratifs tels que le développement d'une persuasion sont également présents dans ces compétences.



Illustration 10: Personnalisation des compétences dans *Skyrim*

Enfin dans *Mass Effect*, l'expérience permet également de passer des niveaux et de choisir

d'améliorer les compétences à chaque niveau, ceci pour l'avatar mais également pour les compagnons qui l'accompagnent s'il choisit de le faire. Ce n'est pas l'acquisition complète d'une compétence mais l'amélioration d'une existante. Le joueur peut ainsi personnaliser Shepard à un deuxième niveau, mais en gardant les pouvoirs inhérents à sa classe.

La personnalisation du gameplay permet donc au joueur de sentir que l'avatar est adapté à lui, de ne pas le retenir dans ses choix. Plus il aura d'options, plus il pourra adapter le personnage à lui-même, ce qui montre bien que *Skyrim*, avec son épanchement d'options infinies a le but de montrer au joueur qu'il est l'avatar. La personnalisation est donc importante dans le monde de jeu. Pourtant, ce qu'aucun jeu de notre corpus n'a expérimenté, c'est la personnalisation sonore. Celle-ci pourrait pourtant être utile pour créer une « identité sonore »<sup>40</sup>, qui a une grande importance dans la façon que le joueur perçoit l'avatar. En effet, le son est une des principales caractéristiques pour investir le joueur dans le jeu, et à plus forte raison à lui faire prendre la place de l'avatar, et nous allons voir pourquoi.

---

40 Mark Grimshaw, *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, New York : IGI Global, 2010, p. 368.

### 1.3. La participation de l'espace sonore immersif.

La bande sonore dans les phases ludiques est un des paramètres les plus importants des jeux vidéo, et c'est sûrement dans les jeux de type FPS<sup>41</sup> que ses effets sont les plus reconnus. Étant donné qu'ils ne permettent qu'une vision à la première personne limitée, le joueur ne peut pas se contenter de sa vue pour gagner, il doit alors se reposer grandement sur l'écoute des sons, qui lui diront à quelle distance un adversaire est. Le son ne permet donc pas tout à fait les mêmes principes dans le jeu vidéo que dans le cinéma. Il se doit d'être interactif, et donner des informations essentielles, il permet d'immerger le joueur mais en même temps de le surprendre. L'interactivité complique donc la relation diégétique / non diégétique, ce qu'entend le joueur n'est pas forcément ce qu'entend l'avatar, et la musique, supposée être non diégétique peut entraîner des réactions en jeu. Par exemple, dans beaucoup de jeux avant qu'un combat commence une musique stressante non entendue par l'avatar se déclenche afin de concentrer le joueur sur la tâche à venir, l'avatar ne sait alors pas ce qui va se passer, le joueur si. Des théoriciens du son ont donc trouvé des catégories plus précises pour décrire les éléments de la bande sonore. Les sons entendus en jeu peuvent donc être des sons adaptatif, interactifs ou dynamiques. Cela signifie qu'ils sont créés, soit en réaction à la jouabilité mais pas directement aux actions des joueurs, soit dans le but d'influencer le joueur ou que le joueur influe sur eux, ou un mélange des deux<sup>42</sup>.

Ces différences modifient la relation à l'avatar parce qu'il y a une relation d'inconscience dans l'écoute du son. Tout comme le contrôleur immerge le joueur au niveau physique en l'intégrant par des actions dans le jeu, le son implique l'espace sonore immédiat de l'utilisateur dans le jeu. L'utilisateur s'adapte alors à ces sons en ayant un mode d'écoute différent que dans les autres médias<sup>43</sup>, il commence d'abord par écouter le son, l'identifier, l'interpréter et ensuite réagir. Ainsi le son peut non seulement être utilisé comme moyen d'immerger le joueur dans un environnement sonore au niveau de la diégèse, mais également de ses réflexes. Pour cela, des informations essentielles sont portées par le son, et le joueur finit par y réagir spontanément étant habitué à cette présence de la bande sonore.

Nous allons donc voir comment ces principes qui régissent l'interactivité sonore influent sur la perception de l'avatar, si le son provoque plutôt de l'empathie ou une projection dans l'avatar

---

41 First Person Shooter, jeux de tir à la première personne.

42 Karen Collins et Stan Hawkins, *An Introduction to the Participatory and Non Linear Aspects of Video Games Audio*, dans *Essays on Sound and Vision*. Helsinki : University of Helsinki Press, 2009.

43 Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2013, p. 20.

### 1.3.1. Création d'une immersion sonore

Le premier but de la bande sonore dans les jeux vidéo est donc l'immersion du joueur dans l'espace de jeu. En effet dans un jeu sur ordinateur ou sur console l'image peut être perçue comme irréaliste puisque la vue 3D en perspective est exposée sur un écran 2D. Le joueur aura toujours les limites de l'écran pour lui montrer que le jeu n'est pas réel et qu'il n'est pas vraiment immergé dans le monde virtuel. En revanche, le son peut permettre une réelle immersion dans le virtuel puisqu'il n'est pas limité dans ce sens. La profondeur du son est aussi réelle et aussi dimensionnelle que le son dans la réalité<sup>44</sup>, il est donc plus facile d'immerger un joueur avec la bande sonore qu'avec les images. Le principe du cercle magique<sup>45</sup>, le fait d'avoir un espace virtuel qui semble beaucoup plus grand que ce qu'il n'est à l'écran, repose donc énormément sur le son et sur sa capacité de rentrer dans l'espace personnel du joueur et d'étendre le jeu en dehors de l'écran. Dans cette même optique, le joueur pourra mieux se considérer comme un personnage à part entière dans le jeu si ses actions déclenchent des conséquences sonores dans le monde virtuel. La bande sonore appliquée à l'avatar permet donc un sentiment de présence dans les mondes virtuels, et aide à l'incarnation.

Karen Collins<sup>46</sup> a démontré que le son dans les jeux pourrait étendre notre sens de soi en dehors de notre corps et dans le monde virtuel. C'est un procédé possible grâce à plusieurs facteurs, d'abord l'espace péri-personnel, un espace entre notre corps et notre vue de l'environnement externe. Les sons qui existent dans cet espace créent donc une extension de soi. Le joueur s'étend ensuite au personnage à travers l'interactivité sonore, le fait de produire des sons en jeu à partir d'actions. Ces bruits deviennent des « self produced sounds », sons produits par soi-même, qui aident à déterminer notre place dans l'espace et ce qui dépend de nos actions. Quand les joueurs produisent un son dans un jeu, ils expérimentent donc cognitivement ce son, comme une partie d'eux-même. L'avatar devient donc une partie de leur sens de soi. Le son est également associé à une action ou à un objet dans l'esprit humain. C'est donc ainsi que le joueur associe des actions avec des sons directement en jeu. En observant des personnages produire ce son, l'écoute crée un sentiment d'affinité, de l'empathie, c'est pourquoi le son des avatars est important pour faciliter l'identification de l'utilisateur avec le corps du personnage. A partir de ces théories, il est nécessaire de comprendre

---

44 Mark Grimshaw, « Player Relationships as Mediated Through Sound in Immersive Multi-player Computer Games », *Revista Comunicar*, vol. 17, n° 34, 2010, p. 75.

45 Bernard Perron, « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif » dans *Hypertextes. Espace virtuels de lecture et d'écriture*, Québec : Nota Bene, 2002.

46 Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2013, p. 43.

quel impact les développeurs cherchent à créer sur le joueur à partir de la bande-son : est-ce qu'ils veulent plutôt l'immerger dans l'action, ou créer de l'identification sonore avec le personnage ? On peut répondre à cette question d'abord en analysant la place du point d'écoute dans le jeu, si elle est la même que celle du personnage ou pas, et ensuite la présence de la musique dans les phases de combat, dont le but est plus d'investir le joueur dans une action que dans un personnage<sup>47</sup>.

*Skyrim* suit sa ligne de laisser choisir si le joueur est un personnage ou le joueur lui-même en appliquant un mapping sonore sur son personnage. En effet, les sons de celui-ci sont entendus plus fortement lorsque la caméra est en première personne, plus la caméra s'éloigne et plus le souffle du personnage, ses pas, ou le bruit de ses armes s'éloigne également. La profondeur de son est donc calculée pour envelopper le joueur en tant que personnage si celui-ci le veut réellement en jouant à la première personne. C'est donc un positionnement réfléchi sur le pouvoir du son sur l'identification avec le personnage, réflexion qui, comme nous allons le voir n'est pas développée dans les autres RPG. Concernant la musique, une bande sonore musicale existe bien et est déclenchée à certains moments du gameplay et de la narration, mais ne se déclenche pas à cause de combats ou de changement de zone, et reste largement en arrière-plan. C'est donc ici bien la projection dans le personnage qui est visée et pas forcément l'immersion dans l'action.

Dans *Mass Effect* en revanche, la caméra est à la troisième personne mais le son est aussi enveloppant que s'il était à la première personne, l'écoute est située au niveau du personnage et non de la caméra. Le but est donc ici d'immerger le joueur pendant les phases de combat sans le dissocier de l'avatar au niveau sonore. C'est une façon de le plonger dans les combats plus intensément, ce qui est également montré par le déclenchement d'une musique au rythme soutenu à chaque déclenchement de combat. Les phases ludiques ne sont donc pas faites pour provoquer de l'identification. *Fable* suit également le même principe, mais avec une musique plus en arrière fond et plus lente, dont le but est de montrer la tension de la scène.

La création de la bande sonore implique donc de réfléchir au but visé au niveau à la fois de l'identification et de la concentration du joueur dans l'action. La musique peut être un réel outil pour aider le joueur à se focaliser sur une action difficile comme l'a montré Mark Grimshaw<sup>48</sup>, mais elle n'est pas diégétique, et de ce fait n'est entendu que par le joueur, ce qui rompt le lien d'identification.

---

47 Scott Lipscomb, et Sean Zehnder. « Immersion in the virtual environment : The effect of a musical score on the video gaming experience », *Journal of physiological anthropology and applied human science*, n° 23, 2005.

48 Grimshaw, Mark. *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments: Concepts and Developments*, New york : IGI Global, 2010, p. 31.

### 1.3.2. L'apport d'informations non-diégétiques

Le deuxième facteur de la bande sonore ludique dans les jeux vidéo est sa disposition à amener des informations au joueur, non seulement au niveau de l'état de l'avatar, mais également sur le monde qui l'entoure. Comme nous l'avons vu, il peut permettre au joueur de mieux se situer dans un monde virtuel, mais plus que ça, il lui permet de repérer des ennemis ou des informations importantes. C'est spécialement le cas dans les FPS, mais également dans les RPG à la première personne qui fonctionnent sur le même principe. Ces informations sonores sont apportées par des générateurs de son interactif, que le joueur provoque en passant à côté ou sur eux. Ils peuvent être classés en trois types selon Jorgensen<sup>49</sup>, les joueurs, les alliés, les ennemis, le monde du jeu et le système de jeu. Les alliés ne seront ici pas beaucoup pris en compte, puisqu'ils sont soit représentés par des PNJ dont on connaît les mouvements, soit n'existent pas, les ennemis et les générateurs du monde de jeu sont faits pour immerger le joueur et provoquer des réactions rapides. Les informations essentielles pour l'identification amenées par le son sont donc celles que le joueur provoque, et celles amenées par le système.

Les sons que le joueur provoque sont donc exprimés à travers les mouvements de l'avatar et les contrôles de son corps. Mais le son et la voix éventuelle du personnage peuvent permettre d'exprimer autre chose : les émotions de l'avatar. En effet, l'avatar peut avoir une dimension émotive dans un jeu RPG, s'il est un personnage il a le droit de s'exprimer, surtout dans les phases narratives, et s'il est un réceptacle le joueur peut s'exprimer pour lui. Dans les phases ludiques, cependant, les émotions exprimées sont différentes. L'émotion du joueur la plus recherchée dans les phases ludique d'un jeu est la peur, puisqu'elle est la plus facile à faire ressentir à quelqu'un dans une situation d'interactivité. Cette peur arrive par les zombies, les araignées géantes et autres créatures qu'il faut affronter pour parvenir à son but et qui surgissent la plupart du temps de nulle part. Bernard Perron<sup>50</sup> montre que cette peur, ressentie seulement par le joueur et pas l'avatar, empêche l'empathie avec l'avatar, et l'identification ne peut pas être complète à moins d'avoir réellement un avatar qui soit aussi impressionné que le joueur. En prenant sur soi les émotions d'un avatar qui ne réagit pas, le joueur l'investit de ses propres émotions plutôt qu'il ne réagit à ce qu'il voit chez le personnage. Cependant, d'autres chercheurs ont avancé que l'identification avec des personnages de jeu vidéo est un changement automatique de perception de soi-même, soit la réelle identification puisque le

49 Kristine, Jorgensen, « Left in the dark: playing computer games with the sound turned off » dans *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, Aldershot (Hampshire) : Ashgate, 2008.

50 Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions » dans *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, 2006.

joueur identifierait le personnage comme lui-même<sup>51</sup>. L'expression émotionnelle des avatars troublerait cette identification puisque le joueur verrait alors le personnage comme une entité en dehors de lui-même. Il se rappelle que l'avatar est différent de lui. Nous pouvons alors avancer que l'identification de Bernard Perron est l'identification telle qu'elle est pensée dans le récit classique, comme une réaction empathique à un personnage fictif, tandis que le changement de perception de soi-même serait alors une projection dans un avatar vide. Le son est donc essentiel pour étudier ces émotions, puisque c'est lui qui porte toute cette dimension pendant les phases ludiques. La plupart du temps, comme nous l'avons vu, la caméra est à la troisième personne, et bloquée dans le dos de l'avatar pendant les combats, l'expression du visage n'étant pas visible c'est bien le son qui porte les informations sur l'état émotionnel de l'avatar. Il s'agit donc de se demander si les RPG que nous étudions tentent de proposer une identification empathique avec l'avatar à travers des sons trahissant l'émotion du personnage. Il existe alors deux types de sons : les grognements émotifs, et les paroles, parfois des phrases entières prononcées par l'avatar. Ce dernier type se retrouve beaucoup dans *Mass Effect*, qui présente encore la preuve d'un personnage défini ne laissant pas la place au joueur. Non seulement le commandant Shepard a une voix, mais en plus il s'en sert régulièrement pour exprimer avec des paroles des émotions diverses, celles induites par le gameplay comme de la douleur ou des efforts physiques, mais également lors d'événements déclenchés par le système, comme la présence soudaine d'ennemis par exemple. L'avatar peut donc avoir une certaine émotivité qui cause l'empathie du joueur, ce qui a pour effet de décaler sa perception, il s'identifiera à lui en tant qu'objet autonome et plus en tant que réceptacle à sa propre émotivité.

C'est le contraire dans *Skyrim*, et *Fable* où le personnage a également une voix, mais qui se fait entendre uniquement pendant le gameplay. Il émet des respirations lourdes, des grognements pendant les combats et des sons divers, et ne s'exprime pas autrement. Le personnage exprime donc des informations concernant son état physique mais n'éprouve pas d'autres émotions, il est donc entre l'empathie et la projection. Cependant, dans *Fable*, le personnage peut exprimer également des sentiments à travers des expressions du type « rire » ou « séduire » qui peuvent être déclenchées par le joueur. C'est donc le joueur qui est en total contrôle de l'avatar, et décide de ce qu'il peut exprimer ou non en dehors des informations du gameplay.

---

51 Matthias Hofer, Andreas Hüsser et Patricia Brandao, « *Silence is golden* » *The mediating role of identification in the relationship between an avatar's emotional expressions and a player's fear reaction during horror game playing*, 65th Annual Conference of the International Communication Association (ICA), San Juan (Puerto-Rico), 2015, [https://www.researchgate.net/publication/271430811\\_Silence\\_is\\_golden\\_The\\_Mediating\\_Role\\_of\\_Identification\\_in\\_the\\_Relationship\\_Between\\_an\\_Avatar%27s\\_Emotional\\_Expressions\\_and\\_a\\_Player%27s\\_Fear\\_Reactions\\_During\\_Horror\\_Game\\_Playing](https://www.researchgate.net/publication/271430811_Silence_is_golden_The_Mediating_Role_of_Identification_in_the_Relationship_Between_an_Avatar%27s_Emotional_Expressions_and_a_Player%27s_Fear_Reactions_During_Horror_Game_Playing)



Il existe donc peu de jeux où le personnage, quand il combat, n'exprime rien, et cela montre bien que même quand l'intention des développeurs est d'immerger le joueur en tant que personnage, ils lui indiquent les émotions qu'il est censé ressentir et provoquent une certaine empathie pour son personnage. C'est un code classique du jeu vidéo qui est très peu remis en question. Il s'agit pour Dominique Arsenault<sup>52</sup> de marqueurs d'allosubjectivité, qui confrontent le joueur à l'altérité du personnage, même dans les jeux où l'avatar n'est pas acteur, il s'agit d'effectuer une fusion entre l'identité du joueur et les marqueurs d'identification de la présence d'un personnage autre en jeu.

Le son permet également de transporter des informations qui ne soient pas diégétiques et qui ne sont à priori entendues que par le joueur. En effet, les sons produits par l'avatar ne sont pas que portés par la voix mais également par le système de jeu qui doit donner des informations ludiques discrètes mais assez présentes pour que le joueur les reconnaisse. Ces bruits doivent alors être intégrés au système de jeu et provoquer de la synesthésie afin que le joueur les associe aux événements sans avoir à se poser de questions. Mais la présence de ces sons non diégétiques dans une bande sonore diégétique peut-elle perturber la relation d'identification à l'avatar ? En effet, en donnant des informations telle que la santé à travers des battements de cœur, chose que l'avatar est incapable d'entendre, le joueur devient omniscient sur son personnage et n'est plus dans la même position que lui.

C'est le cas dans *Mass Effect*, où, quand l'avatar perd trop de vie l'écran devient couvert de sang et le son est étouffé par des battements de cœur pour prévenir le joueur de se méfier et de recharger ses boucliers avant de prendre des risques. Cela confirme, non seulement que l'écoute du son se fait à partir de l'avatar, puisque c'est bien l'intérieur de son corps qu'on entend, mais également que l'immersion est privilégiée à l'identification, le joueur apprend rapidement à réagir à ce son par le biais de la synchrésie sonore<sup>53</sup>, le fait d'associer un son à un événement. Il s'agit donc d'un paradoxe, l'avatar est l'objet devant le joueur qui représente l'ouïe du joueur, et pourtant c'est la caméra qui est à la fois la vision du joueur et celle de l'avatar quand il est blessé. Dans les phases de combat, le personnage devient donc le joueur et ne retrouve sa personnalité propre qu'à travers sa voix qui trahit ses émotions. Le manque de réalisme des sons transportant des informations se retrouve également dans *Fable*, mais avec cependant une justification narrative. La mort ludique imminente est en effet indiquée par la voix d'un personnage, le mentor de l'avatar, qui lui dit que sa

---

52 Arsenault, Dominique, « Qui est-je ? : autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnages pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle » dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2013.

53 Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2013, p. 26.

vie est critique et qu'il doit prendre une potion. C'est un son diégétique, puisqu'il se situe dans l'esprit du personnage, il est donc justifié par la narration et démontre au joueur qu'il est le personnage puisque c'est lui qui entend cette voix.



*Illustration 11: Mort de l'avatar en combat et vision brouillée par le sang Mass Effect 3*

Dans *Skyrim* le son qui donne des informations ludiques est fait de façon plus réaliste. Il s'agit par exemple de l'essoufflement de l'avatar pour montrer le manque de stamina ou de grognements plus prononcés lorsque la vie diminue. Il n'existe donc pas de sons non-diégétiques dans le jeu, les menus et la musique exceptés, et pour avoir des informations sonores le joueur doit être attentif.

Il apparaît donc que les sons produits dans les phases ludiques sont faits pour créer de l'identification comme projection de soi dans l'avatar plus que comme empathie, même dans les jeux où cette dernière forme est favorisée pour montrer le personnage comme un personnage fort. Les bandes sonores des RPG ont donc encore une marge de manœuvre assez importante pour aller au delà des fonctions classiques du son dans les jeux vidéo en général. Au delà de l'immersion du joueur dans le monde virtuel et du transport d'informations importantes, il pourrait être un véritable canalisateur de l'identification à un avatar en ne tentant pas de le faire rentrer dans le jeu comme objet lui-même. C'est déjà une réflexion posée par *Skyrim* qui fait un mapping sonore en fonction de

la vue du joueur et ne tente pas d'immerger le joueur par la musique ou par les sons de gameplay.

## Conclusion première partie

L'étude ludologique du corpus nous permet plusieurs hypothèses quant aux intentions des développeurs sur l'identification du joueur à l'avatar. En faisant la distinction entre identification, la reconnaissance d'une similarité chez un personnage, et projection, le transfert de soi dans un avatar, nous pouvons constater que les mécanismes ludiques peuvent surtout entraîner de la projection dans l'avatar, souvent à l'exclusion de l'identification empathique qui devient un élément de second plan pendant les phases de combat ou d'exploration. Le joueur se doit d'entrer directement dans le monde de jeu et l'instrument qu'il utilise s'efface devant lui, c'est pourquoi la transparence est d'abord la première propriété de l'avatar dans les jeux voulant créer de la projection. C'est le cas dans *Skyrim* par exemple, où l'avatar permet toutes sortes de mouvements, est montré de façon invisible, est personnalisable presque à l'infini et le son qu'il produit vise à enfermer le joueur dans l'espace sonore du jeu. Les jeux plus centrés sur l'identification privilégient également l'effacement de l'avatar dans les phases ludique au profit d'une projection. *Mass Effect* qui, à la base développe un personnage fort, ne montre plus réellement son caractère pendant les phases ludiques et se contente de laisser le joueur le manipuler. On peut cependant noter que la résistance est toujours présente puisque le joueur ne peut pas faire tout ce qu'il veut avec son avatar, mais cette idée n'est pas poussée jusqu'au bout. On constate également que si l'avatar s'efface devant le joueur dans la plupart des cas ludique, il en reste quand même une trace à travers sa voix, qui, en devant apporter des informations au joueur exprime des émotions et met le joueur à l'arrière plan.

L'identification ludique des jeux vidéos ne peut donc pas être la même qu'au cinéma ou que dans les livres. Elle se traduit toujours par une projection dans un objet vide dans les phases ludiques, et l'empathie est mise en grande partie à l'arrière-plan, même dans les jeux privilégiant la narration. C'est donc dans les phases narratives que nous devons chercher une forme d'identification empathique, puisqu'elles sont plus susceptibles de l'amener. Nous allons donc voir comment la narration amène cet aspect de l'avatar, si elle est possible dans des jeux avec un objet vide comme avatar, et comment elle peut être compatible avec l'identification-projection.

---

## Partie 2 : Le personnage narratif

---

La narrativité des jeux vidéo est donc vue par les ludologues comme un poids, un élément rajouté au jeu qui le rendrait moins pur et fait pour rendre le jeu plus acceptable du point de vue artistique traditionnel<sup>54</sup>. Pourtant, la narration dans les jeux vidéo est de plus en plus présente et se mêle au gameplay pour créer des jeux qui soient à la fois divertissants et aient un sens plus profond pour le joueur. Même dans les jeux les plus compétitifs tels que les FPS<sup>55</sup> ou les MOBA<sup>56</sup>, il y a une explication à la présence du joueur et à sa mission, parfois même des univers narratifs développés comme pour le jeu *League of Legends* par exemple. Comme l'ont montré Hitchens et Drachen<sup>57</sup>, les jeux de rôle ont besoin d'un fond narratif avec un monde de jeu apparent, ils ne contiennent pas en soi le narratif et pourraient s'en passer mais des éléments inhérent au roleplay font ressortir le narratif. Pour savoir ce qu'il peut faire le joueur doit connaître sa situation exacte et ce qu'il y a autour de lui. Les RPG, étant une extension virtuelle des jeux de rôle, créent également une histoire développée autour de leur gameplay. La narration n'est donc pas dissociable du jeu, et elle tient une part importante dans leur succès. La différence majeure avec d'autres arts narratifs comme le cinéma ou la littérature est la participation du joueur et l'interactivité qui va avec. La narration doit tenir compte du joueur et lui donner une importance au sein de l'histoire. La solution la plus simple des jeux narratifs est l'actualisation de l'histoire par le joueur, comme dans les jeux d'enquête type *Myst* où le but du joueur est de comprendre les événements passés avant son arrivée à travers d'énigmes et de puzzles. Les RPG doivent laisser plus de choix au joueur, puisqu'ils intègrent une interaction constante avec le monde de jeu, et la narration n'est pas exclue de ce schéma. Dans la plupart des jeux le joueur peut donc influencer l'issue de l'histoire.

