



HAL
open science

Les jeux mobiles conversationnels : fantasmagories du smartphone

Salima Mecherara

► **To cite this version:**

Salima Mecherara. Les jeux mobiles conversationnels : fantasmagories du smartphone. Sciences de l'information et de la communication. 2019. dumas-03115220

HAL Id: dumas-03115220

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03115220>

Submitted on 19 Jan 2021

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.

Copyright

Master professionnel

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias et numérique

Les jeux mobiles conversationnels Fantasmagories du smartphone

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Camille Rondot

Nom, prénom : MECHERARA Salima

Promotion : 2018-2019

Soutenu le : 25/11/2019

Mention du mémoire : Très bien

Remerciements

J'adresse mes remerciements à :

- Camille Rondot, directrice de recherche de ce mémoire, pour son accompagnement méthodologique et sa pugnacité à voir ce travail aboutir
- Pauline Chasseray-Peraldi pour la richesse de ses enseignements et sa vision poétique de mon objet d'étude
- Virginie Béjot, rapporteuse professionnelle de ce mémoire, pour son intérêt marqué envers mon sujet, sa relecture dans des délais très resserrés
- Lucile, ma partenaire de galère
- Françoise Rolland, Laurence Cadoret et Danye Connes, qui m'ont chacune éveillée aux émotions de la littérature
- Caëla Gillespie, pour m'avoir fait aimer la philosophie en ses cours passionnants et hors les murs
- Mes parents pour leur soutien indéfectible
- C. pour son amour patient
- Guillaume pour son aide présente et son amitié de toujours.

Sommaire

Introduction.....	p. 7
I - Les jeux mobiles conversationnels comme récits interactifs.....	p. 15
A. Configurations narratives des « conversations-dont-vous-êtes-le-héros ».....	p. 17
1. Des fictions arborescentes et interactives : l'illusion de la narration linéaire....	p. 18
2. Des situations dialogiques : l'écriture épistolaire oralisée.....	p. 21
3. Des collages textuels : le principe de l'imitation.....	p. 22
B. Le personnel des jeux mobiles conversationnels.....	p. 24
1. Les interlocuteurs du joueur : entre personnages et automates.....	p. 25
a. La présentification des personnages.....	p. 25
b. Les messages automatisés : bots et IA.....	p. 26
2. Auteurs et narrateurs : le dehors des conversations.....	p. 27
3. Le lecteur-joueur : entre liberté et adhésion.....	p. 27
a. Incipit et responsabilités : contextualisation et engagement du joueur.....	p. 28
b. Les mécanismes de caractérisation du joueur.....	p. 29
C. Genres fictionnels et imaginaires affinitaires : des récits d'enquête.....	p. 31
1. Le roman policier et la cybernétique de l'imparfait.....	p. 32
2. Le feuilleton journalistique et l'information en temps réel.....	p. 33
3. La fiction documentaire et le monde par l'intime.....	p. 34
4. La science-fiction et l'imaginaire de l'objet technique.....	p. 35
5. La dystopie et le hacking.....	p. 35
II - Les jeux mobiles conversationnels : la pseudo-panoplie comme <i>gameplay</i>.....	p. 38
A. Pseudo-panoplie et <i>gameplay</i> : règles et usages.....	p. 41
1. Interdépendances de la pseudo-panoplie à l' <i>Operating System</i>	p. 42
a. La gestualisation : animation de la pseudo-panoplie.....	p. 42
b. Paramètres de jeu et paramètres du smartphone.....	p. 43
2. Un dénominateur commun : l'imitation d'une messagerie.....	p. 45
a. Analyse sémiologique de la messagerie instantanée.....	p. 45
b. Conversation dynamique et archivage : jeux mémoriels.....	p. 46
3. Contingences narratives des dispositifs annexes à la messagerie.....	p. 47
a. Cartographie et géolocalisation : caractérisation spatiale.....	p. 47
b. Carnet de contacts : recensement des interlocuteurs.....	p. 49
c. Boîte mail et messageries annexes : identités multiples.....	p. 50
d. Galerie multimédia : artefacts et indices.....	p. 50
e. Calendrier : référentiel temporel objectif.....	p. 51
f. Applications fictives : énigmes hybrides.....	p. 52
g. Notes : fragments poreux.....	p. 52
h. Menu de l'OS : navigation et confusion.....	p. 53

B. Fantasmagories du smartphone : imaginaires d'un être culturel.....	p. 54
1. L'être culturel du smartphone : une « dé-possession » de l'objet.....	p. 55
2. La métamorphose <i>hardware</i> du smartphone.....	p. 56
a. Le smartphone « radio ».....	p. 56
b. Le smartphone <i>burner</i>	p. 57
3. La possession <i>software</i> du smartphone.....	p. 58
a. Le smartphone crypté.....	p. 58
b. Le smartphone <i>buggé</i>	p. 59
c. Le smartphone piraté.....	p. 60
III - Régimes d'expérience vidéoludique des jeux mobiles conversationnels.....	p. 62
A. Approche phénoménologique des JMC : l'espace et le temps.....	p. 63
1. L'espace des jeux mobiles conversationnels : labyrinthes.....	p. 64
a. L'espace intermédiaire du jeu vidéo : un agencement relationnel.....	p. 64
b. La portabilité du smartphone : un écran nomade.....	p. 65
2. Le temps des jeux mobiles conversationnels : fil et boucle.....	p. 67
a. Temps linéaire et arborescence du jeu : fils choisis.....	p. 68
b. Temps cyclique et sauvegardes du jeu : boucles répétées.....	p. 69
B. Approche éthique et morale des JMC : responsabilités interpersonnelles.....	p. 70
1. La morale du joueur : le choix réduit.....	p. 72
a. Le joueur demiurge : dilemmes moraux.....	p. 73
b. L'inaction comme liberté : faire silence.....	p. 74
2. L'éthique de l'auteur : travail réflexif.....	p. 76
a. <i>Another Lost Phone</i> et la vie privée.....	p. 76
b. <i>L'infiltré</i> et les <i>fake news</i>	p. 77
Recommandations professionnelles.....	p. 80
Conclusion.....	p. 83
Bibliographie.....	p. 86
Annexes.....	p. 91

Les jeux mobiles conversationnels Fantasmagories du smartphone

Vous lancez le jeu *Lifeline* sur votre smartphone. L'application démarre : elle vous est assez familière, car elle ressemble quelque peu à ces messageries instantanées que vous utilisez au quotidien. Un inconnu s'adresse à vous : le dialogue s'ouvre. La conversation se déroule en fonction des choix que vous opérez entre deux réponses, qui vous sont chaque fois proposées :

*[message en cours]*¹

- Allo ? Est-ce que ça marche ? Il y a quelqu'un ?