Pour commencer nous allons voir comment le joueur peut être intégré au monde virtuel pour s'y sentir « chez lui ». Il faut ensuite se pencher sur l'influence du joueur sur l'univers et sur l'avatar à travers la notion de choix narratifs. Enfin, la narration est donnée par des cinématiques, qui sont des petits films dans lesquels le joueur a peu de pouvoir. Elle est alors totalement guidée par l'avatar au travers de sa voix, que les développeurs choisissent intentionnellement de faire vocale ou non, ce qui a une influence sur la relation avec le joueur.

---

54 Jesper Juul, *A Clash Between Game and Narrative*, Digital arts and culture conference, Bergen (Norvège), 1998.

55 First person shooter, jeux de tir à la première personne.

56 Multiplayer Online Battle Arena, arène de bataille en ligne multijoueur.

57 Michael Hitchens et Anders Drachen, « The Many Faces of Role-Playing Games », *ResearchGate*, vol. 1. n° 1, 2008.

## 2.1. Le développement du sentiment d'appartenance au monde virtuel

Le premier facteur pour développer un sentiment d'identification avec le personnage par la narration est le développement d'un sentiment d'appartenance au monde de jeu. Il permet ainsi de faire penser au joueur qu'il est le personnage principal du monde virtuel et l'avatar devient alors un outil pour avoir un sentiment de présence dans les mondes virtuels. Ce concept de présence a été analysé à travers l'immersion<sup>58</sup> dans les jeux vidéo, c'est en effet le sentiment d'être là, dans ce monde, et d'être immergé complètement. Ce principe existe déjà dans d'autres médias, notamment le cinéma où le spectateur rentre dans l'état filmique défini par Christian Metz<sup>59</sup>, le fait d'être absorbé par un film et d'oublier son corps. Il devient donc évident que la narration est un facteur important dans la création d'un sentiment de présence, l'histoire permet d'immerger le joueur dans un monde virtuel, et éventuellement lui faire penser qu'il est l'avatar.

Pour provoquer cette immersion, cette présence, les développeurs ont créé des systèmes, repris par quasiment tous les RPG, et beaucoup d'autres jeux. Le premier facteur provient de l'environnement, comment les personnages de jeu interagissent avec l'avatar, comment il est considéré dans le jeu. Il faut que le personnage soit bien intégré à la diégèse et que le joueur puisse comprendre clairement ce qu'il fait là et pourquoi il y a de l'importance à le jouer. L'avatar doit donc pouvoir parcourir le monde et être reconnu par la diégèse, et doit pouvoir interagir avec l'environnement qui l'entoure.

En deuxième lieu, c'est le système de quête, qui donne de l'importance narrative aux actions ludiques effectuées dans le monde de jeu. Le joueur a ainsi l'impression que ses actions ont réellement des conséquences sur le monde. Il a également dans ces moments là le même but que son avatar, ce qui joue un grand rôle puisque le fonctionnement du cerveau est essentiellement tendu vers un but, projectif et prédictif<sup>60</sup>, partager la même intention que l'avatar peut aider à s'identifier à lui.

### 2.1.1. L'environnement narratif

La différence des jeux vidéos avec la littérature ou le cinéma réside donc principalement

---

58 Mark Wolf et Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge, 2003, p. 68.

59 Christian Metz, « Le film de fiction et son spectateur », *Communications*, vol. 23. n° 1, 1975.

60 Etienne Armand Amato et Etienne Péreny, *Les avatars jouables des mondes numériques : Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris : Lavoisier, 2013, p. 10.

dans l'interactivité. Selon Jean Louis Weissberg, l'interactivité serait « les échanges gouvernés par et dans le dialogue d'un individu avec un programme informatique »<sup>61</sup>. Les applications interactives joueraient un rôle de simulation, donnant l'impression d'un partenaire humain ou de rôle. L'interaction se révélerait lorsque l'utilisateur peut agir sur l'image ou le son, elle est à la fois cause et effet de simulation. Mais dans les jeux vidéo à la troisième personne, l'utilisateur, ici le joueur, n'est pas visé directement par l'interaction, puisqu'il agit dans le programme par l'intermédiaire de l'avatar, qui est l'objet concerné par les échanges. C'est seulement dans les jeux à la première personne que le joueur a un rôle direct dans l'interaction, c'est pour cette raison que dans *Skyrim*, quand un personnage parle à l'avatar, l'échange semble être adressé au joueur. Dans les jeux à la troisième personne, c'est donc l'avatar qui est visé, et, bien que ce soit un simple intermédiaire pour s'adresser au joueur, il prend quand même une place dans ce dialogue. L'interactivité n'a alors plus le même effet sur la narration, elle inclut le joueur comme observateur, puisque ce n'est pas lui qui joue un rôle dans le monde virtuel, mais l'avatar. Il peut faire des choix, comme indiqué par Weissberg, mais il aura toujours conscience que ces choix sont une illusion et pas l'impression d'une interactivité directe. Dans certains cas extrêmes, le jeu pourrait même se dérouler sans la présence d'un joueur en enlevant les phases de combat.

Le but d'un environnement narratif interactif est alors d'inclure le joueur un maximum comme un participant actif, même s'il n'est pas l'objet direct visé par l'interaction. Cela passera par la multiplicité des choix qu'il peut effectuer, mais également par la création d'un espace ouvert. Les jeux qui, au contraire, ne viseront pas à créer un environnement trop immersif au niveau de la narration se rapprocheront alors plus du cinéma, délivrant toutes les informations dans des cinématiques pré-définies, et créant simplement les conditions dans lesquels le joueur peut évoluer.

L'espace narratif a été défini par Henry Jenkins dans « Game design as narrative architecture »<sup>62</sup>. Il s'agit d'abord de redéfinir la narration interactive comme une narration non-linéaire, qui n'est pas actualisée dans le temps comme au cinéma, mais dans l'espace. Ce n'est pas une question de regarder le jeu comme un tout qui raconte une histoire en tant que jeu, mais de voir comment la narration se délivre à l'intérieur du jeu, dans un espace narratif délimité. Il définit alors cinq types d'espace narratifs : la narration évoquée, qui est faite pour créer un sens de familiarité avec des mondes déjà existants, la narration jouée, où l'histoire est structurée selon un script que le

---

61 Jean-Louis Weissberg, « La simulation de l'autre : approche de l'interactivité informatique ». *Réseaux* 7, n° 33, 1989.

62 Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture » dans *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004.

joueur pourra suivre et parfois changer c'est alors plutôt une performance, la narration incrustée, où l'espace de jeu devient un palais mémoriel où le joueur doit reconstruire l'histoire, et la narration émergente, où l'espace est riche en potentiel narratif et permet une construction de l'histoire par le joueur, une sorte de simulation. Les RPG ne peuvent pas rentrer dans la catégorie des narrations incrustées puisque dans la perspective d'un jeu de rôle l'histoire n'est pas seulement quelque chose à découvrir mais aussi à jouer, et le but est de donner une place dans l'histoire au joueur et à ses choix. Les jeux que nous étudions peuvent donc rentrer dans la catégorie des narrations jouées, où le rôle du joueur sera de suivre une histoire pré-définie par ses mouvements ou ses actions, ou de la narration émergente, où il pourra créer sa propre histoire avec les pièces qu'on lui aura fourni. Il peut y avoir également une part d'espace évoqué, par exemple *Fable 2* emmène le joueur dans des lieux symbolique du *1* qu'il peut reconnaître, mais ce n'est pas incompatible avec les deux autres formes. Ces définitions nous aident à discerner une partie de la relation narrative prévue pour le joueur avec l'avatar. En effet, les jeux tendent à adopter un certain type d'espace, émergent ou joué, et cela des conséquences sur le choix du type d'avatar, il ne peut pas se comporter de la même manière selon l'espace narratif dans lequel il se trouve.

Les jeux ayant une narration émergente permettent donc de parcourir un monde virtuel dans lequel les possibilités narratives sont multiples et ne sont pas entièrement scriptées. C'est le cas pour *Skyrim*, dans lequel le joueur peut créer sa propre narration et ne suivre aucune des quêtes qu'on lui propose d'effectuer. Il peut essayer de gagner beaucoup d'argent en effectuant un métier par exemple, ou acheter une maison pour se marier et adopter un enfant. Il créera ainsi un monde unique qui ne sera pas affecté par les différentes quêtes narratives prévues par le jeu. Cette disposition nécessite alors que l'avatar ne soit pas un personnage construit, puisqu'il se construit avec le joueur. S'il avait déjà une famille, un métier, ou une quête qu'il devait absolument effectuer, la narration émergente ne pourrait pas avoir lieu. Il s'agit donc réellement d'un avatar, que le joueur peut investir à sa guise. Cependant, cela signifie que les quêtes que le joueur peut effectuer auront moins d'impact émotionnel, puisque l'avatar n'a pas une place fixe dans la narration ni un but.

Au contraire dans les jeux à narration jouée, comme *Mass Effect*, le joueur ne peut pas suivre totalement sa propre voie, il a la possibilité de dériver un peu de la narration qu'on lui assigne, mais il s'agit toujours d'une performance, d'un script déjà établi, qu'il suivra selon les règles créées par les développeurs. C'est un spectacle qui sera toujours le même quel que soit le joueur qui y joue, avec éventuellement quelques différences sur des détails scénaristiques. Pour cela il faut donc que le personnage ait un rôle dans l'histoire, qu'il soit défini et qu'on lui assigne une narration,



c'est donc un acteur<sup>63</sup> dans la performance, que le joueur pourra légèrement changer mais pas entièrement. Il sera donc enfermé dans une narration dont il ne pourra pas dériver, avec une place signifiante au sein de la narration.

Enfin ces espaces narratifs ne sont pas imperméables, comme dans *Fable*, où l'espace peut être à la fois une performance et une simulation, le joueur suivra la quête principale et le rôle qu'on a donné à l'avatar, mais pendant le chemin il pourra également tracer sa propre narration, en gagnant de l'argent pour acheter une maison et s'installer avec sa famille, ou en devenant roi du pays dans lequel il est. Ce type de mélange entre espace joué et espace émergent est présent dans les trois jeux que nous avons étudié, mais ils ont toujours tendance à tendre plus vers un type d'espace tandis que *Fable* crée vraiment la possibilité d'explorer les deux types de narration sans en privilégier une. Cela provoquera la sensation d'un avatar dont la destinée est écrite mais qui peut s'en échapper en ne suivant pas le script qu'on a créé pour lui, le joueur aura l'impression d'une narration qui a du sens, mais qu'il n'est pas forcé de suivre.

Narration évoquée	Donner un sens de familiarité avec des mondes déjà connus du joueur	Pas de conséquence sur l'avatar puisque se combine avec un autre espace
Narration incrustée	Le joueur parcourt l'espace pour reconstruire une histoire (jeux de détective par exemple)	Peu présent dans les RPG puisque le joueur ne peut pas changer l'histoire
Narration jouée	Histoire à suivre selon un script (performance)	Crée un avatar en partie acteur de l'histoire
Narration émergente	Histoire que le joueur peut inventer au fur et à mesure de son play (simulation)	Crée un avatar vide dont l'histoire sera créée par le joueur

Types d'espaces narratifs selon Jenkins<sup>64</sup>

63 Dominique Arsenault, « Qui est-je ? : autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnages pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle » dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2013.

64 Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture » dans *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004.

Les jeux de rôle se définissent ensuite pour Hitchens et Drachen<sup>65</sup> par leur capacité de mettre en relation le joueur avec tout l'environnement narratif qui l'entoure. Il doit pouvoir interagir avec le monde de jeu comme il le ferait dans le monde réel. Les RPG suivent donc ce principe mais avec des limitations techniques importantes, puisqu'ils ne peuvent pas tout à faire rendre un environnement entièrement interactif. L'interactivité principale provient alors des personnages, qui procurent au joueur un sentiment d'immersion à travers des relations inter-personnelles. C'est l'immersion émotionnelle de Ryan<sup>66</sup>, un sous-type de l'immersion narrative, qui nécessite des personnages autre que l'avatar avec lesquels développer des relations pour investir le joueur émotionnellement. Il faut alors analyser ces types de personnages et comment ils interagissent avec l'avatar pour comprendre l'investissement du joueur dans le personnage principal. S'il enclenche des relations plus profondes avec d'autres personnages que celui qu'il incarne, il pourra alors mieux s'identifier à son avatar.

Il est d'abord nécessaire d'analyser les types de personnages non-jouables présents dans un RPG. Il en existe trois types : les ennemis, qui n'auront à priori comme relation avec le joueur que le combat, les personnages d'arrière-plan, qui ont pour rôle de lancer les quêtes et faire avancer la narration, et les compagnons, qui sont des personnages accompagnant l'avatar et pouvant parfois l'aider en combat. Ces catégories sont interchangeable, par exemple dans *Dragon Age*, un des ennemis peut devenir un compagnon si le joueur ne le tue pas, et la plupart du temps les compagnons ont été précédemment des personnages d'arrière-plan.

Au niveau ludique, les compagnons peuvent être compliqués à analyser parce qu'ils sont parfois jouables comme dans *Dragon Age* ou *Final Fantasy* pour que le joueur ait accès à certaines compétences qu'il n'a pas avec son avatar. Ils deviennent alors temporairement des personnages jouables, et plus des personnages non-joueur par définition. Au niveau narratif cependant ces personnages ne sont pas l'avatar, on ne peut pas commander leur destin, tout au plus les aider. Les compagnons apportent la touche d'émotion<sup>67</sup> qu'il manquerait aux jeux vidéos selon Bernard Perron : ils peuvent être développés comme des personnages de fiction classique et être utilisés pour développer des arcs narratifs complets, allant même jusqu'à leur mort. Cette dernière option est

---

65 Michael Hitchens et Anders Drachen, « The Many Faces of Role-Playing Games », *ResearchGate*, vol. 1. n° 1, 2008.

66 Marie-Laure Ryan, « From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative », *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 1. n° 1, 2009.

67 Lee Sheldon, *Character Development and Storytelling for Games, Second Edition*, Farmington Hills (Michigan) : Cengage Learning, 2014, p. 86.

connue pour être un des ressorts les plus forts pour créer des émotions chez le joueur. Il se sera attaché à ses compagnons non seulement au niveau ludique, comme des outils qui l'aident dans ses combats, mais aussi, s'ils sont bien développés au niveau narratif, comme des personnages à part entière pour lesquels ils éprouveront de l'empathie. L'exemple le plus probant serait la mort d'Aeris Gainsborough dans le jeu *Final Fantasy 7* ayant fait réagir beaucoup de joueurs, elle meurt subitement des mains d'un ennemi après avoir été l'un des personnages les plus développé du jeu, au niveau narratif.

Lindsey Joyce<sup>68</sup> a mis en place plusieurs critères pour évaluer l'engagement du joueur au niveau narratif grâce au développement de personnage. Ces critères permettent notamment d'évaluer si un jeu est plus narratif que ludique, et montrent la nature de la relation entre le personnage principal et les personnages secondaires. Ces critères sont : l'attachement du joueur, son respect, une forte personnalité et de fortes émotions des personnages, leur influence, le fait que les interactions soient à propos d'émotions et que les relations ne visent pas essentiellement à avancer l'action. Ce qui ressort de cette analyse c'est qu'il faut des personnages forts qui soient respectés et aimés par le joueur et aient une importance autre que pratique dans la narration. La plupart du temps, ce type de personnage rentre dans la catégorie des compagnons, peu de personnages d'arrière-plan ne servent pas à faire avancer l'histoire, et ils n'ont pas autant d'importance pour l'avatar. Cependant, pour les jeux qui laissent le joueur « choisir » ses relations, c'est à dire parcourir le monde de jeu comme il l'entend et parler aux PNJ qu'il veut, la seule solution pour créer des compagnons est la possibilité que des personnages d'arrière-plan le deviennent. Dans *Skryim*, cela signifie que certains PNJ sont des personnages qui lancent des quêtes et accompagnent le joueur pour les effectuer. Ils sont dissimulés partout dans le monde virtuel afin que le joueur puisse en trouver régulièrement. Mais ces personnages ne sont pas réellement forts, ils ont leur propre histoire et leur propre personnalité mais le joueur ne peut pas interagir avec eux de la manière dont il l'entend, les interactions sont toujours des questions ou des réponses visant à la résolution d'une intrigue. Les compagnons n'ont donc pas vraiment de conséquence émotionnelle, même les personnages avec lesquels le joueur peut se marier n'ont pas de dialogues romantiques.

Dans les jeux à narrativité jouée, les relations inter-personnelles sont plus scriptées et ont donc une dimension plus émotionnelle. C'est particulièrement le cas dans les jeux *Bioware*, dont le système de relation est l'un des points forts et est le même dans tous les jeux. Dans *Mass Effect*, les compagnons peuvent être recrutés de façon narrative en avançant dans le jeu. Ils intègrent alors

---

68 Lindsey Joyce, « Creating Collaborative Criteria for Agency in Interactive Narrative Game Analysis », *The*

*Computer Games Journal*, vol. 4. n° 1-2, 2015.

l'équipage du vaisseau et peuvent être choisis lors des phases ludiques pour combattre les ennemis. Ces personnages ont également une importance narrative : ils ont une histoire qu'ils peuvent raconter à l'avatar si celui-ci réussit à gagner leur confiance, ce qui déclenche des quêtes les concernant. Des interactions sont possibles avec eux pendant tout le jeu, et bien qu'elles soient scriptées et que le joueur puisse les déclencher plusieurs fois, elles permettent de mieux connaître la personnalité de ces personnages et de créer un certain respect et une amitié avec Shepard. Le joueur a également la possibilité de « romancer » certains personnages, selon le genre qu'il a choisi, il aura alors une relation amoureuse avec l'un de ses compagnons ce qui aura des conséquences sur l'histoire narrative. Cela permet en un sens de créer une narration émergente, même si elle est scriptée le joueur aura l'impression d'avoir créé une histoire unique avec des amitiés, des inimitiés et des romances particulières. Au niveau des personnages d'arrière-plan, ils auront toujours une importance narrative et une certaine personnalité, mais le joueur ne pourra réellement leur parler que pendant les cinématiques.



*Illustration 12: Réunion de tous les compagnons Mass Effect 3 DLC Citadel*

Enfin quand le monde est en partie ouvert avec une possibilité de narrativité jouée comme dans *Fable*, le système de compagnon devient plus compliqué puisqu'il ne doit pas être trop didactique pour que le joueur ait une impression de choix illimité, mais doit être signifiant. La

réponse de *Fable* est de donner la possibilité au joueur de « romancer » n'importe quel personnage d'arrière-plan, dans une relation peu signifiante puisqu'il n'aura pas réellement de dialogue avec lui, tout en créant des personnages forts au niveau de la quête principale. Il aura ainsi des relations interpersonnelles d'amitié avec ces personnages, et pourra choisir de plaire, ou de déplaire à la population générale en arrière-plan.

Les systèmes narratifs régissent donc les possibilités d'exploration de l'histoire du joueur, il lui permettront d'expérimenter une narration plus ou moins significative et sur laquelle il pourra plus ou moins influencer. Dans un second temps, les histoires sont contenues dans des quêtes qu'il faut analyser pour comprendre l'organisation du jeu et la liberté donnée au joueur.

### 2.1.2. Le système de quêtes.

Une quête est avant tout un genre littéraire remontant à Homère et à *L'Illiade* ou *L'Odyssee*. C'est une partie du thème du « voyage du héros »<sup>69</sup> qui fait progresser le personnage principal de l'histoire et le pousse à voyager. Ce genre littéraire a été énormément repris dans les jeux d'aventure et les jeux RPG pour pousser le joueur dans un monde virtuel et lui donner des motivations en tant que personnage principal du jeu. Les quêtes sont alors devenues un moyen de donner de l'importance narrative à des situations ludiques. Elles sont même selon certains théoriciens<sup>70</sup> la base avec laquelle il faut analyser la narration des jeux vidéo, puisqu'elles ne permettent pas aux auteurs de décider de la finalité entière de leur histoire. Cependant dans la plupart des cas, les quêtes racontent bien une histoire, et sont prévues du début à la fin, le joueur peut alors les déclencher dans l'ordre qu'il le veut, et éventuellement modifier les tenants de cette histoire. Elle sera alors en grande partie séparée du ludique, qui n'aura pour but que de déclencher la suite de cette histoire. Les quêtes définissent l'avatar : en effet il est amené en jeu comme personnage lambda ou important, et est immédiatement appelé à réaliser des tâches, soit pour gagner de l'argent pour survivre dans le monde virtuel, soit parce que c'est un trait inhérent à sa personnalité. Elles deviennent le but qui définissent cet avatar, et le joueur peut alors mieux s'identifier à lui en comprenant ces objectifs, les raisons qui les amènent, et donc ses quêtes. Mais ce but peut cependant être modifié par le joueur, il existe en effet des quêtes secondaires qui redéfinissent les objectifs, donnant de nouvelles possibilités, et qui cette fois sont optionnelles et ne finissent pas forcément le jeu. C'est ainsi que le joueur peut donner son

---

69 Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Bollingen (Suisse) : Bollingen Foundation, 2008.

70 Espen Aarseth, « Quest Games as PostNarrative Discourse » dans *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln (Nebraska) : University of Nebraska Press, 2004, p. 375.

propre but à l'avatar, par exemple, s'il veut gagner le maximum d'argent pour s'installer quelque part, il prendra prioritairement les quêtes rapportant de l'argent, au contraire si son objectif est de finir le jeu le plus vite possible il ne fera que la quête principale.

Les quêtes définissent donc le rapport de contrôle du joueur sur son avatar. Il s'agit d'abord de se demander si, en redéfinissant le but de l'avatar, le joueur a plus de contrôle sur lui, et montre qu'il préfère être lui-même le personnage de l'histoire. Au contraire quand l'avatar doit faire des quêtes impérativement, on peut se demander si c'est l'avatar qui oblige le joueur à suivre une certaine narration.

Il faut donc faire la différence entre la quête principale, comment elle est menée et l'obligation éventuelle qu'il y a à la jouer, et ce qu'apportent les quêtes secondaires au joueur.

Le voyage du héros de Campbell<sup>71</sup> se définit en plusieurs étapes qu'on peut résumer en cinq principales : l'appel à l'aventure, une série d'épreuves pour atteindre un objectif, la réussite de cet objectif qui donne au héros un nouveau savoir, le retour au monde normal, et l'utilisation de ce qu'il a appris pour améliorer ce monde. Cette analyse peut être directement transposée au système de quêtes dans les jeux vidéo : l'appel à l'aventure consiste à faire rentrer le joueur dans le jeu en lui donnant un but narratif, il doit ensuite passer des épreuves ludiques afin de réussir ce but, il peut l'atteindre et ainsi gagner de l'expérience qu'il peut utiliser pour acquérir des compétences, en ayant réglé cette quête il revient à un monde normal et peut éventuellement l'améliorer en ayant une place plus importante dans ce jeu. On voit ainsi que l'avatar est bien le protagoniste d'une histoire ficelée qui est censée se dérouler avec la participation du joueur comme toile de fond. La quête principale est une démonstration encore plus flagrante de ce système que les autres quêtes puisqu'elle suit quasiment à la lettre les étapes plus détaillées du voyage du héros, et, souvent, en l'ayant résolu le joueur peut retrouver un monde de jeu ouvert qu'il est libre d'expérimenter sans la menace qui pesait dessus.

Mais cette quête n'est pas toujours dévoilée aussi simplement, l'appel à l'aventure ne montre pas forcément le but final du jeu, et c'est parfois un moment très faible par rapport aux quêtes secondaires qui deviennent l'intérêt du jeu. C'est le cas particulièrement dans *Skyrim*, où la quête principale peut être très rapidement abandonnée pour parcourir le monde de jeu d'une autre façon. Cette faiblesse de la quête principale montre un monde ouvert dans lequel le joueur pourra évoluer à sa guise, il peut alors créer sa propre narrativité. La quête principale peut aussi être une structure de

---

71 Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Bollingen (Suisse) : Bollingen Foundation, 2008.

jeu dont dépend tout le reste de l'histoire de l'avatar. Il peut alors choisir de la ralentir et de la mettre de côté pour effectuer des quêtes secondaires, mais il devra toujours y revenir pour finir le jeu, sans quoi la narration de son personnage ne sera jamais complète. C'est le cas dans *Mass Effect* dont le monde narratif est moins ouvert parce que le but de l'avatar, sauver l'univers de robots venus absorber toute forme de vie, reviendra toujours au premier plan. *Fable* réside entre les deux jeux, la quête principale doit être effectuée pour rencontrer de nouveaux compagnons et comprendre le monde de jeu, mais le personnage peut s'en détacher pour s'installer et effectuer un métier complètement différent. Cet aspect du jeu pose cependant un problème narratif et immersif : comment croire qu'une quête principale est essentielle à être effectuée (dans chacun des trois mondes l'univers virtuel est menacé de destruction si le joueur n'effectue pas cette quête) alors que le joueur peut l'ignorer et faire complètement autre chose<sup>72</sup> ? Il n'y a que *Mass effect 2* qui répond à cette question en mettant une limite aux quêtes secondaires, à partir d'un certain point, quand l'avatar a récupéré tous ses compagnons il ne peut plus effectuer d'autres missions que la quête principale sans qu'il n'y ait des répercussions sur l'univers virtuel. Dans les autres jeux, *Skyrim*, *Fable*, et les autres *Mass Effect*, le joueur peut parcourir indéfiniment le monde virtuel pendant que des dragons, des robots, ou un fou mégalomane cherchent à le détruire.

La quête principale délimite donc le monde de jeu, mais elle décrit également l'avatar et ce qu'on attend de lui. Il est en effet lié à cette quête, comme nous l'avons vu, il n'y a à priori que le joueur qui peut l'effectuer par l'intermédiaire de l'avatar. Il faut donc que le choix du personnage comme héros s'impose comme une évidence et que le joueur ne se sente pas choisi au hasard pour réussir une tâche. On peut alors définir le rapport du joueur à l'avatar par cette simple question : Est-ce que l'avatar a été choisi pour réaliser la quête ou est-ce le joueur ? Pour cela il s'agit de définir pourquoi l'avatar est poussé à réaliser la quête, principalement si c'est parce qu'il était tout désigné avant que le joueur le prenne en main, ou si c'est la prise en main du joueur qui l'a désigné comme héros principal de l'histoire.

Dans les trois jeux le personnage est désigné comme un héros, soit parce qu'il a des capacités particulières (enfant de dragon dans *Skyrim*, Héros avec des pouvoirs dans *Fable*), soit à cause de son passé et de son rang (capitaine du vaisseau Normandy dans *Mass Effect*). La différence réside dans le moment auquel le personnage apprend qu'il est spécial, si ça a été établi avant le jeu, ou s'il le découvre pendant les phases narratives. Dans *Skyrim* le personnage n'est pas au courant de sa particularité et n'est qu'un citoyen comme les autres au début du jeu. Lorsque le joueur

---

72 Lindsey Joyce, « Assessing Mass Effect 2 and Elder Scrolls V: Skyrim », *Journal of Games Criticism*, 2016.

commence à l'incarner, c'est là qu'apparaissent ses actions héroïques, il échappe à la pendaison grâce à un coup du sort puis choisit de s'allier soit avec les impériaux, soit avec les rebelles et commence à découvrir ses pouvoirs. Ce n'est donc pas le personnage en lui-même qui est particulier avant d'être investi par le joueur. C'est également un fait établi par le reste de la narration puisque le joueur peut choisir de poursuivre la destinée de l'avatar, ou au contraire rester un citoyen lambda en ignorant totalement la quête principale. Dans *Fable*, le Héros n'est qu'un enfant quand le joueur le prend en main, mais la narration ne montre pas que c'est la présence du joueur qui le définit puisque ce sont des événements narratifs qui le mènent à être un Héros. On peut ici voir la différence entre les deux jeux, l'histoire ne se déroule pas de la même manière en fonction des joueurs dans *Skyrim*, le joueur peut choisir d'être un héros, tandis que dans *Fable* il n'a pas le choix. Enfin dans *Mass Effect*, le personnage se définit comme héros avant d'être investi par le joueur puisqu'il est ce capitaine qui a déjà eu une carrière héroïque avant le jeu et sera appelé à combattre les ennemis grâce à son rang et ses anciennes prouesses.

L'avatar se définit donc par cette quête principale qui l'appelle à continuer l'histoire narrative et à résoudre le jeu. Son rapport avec les quêtes secondaires et la façon dont elles dérivent la narration principale montre alors le degré de liberté narrative accordé au joueur. Elles se déclinent en plusieurs parties : d'abord les quêtes personnelles à l'avatar, celles qui peuvent le définir en tant que personnage, ensuite celles qui influencent la quête principale, et enfin celles qui n'ont aucun rapport avec l'avatar ou la quête principale et sont déclenchées par des PNJ. Pour les jeux qui donnent une grande place à l'avatar en tant que personnage, les quêtes secondaires sont souvent celles où le joueur peut se réaliser en tant que personnage grâce à des choix narratifs<sup>73</sup>.

Les quêtes secondaires définissent donc la liberté narrative du joueur, lorsqu'elles sont nombreuses et n'ont pas forcément de rapport avec la quête principale, le jeu a comme principe un monde ouvert et le joueur peut réellement développer un avatar avec une narration singulière. Elles ont cependant une trame narrative fixe et ont bien été scriptées à l'avance, le joueur n'a en charge que le choix de l'aspect narratif qu'il veut explorer. Par exemple, dans *Fable*, la plupart des quêtes se déclinent en deux parties, soit le joueur choisit d'être du côté de la brute qui déchire une peluche, ou plus loin dans le jeu, des bandits qui attaquent des fermes, soit il choisit d'être du côté des gentils. Dans tous les cas, la fin de la quête est déjà fixée, mais le joueur aura l'illusion d'avoir pu faire un choix narratif. Les quêtes secondaires sont ainsi limitées mais ne suivent pas forcément la trame de

---

73 Jeff Howard, *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Miami : CRC Press, 2008, p. 5.



la quête principale. *Mass Effect* est construit sur des quêtes secondaires toujours en rapport avec la principale. Si le joueur effectue une quête de loyauté pour ses compagnons, c'est dans le but qu'ils soient plus fidèles et donc meilleurs pour le combat final par exemple. C'est donc également dans les choix narratifs que le joueur aura une certaine liberté, et pas dans la diversité des quêtes. En revanche, dans *Skyrim*, le système de monde ouvert permet au joueur de prendre des quêtes qui n'ont aucun rapport les unes avec les autres quasiment n'importe où sur la carte. Il lui suffira de parler à certains PNJ, de capter des dialogues, ou de se rendre dans une grotte, pour résoudre des problèmes. Les quêtes seront toujours un système fermé dont l'histoire est écrite, mais leur nombre fera que le joueur n'aura jamais la même expérience à chaque replay. La liberté narrative a alors pour effet d'avoir l'impression d'être réellement dans le monde, de pouvoir choisir la destinée de son avatar sans être limité par une narration pré-définie. C'est donc la projection qui est visée par la liberté narrative dans les jeux en monde ouvert.

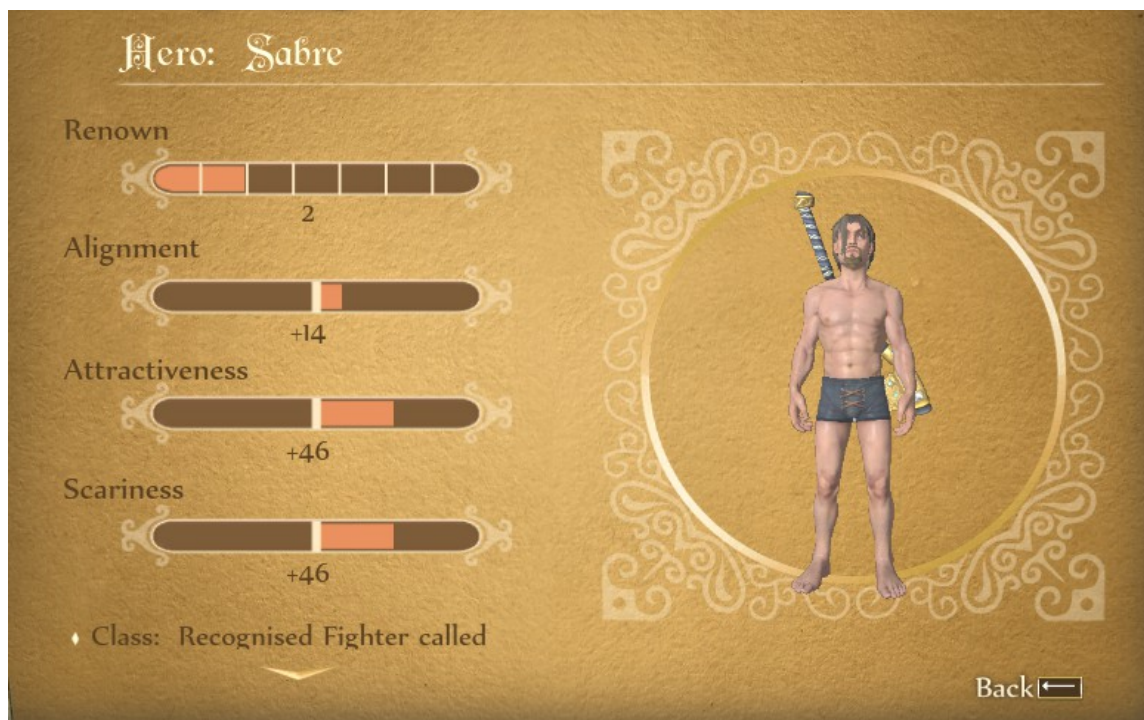


Illustration 13: Interface de réputation dans *Fable*

Mais le but principal des quêtes secondaires est d'abord de gagner de l'expérience, le moyen ludique de faire progresser l'avatar pour qu'il augmente de niveau et ainsi acquiert des compétences. Le joueur pourra ainsi plus facilement réaliser la quête principale et personnaliser son gameplay, ce qui est un moyen de l'investir dans le jeu comme nous l'avons vu dans la première partie. Ce gain

d'expérience est également narratif : l'avatar apprend et le joueur comprend mieux le monde de jeu. Le joueur doit avoir une réponse de la part du jeu aux actions qu'il y produit, afin de créer une instance de jeu significative et personnalisée<sup>74</sup>. Les récompenses ludiques sur le gameplay vont alors de pair avec des récompenses narratives qui montrent au joueur l'effet de sa participation aux quêtes secondaires. La plupart du temps ce système narratif est copié sur le système d'expérience ludique : il s'agit de la réputation du personnage. Plus le joueur effectuera de quêtes, plus l'avatar sera réputé en jeu, plus il sera bien reçu et pourra effectuer des quêtes qui lui étaient refusées auparavant. Beaucoup de jeux incitent ainsi le joueur à effectuer des quêtes secondaires en bloquant la quête principale tant que le personnage n'a pas assez de points de réputation. C'est le cas dans *Fable*, où le joueur doit d'abord apprendre à effectuer des quêtes secondaires avant de savoir ce qu'est réellement sa quête principale. Les quêtes qu'il doit effectuer sont bloquées par ce compteur, et il doit alors rendre des services aux PNJ pour pouvoir les débloquent. *Mass Effect* utilise ce système mais dans une moindre mesure, si le joueur n'a pas assez de réputation certaines options dans les dialogues sont bloquées, et il prend alors des solutions beaucoup moins efficaces pour régler des conflits narratifs. Par exemple, dans *Mass Effect 3*, pour sauver une race d'êtres synthétiques, Shepard doit condamner une race organique à l'errance dans l'espace, ou au contraire, tuer les synthétiques. Mais s'il a accumulé assez de réputation de jeu, il peut alors jouer la diplomatie et conclure un accord avec les deux races, ce qui a un résultat beaucoup moins dramatique. Enfin dans *Skyrim* le suivi des quêtes secondaires peut résulter à des effets très diversifiés en jeu. En effet, le joueur peut devenir chef d'une guilde de guerriers, de voleurs, d'assassins, rester seulement l'enfant-dragon, ou être tout à la fois. Il aura alors une réputation accrue selon ses titres, et les PNJ le considéreront différemment selon les quêtes qu'il aura effectué.

---

74 Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004, p. 83.



*Illustration 14: Interface de réputation Mass Effect*

On peut donc voir que dans beaucoup de RPG, le système de réputation a autant d'importance sur la narration qu'en a le système d'expérience sur le ludique. C'est un moyen d'inciter le joueur à explorer le monde de jeu, mais également à mieux développer un avatar propre à lui-même. Cet aspect est le deuxième paramètre de la narration qui définit la relation entre le joueur et l'avatar, puisqu'il permet de faire des choix dans la diégèse et d'avoir une expérience personnalisée. La création d'un personnage narratif par le joueur est alors un bon moyen d'amener de la projection dans le jeu vidéo, afin qu'il se sente inclus dans la diégèse, et c'est ce que nous allons voir dans un second temps

## 2.2. L'influence du joueur à travers ses choix

La narration du jeu vidéo suit une tradition des fictions interactives qui proposent au spectateur de faire des choix pour influencer l'histoire et décider de la voie qu'elle va suivre. Ce principe a été définie comme la métanarrativité par Marina Di Crosta<sup>75</sup>, il s'agit de la capacité pour le spectateur d'intervenir sur la narration ou de la créer. C'est par exemple le cas pour les histoires « où vous êtes le héros » ou les films interactifs, l'utilisateur suit une fiction linéaire en choisissant entre différentes voies. Il s'agit encore aujourd'hui de la manière la plus simple de faire de la narration interactive dans un jeu vidéo, puisque le joueur ne pourra pas complètement réécrire le jeu. Il fera alors des choix sur le chemin que doit prendre l'histoire, et ces choix multipliés par le nombre d'histoires peut influencer la fin du jeu ou la destinée du personnage principal. Ce principe dans les jeux vidéos est couplé avec des mécanismes imitant par exemple les œuvres ouvertes en musique dans lesquels l'interprète peut choisir l'ordre dans lequel il met les fragments musicaux. Le joueur choisit en effet souvent l'ordre du récit, ce qui enlève la linéarité de l'histoire. Plusieurs théoriciens<sup>76</sup> argumentent cependant que cette interactivité n'est qu'une illusion, qui promet la liberté au spectateur mais dissimule en vérité son absence, et que l'interactivité doit donc passer par le ludique avant tout. La plupart des RPG comportent quand même cette fiction interactive et il est alors nécessaire d'étudier ses effets sur la participation du joueur et sa relation à l'avatar. Les développeurs mettent donc un système en place, identifié par Lindsey Joyce<sup>77</sup> comme le « drama management » qui a pour rôle d'abord de cacher l'absence de choix et dissimuler les mécanismes d'influence du joueur, et ensuite de s'assurer que ces choix aient de réelles conséquences sur le monde du jeu. Cette interaction sur la narration permettrait alors au joueur se situer à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la narration et de participer à sa construction. On voit donc ici que pour le jeu vidéo, la fiction interactive peut aider à construire une relation essentielle avec le personnage, le joueur est ici un acteur dans le jeu et son influence sur celui-ci lui permet de mieux se situer dans le monde de jeu.

Les jeux vidéos se classent en deux catégories : ceux qui permettent une influence sur la narration du début à la fin, les actes du joueur seront totalement pris en compte et influenceront

---

75 Marina Di Crosta, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Bruxelles : Ina éditions, 2009, p. 8.

76 Bernard Perron, « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif » dans *Hypertextes. Espace virtuels de lecture et d'écriture*, Québec : Nota Bene, 2002.

77 Lindsey Joyce, « Creating Collaborative Criteria for Agency in Interactive Narrative Game Analysis », *The Computer Games Journal*, vol. 4, n° 1-2, 2015.

l'histoire que le joueur pourra voir à l'écran, et les jeux dans lesquels les choix sont plus sur des détails narratifs à côté du jeu, dans les quêtes secondaires notamment.

Le drama management permet la mise en place de systèmes qui créent l'impression d'être dans la narration, on peut l'analyser en deux parties, d'abord l'influence du joueur sur la narration du jeu en général, les histoires qu'il peut changer, les bifurcations qui s'effectuent grâce à ses choix, et ensuite son influence sur l'avatar en lui-même, ce qu'il peut apporter au personnage.

### 2.2.1. Influencer la trame narrative

La principale influence du joueur sur la narration se fait d'abord sur les quêtes présentes dans le jeu. Il ne peut pas les réécrire, puisqu'elles sont pré-scriptées, mais le fait d'effectuer des choix à l'intérieur de l'histoire peut parfois aider le joueur à s'immerger dans l'environnement narratif. L'avatar sera alors un intermédiaire pour effectuer ces décisions. Cela induira donc une relation de contrôle, et le personnage deviendra un avatar du pouvoir décisionnel du joueur. Les choix qu'il aura effectués pendant l'histoire doivent ensuite avoir des conséquences pour que le joueur sente qu'il a une certaine importance. Pourtant, ce ne seront pas des décisions complexes qui changeront tout, comme le montre bien le jeu narratif *Life is Strange*, où l'interface nous indique à chaque choix « cette action aura des conséquences », alors que le jeu ne peut se terminer que de deux façons possibles. En vérité, les choix du joueur n'auront donc des conséquences que sur la façon dont le joueur parvient à la fin du jeu. En l'occurrence, il pourra finir le jeu en ayant sauvé un certain nombre de personnage, mais la fin peut tout remettre en question puisque le joueur peut choisir de détruire la ville où certains d'entre eux résident. Les conséquences ne sont souvent que des clins d'œil narratifs pendant l'histoire.

Selon Lindsey Joyce<sup>78</sup>, c'est donc le pouvoir narratif qui permet au joueur d'effectuer des choix avec des conséquences. Il est nécessaire pour qu'il se sente immergé dans l'avatar parce que le joueur prend ainsi le rôle de créateur d'histoires dans le jeu. Il y a alors deux critères pour évaluer la puissance de ce pouvoir narratif, la capacité de réflexion et de critique sur le contexte social et le rôle que le joueur a dans le narratif sur la façon dont l'histoire se termine.

La quête principale est généralement facile à comprendre pour pouvoir rentrer seulement dans le côté ludique du jeu. Cependant, pour que la narration soit plus complète, le monde d'arrière-plan est généralement beaucoup plus développé pour être mieux exploré par les joueurs s'ils le

---

78 Lindsey Joyce, « Creating Collaborative Criteria for Agency in Interactive Narrative Game Analysis », *The Computer Games Journal*, vol. 4, n° 1-2, 2015.

souhaitent. Afin de faire les meilleurs choix sur la fin du jeu, ou tout au long du jeu, le joueur doit pouvoir appréhender toutes les issues possibles et comprendre qu'il y aura des conséquences à ce qu'il fait. Il s'agit donc d'abord de faire rentrer le joueur dans un monde qu'il ne connaît pas, et lui montrer comment fonctionne ce monde. L'exposition du jeu ne doit alors pas consister en un choix, pour que le joueur ait le temps d'appréhender l'univers.

Pourtant, dans *Skyrim*, c'est exactement le contraire qui se passe. Après une phase d'introduction où le joueur peut personnaliser son avatar, il doit immédiatement choisir entre suivre la résistance et les impériaux. C'est la conséquence de plusieurs facteurs, d'abord parce que *Skyrim* est la suite d'autres jeux qui exposent les différents éléments narratifs du monde virtuel, et ensuite, ce choix n'a pas de réelles conséquences dans le jeu, puisque les deux factions ont un conflit inutile qui pourra être réglé facilement pendant la quête principale. Cela démontre également que les choix dans *Skyrim* ne sont pas l'élément le plus marquant, l'important est ce que fait le joueur pendant les phases ludiques, et la narration qu'il crée lui-même. Il n'y a pas de choix marqués à l'opposé de *Mass Effect* où les décisions ont de l'importance et changent la narration. C'est pour cette raison que les trois opus commencent par de longues introductions narrative pour montrer la situation et décrire les personnages. A chaque nouvel élément du jeu, des cinématiques expliqueront ce qui se passe et laisseront le joueur poser des questions sur la situation à travers l'intermédiaire des dialogues. Le joueur aura ainsi une bonne visibilité de ses options, plus particulièrement de ce qui est moral ou immoral de faire, puisque ces actions sont même codées en couleur dans le premier jeu. Il y a donc bien ici la création d'un système de choix ayant du sens, mais avec un problème didactique qui empêche le joueur de réellement réfléchir sur ce qui est bien de faire. *Fable* crée le même problème mais plus subtilement puisque c'est la population du jeu qui juge le joueur sur ses actions passées, cela permet au joueur de ne pas se sentir trop guidé, et en même temps d'avoir des raisons de ne pas faire les « mauvais » choix.

L'influence sur la fin de l'histoire est ensuite, dans la plupart des cas des fictions interactives, définie par un choix en fin de jeu, et pas forcément par le parcours du joueur. C'est plutôt une question de savoir comment l'histoire arrive au point final, que de créer réellement une fin grâce à une série de décisions. Espen Aarseth<sup>79</sup> expose que ce genre de jeu ne sont pas fixés sur les choix, mais sur le fait de redécouvrir un chemin déjà tracé par les développeurs. Dans *Mass Effect*, par exemple, les choix sont très importants et régissent le système du jeu. La fin de l'histoire, dans *Mass Effect 3*, résulte pourtant en seulement trois choix qui ne changent pas quel que soit le parcours

---

79 Espen Aarseth, « Quest Games as PostNarrative Discourse » dans *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln (Nebraska) : University of Nebraska Press, 2004, p. 366.

effectué auparavant. Les conséquences du reste des décisions ne sont effectives que sur le côté ludique de la fin du jeu (la facilité des derniers combats), et peu sur la narration. Les trois choix donnés pour finir le jeu sont radicaux, ils font tuer le personnage principal dans la plupart des cas et ne permettent pas de continuer à explorer l'univers. Pour *Fable*, le choix est plus personnel à l'avatar, puisqu'il doit décider comment il va continuer l'histoire, dans le 1 en pouvant prendre les pouvoirs de l'ennemi qu'il combattait et ainsi devenir mauvais mais puissant, dans le 2 en étant altruiste (décider de ressusciter tous ceux morts pendant l'histoire), égoïste (décider de ne ressusciter que sa famille), ou cupide (gagner beaucoup d'argent).

La façon la plus réaliste de finir un jeu est donc plutôt de ne pas le terminer, et de laisser le joueur continuer l'aventure comme il le souhaite dans un monde de jeu apaisé. Même si c'est le cas dans *Fable*, puisqu'on peut continuer largement après avoir fini la quête, cette possibilité n'est vraiment effective que dans *Skyrim* puisque le monde offre une extension de quêtes secondaires tellement énorme que le joueur n'a jamais vraiment fini. Cependant, ce choix de développement implique que le joueur ne peut jamais réellement avoir un sentiment de clôture sur le jeu.

En dehors des jeux qui ne se finissent pas, la capacité d'influence sur la fin de l'histoire est donc importante pour faire sentir au joueur que son expérience a eu de l'importance. Elle lui permettra également de rejouer pour éventuellement faire d'autres choix. Mais là où l'influence du joueur est la plus importante, puisque peu de jeux ont créé la possibilité de personnaliser entièrement la fin c'est sur les détails de l'histoire. Ils permettent de ne pas vivre la même expérience selon les joueurs, puisque le corps du jeu sera différent selon les joueurs. Ce sont des micro-décisions<sup>80</sup>, qui n'ont pas forcément d'importance sur l'histoire entière mais peuvent produire des parties différentes selon les joueurs. Ils peuvent donc avoir des possibilités de choix sur le déroulement du jeu, d'abord sur la quête principale et comment arriver au but fixé, ensuite sur les quêtes secondaires et leur dénouement. Ces possibilités doivent ensuite résulter à des changements en jeu perceptibles par le joueur, il doit sentir que sa participation a eu un impact sur le monde de jeu.

Dans *Mass Effect* cette notion est importante tout au long de l'histoire, le joueur peut en effet prendre des décisions négatives ou positives, par exemple tuer un personnage au lieu de l'envoyer en prison, et les répercussions sont ressenties parfois sur les trois jeux. *Mass Effect 2* incarne le mieux cette notion de conséquences puisque selon les quêtes réalisées pendant le jeu et les compagnons choisis pour la quête finale, celle-ci pourra se révéler catastrophique, faire tuer tous les compagnons et Shepard lui-même, ce qui créera un paradoxe pour le jeu suivant où le joueur ne

---

80 Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004, p. 61.

pourra pas reprendre ses sauvegardes, où la « résurrection » de Shepard ne sera pas expliquée et où les quêtes prévues avec les anciens compagnons seront simplement supprimées du jeu. Le joueur doit ainsi être attentif à toute la narration et les choix qui lui sont possibles de faire durant le jeu entier afin que ses personnages restent en vie. C'est le cas le plus extrême de conséquences narratives possible dans les jeux vidéos, la modification des possibilités narratives par des choix durant le jeu. *Fable* crée ce genre de conséquences mais elles sont moins nombreuses, par exemple commettre des méfaits dans un quartier le rendra moins sûr, créant de l'insécurité, des loyers plus bas et une mauvaise réputation.

Enfin les conséquences narratives dans *Skyrim* ne sont pas réellement présentes, seuls quelques choix résulteront à des inimitiés de la part de personnages secondaires et éventuellement des combats supplémentaires mais rien de réellement narratif ne se déclenchera au cours du jeu parce que le joueur a fait des choix dans les quêtes secondaires. Ce ne sont d'ailleurs pas des possibilités courantes, la plupart du temps les quêtes secondaires se déroulent de façon linéaire et ne peuvent pas être influencées par le joueur.