- Qui est-ce ? / **Je vous reçois.**

- Oh merci ! Ça fait sacrément plaisir de parler à un humain ! Ça fait des heures !

- Qui êtes-vous ? / **Que s'est-il passé ?**

- J'ai réussi à faire fonctionner l'émetteur mobile de la capsule, mais - c'est votre jour de chance ! - vous semblez être l'unique personne à portée du signal. Qui et où que vous soyez.

- Est-ce que ça va ? / **Où êtes-vous ?**

- La seule chose que je peux répondre de manière certaine, c'est « perdu »²

Dans ce jeu, vous vous trouvez en charge de guider l'astronaute Taylor, dont le vaisseau spatial s'est écrasé sur une planète inconnue. Vous choisissez quels conseils lui adresser : selon ce que vous déciderez de lui dire, vous le sauverez de nombreux périls ou le mènerez vers la mort - il vous faudra alors reprendre le dialogue à un état antérieur pour rectifier votre erreur. Vous devrez régulièrement patienter dans la conversation, émaillée de silences, le temps que Taylor explore sa capsule, parcourt un chemin, dorme auprès d'un réacteur... Vous apprendrez à le connaître et devrez le convaincre de suivre vos recommandations. Pendant quelques jours, en temps réel, vous imaginerez que votre vie se déroule parallèlement à celle d'un astronaute, perdu dans un monde lointain : votre quotidien sera rythmé par les irrptions de Taylor, vous envoyant un message, notifié par votre smartphone, et des latences, de quelques secondes à plusieurs heures, scandant votre conversation.

Qu'est-ce donc que *Lifeline* ? Un roman de science-fiction ? Un dialogue de théâtre ? Une simulation de messagerie instantanée ? En quelque sorte un « livre-dont-vous-êtes-le-héros »³, adapté pour un smartphone ? Un jeu vidéo en 2D, renvoyant aux années 1980 ? Un

¹ Dans les extraits de conversations des jeux mobiles conversationnels reproduits dans ce mémoire, les répliques choisies par le joueur seront indiquées en gras ; les textes hors du dialogue seront en italique.

² Extrait de *Lifeline*, 3 Minutes Games, 2015.

³ Le « livre-dont-vous-êtes-le-héros » est initialement une marque déposée par les éditions Gallimard, correspondant à une collection. Nous employons ce terme pour désigner certains livres-jeux, qui sont des livres dont la lecture, non linéaire, repose sur une navigation choisie par le lecteur entre des paragraphes numérotés. Les livres-dont-vous-êtes-le-héros (aussi nommés dans ce mémoire « LDVELH ») sont des livres-jeux pour adultes, dont l'histoire est une aventure.

point&click aux visuels pauvres ? Ces réponses restent insatisfaisantes, car *Lifeline* ne semble réductible à aucune d'elles. On peut les regrouper sous trois approches générales, qui relèvent d'une étude interne et formelle de ce jeu vidéo :

- comme récit, en narratologie : *Lifeline* est une conversation entre deux interlocuteurs, Taylor et le joueur que vous incarnez ; la conversation apparaît comme un récit d'aventure linéarisé en fonction des réponses que vous choisissez, une œuvre de littérature interactive ; c'est un récit dont la diégèse s'incorpore au temps réel de la vie du joueur ;

- comme ensemble de règles, en ludologie : *Lifeline* est un jeu conversationnel, où le choix d'une réponse entre plusieurs possibles constitue l'action récurrente demandée au joueur ; le *gameplay* repose sur une arborescence de choix, codés par avance dans le jeu ;

- comme dispositif, en sémiologie : *Lifeline* est un écrit d'écran⁴ destiné au smartphone ; il présente l'apparence de la métaforme de la messagerie instantanée, laissant notamment apparaître entre les réponses de Taylor le petit signe des points de suspension, qui indiquent que l'astronaute est en train d'écrire, supposément...

Ces trois approches s'entrecroisent : récit, règles et apparence du jeu forment un ensemble composite. Le jeu *Lifeline*, créé en 2015 par 3 Minutes Games⁵, s'inscrit dans un genre particulier de jeu vidéo, qui sera l'objet de ce mémoire : les « jeux mobiles conversationnels », aussi dénommés à la suite de ces pages « JMC ». Cette catégorie n'a pas d'existence clairement définie à ce jour par l'industrie vidéoludique (comme peuvent être définis les MMO, FPS, etc.) bien que plusieurs jeux, sanctionnés par un succès commercial et/ou critique, puissent s'y rattacher. L'enjeu de ce mémoire est donc, en premier lieu, de définir son objet d'étude, partant de jeux particuliers, tels *Lifeline*, pour mettre en lumière des dénominateurs communs, dessiner les contours d'un genre. En croisant les approches narratologiques, ludologiques et sémiologiques, nous proposons une définition préliminaire des jeux mobiles conversationnels, qui sont tout à la fois :

1 - des expériences vidéoludiques, nécessitant une interactivité du joueur dans des situations dialogiques ;

2 - des programmes imitant l'apparence et les fonctionnalités d'une messagerie instantanée, et éventuellement d'autres fonctionnalités auxiliaires à celle-ci, existantes dans les systèmes d'exploitation de smartphone ;

⁴ « Écrit d'écran : forme particulière que prend l'écrit sur un support numérique équipé de programmes et doté de moyens physiques d'action sur lui (périphériques) » JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, éditions Non Standard, 2014, p. 10

⁵ Cf. annexe 7.