## 2.2.2. Développement du personnage

Le fait de pouvoir adapter le comportement de son personnage à lui-même afin de mieux l'interpréter et s'identifier à lui permet au joueur de s'immerger dans le personnage. Au contraire quand l'avatar a sa propre personnalité et n'est pas influencé par le caractère du joueur, celui-ci est forcé d'adapter lui-même son comportement et de rentrer dans le monde de jeu comme un personnage différent. Il faut alors analyser ce qui définit l'avatar, trouver ses caractéristiques principales et ce qu'on peut changer. On part alors de l'hypothèse que moins il sera défini au début du jeu, plus le joueur pourra l'adapter à son propre comportement pour l'interpréter. Cependant, si on prend la métaphore du joueur en tant qu'acteur dans les jeux de rôle<sup>81</sup>, c'est un métier où il faut des indications précises pour comprendre qui est le personnage pour pouvoir mieux le jouer et créer une réelle incarnation entre la personnalité de l'acteur et le script défini pour lui. Le personnage a alors besoin de paramètres définis afin que le joueur puisse mieux l'interpréter. Quelles sont alors les caractéristiques définies en début de jeu au niveau narratif ? Qu'est-ce que le joueur peut y changer, et ont-ils de l'importance au niveau de la narration ?

---

81 Dominique Arsenault, « Qui est-je ? : autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnages pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle » dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2013.



Comme nous l'avons vu dans la première partie, il existe en début de jeu un panneau de personnalisation de l'avatar qui consiste à déterminer son genre, sa classe et son apparence. Ces caractéristiques ont d'abord une visée ludique qui joue sur le gameplay. Pourtant, la personnalisation du personnage passe la plupart du temps par la définition d'un nom, qui ne sera pas forcément utilisé en jeu au niveau des cinématiques à cause de moyens techniques. Pourquoi alors donner les moyens au joueur de nommer son avatar alors que ce nom n'aura aucune conséquence en jeu ? Cela influencerait la façon dont il le perçoit puisqu'il ne serait plus une enveloppe inconnue qu'on ne peut désigner que par son surnom de jeu, mais un objet qu'on peut citer, qui est défini et personnifié.

Cet aspect ne suffit pas pour faire sentir au joueur une correspondance narrative avec son avatar. Pourtant, il existe peu de jeu qui permettent au joueur de définir autre chose que le nom au niveau de la narration. C'est le cas pour les jeux Bioware, qui permettent au joueur de définir la narration de son avatar avant qu'il ait commencé à l'interpréter. Un panneau de personnalisation du passé du personnage est en effet mis au même niveau que la personnalisation du gameplay ou de l'apparence en début de jeu, on peut choisir entre différentes histoires narratives pour son personnage avant de l'avoir pris en main. Dans *Mass Effect*, cela consiste à choisir d'abord l'enfance du commandant Shepard, puis le parcours qu'il a eu avant d'être capitaine du Normandy. Ces options définissent déjà le système de moralité du jeu, on peut choisir une enfance tragique comme Terrien orphelin très jeune, semi-tragique comme Colon dont la planète a été attaquée à 16 ans, ou heureuse comme Stellaire avec des parents militaires toujours en vie. Ce premier choix pourra donner des quêtes différentes à déclencher en jeu. Le caractère du personnage se définit encore avec la deuxième option, où l'on peut choisir si le commandant est un Rescapé avec des traumatismes psychologiques, un Héros de guerre courageux, ou un Impitoyable ayant laissé mourir son équipe lors d'une mission précédente. Tous ces choix modifieront des détails narratifs, par exemple la façon dont est commémorée la mort de Shepard dans *Mass Effect 2*. Le jeu donne donc déjà un choix au joueur pour définir son personnage et avoir une expérience de jeu réellement créative, cependant ce choix est toujours limité puisqu'il ne donne que des options écrites qui déclencheront des événements déjà scriptés.

La personnalisation narrative peut également se faire au niveau du choix des classes ou des races, qui sont d'abord des éléments ludiques mais peuvent comprendre une description narrative. C'est le cas dans *Mass Effect* et *Skyrim* et cela montre une volonté des développeurs de donner une certaine culture au personnage que le joueur puisse choisir. Les races et les classes de ces jeux sont définis par un petit texte qui explique leur origine et leur impact narratif. Dans les deux cas cependant, ces choix narratifs passent au second plan puisqu'ils sont surpassés par le choix ludique de ce que les classes apportent, et dans *Skyrim* par le choix de l'apparence. Ce dernier jeu prend en

compte cette description narrative, la race que le joueur peut prendre sera plus ou moins bien perçue par les autres PNJ, et influencera les dialogues. Cela montre bien la volonté de créer un espace de jeu personnalisé par le joueur, même s'il n'aura pas une narration conséquente à suivre du fait de ses choix il aura l'impression qu'ils sont pris en compte par le système.



Illustration 15: Personnalisation narrative Mass Effect



Illustration 16: Personnalisation narrative par la race Skyrim

L'avatar change également en cours de jeu, il se développe, gagne de l'expérience et évolue. Au niveau narratif, cela veut dire que l'avatar n'est pas un personnage construit du début à la fin, son histoire doit pouvoir être modifiée par le joueur et le niveau de modification effectué nous montre s'il est réellement un acteur de sa propre histoire ou un avatar de celle du joueur.

Ce qui est le plus marquant au niveau de l'avatar dans les jeux vidéos plus narratif c'est la différence lorsque les joueurs parlent à la première personne des actions effectuées au niveau ludique « j'ai tué des ennemis » « j'ai avancé à ce niveau là », mais à la troisième quand il s'agit de narration « Shepard meurt au début » « J'ai romancé Shepard avec tel personnage ». Cela montre bien que le joueur sait distancer l'histoire de l'avatar de la sienne dans le jeu et comprend que les choix qu'il effectue ne sont pas pour lui-même. Ce principe a été analysé par Tordo et Binkey<sup>82</sup> comme un processus provenant de l'auto-empathie, le fait d'éprouver de l'empathie par soi-même grâce à la présence d'un double imaginaire intériorisé. La relation avec l'avatar ludique ne peut pas être un réel processus d'empathie pour un autre puisque l'avatar n'a pas de subjectivité ou de conscience propre pendant le ludique, c'est donc envers lui-même que le joueur éprouve cette sensation. Cette auto-empathie ne peut réellement subsister pendant les phases narratives si l'avatar s'exprime de lui-même, le joueur reconnaîtra alors le personnage comme un autre, et plus sa propre représentation.

En ce sens on peut percevoir le joueur plus comme un conseiller du personnages dans les *Mass Effect* puisqu'il ne peut pas du tout écrire l'histoire, seulement suivre une des voies qui lui est proposée. Il lui donnera alors la voie à prendre mais ne pourra pas empêcher les événements de se réaliser. Le contraire s'applique dans les jeux à narrativité émergente comme *Skyrim* ou *Fable* où les actions narratives ne sont pas scriptées dans le détail, le joueur peut effectivement évoluer dans une narration qu'il aura créé en allant parler en jeu à des personnages à qui il n'est pas obligé de parler. Cependant, ces personnages n'ayant pas de réelle personnalité, et le joueur n'ayant pas de moyens de leur répondre de façon conséquente, il sera toujours détaché de cette narration qu'il aura créé, et ne pourra pas s'investir émotionnellement dans son avatar. Le système narratif est donc bien dissimulé mais l'absence de réelles conséquences sur la narration rend le joueur indifférent à ce qu'il fait.

---

82 Frédéric Tordo et Caroline Binkley, « L'auto-empathie médiatisée par l'avatar, une subjectivisation de soi » dans *Les avatars jouables des mondes numériques*, Paris : Lavoisier, 2013.

Un autre système utilisé dans les jeux pour montrer l'influence sur l'avatar est un système de morale : certaines actions effectuées par le joueur créent un avatar cruel, ou au contraire le rendent gentil. Il est essentiel pour le développement d'une identification au personnage parce que le joueur peut plus facilement s'identifier à un avatar avec des « valeurs morales concomitantes »<sup>83</sup>. Ce genre de système est rendu le plus logique dans les jeux sur la saga *Star Wars*, comme le MMORPG *Star Wars : The Old Republic*, également développé par Bioware. L'univers étant défini par les personnages du côté obscur ou du côté lumineux de la force, l'avatar tendra soit vers l'un, soit vers l'autre selon ce que le joueur lui fera faire. Souvent, ce développement de personnage affectera aussi l'apparence de l'avatar, pour montrer au joueur des conséquences directes et visibles. Cette structure est donc bien justifiée par la narration, ce qui n'est pas réellement le cas dans la plupart des autres jeux qui l'intègrent. Dans *Mass Effect*, il s'agit du système de morale principal, cela se traduit par des cicatrices rouges sur le corps de Shepard et des yeux rouges s'il devient de plus en plus « Renégat », le « côté obscur » de *Mass Effect*. A chaque fois qu'il commettra une mauvaise action ou répondra de façon négative à un autre personnage, il gagnera des points dans cet aspect renégat, et ouvrira ainsi des possibilités de dialogues moins polies. Il s'agit d'un système très didactique, qui oblige les joueurs à choisir un côté puisque, même s'il existe une troisième option neutre, cela empêchera certaines possibilités au niveau des dialogues et certaines actions. Le personnage sera également moins convaincant. C'est donc une tentative de projection forcée dans l'avatar qui peut marcher sur certains joueurs mais en repoussera d'autres.

Dans *Fable*, ce mécanisme est un peu plus développé, il y a d'abord un système de bien et de mal, tuer quelqu'un sans raison vous donnera des points dans le mal par exemple, puis un système de morale avec un côté corrompu et un côté pur, plus affecté par l'avidité financière de l'avatar. Ces aspects auront un effet sur la façon dont les personnages non-joueurs accueillent l'avatar, ils l'insulteront s'il est corrompu et auront peur de lui s'il est mauvais, ou au contraire l'admireront s'il est sympathique. La neutralité est tout aussi acceptable, le système est donc moins conséquent mais sera mieux dissimulé. Il n'aura pourtant pas de réelle justification narrative, un Héros peut tendre vers le bien ou le mal et c'est ainsi.

La personnalisation narrative devrait donc permettre la projection dans l'avatar et ainsi faire rentrer le joueur dans l'histoire du jeu. Pourtant, l'empathie pour un personnage déjà existant permet également d'y rentrer puisque c'est le cas au cinéma et dans la littérature. Cette personnalisation a

---

83 Dorothee Hefner, Christoph Klimmt et Peter Vorderer, *Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment*, Entertainment Computing – ICEC, Berlin, 2007, p. 8.  
[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-74873-1\\_6](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-74873-1_6).

donc pour but de rajouter au narratif une dimension ludique, pour que le joueur puisse rejouer sans avoir la même histoire, et au contraire provoque certains problèmes au niveau de l'identification à l'avatar, celui-ci devient plus perméable, moins intéressant et permet moins de « changer de rôle » que de créer une expérience unique. Puisque le joueur ne peut pas créer de vraie histoire qui ait de l'importance en jeu, elle n'en est plus remarquable mais simplement de la narration qui n'a pas d'impact émotionnel sur le joueur. Ce n'est donc pas forcément en explorant la voie des simulations que les développeurs créeront une réelle expérience narrative interactive, mais plutôt en développant la notion de choix narratifs et en les multipliant au sein de la diégèse.

C'est pour ces raisons que la critique des cinématiques en tant que médium pour apporter des informations en jeu n'est pas réellement pertinente et que ces moments de non-interactions sont encore nécessaire pour apporter des récompenses narratives à l'implication du joueur dans une histoire qui ne soit pas du tout la sienne. Les problèmes qu'elles posent sont moindres que celui de ne pas intégrer de narration réellement signifiante dans un jeu vidéo, particulièrement quand il s'agit d'un jeu de rôle.

### 2.3. La voix de l'avatar à travers les cinématiques

Le grand reproche fait à la narration par les ludologues est donc la manière la plus classique de l'apporter aux jeux : les cinématiques<sup>84</sup>. Ce sont des moments cinématographiques interrompant l'interaction dans lesquels le joueur peut voir l'histoire se dérouler, parfois les conséquences de ses actions. Ils suppriment donc l'immersion et relèguent le joueur à un simple spectateur, ce qui brise le lien d'incarnation directe que le jeu est supposé établir.

Pourtant nous allons voir que les cinématiques peuvent également être interactives, l'avatar est en effet souvent présent, et le joueur peut parfois intervenir par son intermédiaire. Elles ne doivent pas être vues comme des moments totalement détachés du jeu, mais comme un système de récompense narrative donnant au joueur une motivation supplémentaire pour poursuivre.

Ces cinématiques sont liées à l'avatar et la façon dont il intervient en jeu. A la base textuelles, elles se sont de plus en plus développées comme de réels moments cinématographiques dans lesquels l'avatar prend parfois part. Le problème c'est qu'en y prenant part sans être dirigé directement, il devient un personnage et se détache du contrôle du joueur. Il faut donc que le joueur puisse intervenir à la place de l'avatar afin que l'incarnation soit maintenue, c'est pourquoi beaucoup de jeux préfèrent les réponses écrites sélectionnables par le joueur à des réponses que l'avatar ferait tout seul. Ainsi le joueur peut quand même penser qu'il intervient à la place du personnage même si ses choix de réponses sont limités. L'autre problème amené par les cinématiques s'incarne par la voix de l'avatar, son éventuel doublage par un acteur réel amène un détachement de la part du joueur qui sent que ce n'est plus entièrement son incarnation puisque c'est quelque chose sur lequel il n'a pas prise. C'est également la raison pour laquelle certains avatars ne parlent pas autrement qu'à l'écrit.

Ces problèmes peuvent nous amener à une réflexion : si la voix n'est pas réelle dans un jeu, elle est celle que le joueur s'imagine, et donc la sienne, au contraire si elle est jouée par un acteur elle sera celle d'un personnage. Quant aux réponses dans les dialogues, si elles se déclenchent toute seules elles sont l'expression d'un personnage qui intervient dans la narration, et non plus du joueur.

Il s'agit donc maintenant de se demander si la voix de l'avatar est celle du joueur ou du personnage principal de l'histoire dans les différentes narrations des jeux RPG.

---

84 Jesper Juul, *A Clash Between Game and Narrative*, Digital arts and culture conference, Bergen (Norvège), 1998.

### 2.3.1. L'expressivité de l'avatar par la voix

Les jeux vidéo les plus classiques intégraient les dialogues de manière textuelle dans le jeu, puisque le son était limité par les moyens techniques utilisés. Cela incluait donc de créer une pause dans le ludique afin de communiquer les informations narratives du jeu. Si aujourd'hui le son est moins limité, des jeux vidéo comme *Skyrim* proposent toujours ces dialogues textuels, tout en incluant la voix des personnages secondaires. Seul l'avatar n'a pas de voix, et le joueur peut communiquer ses intentions en posant des questions textuelles qui seront directement entendues par les PNJ sans l'être de manière diégétique. Ce ne sont donc pas les moyens techniques qui empêchent aujourd'hui les développeurs de donner une voix au personnage principal, mais un problème plus complexe, directement lié à l'identification-projection dans l'avatar. En effet, l'ajout d'une voix à certains personnages emblématiques tels que Link dans le jeu vidéo *Zelda* ont provoqué des protestations de la part de joueurs, qui trouvaient que cet ajout empêchait leur identification à un de leur personnage préféré. Si l'ajout d'une voix à un personnage-marionnette crée un problème avec l'identification alors qu'en est-il pour un personnage-masque ? Nous allons essayer de comprendre ce que l'ajout d'une voix au personnage peut provoquer au niveau de la projection et comprendre les choix faits par les développeurs pour leurs jeux respectifs.

Selon Karen Collins<sup>85</sup>, certains joueurs préfèrent sentir qu'ils sont eux-même dans un jeu et la voix serait un aspect critique de cet aspect. Les jeux les plus affectés sont les jeux multijoueurs en collaboration, la présence de la voix réelle est essentielle afin que les participants puissent communiquer entre eux plus rapidement que par le texte, et permet d'instituer un sentiment de présence sociale, ils sont dans le monde virtuel, mais avec d'autres personnes réelles. Dans les jeux non basés sur la collaboration, cet ajout de la voix réelle de l'utilisateur n'est pas nécessaire, même en multijoueur la communication devient confuse à cause de la multiplication des micros et de leur qualité. Les techniques actuelles ne permettant pas de recevoir la voix de l'utilisateur en tant que commande vocale empêche la prise en compte de cette dernière dans un jeu basé sur un système artificiel. La définition de la voix de l'avatar se fait donc par deux biais : par un système textuel qui renvoie à la voix de lecture du joueur<sup>86</sup>, il ne s'exprimera pas de façon diégétique mais sera entendu par les personnages non-joueur de la même manière, ou le doublage par un acteur réel. Ce dernier choix a pour conséquence de « rendre le personnage réel », c'est la sympathie kinesthésique de

---

85 Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2013, p. 68.

86 Stephanie Bishop, « Silent reading : the Read voice », *TEXT*, vol. 17. n° 1, 2013.

quelqu'un d'existant, cela amène forcément de l'empathie et empêche donc la projection totale dans l'avatar, quoi qu'il arrive il aura toujours cet aspect que le joueur ne pourra pas changer. C'est le choix fait dans *Mass Effect* où le commandant Shepard est joué par deux acteurs, selon le choix du genre. C'est le seul aspect personnalisable sur la voix de l'avatar dans le jeu. Le choix d'un acteur plutôt que de dialogues écrits est donc fait consciemment pour montrer un personnage qui ne soit pas le joueur et ait une personnalité propre.

Au contraire dans *Skyrim*, la voix de l'avatar est entièrement écrite, il peut poser des questions écrites et répondre mais sans parler. Ce phénomène entraîne plusieurs choses, d'abord il n'y a pas de cinématiques à proprement parler dans *Skyrim*, seuls les combats peuvent entraîner un combo qui déclenche un moment filmé, mais sinon le joueur a toujours le contrôle de la caméra et peut se désengager d'un dialogue. Il pourra donc tourner sa vue, bloquée à 180° cependant pour toujours faire face à son interlocuteur, et, même si les mouvements de l'avatar seront bloqués, il pourra toujours partir en appuyant sur Echap. Les dialogues ne prennent donc pas place à part du ludique, la fluidité du jeu est toujours respectée, mais en conséquence, le personnage ne parle pas. Cela doit donc résulter en une meilleure projection du joueur dans l'avatar, il peut appliquer sa voix mentale aux dialogues écrits et ne perd pas son contrôle de l'avatar.

Enfin une troisième solution plus radicale est également possible pour les dialogues : un avatar qui ne parle pas. C'est le cas dans *Fable*, où en dehors du ludique, l'avatar ne prononce pas un mot, et le dialogue s'effectue entièrement entre les PNJ ou adressé à lui sans attendre de réponse. Ce choix implique alors que le joueur ne puisse pas intervenir dans la narration et que ses choix soient entièrement créés dans l'action. On ne peut pas mentir dans *Fable*, tous les actes de l'avatar sont sincères, presque naïfs. Face à des ennemis la seule stratégie est de combattre ou de se mettre de leur côté, sans possibilité de faire semblant. Cela n'empêche pas la projection dans l'avatar puisque le joueur peut s'exprimer en jeu pendant le ludique à travers des actions, mais n'implique pas non plus un manque d'empathie puisque l'avatar a toujours ses propres expressions lors de cinématiques où les personnages secondaires dialoguent.

Cette expressivité de l'avatar permet soit de démontrer sa personnalité soit de la cacher, les cinématiques permettent ainsi de développer le personnage et éventuellement de monter un arc narratif avec la participation du joueur<sup>87</sup>. Celui-ci peut alors découvrir son personnage au fur et à mesure des cinématiques et comprendre sa personnalité pour mieux l'incarner, le jouer comme un acteur jouerait un personnage film. Un des aspects de Shepard dans *Mass Effect 3* est son symptôme

---

<sup>87</sup> Lee Sheldon, *Character Development and Storytelling for Games, Second Edition*, Farmington Hills (Michigan) : Cengage Learning, 2014, p. 45



post-traumatique qui se manifeste par des rêves étranges où il poursuit un enfant qu'il a vu mourir au début du jeu. Au fur et à mesure que certains de ses compagnons meurent, les rêves deviennent peuplés par leurs voix. Le joueur découvre que malgré, toutes les actions négatives qu'il lui aura fait effectuer lors de choix, Shepard garde une grande culpabilité et de l'attachement pour d'autres personnages, quoi que le joueur ait pu éprouver pour eux. Pour ceux dont la mort n'est pas inéluctable, qui peuvent mourir à la fin de *Mass Effect 2* à cause de l'inattention du joueur par exemple, la culpabilité pourra se refléter sur le joueur, qui sera responsable de la souffrance de son personnage. Un avatar non-silencieux peut donc permettre de créer des sentiments dans les jeux vidéos qui sont présents dans les films et les livres, mais ne peuvent pas apparaître au niveau ludique. De cette façon, l'empathie pour l'avatar dont Bernard Perron<sup>88</sup> pense les jeux vidéos incapables est développée grâce aux cinématiques.

### 2.3.2. Les interventions du joueur dans les dialogues

Il est également important de noter comment les cinématiques fonctionnent, si c'est l'avatar qui les dirige ou le joueur. En effet, les possibilités d'intervention passer par des actions non-ludiques, et être présents au niveau des cinématiques. Le jeu peut donner au joueur l'impression qu'il est essentiel dans le déroulement de la narration, en le mettant au cœur de ce qui se déroule, c'est lui qui pose les questions et s'il ne les pose pas, il n'aura pas accès à la narration. Au contraire, le joueur peut servir de simple conseil pendant les dialogues, indiquant à l'avatar comment il devrait parler mais le laissant la plupart du temps parler pour lui-même. Il ne prendra ainsi pas part à la narration et assistera à une histoire pouvant quasiment se dérouler sans sa présence. Ce mécanisme permet d'instaurer une relation de contrôle avec l'avatar, celui-ci est montré comme un instrument pour poser des questions sur la diégèse et mieux comprendre l'histoire, ou de le montrer comme personnage ayant un poids dans l'univers de jeu.

Pour constater ce qui se passe au niveau des dialogues il est donc important d'analyser comment les cinématiques se déroulent, est-ce que la présence du joueur est essentielle, ou est-ce qu'on peut s'en passer ? Pour cela il faut d'abord noter si l'avatar est capable de parler pour lui-même ou si sa voix ne reflète que les questions du joueur, et ensuite comprendre comment le joueur peut participer dans ce dialogue.

La capacité d'intervention de l'avatar est souvent directement liée à sa voix, lorsqu'il en a une

---

88 Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions » dans *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, 2006.

il peut répondre et le joueur n'a pas à sélectionner tous les dialogues. C'est le cas dans *Mass Effect* où le commandant Shepard ne se retient pas d'exprimer ses opinions sans que le joueur ne lui les demande pendant les cinématiques. Il intervient même parfois en jeu, pour faire des commentaires sur la situation dans laquelle il se trouve, des dialogues se créent entre lui et les compagnons que le joueur a choisi d'emmener. Toutes ces interventions prouvent encore une fois au joueur à quel point son avatar est différent de lui-même. Cela crée d'ailleurs une expérience personnelle avec le jeu, puisque selon les compagnons qu'il emmène et selon les choix narratifs qu'il aura effectué (notamment romantiques), il n'aura pas les mêmes dialogues. Ici, le joueur n'a donc pas changé la nature de la diégèse mais en a influencé les paramètres.