3 - des programmes destinés à une utilisation sur smartphone (ou mobile).

Cette définition préliminaire est cumulative. L'absence d'un de ces trois éléments nous écartera des JMC, qui naissent d'un alignement pareil à celui d'une éclipse totale. Ce mémoire montre que ces conditions nécessaires définissent des régimes d'expérience spécifiques aux JMC.

Le smartphone comme instrument de jeu

Les JMC sont spécifiquement destinés à une utilisation sur smartphone. L'expérience vidéoludique de ces jeux est déterminée par leur instrument, qu'est le smartphone : nous excluons les jeux pour lesquels l'utilisation du mobile ne serait pas possible ou simplement contingente. Les JMC sont des jeux pensés pour le smartphone et non une expérience appauvrie, adaptée pour ce type d'écran. Comme l'expliquait en 2011 Mathieu Triclot, de manière prospective, dans *Philosophie des jeux vidéo* :

On objectera que jusqu'ici, quelle que soit son importance économique, le secteur des jeux sur mobile n'a engendré aucune innovation ludique d'ampleur, se contentant de recycler des principes hérités de l'arcade ou des jeux *casual* sur le Web. C'est une erreur de perspective. Le mobile ne se limite pas à une forme de jeu dégradée parce que l'écran est plus petit et que manque la puissance de calcul. Il autorise une forme de jeu inédite, parce que l'écran, aussi petit soit-il, est partout.⁶

Les JMC constituent en effet une forme inédite de jeu vidéo, car ils utilisent et déploient un imaginaire autour des deux dimensions du smartphone : sa dimension *hardware*, comme écran omniprésent et familier dans le quotidien du joueur, hors du jeu ; sa dimension *software*, comme agrégation de programmes informatiques à laquelle vient s'intégrer le JMC. La diégèse comme les mécanismes de jeu des JMC mettent en permanence en lumière leur support, ce qui n'importe pas dans un jeu vidéo sur ordinateur, sur borne d'arcade, ou sur console.

Ce mémoire explore deux dimensions du smartphone, l'une matérielle, l'autre fonctionnelle. Le smartphone se définit tant comme un objet concret, dont la composition matérielle (*hardware*) permet d'établir à distance une relation de communication avec un interlocuteur, à l'instar de tous les téléphones, que comme un ensemble de programmes (*software*), offrant des fonctionnalités déterminées par les possibilités matérielles de l'objet et de son système d'exploitation, qui définissent ses possibilités computationnelles.

Un programme (ou *application*) est un logiciel, i.e. un ensemble de lignes de codes dont la composition forme un ensemble fonctionnel, activable. Chaque application présente des

⁶ TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, rééd. 2017 [2011], p. 280.

éléments (*features*) dont la valeur instrumentale est déployée en des usages préconçus par leurs développeurs, éventuellement étendue en des usages personnels, détournés, imaginés par leurs utilisateurs. La matrice offerte par le système d'exploitation (OS) d'un smartphone permet de croiser les usages entre les différentes applications.

De la panoplie à la « pseudo-panoplie »

Le smartphone, par son OS et l'adjonction de différentes applications, regroupe en effet un ensemble de dispositifs, qui recourent des activités sociales des usagers. Cet ensemble instrumental, dont l'agrégation dépasse la somme de chacune des fonctionnalités du smartphone, renvoie au concept de *panoplie*, défini par Sarah Labelle. Une panoplie est un ensemble de « formes qui conditionnent les situations de communication sans en régir les finalités et qui sollicitent un faire de la part des usagers, sans en définir complètement la nature⁷ ». Une panoplie peut se définir également comme un « ensemble à la fois hétérogène et interdépendant de dispositifs qui se trouve être disponible dans un contexte donné et oriente globalement par là même l'activité sociale⁸ ». Par exemple, si un utilisateur de smartphone souhaite indiquer où il se trouve actuellement à l'un de ses contacts, il pourra partager les données de sa position spatiale, générées par un GPS intégré, dans une messagerie instantanée. Une panoplie permet le croisement entre plusieurs *features* d'un OS de smartphone.

Les jeux mobiles conversationnels sont des jeux d'imitation et de simulation de panoplies : ils imitent les dispositifs des applications « sérieuses ». Par applications « sérieuses », nous proposons pour définition des applications où l'utilisateur réalise effectivement et exactement l'action qu'on lui propose et non une action différente de l'action indiquée. L'application « sérieuse » est littérale : son utilisateur doit prendre « au premier degré » les discours qu'elle lui adresse. Une application « sérieuse » dédiée à la communication indiquera par exemple : la présence d'un interlocuteur s'il est réellement présent dans le dispositif ; la rédaction en cours d'un message par le petit signe des points de suspension ; la réception d'un message quand celui-ci a été effectivement reçu ; etc. Dans un JMC, ces indications renverront à des situations de communication imaginaires, simulées.

⁷ LABELLE, Sarah, *La ville inscrite dans « la société de l'information » : formes d'investissement d'un objet symbolique*, Thèse de doctorat sous la dir. d'Yves Jeanneret, université Paris-Sorbonne/Celsa, 2007, citée par JEANNERET, Yves, « Les chimères cartographiques sur l'Internet : panoplie représentationnelle de la traçabilité sociale », dans Béatrice GALINON-MELENEC et Sami ZLITINI, *Traces Numériques. De la production à l'interprétation*, Paris, CNRS éditions, 2013, consulté le 28/10/19 : <https://books.openedition.org/editionscnrs/21699>.

⁸ JEANNERET, Yves, *ibid.*

Les formes d'une panoplie sont des déterminations des situations de communication. Elles n'imposent pas d'usages dénombrables ou finis à l'utilisateur. Dans les JMC, les formes imitées n'offrent qu'une liberté limitée à l'utilisateur, car elles sont au service d'un récit, dont la structure arborescente détermine le déroulement du jeu. La liberté du joueur émerge et suit les formes de la délinéarisation du récit⁹, de ses contingences de déroulement.

On définira donc l'ensemble des fonctionnalités imitées par un JMC comme une « pseudo-panoplie ». Pour reprendre les définitions de Sarah Labelle et Yves Jeanneret à cette aune, on dira d'une pseudo-panoplie qu'elle est :

- un ensemble de formes qui conditionnent *des situations de communication imaginaires pour en régir* les finalités et qui sollicitent un faire de la part des usagers, sans en définir complètement la nature ;

- un ensemble à la fois hétérogène et interdépendant de dispositifs qui se trouve être disponible dans un contexte *imaginaire* donné et oriente globalement par là même *une activité sociale imaginaire*.

La pseudo-panoplie : *gameplay* et lecture gestualisée

Le *gameplay* d'un jeu vidéo se définit comme « l'articulation entre le *game*, les structures et règles de jeu, et le *play*, la façon dont le joueur s'approprie les possibilités du jeu en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles "constitutives" du jeu lui imposent¹⁰. » Dans les JMC, le *gameplay* repose sur l'utilisation que le joueur fait déjà habituellement de son smartphone : les structures et règles du jeu tiennent aux principes ergonomiques des OS et l'appropriation du jeu par le joueur repose sur ses usages « sérieux » du smartphone. La pseudo-panoplie est le *gameplay* du jeu.

Cependant, l'activité sociale imaginaire à laquelle se prête le joueur dans les JMC est orientée par un récit et déterminée par la forme conversationnelle. La pseudo-panoplie coordonne l'apparition et la catégorisation de différents textes : une conversation par messagerie instantanée, mais aussi des notes, des conditions générales d'utilisation de l'OS du

⁹ « La *narration* est l'acte de langage par lequel on raconte quelque chose, que cet acte soit oral ou écrit, réel ou fictif. Le discours produit par la narration est le *récit* : il porte sur un ensemble d'événements qui constitue l'*histoire* ou la *diégèse* », s.v. « Narration », dans Étienne SOURIAU (dir.), *Vocabulaire d'Esthétique*, coll. « Quadrige », Paris, PUF, rééd. 2010 [1990], p. 1113.

¹⁰ GOETZMANN, Marc, ZUPPINGER, Thibaud, « Dossier de l'été : les jeux vidéo, terrain philosophique ? », *Implications Philosophiques*, mis en ligne le 18/07/2016, consulté le 12/10/2019, sur le site <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/dossier-de-lete-les-jeux-video-terrain-philosophique/>

smartphone imité, des fiches de contact... selon l'amplitude permise par la pseudo-panoplie. L'ensemble de ces textes dévoile progressivement la consistance de l'univers du jeu et ses péripéties. L'utilisation de la pseudo-panoplie s'approche d'une expérience de lecture gestualisée, où le lecteur-joueur navigue d'un texte à l'autre.

Cette idée mène à deux conséquences : d'une part, pouvoir analyser les JMC comme des œuvres littéraires hybrides, sous leur aspect narratologique ; d'autre part, pouvoir opérer un lien entre lecture gestualisée et pseudo-panoplie, que l'on pourra appeler « bricolage ». Ce terme en effet renvoie en littérature à une « activité, pensée ou création qui procède par montage et assemblage d'éléments et de matériaux qui n'ont pas été conçus pour la fonction qui leur est finalement conférée¹¹ ». Les *features* des pseudo-panoplies permettent une expérience de lecture qui produit un récit : les choix du joueur lui permettent de dévoiler un récit particulier, qu'il constitue en naviguant d'un texte à l'autre, d'une conversation à l'autre.

Du jeu au joueur : une approche *play studies* des JMC

À la suite de Mathieu Triclot, ce mémoire ne réduit pas les JMC à des objets, permettant soit une analyse externe (économique par exemple¹²) ou une analyse interne dans la lignée des *game studies*, unissant les courants contraires de la narratologie et de la ludologie. Les JMC sont des « expériences instrumentées » mettant en relation le joueur au jeu par le biais d'un instrument computationnel.

Le jeu engendre une forme d'expérience, non pas une « expérience nue », mais une « expérience instrumentée » qui se déploie dans la relation à l'écran. Le jeu existe comme un état intermédiaire, à mi-chemin entre le joueur et la machine, un état plutôt qu'un objet, un état altéré, un état second. Qu'est-ce que cela fait de jouer à un jeu vidéo ? Quelle est cette forme d'expérience, licite et pourtant si peu conforme aux conditions ordinaires de l'éveil, à la limite du vertige et de l'hallucination, face à la machine et à l'écran¹³ ?

La définition préliminaire des JMC que nous avons proposée ne les considère que comme objets ; il conviendra d'analyser l'expérience, ou plutôt les régimes d'expérience, que les JMC produisent. L'expérience peut être décomposée en fonction de la relation entre le joueur et le jeu : la relation du joueur au jeu, la relation du joueur à l'instrument du jeu qu'est le

¹¹ PIEGAY-GROS, Nathalie, *Introduction à l'intertextualité*, Paris, Dunod, 1996, p. 179.

¹² Les différentes annexes relatives aux jeux du corpus mentionnent leurs modèles économiques : le modèle prédominant est celui de l'achat unique. On notera toutefois dans le jeu *Ana The Game* la présence d'achats *in game*, qui font ressortir des piliers de la valeur dans les JMC : des achats de personnalisation de l'expérience (des *skins* personnalisant l'interface) et des achats relatifs au temps du jeu (achat d'indices pour résoudre les énigmes et achat d'un mode accéléré, dans lequel le jeu se déroule sans latences conversationnelles). La question des budgets de développement de ces jeux ne sera pas étudiée dans ce mémoire, compte-tenu de la diversité et des lacunes des sources y étant relatives.

¹³ TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 16.

smartphone ; inversement, ce que le jeu met en lumière chez le joueur : sa perception d'un monde et sa nature d'agent. Dans un JMC, comment mon smartphone me semble-t-il « dépossédé », devenu étranger à moi-même et animé par la vie d'une autre ? Quelle perception du temps et de l'espace m'apportent ces jeux ? Quelle posture est offerte au joueur, comme sujet agissant, connaissant, moral, etc. ? Comme œuvres, les JMC se prêtent à une analyse phénoménologique de leur expérience ; comme jeux, les JMC permettent d'investir le champ philosophique de l'action, où se déploie la subjectivité du joueur.