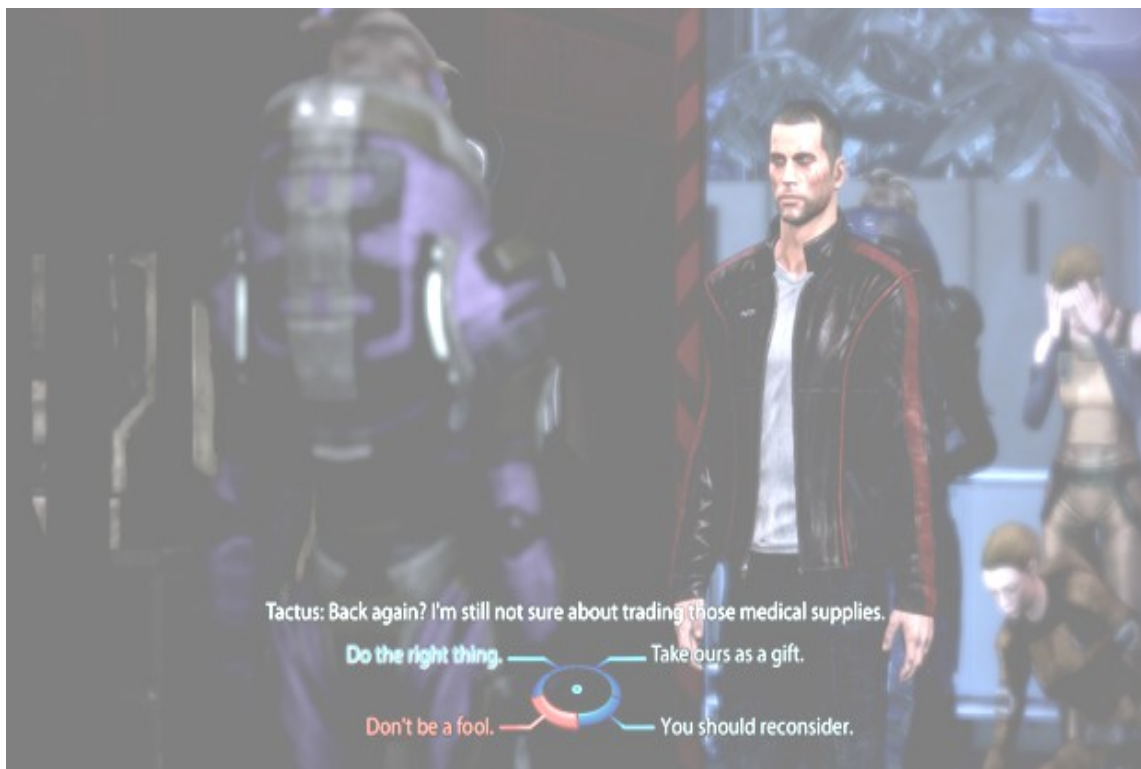
Lorsqu'il n'a pas de voix, l'avatar peut quand même intervenir à travers des expressions faciales ou éventuellement des bruits, des soupirs par exemple. C'est le cas dans *Fable*, où l'avatar ne parle pas mais commente de façon plus subtile les cinématiques ou les tâches déplaisantes. Il a ainsi une certaine capacité d'intervention, certes moindre que Shepard mais démontre quand même que le joueur n'a pas tout contrôle sur lui.

Enfin, dans le cas de *Skyrim*, l'avatar a une voix mais ne parle pas sans qu'on lui en ait donné l'ordre. Il n'a aucune capacité d'intervention, ni orale, ni expressive, et le joueur peut donc prendre toutes les décisions de dialogue, comme celles du ludique. L'avatar n'est donc qu'un instrument et son histoire n'est pas définie par une narration scriptée mais par les actions et les dialogues choisis.

Le joueur peut donc soit être entièrement responsable des paroles prononcées par l'avatar, soit assister aux dialogues en tant qu'observateur externe et éventuellement conseiller. Il s'agit encore ici de donner une liberté narrative au joueur de déterminer comment les cinématiques peuvent se dérouler. Les dialogues deviennent un système dans lesquels le joueur intervient et plus des cinématiques scriptés se déroulant sans interruption. L'option la plus connue pour donner des options de dialogue au joueur est alors de créer un tableau en bas de l'écran dans lequel apparaissent plusieurs choix de réponses possibles que le joueur pourra sélectionner. Cependant, dans tous les cas il n'aura pas un choix illimité de dialogues et devra choisir entre quelques options qui n'entraîneront pas forcément des réactions différentes.

C'est le gros problème des jeux Bioware dont *Mass Effect* fait partie, ils proposent une roue de dialogue dans laquelle le joueur peut choisir des options mais celles-ci ne sont non seulement pas nombreuses, mais en plus ne décrivent pas totalement ce que l'avatar va dire. Il arrive donc dans quelques situations que le joueur sélectionne une option de dialogue et que les paroles prononcées par Shepard ne correspondent pas à l'intention du joueur. Il est donc en partie responsable de ce que

dit l'avatar, mais plus en tant que conseiller, étant donné que le personnage réagit parfois seul dans le dialogue et que les phrases de la roue de dialogue ne représente que des intentions. Celles-ci sont cependant significatives dans le dialogue et peuvent amener le personnage en face à être plus avenant ou à se fermer, et par la suite influencer la relation. De plus les options sont triées par intention de dialogue, et parfois même codées en couleur, la couleur bleu signifiera une résolution de conflit de façon paisible, tandis que l'option rouge sera souvent une menace. Le coté droit de la roue de dialogue se classe de haut en bas en fonction de l'option la plus polie. Le joueur ne sait donc pas exactement ce qu'il va faire dire à Shepard, mais il sait quelle est son intention.



*Illustration 17: Roue de dialogue dans Mass Effect*

Dans le cas où le joueur est responsable de tout ce que dit l'avatar, les phrases doivent donc être écrites entièrement et correspondre à ce qui est dit en jeu. Quand l'avatar ne parle que par écrit cela ne pose pas tellement de problème, mais les options sont toujours limitées et le dialogue n'a pas beaucoup de possibilité d'évolution. Dans *Skyrim* ces possibilités de dialogues sont souvent plus nombreuses que dans *Mass Effect*, mieux présentées et il est possible de parler avec plus de PNJ, mais le fait de ne pas entendre les lignes de dialogues de l'avatar permet de passer très vite les dialogues et ne crée par un réel attachement aux options présentées. L'avatar est alors un moyen pour poser des questions et obtenir des réponses sur la diégèse, mais pas pour affirmer un

personnage dans le monde de jeu.



Illustration 18: Barre d'expressions Fable

La possibilité d'expression la plus libre revient à *Fable*, ce qui peut paraître étrange étant donné que l'avatar ne parle pas. Mais c'est justement ce manque de parole qui ne limite pas le joueur puisqu'au lieu de s'exprimer en phrases il parle par l'intermédiaire d'expressions que le joueur peut sélectionner comme « draguer » « effrayer » « danser ». Elles sont très nombreuses et permettent au joueur de donner ses intentions directement aux PNJ et de communiquer en terme d'émotions plutôt qu'en parole. Elles se déclinent en terme d'humour, d'effroyable, de drague ou de divertissement. C'est un des systèmes les plus importants de *Fable* puisqu'il gère toutes les relations de l'avatar qui peut se faire apprécier dans la limite de son physique et de sa réputation grâce à ces expressions. Ce genre d'intervention paraît donc plus sincère que des options de dialogues écrits et ne donne pas de mauvaise surprise au joueur sur ce que le personnage dit.

Enfin l'intervention la plus simple du joueur dans les cinématiques qui s'est développé même dans les jeux les plus narratifs est simplement celle de les couper. Il suffit que le joueur appuie sur la touche Echap pour échapper effectivement à de longs dialogues qu'il n'a pas forcément envie de suivre, surtout lorsque son intention primaire est ludique et non pas narrative. Cette forme d'intervention crée effectivement un jeu sur lequel le joueur a tout contrôle et qui coupe toutes les intentions des développeurs au niveau narratif. Mais cette possibilité est également destructrice pour le médium du jeu vidéo, comme l'a montré Lee Sheldon<sup>89</sup>, cette habitude devient un réflexe des joueurs qui rend plus difficile d'utiliser les cinématiques de façon effective pour affecter le joueur. Cela démontre également un mépris des développeurs face à la narration, ils n'essaient alors pas de créer des histoires aussi intéressantes que le ludique mais reconnaissent que la narration est de toute

<sup>89</sup> Lee Sheldon, *Character Development and Storytelling for Games, Second Edition*, Farmington Hills (Michigan) : Cengage Learning, 2014, p. 36

façon vouée à l'échec face à des joueurs impatients de seulement jouer. Cette possibilité provoquera également un désengagement certain de l'avatar : le joueur aura passé la cinématique, mais le personnage, lui, l'aura vécu dans la plupart des cas.

La voix de l'avatar doit donc être réfléchie pour que le joueur ne sente pas une trop grosse différence avec son personnage non seulement pendant les cinématiques mais également en jeu. Il doit avoir une possibilité d'intervention même si elle est minime et ne change pas la narration pour assurer la fonction de jeu de rôle induite par les RPG. Par la suite, les développeurs peuvent choisir si l'avatar va tendre vers la projection ou l'identification en définissant la voix de l'avatar, sonore ou écrite, et les possibilités qu'il a pour intervenir dans la narration. Ce mécanisme est donc loin d'être parfait et ne peut pas satisfaire tous les joueurs, mais il s'agit pour l'instant du principal moyen par lequel la relation avec l'avatar se définit.

## Conclusion seconde partie

Le rapport du joueur à l'avatar dépend donc grandement de la narration et de la façon dont elle est créée dans un jeu. Le joueur doit faire partie de cette narration pour pouvoir se projeter dans son avatar, les développeurs doivent tenir compte de son implication et ne pas créer une histoire seulement linéaire dans laquelle il découvrira le monde virtuel. Le cas contraire n'est pas non plus une bonne idée, en laissant le joueur décider du chemin entier que doit prendre la narration sans lui fixer un cadre, comme dans le cas des simulations, l'histoire ne deviendra plus signifiante mais son importance sera relative, et les techniques de narrations actuelles ne permettent pas de pousser réellement la notion de jeu de rôle total comme le montre *Skyrim*. Le joueur ne pourra pas, comme dans les jeux de rôle sur table, avoir une réponse interactive à la hauteur de ses espérances parce que les ramifications possibles de la narration ne sont actuellement pas assez développables. Il faut alors créer un monde entièrement interactif qui ne donne pas de promesses d'interactivité signifiante qu'il ne puisse pas faire suivre, quitte à le limiter grandement, comme dans *Fable*, où le joueur est réellement pris en compte et perçu par les personnages non-joueur de la façon dont il veut être perçu.

Il est également important, pour créer un sentiment d'identification avec l'avatar, que celui-ci puisse créer un réel impact sur la narration et que l'histoire ne reste pas la même selon les joueurs qui la suivent. La possibilité d'une narration émergente dans ce sens n'est également pas possible aujourd'hui puisque le nombre d'histoires créées serait trop conséquent, mais ce type de narration pourrait se développer plus facilement avec l'évolution des techniques. Pour l'instant c'est donc en développant le nombre de choix dans une performance narrative telle que *Mass Effect* que pourra mieux se construire une histoire personnalisée afin que le joueur sente que ses choix ont de l'importance dans le monde virtuel.

La narration n'est donc pas assez prise en compte dans le développement des jeux, la preuve étant que leur genre est défini par le gameplay et non pas par un genre narratif. C'est pour cette raison que les jeux les plus signifiants au niveau de la narration créent un véritable lien avec le gameplay afin que la narration ne soit pas un élément simplement rajouté au jeu mais dont dépend le reste. On ne peut alors pas réellement distinguer le ludique du narratif, puisque même les jeux les plus narratifs et les jeux les plus ludiques prendront en compte l'autre aspect en rapport avec ce qui est déjà développé.

---

## Partie 3 : L'avatar narratif et le personnage ludique

---

Alors, comment créer un jeu avec un avatar qui ait un rôle important dans l'histoire, qui provoque une forte empathie, tout en laissant le joueur s'investir dans une narration qui puisse l'intéresser et ne l'enferme pas ?

L'identification-projection en jeu vidéo est différente de celle qu'entendait Edgar Morin pour le cinéma. C'est en effet un mécanisme qui peut s'effectuer séparément, puisqu'on peut s'incarner dans un avatar sans avoir eu à s'identifier à lui au préalable, la narration n'étant pas un élément qui définit le jeu. En revanche, il paraît impossible de ne pas se projeter du tout dans un avatar de jeu vidéo étant donné que le ludique dépend de l'investissement du joueur dans le jeu en tant qu'objet d'interaction. En ce sens, la projection est un aspect essentiel et basique du jeu, tandis que l'identification est secondaire, comme l'est la narration pour les ludologues.

Alors pourquoi provoquer de l'identification dans les jeux intentionnellement ? Comme nous l'avons vu, elle va de paire avec une narration signifiante, le ludique peut en invoquer une partie à travers notamment la voix de l'avatar en jeu, mais elle ne se réalise pleinement que pendant les phases narratives. L'identification à un personnage est alors pour le joueur une façon de sortir de lui-même, d'être quelqu'un d'autre, et en se projetant il peut également faire ressortir une partie de lui. Même s'ils ne sont pas liés de façon intrinsèque, ces deux éléments deviennent indispensables pour créer un jeu qui soit signifiant pour le joueur, c'est le cas pour les RPG. Les jeux comme certains FPS<sup>90</sup> qui n'ont pas de narration diégétique suppriment tout une partie de cette expérience et ne sont joués que pour leur côté compétitif, correspondant alors plus au principe du sport. D'autres jeux se placent plus du côté de la réflexion stratégique, ce qui les place du côté des jeux de plateau, pas des supports narratifs.

Il paraît donc essentiel, pour un jeu avec un principe narratif, de ne pas créer ces deux mécanismes séparément, l'un par le ludique et l'autre par la narration, il faut les lier dans un gameplay qui contienne la diégèse du jeu. Nous allons donc voir comment ces systèmes peuvent être liés dans certains jeux, d'abord en regardant comment le ludique s'adapte au narratif, et ensuite comment la narration peut être modifiée pour être plus ludique. Enfin en troisième partie nous verrons s'il est possible de détourner les principes d'identification-projection du jeu vidéo pour créer des avatars résistants dans lesquels le joueur ne peut pas se projeter à travers une expérimentation de jeu.

---

90 First Person Shooter, jeux de tir à la première personne.

### 3.1. Le ludique narratif

Les meilleurs jeux narratifs ne sont pas forcément ceux qui arrivent le mieux à concilier narratif et ludique. La création d'un jeu passe d'abord comme nous l'avons vu par la définition du type de gameplay, qui définira le genre du jeu. C'est le principe du jeu vidéo qui le distingue des autres types de supports narratifs parce que la technique dépasse la narration, les genres ne sont plus la définition du type de diégèse que l'on peut trouver à l'intérieur d'une œuvre, mais la définition de la technique utilisée pour la créer. Beaucoup de développeurs prennent donc cela en compte, et par la suite rajoutent le narratif en superposition du jeu, parfois simplement pour justifier l'apparition du ludique dans le jeu. Nous avons déjà étudié qu'il fallait que le narratif ait autant d'importance que le ludique dans un RPG, il doit alors être défini à part entière en amont, en même temps que la définition du genre de jeu. De cette façon, la partie ludique ne sera pas seulement justifiée par la narration, mais aura un rapport complet avec elle. Le choix de l'avatar découle alors naturellement de ces deux facteurs ludiques et narratifs dont la logique impose soit un personnage, soit un avatar, ou un mélange des deux.

Comme l'a montré Jenkins<sup>91</sup> la discussion sur la narration peut être recentrée, non plus sur sa création par les développeurs mais sur « le processus de compréhension narrative », il s'agit de comprendre comment le joueur peut percevoir le narratif et comment l'univers fictionnel remplace le récit linéaire. Nous pouvons donc d'abord redéfinir le système ludique en montrant comment le narratif peut en créer une expérience signifiante pour le joueur, et ensuite l'influence de cette narrativité sur son gameplay.

#### 3.1.1. Couvrir du ludique avec le narratif

Dans beaucoup de jeux, le but du scénario est de mettre en scène le ludique afin que le joueur se sente reconnu dans un monde fictionnel et pense que ses actions sont signifiantes. Un jeu sans narration, qui n'a pas de but défini comme *Tetris* par exemple, n'aura pas d'impact à long terme sur le joueur, et sans la prise en compte des scores qui rend le jeu compétitif, le joueur n'a aucun intérêt à jouer. Créer des expériences de jeu passe donc par la justification du ludique à un niveau narratif. C'est particulièrement le cas dans les jeux de rôle, puisque l'univers narratif a une grande importance comme Hitchens et Drachen<sup>92</sup> l'ont montré, il ne peut pas y avoir de ludique non-justifié

---

91 Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture » dans *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004.

92 Michael Hitchens et Anders Drachen, « The Many Faces of Role-Playing Games », *International journal of rôle-*



par la narration ou le joueur se détachera de l'histoire pour penser que ses actions n'ont pas de réelles conséquences. C'est ce qui se passe dans les jeux où le héros n'est pas défini au niveau narratif mais est capable d'actions et de capacités physique hors normes, particulièrement quand son aspect ne devrait pas le permettre.

C'est pour cette raison que les personnalisations du personnage cosmétique et fonctionnelle doivent être mises en rapport<sup>93</sup>, c'est ce qui se développe notamment au niveau des vêtements des personnages. Les jeux de rôle se déroulant dans un univers médiéval-fantastique ont en effet créé une norme au niveau des vêtements repris quasiment dans tous les RPG et MMORPG de ce genre. Il paraît en effet logique que différents types de personnages ont besoin de différents types de vêtements, un guerrier ne sera pas protégé par des vêtements en tissu et une armure complète pourrait gêner les mouvements d'un archer. L'apparence des vêtements dépend donc de leur fonctionnalité ce qui confère au gameplay une logique narrative. La plupart du temps cela résulte dans les jeux au trio tissu – cuir – armure, le premier conférant des pouvoirs magiques, le second un bonus pour les armes à distance et le dernier un renforcement de l'endurance<sup>94</sup> pour le combat au corps-à-corps. Le type d'avatar est alors facilement reconnaissable en jeu de par les vêtements qu'il porte, ce qui est très utile dans les MMORPG pour identifier un autre joueur. Au niveau des corps cependant il y a peu de jeu où l'apparence de l'avatar, le ludique et le narratif se rejoignent réellement. C'est pourtant le cas de *Fable*, où le personnage n'est pas personnalisable en début de jeu mais change selon les attaques qu'il effectue le plus. Il développera de plus en plus de muscles si le joueur est plus porté sur le corps à corps et aura de plus en plus de traits bleus sur la peau s'il lance beaucoup de sorts. Le joueur peut ainsi observer sur l'apparence de son avatar son parcours à la fois ludique et narratif puisqu'il est également influencé par les choix narratifs du joueur.

---

*playing*, vol. 1. n° 1, 2009.

93 Alexander Freed, « Developing Meaningful Player Character Arcs in Branching Narrative », 2013, *Gamasutra*, [http://www.gamasutra.com/view/feature/188950/developing\\_meaningful\\_player\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/188950/developing_meaningful_player_.php)

94 L'endurance définit souvent les points de vie du joueur dans les jeux de rôle.



*Illustration 19: Avatar résultant d'un gameplay de guerrier Fable*

Le système de personnalisation narratif avec un système de morale peut être également intéressant parce qu'il peut créer un but ludique à travers des paramètres narratifs. Le joueur veut avoir un Shepard avec des yeux rouges et des cicatrices partout ? Il suffit d'être désagréable et de prendre des décisions immorales en jeu. L'apparence de l'avatar ne changera alors pas en fonction de ce que le joueur a décidé en début de jeu au niveau ludique mais au niveau narratif. Cela crée non seulement une justification narrative pour l'apparence de l'avatar mais rajoute un intérêt pour le joueur de suivre la narration. A la fin de *Fable* par exemple, le joueur peut choisir de prendre les pouvoirs de son ennemi à travers son masque, et devenir ainsi méchant, mais puissant. Cela implique également que le personnage intégrera le masque à son visage, et tous les tatouages, couleurs de cheveux, cicatrices que le joueur aura développé sur l'avatar disparaîtront alors complètement. Le choix narratif devient alors influencé par l'apparence que le joueur peut vouloir. *Fable* crée également une narration influencée par le ludique puisque selon les habits que le personnage porte il pourra faire peur, et ainsi avoir des réductions de prix ou se faire détester plus facilement. Ce jeu est donc un bon exemple d'un véritable mélange entre le ludique et le narratif puisqu'ils ne cessent de s'influencer. Il est à noter cependant qu'aucun jeu de notre corpus ne justifie réellement au niveau narratif le changement de l'apparence par la narration, pourquoi est-ce que Shepard ou l'avatar de *Fable* seraient-ils affecté physiquement par des actions psychologiques ? Il serait en effet plus logique que ces personnages soient affectés au niveau de leur caractère, comme c'est le cas dans le jeu *Dragon Age 2*, ou de leurs émotions.

Pour expliquer le système de personnalisation physique de l'avatar, certains jeux se sont également penchés sur la définition de ses paramètres physique du début. Il n'y a en effet pas de

raison de choisir l'apparence de l'avatar dans la plupart des jeux, il s'agit simplement d'une convention établie et pas remise en question. Pour que cette personnalisation ait une logique narrative et que le joueur soit réellement poussé à l'expérimenter, il faut alors mieux dissimuler le système de personnalisation ludique à travers une histoire. Cet aspect est plus développé dans les jeux futuristes par exemple dans le jeu *Fallout 3* de Bethesda, le joueur ne choisit pas l'apparence de l'avatar parce qu'il est le joueur, mais parce que la technologie développée permet aux parents de voir l'apparence future de leur enfant, ainsi que son genre. Le joueur assiste donc à la naissance de son avatar et prend part à sa création non pas d'une façon ludique mais dans la narration du jeu directement.

Le deuxième facteur qui peut désengager le joueur de son identification à un avatar narratif se trouve dans le système amenant la diégèse. Afin de dissimuler le système ludique, les développeurs ont également, comme nous l'avons vu, utilisé un système de quêtes narratives qui justifie les actions ludiques que le joueur fait. Il a alors l'impression de devoir les accomplir pour une bonne raison, et qu'il a un impact sur le monde de jeu<sup>95</sup>. Mais la convention qui persiste dans les RPG est de mettre des personnages statiques à différents points dans l'espace de jeu qui attendent que le joueur vienne leur parler pour lui exposer leur problème et l'inciter à le résoudre. C'est un fait encore plus visible dans les MMORPG puisque beaucoup utilisent un système de quêtes avec des points d'interrogation au dessus des PNJ pouvant créer des quêtes, et des points d'exclamation au dessus de ceux à qui il faut en rendre. Le joueur n'a alors pas d'intérêt d'aller parler à d'autres personnages puisqu'il sait exactement comment est organisé l'espace, et la justification narrative des quêtes n'a alors pas un grand intérêt. Les quêtes sont utilisés dans ce cas comme un bon moyen de gagner de l'expérience et les cinématiques sont très vite passées.

Il peut y avoir alors plusieurs possibilités originales pour que l'avatar déclenche des quêtes de façon plus discrète en mêlant la narration au ludique. D'abord il y a les quêtes provoquées par le joueur lui-même en résolvant des conflits, comme une suite d'histoires narratives qui ne s'arrête jamais, les actions du joueur quoi qu'il fasse déclencheront toujours quelque chose de narratif. Les objets doivent alors être tous être capables de provoquer quelque chose au niveau narratif, c'est le cas dans *Skyrim*, les objets que le joueur casse ou vole déclenchent de la colère de la part de leurs propriétaires ou des gardes, mais cette colère, voire l'arrestation de l'avatar, ne crée pas de conséquences sur la façon dont les personnages lui donnent des quêtes. *Fable* est un peu plus développé sur ce principe, puisque ces actions donnent une réputation à l'avatar, et cette réputation

---

95 Jeff Howard, *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Miami : CRC Press, 2008, p. 8.

permet à des personnages de l'approcher selon ce qu'il a fait auparavant, si le joueur a choisi de collaborer avec des voleurs, ceux-ci seront plus enclins à le faire participer et les gardes ne le choisiront pas pour des quêtes par exemple.

Ensuite, les quêtes peuvent être déclenchées par le temps passé dans le jeu, l'espace dans lequel l'avatar est ou le niveau ludique qu'il a atteint. On peut alors créer un espace dans lequel le joueur peut trouver des quêtes sans avoir à parler aux personnages. En parcourant l'espace, le joueur devrait être capable d'entendre des rumeurs ou des conversations lui indiquant ce qu'il peut faire, c'est le cas dans *Mass Effect 3* où de nombreux personnages en parlant avec d'autres communiquent des informations importantes, si le joueur va au bout du dialogue une quête se déclenchera alors. Cela oblige le joueur à être attentif à ce qui se passe autour de lui au niveau de la narration et l'immerge mieux dans un monde de jeu complexe où il doit écouter attentivement et où tout le monde n'est pas forcément à sa disposition pour lui expliquer les actions à effectuer.

Enfin le moyen le plus simple est de justifier ces quêtes par un simple détail narratif sur l'avatar lui-même. Par exemple, dans *Fable* ou dans *Dragon Age : Inquisition*, le personnage doit réaliser des quêtes, pas parce que c'est la façon dont il peut créer du ludique en jeu, mais parce qu'il est un Héros, et que c'est sa tâche, il ne peut pas être envisagé autrement. Il aura alors accès à des quêtes qu'il pourra choisir à travers un interface (conseil de guerre dans *Dragon age* ou guilde dans *Fable*), ou alors les PNJ viendront lui demander de l'aide parce qu'ils le reconnaîtront comme un Héros. Cet aspect est très utilisé dans les RPG, mais cela renforce les clichés du joueur comme héros principal du jeu et lui donne des responsabilités qu'il n'a pas forcément envie d'avoir.