Présentation du corpus : représentativité du genre des JMC

À l'appui des critères définitionnels initiaux qui circonscrivent le champ des JMC, ce mémoire étudiera les neuf applications suivantes :

- *Ana The Game*, développé par Almost Games, 2017, : ce jeu imite un système d'exploitation entier de smartphone et vous place en situation de trouver Ana ou Anaël, votre amant e, qui a été kidnappé e (annexe 1) ;

- *A Normal Lost Phone* et *Another Lost Phone*, édités par Accidental Queens, 2017 : ces jeux imitent un système d'exploitation entier de smartphone et appellent à explorer la messagerie, les mails, les applications d'un utilisateur qui aurait perdu son téléphone (annexes 2 et 3) ;

- *Enterre-moi mon amour* (abrégé par « *EmmA* » à la suite), de Pierre Corbinais et Florent Maurin, édité par The Pixel Hunt, 2017 ; dans ce jeu documentaire, vous guidez votre femme, Nour, pour qu'elle quitte la Syrie en guerre, par le biais d'une messagerie instantanée assortie d'une carte géographique affichant son périple (annexe 4) ;

- *Mr Robot:151exfiltrati0n.ipa* (abrégé par « *Mr Robot* » à la suite), de Mark Featherstone, édité par Telltale Games, 2016 : dans ce jeu qui imite un système d'exploitation entier de smartphone, créé par l'imaginaire conglomérat E-CORP, vous trouvez le téléphone de Darlene, personnage de la série *Mr Robot* (annexe 5) ;

- *L'Infiltré*, de David Dufresne, 2017 : ce jeu écrit en temps réel permettait d'incarner un agent de la DGSI manipulant le responsable des réseaux sociaux du FN, par messagerie instantanée (annexe 6) ;

- *Lifeline : aventure spatiale* (abrégé par « *Lifeline* » dans ce mémoire) et *Lifeline : Cellule de crise*, issus de la série de jeux *Lifeline*, éditée par 3 Minutes Games (en 2015 et 2016 respectivement) : le premier vise à guider par messagerie un astronaute, le deuxième un détective privé sur une messagerie d'aide d'urgence guidée par un bot « professionnel » (annexes 7 et 8) ;

– *The Virus – l’appel au secours* (abrégé par « *The Virus* » à la suite), édité par Daedalic Entertainment, 2016 : dans ce jeu alliant messagerie et cartographie, vous guidez une femme perdue dans une zone de conflit en pleine épidémie (annexe 9).

J’ai¹⁴ joué à ces différents jeux sur un Iphone 6S entre 2016 et 2019, à au moins une itération. L’étude vise à englober la diversité du genre observable en septembre 2019.

Problématique générale et hypothèses

La problématique posée par ce mémoire est : en quoi les jeux mobiles conversationnels constituent-ils des régimes d’expérience vidéoludiques reposant sur la fantasmagorie du smartphone ? Nous étudierons successivement trois hypothèses, respectivement relatives à chacun des axes du mémoire :

Hypothèse 1 : les JMC hybrident le récit interactif du livre-dont-vous-êtes-le-héros et la narration épistolaire.

Hypothèse 2 : les JMC se définissent sémiologiquement par le mimétisme d’une panoplie sur smartphone, déterminant les règles du jeu.

Hypothèse 3 : les JMC déploient des régimes d’expérience vidéoludique spécifiques, grâce à l’instrument du smartphone.

De l’analyse formelle du jeu (*game*) à l’expérience de jeu (*play*)

La première partie du mémoire s’attachera à analyser le contenu narratif des jeux mobiles conversationnels, en définissant des constantes narratives prenant en compte l’hybridité entre livre-dont-vous-êtes-le-héros et épistolaire, en établissant une typologie des instances de discours mis à l’œuvre et en recensant les thématiques des jeux et leurs imaginaires affinitaires. La deuxième partie du mémoire considérera l’aspect ludique des jeux mobiles conversationnels, en analysant la pseudo-panoplie comme *gameplay* et dispositif narratif, puis en envisageant la réflexivité des JMC sur le rapport de l’usager à son smartphone. La troisième partie du mémoire s’intéressera aux régimes d’expériences vidéoludiques des JMC : sous un angle phénoménologique dans le rapport subjectif du joueur à l’espace et au temps, puis sous le prisme de la philosophie de l’action en considérant l’expérience de jeu comme possibilité d’un exercice moral et éthique.

¹⁴ Le « nous de modestie » sera employé dans le corps de ce mémoire, hors de cette occurrence du « je », pour clarté (utilisé à d’autres occasions, il sera juste utilisé pour définir ce qui relève de l’expérience du joueur).

I - Les jeux mobiles conversationnels comme récits interactifs

Que racontent les jeux mobiles conversationnels ? De quelle manière ? Cette double question suppose que des points communs narratologiques puissent être trouvés entre les différents JMC, dont ceux du corpus, indépendamment des contingences de leurs intrigues. Comme nous l'avons précédemment défini, les JMC sont des expériences vidéoludiques, nécessitant l'interactivité du joueur dans des situations dialogiques, pour faire avancer le récit. Les JMC se rapprochent ainsi des aventures textuelles, un genre que Mathieu Triclot replace dans l'histoire des premiers jeux vidéo à partir des années 1960 :

Un dernier groupe de jeux, plus tardif, complète le tableau [des premiers jeux vidéo] : celui de l'aventure en mode texte, dont *Adventure* en 1976 ou *Zork* en 1979 sont les premiers représentants. [...] Le principe de ce type de jeu est de proposer au joueur une description littéraire de l'univers du jeu, avec lequel il peut interagir par des commandes en langage naturel, comme *go north, pick sword, use key*. [...] La description littéraire permet [...] de donner vie et consistance à des univers qui, sinon, demeurent absolument génériques. Le genre aventure fait exister pour la première fois des mondes riches, détaillés, il introduit de l'humour, de l'esprit, de la séduction dans les univers de jeu¹⁵.

À l'instar de ces premières aventures en mode texte, les JMC proposent des univers de fiction décrits, circonscrits et emplis par le texte. Si les JMC déploient bel et bien un univers visuel, homogène à celui du smartphone, un jeu comme *Zork*¹⁶ s'inscrit littéralement dans le cadre logiciel de l'ordinateur. Les JMC se distinguent également des aventures textuelles par le type d'interactivité demandé au joueur : quand les aventures textuelles nécessitent l'emploi de commandes en langage naturel, les JMC invitent le joueur à sélectionner des réponses déjà pré-rédigées, choisies parmi un nombre restreint de propositions. Le joueur n'a pas d'activité d'écriture ; il sélectionne une image du texte¹⁷ (un texte en langage naturel, une émoticône, un nom de fichier...) qui cache, inscrit dans le code informatique, un lien hypertexte. Sa sélection mène à l'apparition d'un nouveau message et enchaîne le dialogue. Les réponses du joueur sont donc des choix de navigation dans une arborescence de liens.

Au-delà de leur ludicité, les JMC offrent ainsi une expérience de lecture hypertextuelle, qui les rapprochent de la littérature interactive : pour se dévoiler les récits des JMC nécessitent

¹⁵ TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.*, p. 148-149.

¹⁶ *Zork I : The Great Underground Empire*, Infocom, 1980.

¹⁷ « L'image du texte est [...] ce par quoi le lecteur peut appréhender le texte. [...] La notion d'image du texte recouvre l'ensemble des manifestations matérielles et visuelles du texte qui en permettent l'expression intellectuelle et lui sont "connaturelles". » (SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture*, Paris, Armand Colin, coll. « Codex », 2019, p. 312.)

une interactivité du joueur-lecteur. C'est une lecture gestualisée, qui rappelle celle du livre-dont-vous-êtes-le-héros (LDVELH). Dans ces livres, le lecteur-joueur navigue de page en page, grâce à la numérotation de paragraphes, décidant du déroulement d'une aventure aux fins et détours multiples. Les LDVELH sont tant des jeux que des narrations, à l'instar des JMC. Ils ont connu leur essor dans les années 1980, pour tomber en désuétude, face notamment aux jeux vidéo de rôle pour les amateurs d'aventure. Comme l'explique Matthieu Freyheit :

Ce remplacement par l'image animée n'écarte pas la lecture, comme on a pu l'entendre. La différence en réalité est d'abord de support. Ce que le jeu vidéo rend obsolète, ce n'est ni l'aventure ni la lecture (on parlera même de jeux de catégorie texte-aventure) mais bien l'objet livre et les pratiques matérielles que le livre-dont-vous-êtes-le-héros y intègre¹⁸.

Ainsi peut-on opérer une réduction, temporaire, des JMC à leur texte, en les envisageant en tant que *lecteur-joueur*, et reprendre des éléments théoriques issus de l'étude du LDVELH. Sans croire qu'une nette séparation soit possible entre jeu et lecture, suspendons dans l'analyse l'importance et l'impact des types de gestualisation qui différencient LDVELH et JMC : pour l'un les pages tournées du livre, pour l'autre la navigation dans une application sur smartphone. Cette première partie propose de s'attacher aux configurations narratologiques des JMC, en leur arrojant l'ascendance, la parenté du LDVELH.

Une différence frappe toutefois à l'examen des textes des JMC face à ceux d'un jeu vidéo d'aventure textuelle comme *Zork* ou d'un livre-dont-vous-êtes-le-héros comme *Le Sorcier de la montagne de feu*¹⁹ (annexes 10 et 11) : ces derniers s'adressent au lecteur-joueur comme des narrateurs à un personnage, quand les messages adressés au joueur des JMC sont censés émaner de personnages intradiégétiques, d'interlocuteurs du joueur. Dans *Zork*, le joueur se projette dans un rôle au travers d'un univers et ses actions sont *décrites* par les commandes en langage naturel. Dans un JMC comme *Lifeline*, présenté en introduction, l'action est contenue dans le fait même de dire quelque chose à quelqu'un. Le langage dans les JMC est performatif : l'énoncé de chaque réponse proposée au joueur réalise lui-même ce qu'il énonce²⁰. Dans les messageries instantanées imitées par les JMC, l'action est tout entière contenue dans l'échange de messages, la tenue d'une conversation écrite.

¹⁸ FREYHEIT, Matthieu, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture ! Les livres dont vous êtes le héros et la matérialisation de lire », dans *La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques : Circulation, adaptations, mutations*, colloque international sous la dir. de Mathilde LEVEQUE & Matthieu LETTOURNEUX, université Paris 13, 24-26 septembre 2014, mis en ligne le 01/04/2015 ; consulté le 23/09/2019, https://youtu.be/Pcol77_qogw.

¹⁹ JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian, *Le Sorcier de la montagne de feu*, Puffin Books, 1982.

²⁰ Voir à ce propos AUSTIN, John Langshaw, *How To Do Things With Words*, Oxford, Oxford University Press, 1975 [1962] ; trad. fr. de Gilles Lane [à partir du texte anglais de 1962], *Quand dire c'est faire*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.

Le cadre communicationnel ainsi constitué inscrit les JMC dans le genre épistolaire, qui se définit comme relatif à la correspondance par lettres. L'émergence de la correspondance électronique a ouvert la littérature épistolaire à de nouvelles formes hybrides, de nouveaux types de récits prenant en compte de nouveaux moyens de communication²¹. On peut penser par exemple au *keitai shosetsu* ou « roman de téléphone portable », né au Japon dans les années 2000, « qui consiste à écrire des histoires sur son smartphone, qui sont destinées à être lues uniquement sur ces appareils »²². En centrant, une fois de plus, l'analyse des JMC sur leur texte, il convient aussi d'embrasser des motifs propres à la littérature épistolaire.

Nous proposons donc dans cette première partie du mémoire d'analyser la narration dans les jeux mobiles conversationnels, qui empruntent tant à la structure des livres-dont-vous-êtes-le-héros qu'aux formes du genre épistolaire. Cette analyse portera sur les configurations narratives qui montrent cette hybridation ; elle s'ouvrira à une analyse des thématiques observées au sein des jeux du corpus ; elle s'affinera à l'échelle du « personnel » des JMC, entendu comme ensemble des instances de discours dans les textes que ces jeux incorporent.