### 3.1.2. L'influence du narratif sur le ludique

Le fait d'intégrer une narration à un jeu doit avoir de toute façon des conséquences sur la façon dont la perception du joueur et sa performance au niveau ludique. Par exemple, le simple principe narratif du FPS *Counter Strike : Global offensive* consiste à poser une bombe en tant que terroriste dans une équipe ou empêcher ce but pour l'autre équipe. La convocation d'un imaginaire de guerre dans lequel il faut sauver des otages et empêcher la pose d'une bombe peut aider à mettre le joueur dans une condition de compétitivité et de stress face à sa propre performance. La narration ne doit donc pas être seulement faite pour justifier le ludique et procurer une histoire satisfaisante pour le joueur. Elle doit également influencer son expérience et favoriser l'immersion dans le ludique en lui donnant un but narratif en adéquation avec le but ludique. Ce sont les jeux d'horreur

qui montrent le mieux une influence de la partie narrative sur la performance des joueurs<sup>96</sup>, ils sont immergés dans un environnement narratif d'où peut surgir n'importe quoi et ce fait empêche une approche rationnelle du jeu. C'est donc d'abord par le décor que la narration définit une influence sur le joueur, et ensuite à travers l'avatar, qui, à travers sa personnalité peut être un facteur immersif.

Pour étudier l'influence de la narration sur le ludique il faut donc étudier le décor des jeux et ce qu'ils promettent. Un décor qui promettra beaucoup mais ne permettra pas assez au niveau ludique sera forcément décevant, et pourra éventuellement perturber les joueurs. Cette méthode permettra également de justifier le « play » permis par le jeu. De façon évidente, les développeurs sont obligés de le limiter, parce que la technologie actuelle n'autorise pas des actions illimités ni des mondes ouverts infinis. On s'en rapproche avec des jeux faits de façon procédurale comme *No man's sky*, malheureusement comme ce jeu l'a bien montré les bugs et le manque de gestion de l'univers créent beaucoup trop de problèmes pour en faire quelque chose d'intéressant. Alors comment justifier que le joueur ne puisse pas faire absolument tout ce qu'il veut, par exemple simplement sortir de la carte ? Comme l'a montré Dominique Arsenault<sup>97</sup>, cette justification peut parfois venir d'obstacles diégétiques justifiés par la narration, par exemple le décor à travers une mer ou une montagne que le personnage ne peut pas traverser.

On peut alors étudier le décor narratif qui influence le ludique avec le troisième espace narratif de Jenkins<sup>98</sup> présent dans les RPG : la narration évoquée. Ce que l'espace montrera en jeu représentera pour le joueur un potentiel à la fois actanciel et mémoriel, il aura alors des impressions qui définiront son play (particulièrement la peur), et un décor qui déterminera les actions qu'il peut effectuer. Un décor peut donc raconter entièrement le jeu, il est un vecteur de la narration au même titre que les cinématiques ou les PNJ. C'est pour cette raison que *Counter Strike : Global offensive* tient place dans une ville en guerre avec des bâtiments en partie démolis. Dès son arrivée sur la carte le joueur saisit ainsi tout le contexte de jeu même sans s'être renseigné sur le principe. Dans les RPG, ce principe est moins important parce que les autres vecteurs de narration présents, comme les

---

96 Dominique Arsenault et Martin Picard, *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif*, Colloque HomoLudens Le jeu vidéo : un phénomène massivement pratiqué, Québec, 2008, <http://www.le-ludophile.com/Files/arsenault-picard-immersion.pdf>.

97 Dominique Arsenault, « Qui est-je ? : autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnages pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle » dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2013.

98 Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture » dans *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004.

cinématiques ou les personnage non-joueur peuvent donner la raison de la présence du joueur de façon plus évidente. L'espace évoqué peut alors se combiner avec ces autres mécanismes afin de donner des indications sur l'avatar, le lieu où il est et la raison de sa présence afin que le joueur se sente immédiatement intégré à la narration.

La théorie des « affordances » est un concept qui a été développé par James Gibson<sup>99</sup> qui fait référence aux possibilités d'interaction qu'un environnement peut offrir à un sujet. C'est une notion d'abord utile en psychologie cognitive, mais qui a été repris par de nombreux théoriciens des jeux vidéos, parce qu'il est utile pour décrire l'environnement des jeux vidéos. Ceux-ci développent en effet un espace de possibilités, dans lequel le joueur évolue, il a ensuite des « affordances », ou des possibilités d'action qui lui sont montrées par le décor. C'est le même principe que les Escape Room, salles dans lesquelles les participants sont enfermés et doivent trouver le moyen de sortir grâce au décor. Cet environnement devient alors ludique, mais avec le manque de technique beaucoup de jeux promettent plus qu'ils ne permettent d'affordance, avec de nombreux objets montrés en jeu mais qui ne peuvent pas être utilisés. Cela provoque un rappel à l'ordre du joueur, il ne peut pas être dans la réalité puisqu'il n'utilise pas tout ce qui est à sa portée. Le changement de ce biais narratif permettrait donc de mettre plus d'immersion, en ne créant pas d'objets inutiles seulement pour le décor. A première vue, cela crée un environnement plus réaliste, mais en empêchant les affordances promises par le décor, le jeu en devient moins immersif. Il s'agit donc d'un des mécanismes pour lequel il faut prendre en compte le ludique en définissant la narration et le graphisme, puisqu'ils s'influencent les uns les autres. De plus cela renforce le sens d'incarnation dans l'avatar puisque le cerveau ne fait pas la différence entre la cognition spatiale du réel ou du virtuel<sup>100</sup>. Faire un geste et voir son accomplissement dans l'espace crée un sens d'incarnation, et si l'avatar est incapable d'effectuer un geste simple (l'exemple le plus probant serait de s'asseoir sur des chaises à priori prévues à cet effet), l'incarnation se brisera. C'est le problème de *Mass Effect* dont le décor est très élaboré, notamment à bord du vaisseau, mais ne permet pas beaucoup d'interactions.

Le deuxième élément qui peut facilement limiter les actions et les actes du joueur dans le monde de jeu concerne directement notre sujet : il s'agit de l'avatar lui-même, d'où l'importance d'en

---

99 James Gibson, « The theory of affordances » dans *Perceiving, Acting, and Knowing. Towards an Ecological Psychology.*, Hillsdale (New Jersey) : Lawrence Erlbaum Associate Inc, 1979.

100 India Morisson et Tom Ziembe, *Empathy with Computer Game Characters: A Cognitive Neuroscience Perspective*, Social Intelligence and Interaction in Animals, Robots and Agents, Hatfield, 2005, [https://www.researchgate.net/publication/255577785\\_Empathy\\_with\\_Computer\\_Game\\_Characters\\_A\\_Cognitive\\_Neuroscience\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/255577785_Empathy_with_Computer_Game_Characters_A_Cognitive_Neuroscience_Perspective).

définir une partie. Le personnage a des responsabilités en jeu, il est parfois le seul qui puisse régler les problèmes survenant dans le monde de jeu et battre des ennemis. C'est donc pour cette raison, et pas parce que les moyens techniques ne le permettraient pas, que le joueur doit rester sur un chemin narratif, le détourner sortirait du caractère du personnage. Le narratif est alors responsable du gameplay et de ce qui est permis au joueur.

Il est d'abord évident que les actions que l'avatar peut effectuer sont directement affectées par son corps, et s'il est humain ou pas. C'est particulièrement visible dans les jeux dans lesquels l'avatar n'est pas humain, incarner *Spyro* dans le jeu du même nom par exemple permettra de planer et de cracher du feu, ce qui ne sera jamais possible avec un avatar humain à moins qu'il ait subi des modifications importantes ce qui sera également défini par la narration. Dans beaucoup de RPG, le personnage est également défini par une classe<sup>101</sup> qui règle le gameplay et les aptitudes qu'il peut utiliser. Mais cette classe, au lieu de permettre une réelle personnalisation du joueur, est bien souvent responsable d'un blocage de l'avatar, il ne peut progresser que dans un seul domaine, ce qui n'est pas logique au niveau narratif. C'est pour cette raison que les systèmes de *Skyrim*, ou de *Fable* dans une moindre mesure, sont plus logiques au niveau de la narration, ils permettent au joueur d'évoluer dans les compétences qu'il désire et ne le bloquent pas dans son développement. *Skyrim* définit des limites selon les races, mais qui sont justifiées par les aptitudes de cette race même, la logique est donc maintenue.

Il s'agira ensuite plus difficilement de définir les actes que le joueur peut faire dans les jeux, s'il est complètement responsable de ce que le personnage fait ou si celui-ci pose des limites par sa nature même. Comme nous l'avons vu dans la première partie, *Skyrim* et *Fable* ne posent pas de limite, le joueur peut attaquer qui il veut par exemple, mais ne justifient également pas les problèmes que ces actions peuvent causer, en l'occurrence certains personnages qui ont une importance narrative ne peuvent pas être tués. Ici il ne s'agit pas d'une limitation de la technique, comme pour les frontières de la carte, mais d'un paradoxe qui pourrait se créer avec la narration, le joueur ne pourrait plus expérimenter le script prévu. Le fait que ces deux jeux prônent un contrôle total sur les actes de l'avatar est alors compromis puisque le joueur ne peut pas faire entièrement ce qu'il veut et il ne sait pas pourquoi. C'est pour cette raison qu'un système de limite des actions par la définition de certaines caractéristiques de l'avatar peut être intéressant. Le personnage n'attaquerait pas ses alliés, pas parce que cela provoquerait un bug de jeu, mais parce que c'est un acte absurde et qu'il ne veut pas le faire. C'est également le système de réputation qui peut servir de moralisateur pour le joueur, les actions les plus ignobles rapporteraient trop de mauvaise réputation

---

101 Voir partie 1.2

ce qui le ferait chasser de tous les lieux dans lesquels sont présents des personnages intéressants. *Skryim* développe ce mécanisme lorsque le joueur devient un vampire, les autres personnages le sentent et le chassent, ce qui n'est pas pratique pour réaliser des quêtes. Il ne s'agit alors plus de limiter les joueurs, ceux qui n'ont aucun intérêt narratif pourraient faire n'importe quoi et tuer n'importe qui, mais les autres devraient se comporter de manière correcte afin de pouvoir prendre les quêtes et les résoudre.

Le ludique peut donc devenir narratif sans devoir perdre de ses caractéristiques en intégrant des justifications narratives et en considérant la narration avant qu'il ne soit créé. Il faut alors bien prendre en compte ce que l'histoire crée comme possibilités au niveau du gameplay du joueur, et définir un avatar qui s'intègre à cette histoire. Le caractère de l'avatar peut alors être vu, non pas comme quelque chose qui restreint le joueur et empêche la projection dans le jeu, mais fixe des limites auxquelles le joueur va devoir s'habituer.



## 3.2. La narration ludique

« Expérimenter l'envers des décisions valorisées par le jeu, permet au joueur de mieux comprendre l'enjeu narratif de ses actions et d'intégrer jusque dans ses gestes la nécessité de prudence »

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

La définition de la narration doit donc se faire avant celle de la partie ludique du jeu si celui-ci vise une projection-identification avec un avatar-personnage. Elle peut servir à justifier tous les éléments ludiques du jeu qui sont limités par la technique, et les influence également dans leur création. Mais la façon dont la narration est intégrée en jeu crée également des problèmes dans la projection possible dans l'avatar, avec des moments où le seul pouvoir du joueur est celui de passer l'histoire pour accéder plus vite au ludique. Il est donc important d'analyser la façon dont les jeux dépassent cet aspect en créant de nouvelles manières d'amener la narration en jeu.

La narration intégrée au gameplay est un principe de plus en plus développé dans les jeux les plus récents. Elle est ainsi plus facilement disséminée dans le jeu et interrompt moins le ludique, ce qui crée une fluidité dans l'action et ne donne plus l'impression au joueur d'être interrompu dans son play. La narration est donc développée de façon plus ludique, la partie didactique des histoires pré-scriptées et délivrée en jeu de façon linéaire est une option de moins en moins utilisée pour les développeurs de jeux à gros budget. Bioware, qui a créé la série des *Mass Effect*, est un bon exemple de cette réflexion puisqu'ils essaient, dans leurs nouveaux jeux comme *Dragon age : Inquisition* ou *Mass Effect Andromeda* de créer une narration plus ludique, avec des dialogues qui ont lieu directement pendant le gameplay par exemple.

Nous allons donc voir comment la narration peut devenir réellement interactive, ou du moins donner une impression plus réaliste d'interaction, à travers deux principes : il s'agit d'abord d'une amélioration de la réalisation de l'histoire à la base du jeu, et ensuite la modification du système des cinématiques ne supprimant pas le contrôle du joueur.

### 3.2.1. Prendre en compte le joueur dans la réalisation de l'histoire

La narration interactive selon Ben Samuel<sup>102</sup> ne tient pas ses promesses et échoue à être une

---

102 Ben Samuel, *What Comes Next? An Experiment in Interactive Narrative*, The doctoral consortium at AIIDE, 2013, <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/AIIDE2013-DocCon-ResearchOverviewSamuel.pdf>.

réelle collaboration entre auteur et utilisateur. En ne proposant que des chemins pré-établis, les jeux ne deviennent pas réellement une expérience unique que les joueurs ont aidé à construire, mais une simple histoire à expérimenter, comme c'est le cas pour les jeux *Mass Effect*. C'est pour cette raison que les ludologues sont autant enclins à laisser la narration de côté dans les études, elle n'est pas façonnée d'une façon propre aux jeux vidéos mais comme une histoire qu'on pourrait reprendre en film ou en livre, comme le prouve d'ailleurs les assemblages des cinématiques de jeux en films mis en ligne sur la plateforme Youtube. Il faut donc repenser les histoires du jeu vidéo comme des histoires dont l'auteur n'a pas tout le contrôle. Mais alors comment le narratif peut-il rester significatif sans être entièrement écrit ? C'est peut-être en mélangeant la personnalisation narrative et la personnalisation ludique que peuvent se trouver des réponses.

La conception de l'histoire doit d'abord prendre en compte le fait qu'il y a un joueur et que ses choix doivent être signifiants, même ceux qui semblent être banals. Par exemple, choisir un genre masculin à la place d'un genre féminin devrait avoir des conséquences si l'univers est organisé de façon patriarcale (ce qui est le cas dans beaucoup de jeux de combat, ces univers de jeux vidéos étant essentiellement façonné pour les hommes<sup>103</sup>). La prise en compte du personnage que le joueur a créé doit donc être plus signifiante que ce qu'elle n'est pour l'instant<sup>104</sup>, *Skyrim* montre déjà la voie avec des PNJ qui réagissent différemment en fonction des races que l'avatar a choisi, et *Fable* en fonction de son apparence. La conception de l'histoire peut également être modifiée avec des possibilités de choix signifiants qui soient pris en compte par la suite, et aient des conséquences sur l'histoire. Cet aspect peut alors être pris en compte de deux manières : d'abord créer des conséquences pour tous les choix que le joueur fait, et ensuite faire en sorte que le joueur puisse choisir le type d'histoire qu'il veut.

En premier lieu, selon le personnage que le joueur a choisi, l'histoire ne devrait pas commencer de la même manière. *Dragon Age Origins* est l'un des jeux à développer cet aspect, selon la race que le joueur choisit, l'avatar n'apparaît pas au même endroit et n'aura pas le même passé ni la même considération de la part des PNJ, puisque la narration du jeu inclut des inégalités sociales entre les races. Cet aspect peut donc être pris en compte lors du développement de personnage du joueur, comme c'est le cas dans *Skyrim*, tout comme son genre, sa classe et son apparence. Les cinématiques ne devraient pas se dérouler de la même façon, puisque l'interlocuteur

---

103 Henry Jenkins, « Complete freedom of movement: video games as gendered play space » dans *The game design reader A rule of play anthology*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2006.

104 Alexander Freed, « Developing Meaningful Player Character Arcs in Branching Narrative », *Gamasutra*, 2013, [http://www.gamasutra.com/view/feature/188950/developing\\_meaningful\\_player\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/188950/developing_meaningful_player_.php)

n'est pas le même.

Ensuite, les préconditions de l'histoire doivent être établies avec le joueur avant qu'il n'ait accès au jeu, il doit pouvoir choisir le type d'expérience qu'il peut avoir, par exemple, s'il ne veut pas de responsabilité ludique ce fait doit être établi avec lui avant le jeu. C'est le cas dans *Mass Effect* puisque le joueur peut choisir une expérience entièrement ludique, avec des cinématiques courtes, une expérience de roleplay où il interprète le personnage, ou une expérience avec très peu de combat et centrée sur l'histoire. Mais il devrait également pouvoir choisir le genre de l'histoire selon Ben Samuel<sup>105</sup>, et c'est ici par l'avatar que ce mécanisme devient possible dans certains jeux. Dans *Dragon age 2* en effet, le joueur peut choisir entre trois types de réponses lors des dialogues : agréable, humoristique ou brutal. Par la suite, le ton des dialogues sera déterminé par ces choix et le joueur aura l'expérience qu'il aura choisit. La personnalisation de la personnalité de l'avatar semble donc être une bonne piste avec lequel envisager une histoire plus modulable.

Dans d'autres cas, l'histoire qui découle entièrement des choix des joueurs est un des paramètres pris en compte lors de son développement. L'interaction n'est alors pas rajoutée après l'avoir conçue en multipliant les choix et les dénouements possible, mais implémentée au fur et à mesure de la conception de l'histoire.

Afin que le joueur se sente réellement responsable du développement de l'histoire Ben Samuel préconise le fait que l'histoire ne soit pas entièrement écrite par un auteur humain. Certaines ramifications peuvent être développées, comme des réactions de personnages ou des événements majeurs se déclenchant par des actions importantes et des choix du joueur, mais une bonne partie du jeu doit être écrite de façon procédurale. Les paramètres doivent être implémentés, par exemple les caractères des personnages, et par la suite ce seront les actions du joueur qui pourront déclencher les cinématiques, ou les systèmes narratifs en jeu, pas parce qu'ils sont écrits mais parce que le sens des actions du joueur les ont fait naître. Lee Sheldon<sup>106</sup> utilise la théorie du chaos et le fait de le structurer pour imaginer un univers dans lequel ce genre de narration serait possible. C'est déjà en partie le cas dans les jeux de simulation, comme les Sims par exemple, dans les RPG, ce genre de configuration est moins possible à cause de la masse d'histoires qu'ils engendreraient.

C'est enfin par la responsabilisation du joueur<sup>107</sup> à travers un système dramatique plus poussé

---

105 Ben Samuel, *What Comes Next? An Experiment in Interactive Narrative*, The doctoral consortium at AIIDE, 2013, <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/AIIDE2013-DocCon-ResearchOverviewSamuel.pdf>.

106 Lee Sheldon, *Character Development and Storytelling for Games, Second Edition*, Farmington Hills (Michigan) : Cengage Learning, 2014, p. 340.

107 Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège : Bebooks, 2014.

que des histoires réellement personnalisables peuvent être créées. Le joueur doit voir ses choix se refléter dans l'environnement autour de lui. C'est déjà le cas dans certains *Mass Effect*, par exemple le fait que le joueur choisisse de tuer le conseil dans le 1 lui apporte de nombreux reproches et un manque de confiance de certains PNJ par la suite. Ce ne sont pas seulement des choix significatifs qui doivent être changés, mais le système même. On peut notamment engager la responsabilité ludique du joueur, par exemple en faisant réellement mourir les compagnons lors des phases ludiques de combat comme dans *Skyrim*, de cette façon le joueur aura un réel intérêt à les protéger et à faire une performance ludique impeccable.

Il y a donc de nombreuses manières par lesquelles on peut modifier les histoires des jeux vidéo afin qu'elles deviennent plus personnalisables et donc provoquent de la projection dans l'avatar pendant les phases narratives. Plus le joueur aura de possibilités de changer des paramètres de l'histoire, plus celle-ci l'engagera dans une expérience réellement ludique. Cependant, afin que la narration ne provoque plus une coupure dans le ludique, il faut aussi réfléchir à la manière dont elles sont amenées en jeu.

### 3.2.2. La modification des systèmes de cinématiques

Le changement des histoires proposées à l'utilisateur de jeu vidéo et l'adaptation à ses choix va de paire avec un effacement du système didactique produit par les jeux vidéo les plus narratifs. En effet, si ces histoires prennent de plus en plus en compte l'utilisateur et deviennent de plus en plus intéressantes pour lui, elles ne doivent pas devenir du cinéma interactif, dans lequel l'utilisateur peut seulement naviguer pour avoir la suite de l'histoire. Le joueur ne doit pas seulement suivre la narration il doit pouvoir interpréter un personnage à l'intérieur de cette narration et s'incarner en jeu en ayant l'impression qu'il le contrôle. Il faut donc, en plus de créer des histoires qui prennent en compte le joueur, changer la façon dont est exposée cette narration, particulièrement sur le problème des cinématiques et le système de choix qui est trop didactique et ne permet pas au joueur de sentir une réelle fluidité dans l'action et le détache de l'univers dès qu'il doit prendre une décision.

De nombreux jeux donnent l'impression que la narration a lieu pendant le ludique à travers un système de cinématiques qui s'enchaîne avec le ludique de façon très fluide, par exemple dans le dernier *Tomb Rider* où le joueur doit parfois réagir très vite après une séquence narrative. Cela

trouble le degré de contrôle du joueur qui ne sait plus quand il doit intervenir, et reste une certaine illusion de cette combinaison entre narration et ludique. La deuxième solution consiste à délivrer la narration directement pendant le jeu, à travers des dialogues que le joueur peut techniquement fuir sans appuyer sur Echap mais simplement en s'éloignant. La narration n'a alors plus besoin des cinématiques, créant une impression de fluidité totale dans laquelle le joueur n'est pas interrompu par le jeu. Cela permet également d'ancrer la narration chez le joueur, s'il est intéressé par cette narration il n'a pas à arrêter son play pour y prêter attention mais peut continuer ce qu'il fait au niveau ludique et écouter ce qui se passe.

Le système de choix, en plus d'être repensé pour inclure des choix significatifs et prendre plus en compte le joueur, peut être mieux dissimulé pendant le ludique afin que de ne pas couper la partie en cours en donnant des options. Un exemple qui marche bien est la fin de *Fable* où le héros peut choisir de porter le masque de son ennemi. Alors que le masque l'incite à travers une voix à le porter, le personnage hésite quelques temps, et si le joueur ne clique pas pour le porter jettera le masque dans le feu. C'est donc l'action du joueur intentionnelle qui provoque le fait de porter le masque dans le temps imparti pour le faire. Il s'agit alors d'un choix à la fois ludique et narratif qui a du sens. C'est d'ailleurs la particularité de *Fable* de faire tous les choix au niveau ludique et non pas narratif afin d'impliquer le joueur dans la narration de façon ludique. La plupart du temps c'est le même mécanisme qui est utilisé, celui d'attendre ou de faire une action, ce système est répété dans plusieurs scènes. Cependant les choix ludiques sont également dissimulés par le narratif, le changement d'apparence de l'avatar par exemple qui peut se faire dans des boutiques spécialisées que le joueur doit chercher avant de pouvoir accéder à cette possibilité. Le système de réputation narratif est également entièrement ludique, puisque ce sont par les actions que le joueur gagne des points de réputation et devient bon ou mauvais. Le fait de manger de la nourriture grasse donnera par exemple des points de corruption, alors que cette nourriture peut guérir le personnage en situation de combat. Elle fera également grossir l'avatar physiquement, ce qui diminuera sa beauté et donc dégoûtera les personnages non-joueurs, qui seront moins attirés par lui. Il y a donc dans *Fable* une réflexion très poussée sur la responsabilité du joueur par rapport à son avatar et au monde autour de lui, qui n'est possible que par le mélange entre les choix narratifs et les choix ludiques. Ce système est en place dans une moindre mesure dans *Mass Effect*, de la même façon que pour *Fable*, certaines cinématiques proposent au joueur d'intervenir, par exemple en frappant quelqu'un, et il peut ne pas cliquer et simplement attendre pour ne pas le faire. Il ne sait cependant pas ce que ces actions proposées sont, seulement leur inclinaison morale grâce un code couleur (rouge ou bleu).

En faisant des choix ludiques qui ont des conséquences narratives le joueur est donc responsabilisé au niveau ludique<sup>108</sup>. Mais les cinématiques ne servent pas seulement à faire des choix et personnaliser l'histoire, elles sont principalement faites pour donner des informations narratives sur l'univers virtuel, ce que le joueur ne peut pas avoir autrement. Il faut donc réfléchir aux autres moyens pour délivrer des informations en jeu que par ce biais, qui est trop didactique, peut être facilement passé par le joueur et coupe l'immersion. Cette forme de narration renvoie alors à Henry Jenkins<sup>109</sup> et l'espace narratif qui devient le seul médium par lequel les joueurs peuvent découvrir les histoires dans le jeu.

Le moyen le plus simple pour supprimer les cinématiques est donc de dissimuler les dialogues dans l'espace, parce qu'ils sont le meilleur moyen pour donner les informations narratives avec le décor. Il faut donc garder une part de dialogue, dans laquelle l'avatar peut éventuellement intervenir, afin de mieux connaître l'environnement de jeu. La firme Bioware intègre d'ailleurs ce procédé de plus en plus dans ses jeux, dans *Mass Effect 3* le personnage en se déplaçant peut assister à de nombreux dialogues, peut parfois intervenir, et apprend des détails sur l'histoire qu'il ne connaissait pas. Par exemple, le suivi d'un dialogue dans un espace où le personnage doit aller régulièrement apprendra au joueur la mort de la sœur d'un de ses compagnons, qui ne sait pas lui-même ce qu'elle est devenue. Le joueur a ainsi l'impression que ses déplacements et son attention aux détails lui permet de découvrir une nouvelle narration qui peut parfois répondre à certaines de ses questions. Cela n'entraîne pas non plus l'habitude de passer des dialogues avec Echap pendant les cinématiques puisque les joueurs non-intéressés par la narration ne s'arrêteront seulement pas dans l'espace pour y prêter attention.

Cette technique narrative peut également être intéressante pour montrer des éléments de la narration explicite. Il s'agit de la narration présente seulement dans l'interface qui répertorie des éléments à propos de l'avatar, par exemple sa réputation en jeu, ou sa sexualité comme dans *Fable*. Dans *Dragon Age Origins* il s'agit du seul moyen par lequel le joueur peut savoir ce que ses compagnons pensent de lui, il sait ainsi comment augmenter ses amitiés ou provoquer des inimitiés. Ces paramètres peuvent alors être retransmis en jeu, plus dans une interface qui coupe le joueur du ludique, mais grâce au son et aux PNJ, avec des personnages qui réagissent de manière différente selon ce qu'ils sont supposés penser de l'avatar. *Fable* est encore le meilleur exemple de ce procédé puisque la réputation de l'avatar se fait entendre pendant le jeu par les réflexions des personnages

---

108 Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège : Bebooks, 2014.

109 Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture » dans *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004.

autour de lui.

Enfin la modification des cinématiques et la réflexion générale sur la liberté du joueur sur l'avatar peut avoir des conséquences sur sa voix, où réside le plus gros problème d'incarnation du joueur en jeu. En effet, si la narration nécessite que l'avatar ait une voix, ou au moins une expression de sa personnalité, le ludique est affecté par cette voix négativement et le joueur peut se sentir moins incarné quand il est en jeu. Il faut donc réfléchir à adapter la voix à l'utilisateur, sans passer par le texte écrit parce que cela interrompt le ludique et rompt la fluidité du jeu, tout en réfléchissant à la question des sons émis par l'avatar en combat et leur nécessité.

La personnalisation de la voix, comme nous l'avons déjà montré, n'est pas quelque chose qui se fait, c'est un problème selon Mark Grimshaw<sup>110</sup> puisque le son est un des paramètres les plus importants du jeu vidéo et aide à immerger le joueur. Il est donc évident qu'une voix qui ne correspond pas à l'idée que l'on se fait d'un personnage peut être très troublante dans un jeu, et une solution très simple pourrait être d'en proposer plusieurs. C'est le cas dans *Dragon age : Inquisition*, où deux voix sont proposées pour chaque combinaison de race et de genre entre lesquelles l'utilisateur peut choisir. Il n'a alors pas de problème à s'identifier à une voix qu'il n'aimerait pas puisqu'il a pu choisir celle qu'il préférerait. Ici encore les moyens techniques peuvent limiter cette possibilité puisqu'il s'agit de faire lire de nombreux dialogues par différents acteurs, ce qui peut peser dans le budget du jeu.

La deuxième solution consiste à différencier la voix selon l'utilisateur qui le produit. Ce n'est forcément pas très développé puisque de toute façon la plupart des avatars n'ont pas de voix de dialogue, et dans le cas où ils en ont il s'agit d'avatars-marionnette<sup>111</sup> qui sont donc différenciés du joueur et pas personnalisables comme Lara Croft par exemple. Cependant, *Dragon age 2* est remarquable dans ce sens, l'utilisateur peut changer la voix de son avatar au fur et à mesure du jeu en fonction des options de dialogues qu'il choisit. Les choix bienveillants résulteront en une voix plutôt sympathique, l'humour donnera une voix au ton ironique, et les choix impitoyables donneront un ton plus grave. C'est donc une bonne façon de personnaliser la voix, mais ici aussi limitée par le nombre de choix et de genres que le joueur pourra choisir dans le jeu.

---

110 Mark Grimshaw, « Player Relationships as Mediated Through Sound in Immersive Multi-player Computer Games », *Revista Comunicar*, vol. 17. n° 34, 2010.

111 Fanny Georges, « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, n° 62, 2013.

Finalement, Karen Collins<sup>112</sup> a démontré que par le fait que nous pouvons imiter des voix, nous sommes capables de prendre la voix d'un autre tant qu'elle est crédible et que nous comprenons les émotions qu'il y a derrière. C'est donc plutôt en ayant des acteurs dont la voix correspond au type d'avatar, et en ayant de l'empathie ou en créant les émotions des personnages qu'est possible une projection de cette voix comme celle du joueur, plus d'un personnage qui serait détaché de lui. C'est de toute façon ce qui se passe avec les sons que l'avatar produit pendant les phases ludiques, puisqu'ils sont présents dans quasiment tous les jeux et ne posent jamais problème. Il peut être alors judicieux de faire en sorte que la voix de l'avatar se développe au fur et à mesure du jeu, apparaissant progressivement dans le ludique afin que le joueur s'y habitue, puis intervienne dans les dialogues avec les indications du joueur.

Pour régler le problème dénoncé par les ludologues sur le désengagement du ludique par l'histoire, il est donc nécessaire d'avoir une réflexion sur la narration dans les jeux vidéos et mieux l'intégrer. La diégèse ne devrait en effet pas être en coupure totale avec le reste du jeu, mettant en scène un avatar devenu soudainement un personnage. C'est donc par l'intégration des histoires présentes dans les jeux vidéos au gameplay, et par la multiplication des possibilités de personnalisation de l'histoire que le joueur se sentira mieux projeté dans une narration.

---

112 Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2013, p. 41.



### 3.3. En pratique

Nous avons donc dégagé les principales fonctions de l'avatar dans les RPG et comment le joueur peut s'investir dans un personnage. Le système d'identification-projection est donc une façon de rendre l'avatar à la fois différent et semblable au joueur. La nature ludique des jeux vidéos a cependant favorisé la partie projection des avatars puisque le principe d'interactivité repose sur le fait que le joueur puisse s'incarner directement, il existe même des jeux dans lesquels il n'existe pas d'identification au sens empathique avec l'avatar parce que celui-ci n'est que la représentation du joueur. Au contraire la notion d'un avatar qui soit entièrement différent du joueur a été très peu développée. Quelques jeux reposant sur ce principe existent comme *Pacman 2* mais leur succès commercial est limité.

Les principales propriétés pouvant créer un avatar résistant sont donc claires : il suffit de supprimer celles qui font qu'un avatar est une projection du joueur et renforcer les principes d'identification avec un personnage. Il s'agit d'abord de limiter les actions possibles par le joueur, en renforçant celles que le personnage peut faire, incarner le joueur comme caméra, ajouter une voix à l'avatar qui soit totalement indépendante du joueur, limiter la personnalisation applicable par le joueur, simuler des émotions chez l'avatar, limiter les quêtes, faire faire les choix seulement par le personnage, et définir une narration très précise sur laquelle le joueur n'ait pas d'effet. En suivant ces principes nous pouvons alors créer une expérimentation de jeu vidéo avec un avatar indépendant, qui soit un personnage à part entière et ne représente que très peu le joueur dans le jeu.

La création d'une expérimentation portant sur l'avatar résistant et ses propriétés a été faite sous le logiciel Unity 3D. Il s'agit d'un logiciel de développement de jeux vidéo qui simplifie la création. Il est adapté à ce projet puisque permet de coder entièrement dans un langage simplifié (c# ou javascript) des mécanismes de jeu non disponibles dans le logiciel de base, ce que permettent moins facilement des logiciels concurrents comme Unreal Engines ou RPG Maker. Ce projet nécessitait en effet d'implanter des logiques de jeu sur l'avatar qui sortent du modèle classique (avancer, tirer, sauter et avoir un score), et qui provoquent des modifications jusque dans le système de contrôle des mouvements.

En premier lieu, il s'agit donc créer un avatar qui ne réponde pas entièrement aux commandes du joueur, qui ait une personnalité propre et ses émotions, et ensuite de détacher le joueur du personnage en lui rappelant qu'il n'est que la caméra et n'affecte pas réellement le développement du jeu.

### 3.3.1. Un avatar résistant

Afin d'empêcher l'incarnation du joueur dans le jeu il faut d'abord lui montrer qu'il n'est pas le principal responsable dans le jeu, que quelque chose d'autre est à l'œuvre que sa participation. Si le but des RPG les plus projectifs est d'effacer le système didactique afin de laisser toute liberté au joueur, le contraire doit être appliqué pour obtenir un système de jeu dans lequel le joueur serait plus enfermé et n'aurait pas toutes les libertés. Il s'agit donc d'abord de réfléchir à un aspect narratif pouvant retenir le joueur au niveau de son incarnation, puis par la suite de l'appliquer sur le ludique.

L'histoire narrative passe ici par les décors et les personnages qui sont, comme nous l'avons vu, une manière facile de poser une narration en jeu sans qu'elle n'interrompe le ludique. Une partie cinématique est intégrée en début de jeu afin de mettre le joueur en contexte, mais ne dure que quelques secondes. Elle posera les éléments d'exposition à partir d'une caméra à la première personne, posée sur le sol, devant un talkie-walkie dans lequel résonnera la voix d'un des avatars. Par ce biais le joueur sait déjà que quelqu'un cherche son père, qu'il doit sortir du bunker, qu'il est accompagné et qu'il y a du danger parce qu'une créature approche de la caméra. Ce n'est pas un mécanisme très subtil mais il est efficace pour donner tous les éléments de la diégèse. L'ajout potentiel de cinématiques en jeu ensuite, interrompant le ludique, pourra se justifier par le fait que les personnages ont leur propre volonté et n'obéissent donc pas aux indications de mouvements du joueur.

Après cette cinématique posant les éléments de base, un panneau de sélection apparaît, proposant le choix de trois avatars avec des noms définis : John, Sam et Lucie. En cliquant sur John une phrase se déclenche pour signifier que cet avatar n'est pas disponible, ce qui est prévu pour intriguer le joueur. En cliquant sur un autre avatar il arrivera en jeu et interprétera cet avatar à la troisième personne. Il pourra alors déplacer l'avatar qu'il a choisi tandis que le deuxième personnage le suivra. Le décor consiste en un bunker compliqué, sans indication de sortie dans lequel le joueur pourra se perdre. Les salles sont en effet toutes similaires et l'environnement homogène. C'est la jouabilité, l'envie du joueur de se déplacer qui l'amènera à explorer l'environnement. Il découvre ensuite des créatures dans les couloirs, qu'il peut combattre, ou devant lesquels ils peut s'enfuir. L'intelligence artificielle du compagnon [Annexe 1] implique cependant qu'il attaquera le zombie de façon automatique et ne suivra l'avatar contrôlé qu'après qu'il se soit assez éloigné, ce qui encourage le joueur à rester pour attaquer.

C'est à partir de ces phases de combat que le joueur apprend à connaître ses personnages :

l'avatar Lucie est affectée par de l'anxiété à chaque fois qu'elle approche d'un ennemi, et Sam se met en colère quand lui ou sa sœur sont attaqués. Ces mécanismes sont visibles sur deux barres blanches sur le côté mais également par les voix de l'avatar, l'une qui devient de plus en plus anxieuse à mesure que l'anxiété augmente, et l'autre qui insulte les créatures. Pour ce mécanisme, nous avons créé deux scripts basés sur le principe des barres de vie dans les jeux. L'anxiété est amenée grâce à un système de déclencheurs, posés sur les ennemis, à chaque fois que le personnage s'approche d'eux son déclencheur se heurte aux leurs et fait augmenter l'anxiété du personnage [Annexe 2]. Cette anxiété augmente également lorsque le personnage reste dans une zone avec un zombie, et diminue lorsqu'il est immobile. La colère ensuite [Annexe 3] est déclenchée lorsque l'un des deux avatars est attaqué, qu'il soit contrôlé par le joueur ou pas. Il s'agit donc de montrer que le personnage a autant peur de sa propre mort que de celle de sa compagne. Dans les deux cas des émotions, la barre se remplira automatiquement à la moitié si l'autre avatar est mort, le joueur sera ainsi responsabilisé de la mort de ses personnages qui seront affecté par ce fait.



*Illustration 20: Interface montrant la colère et l'anxiété sur le côté droit*

Ces sentiments agissent ensuite sur les possibilités d'action du joueur. Comme nous l'avons vu la liberté de mouvement de l'avatar par l'intermédiaire de l'interface est importante pour créer une extension physique du joueur dans le jeu<sup>113</sup>. A partir du moment où le joueur connaît par cœur

<sup>113</sup> Karen Collins, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge

les contrôles de l'avatar, il réside une impression de fluidité dans l'exploration de l'espace de jeu, et est ainsi mieux capable de s'incarner en jeu. Le but ici est donc de supprimer ce sentiment de fluidité, de montrer au joueur qu'il ne va pas de soit et qu'il doit faire des efforts pour le retrouver.

Les avatars ne sont d'abord pas capables de courir, c'est par le biais d'une amélioration obtenue en tuant des ennemis qu'ils pourront aller plus vite. Il a cependant un choix à faire entre cette augmentation de la vitesse et d'autres propriétés. Cette amélioration n'étant donc pas la plus nécessaire crée un dilemme pour le joueur : est-ce qu'il veut finir le jeu plus vite ou plutôt augmenter la vie et la force d'attaque de ses personnages afin de mieux s'en sortir ?

Les mécanismes d'anxiété et de colère jouent également sur ces mouvements à travers des scripts qui les affectent selon le niveau d'anxiété ou de colère qu'ils ont. Avec l'anxiété, il s'agit de limiter les mouvements du personnage en rendant le personnage plus lent et l'empêchant d'attaquer : il se retrouve littéralement paralysé par la peur et le joueur doit donc faire avec cette propriété [Annexe 4]. Avec la colère, il s'agissait de montrer que l'avatar est aveuglé par le sentiment et prend des décisions irrationnelles, ici il attaque les ennemis sans laisser le choix au joueur, ce qui peut mener à sa mort puisque le joueur ne peut pas le reculer en cas de perte de vie trop importante [Annexe 5].

Le joueur n'est donc pas responsable de toutes les actions de jeu des avatars, et n'a pas leur contrôle total. Mais afin que son influence se sente en jeu il faut également le détacher entièrement de ces avatars et le laisser les affecter par d'autres biais que le contrôle des mouvements. C'est donc ensuite par des mécanismes d'interface que le joueur s'incarne plutôt comme aide externe aux avatars que comme personnage en jeu.

### 3.3.2. Un joueur détaché

Nous avons également vu que, pour que le joueur soit incarné en tant qu'avatar, il faut qu'il s'identifie à son corps, et cela malgré le fait que son regard dans les jeux à la troisième personne est celui de la caméra, pas du corps en question. Par un phénomène de réinterprétation des actions<sup>114</sup> du personnage comme étant les nôtres, l'incarnation se produit en jeu plus facilement que si le jeu était

---

(Massachusetts) : MIT Press, 2013, p. 41.

114 India Morriison et Tom Ziembe, *Empathy with Computer Game Characters: A Cognitive Neuroscience*

*Perspective*, Social Intelligence and Interaction in Animals, Robots and Agents, Hatfield, 2005,

[https://www.researchgate.net/publication/255577785\\_Empathy\\_with\\_Computer\\_Game\\_Characters\\_A\\_Cognitive\\_Neuroscience\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/255577785_Empathy_with_Computer_Game_Characters_A_Cognitive_Neuroscience_Perspective)

à la première personne. Il est donc nécessaire de remettre en cause cette relation avec la caméra et l'interface, qui aident à l'incarnation en donnant l'illusion d'être invisibles, afin que le joueur réfléchisse à sa véritable place dans le jeu.

Les personnages sont donc largement capables d'exprimer leurs émotions et leurs problèmes à travers leurs voix qui indiquent leur état émotionnel et permet au joueur de comprendre qu'ils n'ont pas les mêmes réactions que lui. Afin de renforcer ce sentiment, un troisième mécanisme est implémenté [Annexe 6] pour que le joueur puisse s'exprimer seul, et n'ait aucun doute sur son identité. Il a accès à des dialogues qui lui permettent de négocier avec ses avatars pour calmer leurs sentiments et continuer à les faire avancer dans le jeu. Lorsque les sentiments des personnages augmenteront, des boîtes de dialogues apparaîtront donc en bas de l'écran que le joueur pourra alors sélectionner et faire entendre aux personnages. Mais même ici le joueur devra prendre ses responsabilités et lire ce que ces boîtes de dialogue proposent puisque lorsque les phrases sont trop agressives, l'effet inverse se produit, l'anxiété ou la colère du personnage augmente au lieu de diminuer. Cela montre également au joueur que s'énerver sur ses avatars pour les faire avancer ne sert à rien et qu'il doit bien être attentif à ce qui se passe en jeu pour ne pas se tromper. Ces boîtes de dialogue seront également présents pendant les cinématiques éventuelles pour donner des ordres aux avatars ou des indications de réponses, mais les personnages les ignoreront totalement, ce qui montrera l'impuissance du joueur.

Cette manifestation du joueur par l'interface prouve aussi qu'il n'est pas réellement incarné en jeu par les avatars et casse le quatrième mur en lui montrant la présence de la caméra qui représente plutôt sa projection parce qu'il s'agit du seul moyen pour lui de s'exprimer.

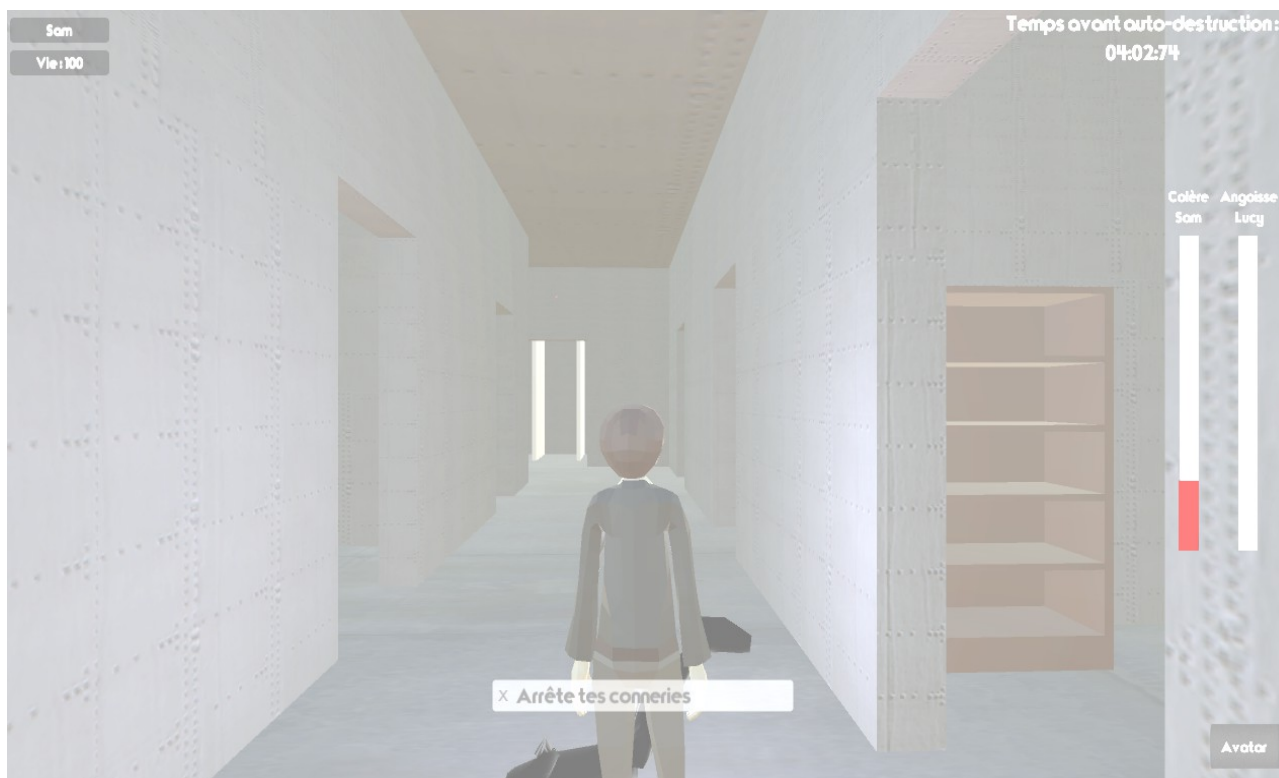


Illustration 21: Apparition des boîtes de dialogue en jeu

Le système de combat produit une légère projection du joueur grâce aux attaques qu'il effectue sur les créatures, et le nombre d'ennemis qu'il tue par ce biais. Mais avec l'IA du compagnon qui attaque automatiquement et le système de colère de l'avatar masculin, les personnages montrent qu'ils sont capables de se débrouiller seuls et que la satisfaction obtenue par ce biais est illusoire. C'est donc par le système de personnalisation du jeu, qu'il était nécessaire d'ajouter pour que le jeu soit un véritable RPG<sup>115</sup>, que le joueur peut manifester sa présence. Il est ainsi ici encore manifesté comme interface.

Lorsque les personnages tuent des zombies, le joueur a accès à un panneau de commande dans lequel il peut choisir des caractéristiques à augmenter sur les avatars [Annexe 7]. Il a ici le choix entre augmenter des paramètres de gameplay, comme la force, l'attaque ou la vitesse, et deux paramètres d'interface, afficher la carte ou personnaliser les personnages. La deuxième option donnera cependant lieu à un nouveau mécanisme de résistance de la part de Sam, dont la voix se déclenchera pour dire « Tu crois vraiment que c'est la priorité ? ». Il manifeste ainsi son indignation à voir le joueur choisir une option futile, qui ne les aidera pas à sortir du bunker et casse le quatrième mur en s'adressant directement à la personne supposée le contrôler.

115 Michael Hitchens et Anders Drachen, « The Many Faces of Role-Playing Games », *International journal of rôle-playing*, vol. 1. n° 1, 2009, p. 16.

Les autres paramètres sont effectifs, et la carte permet au joueur de mieux se repérer dans l'espace, ce qui lui procurera un avantage certain pour sortir du bunker à temps. Le joueur pourra donc avoir un effet sur le gameplay et sur l'histoire, puisqu'il aidera les personnages à sortir, mais sans être lui-même manifesté par un objet autre que l'interface en jeu.



*Illustration 22: Système de personnalisation*

L'expérimentation sur l'avatar nous donne donc des moyens avec lesquels détourner la projection du joueur en jeu, qui pourraient être plus poussés, avec par exemple l'intégration d'une véritable barre de dialogue permettant au joueur de rentrer des instructions donnant des indications aux personnages, et supprimant entièrement le contrôle des mouvements des personnages. Cette expérience nous montre bien l'importance de la projection en jeu et l'impossibilité de l'éliminer totalement, puisque par le contrôle, même limité de mouvements d'avatar, le joueur se sentira toujours incarné au niveau du ludique.

## **Conclusion troisième partie**

L'association des analyses narratives et ludiques nous montre que certains jeux sont capables de mettre en rapport la projection et l'identification pour établir le joueur comme personnage de l'histoire tout en gardant une part d'individualité de l'avatar. Ces systèmes ne sont cependant pas assez poussés et laissent toujours une plus grande part à un type de personnage-joueur, acteur ou avatar. Le moyen le plus simple et celui vers lequel les développeurs tendent est de supprimer la frontière entre ce qui est narratif et ce qui est ludique, en créant un véritable espace narratif que le joueur peut déclencher s'il le veut avec des actions ludiques. La deuxième solution que nous avons analysée est de rendre le ludique narratif en créant des conséquences aux actions du joueur, ce qui le rendra également plus responsable dans le jeu. Ce dernier paramètre requiert une véritable réflexion dès la création du jeu afin de ne pas implémenter trop de pistes narratives et de rendre chacune d'entre elles réellement signifiante afin que le jeu ne soit pas trop conséquent, mais qu'il soit également une expérience narrative aussi importante qu'un film ou un livre.

Par la création d'une expérimentation sur l'avatar résistant, nous avons également pu constater que la projection n'est pas un paramètre qui peut véritablement être substitué dans un jeu vidéo. L'interactivité entraînée par le contrôle des mouvements du personnage, ou de la caméra quand le jeu est à la première personne, implique forcément un certain degré d'incarnation du joueur en jeu, quel que soit le nombre de marqueurs d'altérité que présente l'objet qu'il contrôle.