A. Configurations narratives des « conversations-dont-vous-êtes-le-héros »

Pour caractériser l'hybridité entre LDVELH et épistolaire, nous proposons le terme de « conversation-dont-vous-êtes-le-héros ». La première conséquence de cette expression est d'envisager la structure de la narration des JMC en comparaison avec les LDVELH : le JMC et le LDVELH proposent un récit ramifié, une arborescence de déroulements possibles de l'intrigue, menant à des fins multiples.

La deuxième conséquence de cette expression peut paraître abusive : en effet, les JMC ne sont pas des conversations orales mais des échanges de messages entre interlocuteurs. On peut s'interroger donc dans un premier temps sur le partage entre parole et écriture produit dans les JMC, mais aussi sur l'adaptation du modèle épistolaire dans la forme de la messagerie

²¹ Nous nous référons notamment au mémoire de recherche de SANS CARTIER, Edith, *La littérature épistolaire contemporaine : renaissance et éclatement*, mémoire de maîtrise sous la dir. de Lucie Desjardins, université du Québec à Montréal, 2005, consulté le 11/10/2019, <https://archipel.uqam.ca/7736/1/M9200.pdf> ; sans traiter de la question de la messagerie instantanée, ce mémoire souligne « l'importance de la technologie, qui a mené à de nouvelles formes matérielles [...] et à la création de nouveaux moyens de communication écrite (le courriel et la télécopie) » (*ibid.*, p. 6).

²² DUQUENNE MARMIN, Pauline, « Une nouvelle manière d'écrire : le *keitai shosetsu* », *Monde du Livre*, mis en ligne le 30/08/17, consulté le 20/10/19, <https://mondedulivre.hypotheses.org/6160>.

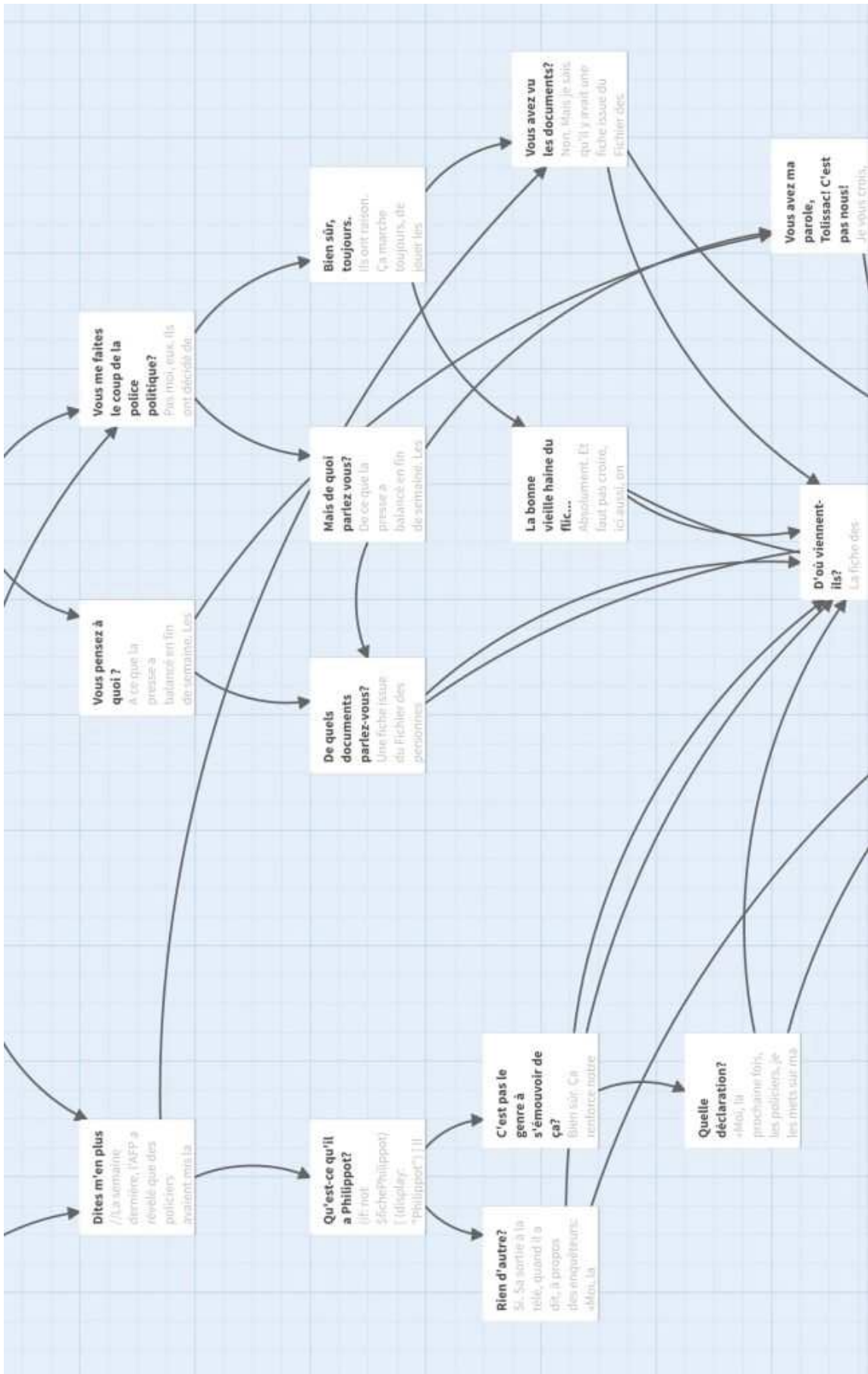
instantanée. Cette dernière ne contient pas tous les textes dans les JMC ; dispersés dans le jeu, ils sont juxtaposés et entrecroisés par le joueur-lecteur, selon l'assemblage prévu par l'auteur.