---

## Conclusion

---

Nous avons donc étudié les différentes propriétés de l'avatar et ce qui peut en faire à la fois un réceptacle à la personnalité du joueur et un personnage au sens plus classique. Dans la première partie, nous avons vu les mécanismes ludiques qui déterminent la résistance de l'avatar en jeu et le degré de liberté possible au niveau du gameplay. Cela nous a permis de montrer que la projection est toujours un mécanisme présent dans les jeux vidéos parce qu'elle est induite par le système d'interaction propre aux jeux. C'est par la façon dont on amène un joueur dans un environnement virtuel qu'il y est projeté, par l'intermédiaire d'un objet dans les jeux à la troisième personne, qui est donc matérialisé par l'avatar. L'identification apparaît également dans le ludique, avec la présence d'une voix attachée au personnage. Celle-ci marque l'altérité de l'avatar, sa manifestation sonore le détache du joueur, mais c'est pourtant une convention très peu remise en question même dans les jeux vidéos les plus projectifs.

Dans la deuxième partie, nous avons étudié la narration et l'éventuelle influence qu'elle peut avoir sur la relation à l'avatar, notamment s'il a une grande place dans l'histoire du jeu. Nous avons pu constater que l'identification est un mécanisme provoqué par une narration signifiante avec un personnage qui intervient dans la diégèse du jeu. Les RPG impliquent également une certaine projection du joueur au niveau narratif puisqu'il doit faire des choix à la place du personnage, et ce type de choix, bien que peu développé à cause de la technique, peut donner plus de contrôle. L'identification est donc ici aussi présente principalement à travers la voix du personnage.

Enfin la troisième partie nous a montré l'importance d'avoir un ludique et un narratif qui soient liés, avec l'influence positive que le narratif peut amener sur le gameplay en le rendant plus immersif. L'avatar devient alors une clé pour entrer dans le jeu et comprendre ses limites, d'où l'importance de créer un avatar à la fois capable d'identification et de projection.

Les jeux RPG sont donc bien la meilleure association entre le ludique et le narratif pour évoquer un véritable avatar-acteur. Les jeux de rôle sur table, dont ils tirent leur origine, nous démontrent que l'intention des développeurs est de créer des personnages grâce auxquels le joueur peut sortir de lui-même, mais dans lesquels sa personnalité et ses choix apporteront une touche unique<sup>116</sup>. Les moyens techniques des jeux vidéos ne permettent donc qu'une copie limitée des possibilités créées par des univers développés depuis plus de 50 ans combinés à l'imagination des

---

<sup>116</sup> Michael Hitchens et Anders Drachen, « The Many Faces of Role-Playing Games », *International journal of rôle-playing*, vol. 1. n° 1, 2009.

joueurs et des maîtres du jeu. Cependant les jeux vidéos permettent de concrétiser ces univers et de porter à l'écran les désirs des joueurs. Avec la rationalisation de la personnalisation, qui n'est plus un effet d'imagination mais peut être mise à l'écran grâce à des mécanismes précis (transformation des corps, changement de l'espace, choix narratifs possibles), le joueur peut se sentir représenté dans le jeu, comme il l'est dans un univers où il remplit des fiches et invente des caractéristiques pour définir son personnage. En délimitant un espace précis dans lequel ce joueur peut évoluer, et en lui donnant des raisons pour ne pas sortir de cet espace, il est également impliqué dans le jeu grâce à un univers complexe, qu'il a envie d'explorer. Enfin avec un système qui réagit à sa présence et lui permet de s'impliquer dans une narration, il peut s'identifier à son personnage et entrer dans l'histoire définie par le jeu.

La projection et l'identification sont donc bien deux choses qu'on peut distinguer en jeu vidéo, plus qu'au cinéma parce qu'ils sont créés par des mécanismes implémentés par différents moyens dans le jeu. La projection est créée en mettant des conséquences aux actions ludiques du joueur, et l'identification en lui donnant un cadre précis qu'il ne peut pas dépasser, justifié par la narration. C'est en alliant ces deux procédés qu'on peut mettre en place un vrai jeu rôle pour le joueur, il pourra rentrer dans le personnage que les développeurs ont défini pour lui tout en lui apportant une part de sa propre identité. Grâce à la justification des limites de jeu, comme l'espace ou les actions impossibles, le joueur pourra être plus immergé dans un univers narratif, puis en lui donnant les moyens d'intervenir sur le narratif sans être interrompu en jeu, il s'investira dans le ludique en ayant moins de moments de désillusion.

Mais on peut également réfléchir à l'utilité de perfectionner ces mécanismes jusqu'à ce qu'il se fondent l'un dans l'autre. En effet, la recherche de la simple identification à un personnage, même s'il est parfois maladroit et contré par le ludique, peut être un but en soit dans un jeu, quant à la projection, elle permet au joueur de véritablement se réaliser dans le ludique. Même s'il n'a pas de conséquence dans la narration du jeu, cela lui permet d'avoir une expérience unique bien que non-narrative. C'est notamment le but de Bethesda, firme responsable de *Skyrim*, qui recherche la liberté maximale du joueur, en prenant le monde comme le personnage principal de leurs jeux et non pas l'avatar<sup>117</sup>. Au contraire, les développeurs de Bioware, ayant créé les *Mass Effect*, pensent à leurs jeux comme « des histoires auxquelles on peut jouer »<sup>118</sup>, définissant le joueur comme un spectateur

---

117 Todd Howard, Electronic Entertainment Expo, Los Angeles, 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=MMUvtfoWrOk>

118 Mike Laidlaw, Adam Scanlan, Mark Wilson et Devon Gardnern, PAX, Melbourne, 2014

de ces histoires qui peut y participer en étant le conseiller de son avatar. Les buts des développeurs ne vont donc pas totalement vers des avatars-acteurs parfaits, même si comme nous l'avons vu à partir de certains jeux comme *Fallout 3* ou *Dragon Age : Inquisition*, créés par les mêmes firmes certains mécanismes sont mis en place pour qu'il s'agisse de jeux en monde ouvert avec des possibilités énormes, mais avec également des histoires signifiantes.

L'identification est donc un facteur intentionnel mis en jeu par les développeurs pour aider à mieux s'investir dans le narratif. Mais avec le développement des technologies une autre problématique surgit dans l'étude des avatars. En effet, les casques de réalité virtuelle qui ne permettent qu'une vision à la première personne du jeu se développent de plus en plus et semble prendre la place des consoles de jeu vidéo plus classiques. L'incarnation du joueur dans l'univers virtuel n'est à priori plus un problème puisque sa vision devrait être celle qu'il a dans la réalité, l'objet qui représente l'avatar n'est donc plus une nécessité pour établir le joueur comme personnage. Il faudra alors réfléchir à ce que ces nouvelles possibilités impliquent au niveau notamment des RPG narratifs qui demandent un personnage fort, de l'implication du joueur dans le monde, et des expérimentations sur le son et la prise en compte de la voix du joueur qui paraît essentielle pour pouvoir l'impliquer dans une histoire et lui donner des choix.

Enfin l'étude de la projection-identification des joueurs en jeu nous a montré un système qui repose en grande partie sur leur capacité à s'identifier à des personnages de jeu vidéo qui leur ressemblent. Or, les jeux vidéos ont toujours été exclusifs dans la représentation des genres<sup>119</sup>, les joueuses sont notamment moins représentées dans les jeux les plus ludiques, et plus représentées dans les jeux qui n'incluent pas de combat. Il faudra donc réfléchir à ce que ce présupposé implique sur la relation avec l'avatar, notamment dans ceux qui ne permettent pas de personnalisation du genre comme *Fable*, pour comprendre comment les joueurs peuvent s'incarner dans des avatars qui ne leur ressemblent pas du tout.

---

<https://www.youtube.com/watch?v=2yhBfOyZxNE>

119 Henry Jenkins, « Complete freedom of movement: video games as gendered play space » dans *The game design reader A rule of play anthology*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2006.

---

## Bibliographie

---

### Livres

AMATO, Etienne Armand, et Etienne PÉRENY. *Les avatars jouables des mondes numériques : Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris : Lavoisier, 2013.

BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège : Bebooks, 2014.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2010.

BOURASSA, Renée, et Louise POISSANT. *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2013.

CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*, Bollingen (Suisse) : Bollingen Foundation, 2008.

COLLINS, Karen. *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2013.

DI CROSTA, Marina. *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Editions De Boeck Université., Bruxelles : Ina éditions, 2009.

GENVO, Sébastien. *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, 2005.

GOFFMAN, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis (Indiana) : Bobbs-Merill, 1961.

GRIMSHAW, Mark. *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments: Concepts and Developments*, New York : IGI Global, 2010.

HOWARD, Jeff. *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Miami : CRC Press, 2008.

MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies*, Tampere (Finlande) : SAGE, 2008.

MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris : Les éditions de minuit, 1956.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New

York : Simon and Schuster, 1997.

ORGAN, Ashley. *Avatar Identification: How Similarity in Appearance Influences Aggressive Responses*, Ann Arbor (Michigan) : ProQuest, 2009.

PAEZ, Timothée. *Le jeu vidéo*, Paris : Mon Petit Editeur, 2011.

SALEN, Katie, et Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004.

SHELDON, Lee. *Character Development and Storytelling for Games, Second Edition*, Farmington Hills (Michigan) : Cengage Learning, 2014.

TAYLOR, Laurie. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2009.

TETTEGAH, Sharon, et David Huang WENHAO. *Emotions, Technology, and Digital Games*, Londres : Academic Press, 2016.

TORNER, Evan, et William J. WHITE. *Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing*, Jefferson (Caroline du nord) : McFarland, 2012.

VIROLE, Benoît. *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*, Paris : Hachette Littératures, 2003.

WOLF, Mark J. P., et Bernard PERRON. *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge, 2003.

## Articles

AARSETH, Espen. « Quest Games as PostNarrative Discourse » dans *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln (Nebraska) : University of Nebraska Press, 2004.

ARSENAULT, Dominique. « Qui est-je ? : autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnages pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle » dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2013.

AUMONT, Jacques. « Le point de vue », *Communications*, vol. 38, n° 1, 1983.

BISHOP, Stephanie. « Silent reading : the Read voice », *TEXT*, vol. 17, n° 1, 2013.

BLANCHET, Alexis. « L'avatar vidéoludique, nouvelle forme de marionnette numérique ? » dans

- La vie filmique des marionnettes*, Nanterre : Presses universitaires de Paris Ouest, 2012.
- BOURASSA, Renée. « Capture de mouvement et illusionnisme : pour une anthropologie de l'effet de présence » dans *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2014.
- DOUGLAS, J. Yellowlees, et Andrew HARGADON. *The Pleasures of Immersion and Interaction: Schemas, Scripts, and the Fifth Business*, dans *First Person: New Media as story, Performance, And Game*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004.
- GENVO, Sebastien. « Réflexions ludologiques », *Médiamorphoses*, n° 22, 2008.
- GEORGES, Fanny. « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, n° 62, 2013.
- GIBSON, James. « The theory of affordances » dans *Perceiving, Acting, and Knowing. Towards an Ecological Psychology.*, Hillsdale (New Jersey) : Lawrence Erlbaum Associate Inc, 1979.
- GRIMSHAW, Mark. « Player Relationships as Mediated Through Sound in Immersive Multi-player Computer Games », *Revista Comunicar*, vol. 17, n° 34, 2010.
- HEFNER, Dorothee, et Peter VORDERER. « The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception », *Communication theory*, vol. 4, n° 19, 2009.
- HITCHENS, Michael, et Anders DRACHEN. « The Many Faces of Role-Playing Games », *International journal of rôle-playing*, vol. 1, n° 1, 2009.
- JENKINS, Henry. « Complete freedom of movement: video games as gendered play space » dans *The game design reader A rule of play anthology*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2006.
- JENKINS, Henry. « Game Design as Narrative Architecture » dans *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, 2004.
- JOYCE, Lindsey. « Creating Collaborative Criteria for Agency in Interactive Narrative Game Analysis », *The Computer Games Journal*, vol. 4, n° 1-2, 2015.
- METZ, Christian. « Le film de fiction et son spectateur », *Communications*, vol. 23, n° 1, 1975.
- PERRON, Bernard. « Jeu vidéo et émotions » dans *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, 2006.
- PERRON, Bernard. « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif » dans *Hypertextes. Espace virtuels*

*de lecture et d'écriture*, Québec : Nota Bene, 2002.

RYAN, Marie-Laure. « From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative », *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 1, n° 1, 2009.

SOLIDORO, Adriano. « Narrative and performance : reconceptualizing the relationship in the videogames domain » dans *Narrative and fiction : an interdisciplinary approach.*, Huddersfield : University of Huddersfield, 2008.

TORDO, Frédéric, et Caroline BINKLEY. « L'auto-empathie médiatisée par l'avatar, une subjectivisation de soi » dans *Les avatars jouables des mondes numériques*, Paris : Lavoisier, 2013.

TURKAY, Selen, et Charles KINZER. « The Effects of Avatar-based Customization on Player Identification », *International journal of gaming and computer-mediated simulations*, vol. 1, n° 6, 2014.

WEISSBERG, Jean-Louis. « La simulation de l'autre : approche de l'interactivité informatique », *Réseaux*, vol. 7, n° 33, 1989.

ZABBAN, Vinciane. « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, 2012.

### En ligne

ARSENAULT, Dominique, et Martin PICARD. *Le jeu video entre dependance et plaisir immersif*, Colloque HomoLudens Le jeu vidéo : un phénomène massivement pratiqué, Québec, 2008, <http://www.le-ludophile.com/Files/arsenault-picard-immersion.pdf>.

ERMI, Laura, et Frans MÄYRÄ. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, 2005, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>.

FREED, Alexander. « Developing Meaningful Player Character Arcs in Branching Narrative », *Gamasutra*, 2013, [http://www.gamasutra.com/view/feature/188950/developing\\_meaningful\\_player\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/188950/developing_meaningful_player_.php).

HEFNER, Dorothée, Christoph KLIMMT et Peter VORDERER. *Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment*, Springer, Berlin, Heidelberg, 2007, <http://dl.ifip.org/db/conf/iwec/icec2007/HefnerKV07.pdf>

HITCHENS, Michael. « A Survey of First-person Shooters and their Avatars », *Game Studies*,

vol. 11, n° 3, décembre 2011, [http://gamestudies.org/1103/articles/michael\\_hitchens](http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens).

HOFER, Matthias, Andreas HÜSSER et Patricia BRANDAO. « *Silence is golden* » *The mediating role of identification in the relationship between an avatar's emotional expressions and a player's fear reaction during horror game playing*, 65th Annual Conference of the International Communication Association (ICA) San Juan (Puerto-Rico), 2015, [https://www.researchgate.net/publication/271430811\\_Silence\\_is\\_golden\\_The\\_Mediating\\_Role\\_of\\_Identification\\_in\\_the\\_Relationship\\_Between\\_an\\_Avatar%27s\\_Emotional\\_Expressions\\_and\\_a\\_Player%27s\\_Fear\\_Reactions\\_During\\_Horror\\_Game\\_Playing](https://www.researchgate.net/publication/271430811_Silence_is_golden_The_Mediating_Role_of_Identification_in_the_Relationship_Between_an_Avatar%27s_Emotional_Expressions_and_a_Player%27s_Fear_Reactions_During_Horror_Game_Playing)

JØRGENSEN, Kristine. « Sound in a Participatory Culture », *Game Studies*, vol. 14, n° 1, août 2014, <http://gamestudies.org/1401/articles/kjorgensen>.

JOYCE, Lindsey. « Assessing Mass Effect 2 and Elder Scrolls V: Skyrim », *Journal of Games Criticism*, 2016, <http://gamescriticism.org/articles/joyce-3-a>.

JUUL, Jesper. *A Clash Between Game and Narrative*, Digital Arts and Culture conference, Bergen (Norvège), 1998, [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html).

LLOBERA, Joan. *Narratives within Immersive Technologies*, Barcelone, Starlab, 2007, <https://www.semanticscholar.org/paper/Narratives-within-immersive-technologies-Llobera/155a424b608911c0a70a4503b54740f99ec8a576>.

MACCALLUM-STEWART, Esther. « “Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives », *Game Studies*, vol. 14, n° 2, 2014, <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>

MORRISSON, India, et Tom ZIEMBE. *Empathy with Computer Game Characters: A Cognitive Neuroscience Perspective*, Social Intelligence and Interaction in Animals, Robots and Agents, Hatfield, 2005, [https://www.researchgate.net/publication/255577785\\_Empathy\\_with\\_Computer\\_Game\\_Characters\\_A\\_Cognitive\\_Neuroscience\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/255577785_Empathy_with_Computer_Game_Characters_A_Cognitive_Neuroscience_Perspective)

RUCH, Adam. « Fable 2 as simulation, game and narrative : a contest », *Scan : journal of media arts culture collection*, vol. 7, n° 1, 2010, <http://minerva.mq.edu.au:8080/vital/access/manager/Repository/mq:11834>

SAMUEL, Ben. *What Comes Next? An Experiment in Interactive Narrative*, The doctoral consortium at AIIDE, 2013, <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/AIIDE2013-DocCon->



ResearchOverviewSamuel.pdf.

TANENBAUM, Karen, et Joshua TANENBAUM. *Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games*, Digital art and culture., 2009, [http://thegeekmovement.com/ktanenbaum/wp-content/uploads/2010/06/tanenbaum\\_\\_tanenbaum\\_2009\\_commitment\\_to\\_meaning\\_dac.pdf](http://thegeekmovement.com/ktanenbaum/wp-content/uploads/2010/06/tanenbaum__tanenbaum_2009_commitment_to_meaning_dac.pdf).

TAYLOR, Laurie. « When Seams Fall Apart - Video Game Space and the Player », *Game Studies*, vol. 3, n° 2, 2003, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>.

TURKAY, Selen, et Sonam ADINOLF. « The effect of customization on motivation in an extended study with a massively multiplayer online roleplaying game », *Cyberpsychology: journal of psychosocial research on cyberspace*, vol. 3, n° 9, 2015, [http://www.cyberpsychology.eu/storage/Turkay\\_2015\\_EffectsOfCustomization.pdf](http://www.cyberpsychology.eu/storage/Turkay_2015_EffectsOfCustomization.pdf).

VEALE, Kevin. « “Interactive Cinema” Is an Oxymoron, but May Not Always Be », *Game Studies*, vol. 12, n° 1, 2012, <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>.

VOORHEES, Gerald. « The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games », *Game Studies*, vol. 9, n° 2, novembre 2009, <http://www.gamestudies.org/0902/articles/voorhees>.

---

## Vidéos

---

HOWARD, Todd, Electronic Entertainment Expo, Los Angeles, 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=MMUvtfoWrOk>

LAIDLAW, Mike, SCANLAN, Aidan, WILSON, Mark et Devon GARDNER, PAX, Melbourne, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=2yhBfOyZxNE>

---

## Corpus

---

### Principal :

*Mass Effect 1*, Bioware, Electronics Arts, PC, 2007.

*Mass Effect 2*, Bioware, Electronics Arts, PC, 2010.

*Mass Effect 3*, Bioware, Electronics Arts, PC, 2012.

*The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, PC, 2011.

*Fable*, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios Feral Interactive, PC, 2004.

*Fable 2*, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, Xbox 360, 2008.

## **Secondaire :**

*Dragon age : Origins*, Bioware, Electronics Arts, PC, 2009.

*Dragon age 2*, Bioware, Electronics Arts, PC, 2011.

*Dragon Age : Inquisition*, Bioware, Electronics Arts, PC, 2014.

*Mass Effect Andromeda* Bioware, Electronics Arts, PC, 2017.

*Assassin's Creed*, Ubisoft Montréal, Ubisoft, PC, 2008.

*Fallout 3*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, PC, 2008.

*Fallout 4*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, PC, 2015.

*Borderlands*, Gearbow Software, 2K Games et Feral Interactive, PC, 2009.

*Counter Strike : Global offensive*, Valve Corporation, PC, 2012.

*Life is Strange*, Dontnod Entertainment, Square Enix, PC, 2015.

*League of Legend*, Riot Games, PC, 2006.

*Final Fantasy VII*, Square, Playstation, 1997.

*Star Wars : The Old Republic*, Bioware, Electronics Arts et LucasArts, PC, 2011.

---

# Annexes

---

## Annexe 1 :

```
void Update () {
    player = GameObject.FindGameObjectWithTag("Player").transform;
    //s'il a une cible il la suit et l'attaque quand il n'est pas trop loin du joueur
    if(target != null && !Walled()){
        distance = Vector3.Distance(target.position, transform.position);

        if(Vector3.Distance(player.position, target.position) > 10f){
            Follow(player);
        }else{
            if(!Walled()){
                Follow(target);
                if(distance < lookAtDistance){
                    LookAt(target);
                }

                if(distance < attackRange){
                    Attack();
                }
            }
        }
    }
}
}
}
}
```

Texte 1: Code permettant à l'IA de suivre le joueur ou l'ennemi selon la position du joueur

## Annexe 2 :

```
//adding stress because of enemy in sight
void OnTriggerEnter(Collider other){
    if(other.tag == "enemy")
    {
        stress.CurrentVal +=15;
    }
}

//stress increase cause enemy stills there
void OnTriggerStay(Collider other)
{
    if(other.tag == "enemy")
    {
        stress.CurrentVal +=0.1f;
    }
}

//reduces stress over time
void timer_Elapsed(object sender, System.Timers.ElapsedEventArgs e)
{
    if(control.still == true){
        stress.CurrentVal -=1f;
    }
}
}
```

*Texte 2: Code augmentant l'anxiété par un déclencheur et la diminuant lorsque le personnage est immobile*

### Annexe 3 :

```
public void ApplyDamage (int damage) {
    if(timer <= 0){
        source.PlayOneShot(sound, 0.9f);
        timer = 6f;
    }
    if(boyChar != null){
        boyChar.GetComponent<AngerControl>().RaiseStress();
    }

    healthBase -= damage;
}

public void RaiseStress(){
    stress.CurrentVal += 30;
}
```

Texte 3: Code déclenchant la colère lorsque le joueur est attaqué

### Annexe 4 :

```
//what happens when stress reach 100
if(stress.CurrentVal >= 100)
{
    //vitesse baisse plus et perso peut pas tirer
    control.speed = control.maxSpeed * 0.5f;
    shooting.cantShoot = true;
    timer -= Time.deltaTime;

    //joue voix de l'avatar
    if(timer <= 0 && stress.CurrentVal < 150){
        source.PlayOneShot(comments[sound], 0.9f);
        sound ++;
        if(sound >= comments.Length){
            sound = 0;
        }
        timer = 7f;
    }
}
```

Texte 4: Effet d'une anxiété plus élevée que 100

## Annexe 5 :

```
//what happens when stress reach 100
if(stress.CurrentVal >= 100)
{
    //écran devient rouge
    if(GameInformation.Avatar == 2){
        red.SetActive(true);
    }

    timer -= Time.deltaTime;

    if(timer <= 0 && stress.CurrentVal < 150){
        //voix de l'avatar
        source.PlayOneShot(comments[sound], 0.9f);
        sound++;
        if(sound >= comments.Length){
            sound = 0;
        }
        timer = 7f;
    }
}

//what happens when stress reach 150
if (stress.CurrentVal >= 150)
{
    if(target != null)
    {
        IA.enabled = true;
        IA.Follow(target);
        control.enabled = false;
        navMesh.enabled = true;
    }
}
```

*Texte 5: Effet d'une colère plus élevée que 100 puis 150*

## Annexe 6 :

```
if(stress.CurrentVal >= 50)
{
    //instancie une boîte de dialogue à des coordonnées random en bas de l'écran si le timer est à 0, dont l'effet et le texte est positif une fois
    //sur deux et négatif l'autre fois
    if(responseTime <= 0 && GameInformation.Avatar == 2){
        textBox = Instantiate(chatBox, new Vector3(UnityEngine.Random.Range(200, 1200), UnityEngine.Random.Range(10,200), 0), Quaternion.identity,
        canvas.transform) as GameObject;
        if(numberOf == 1){
            DialogueBox(positiveNumb, positiveText);
            positiveNumb++;
            if(positiveNumb >= positiveText.Length){
                positiveNumb = 0;
            }
            textBox.GetComponentInChildren<Button>().onClick.AddListener(LowerStress);
            numberOf = 2;
        }else if(numberOf == 2){
            DialogueBox(negativeNumb, negativeText);
            negativeNumb++;
            if(negativeNumb >= negativeText.Length){
                negativeNumb = 0;
            }
            textBox.GetComponentInChildren<Button>().onClick.AddListener(RaiseStress);
            numberOf = 1;
        }
        responseTime = 5f;
    }
}
```

Texte 6: Instanciation des dialogues

## Annexe 7 :

```
,
,
//augmente vie
public void RaiseLife() {
    healthMax += 10;
    healthBase += 10;
}

//guérit
public void Cure() {
    healthBase = healthMax;
}
,
```

Texte 7: Exemple de personnalisation possible