1. Des fictions arborescentes et interactives : l'illusion de la narration linéaire

Les JMC suivent un double régime scriptural : en tant que récits, ils usent du langage naturel ; en tant que programmes, ils reposent sur du code informatique. La capture d'écran, issue du logiciel d'écriture *Scrivener*, montre comment David Dufresne a ramifié les dialogues de *L'Infiltré*, de manière schématique²³. Chaque réponse sélectionnée par le joueur (en gras sur l'image) est assortie d'une réponse de son interlocuteur Tolissac. On observe également qu'une réponse peut déclencher l'exécution d'une commande, pour mener à la consultation d'un texte hors de la messagerie (« [if not \$fichePhilippot][display : « Philippot »] », en l'occurrence dans le jeu une imitation de fiche des renseignements).

Les JMC rendent possibles des détours multiples par les conversations. Ils sont opérés de manière contingente ou nécessaire selon l'économie du récit, *i.e.* les péripéties clés qui relient le début du récit à sa fin. Comme nous le voyons avec cette copie d'écran, les réponses sont alignées en fonction de paliers : plusieurs réponses peuvent mener *in fine* à un même nœud conversationnel, selon les contingences de choix du joueur. Ce dernier est amené à des détours nécessaires lorsque le récit se ramifie vers une fin précoce de l'aventure : ce sera l'échec, l'action de trop, signée souvent par la mort de l'interlocuteur, signifiée par la fin de la connexion. En ce cas, les JMC permettent généralement de réitérer un pan des dialogues, de rebrousser chemin vers une bifurcation conversationnelle précédente. Seul le jeu *Lifeline : Cellule de crise* laisse cette possibilité au joueur en l'absence d'échec, en indiquant à la fin des réponses validées par le joueur le petit signe du *rewind*, ce qui lui permet théoriquement d'explorer plus librement l'arborescence des choix (annexe 12).

²³ MAL, Cédric, interview de David Dufresne, « L'Infiltré : David Dufresne dévoile les coulisses de son jeu de politique-fiction en temps réel », *Le blog documentaire*, mis en ligne le 15/05/2017, consulté le 10/09/2019, <http://leblogdocumentaire.fr/linfiltre-david-dufresne-devoile-coulisses-de-jeu-de-politique-fiction-temps-reel/>.



À l'échelle globale du récit, les JMC présentent des fins multiples. Le jeu *Enterre-Moi Mon Amour* présente par exemple 19 fins possibles²⁴, comme autant de destinations et de destins laissés à Nour dans son émigration. L'arborescence globale des fins n'est jamais indiquée au joueur, pour conserver l'opacité et le suspense. Cette multiplicité peut toutefois être suggérée par les « succès » du joueur, soit des dispositifs internes ou externes au jeu qui recensent des choix clés opérés par le joueur sur plusieurs parties successives, parmi une liste de choix possibles (une icône vide s'emplit quand le choix a été effectué). Le jeu *EmmA* propose par exemple d'accéder aux « réalisations » du joueur sur le Game Center lié à l'Apple Store, par le navigateur du smartphone (annexe 13) ; le joueur peut y constater quelles rencontres Nour a pu ou pourrait faire en cours de jeu. Le jeu *Ana The Game* propose dans son interface même une liste de « succès », selon les choix opérés, auquel le joueur accède par le menu de l'OS imité (annexe 14). Ces listes de succès ne sont pas sans rappeler le dispositif de la carte dans les livres-dont-vous-êtes-le-héros :

Chaque aventure, c'est-à-dire chaque narration transformée par notre identité de joueur, doit porter en elle la possibilité de se différencier de celles des autres. Le principe de la différenciation est matérialisé par la présence de la carte qui, située au début du livre, rappelle que les espaces explorés par certains resteront inconnus et clos à d'autres, selon les décisions qu'ils prendront.²⁵

Une partie de JMC, c'est ainsi un chemin qui se trace, une cartographie des possibles qui s'emplit, autant qu'une sélection de texte, une succession de réponses choisies par le joueur. Les JMC dessinent le chemin parcouru selon la linéarité des fils conversationnels. Découvrir le parcours de Nour d'*EmmA*, c'est embrasser d'un regard des bifurcations sur une carte géographique autant que *scroller* sur un axe vertical dans le dispositif de la messagerie instantanée. Cette linéarité distingue les JMC des pratiques matérielles de lecture des LDVELH : ces livres ne peuvent être lus dans l'ordre numérique des pages et nécessitent des dispositifs paratextuels, comme un carnet de jeu, pour garder trace des choix opérés. Les JMC sont autosuffisants pour dessiner et sauvegarder le récit produit par les choix du joueur : ils créent narrativement et visuellement une *illusion de linéarité* du récit.

L'interactivité des JMC est à la fois celle du récit hypertextuel et celle du récit cinétique : le joueur navigue d'une lecture à l'autre tout en manipulant les textes par ses choix. Ainsi, à l'échelle du récit, le joueur est à la fois un lecteur et un narrateur, si l'on définit le narrateur comme celui qui est en charge du récit. L'auteur du JMC préconçoit des fragments de narration

²⁴ MAIRE, Jérémie, « *Enterre-moi mon amour*, le jeu sérieux qui marche dans les pas d'une migrante », *Télérama*, mis en ligne le 03/11/2017, consulté le 19/10/19, <https://www.telerama.fr/medias/enterre-moi-mon-amour,-le-jeu-serieux-qui-marche-dans-les-pas-dune-migrante,n5315934.php>.

²⁵ FREYHEIT, Matthieu, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture ! », *op. cit.*

et les ramifie ; le joueur choisit parmi ces fragments, limités en nombre (souvent 2 à 3 réponses possibles à chaque interaction), et dirige l'orientation en un récit, parmi plusieurs possibles.

2. Des situations dialogiques : l'écriture épistolaire oralisée

À des degrés divers d'interactivité, les échanges par messagerie instantanée constituent le cœur des récits des jeux mobiles conversationnels. Ils présentent un style d'écriture oralisée : des phrases souvent brèves, se succédant de message en message ; une absence relative de ponctuation ; l'emploi d'un registre de langue familier, de l'onomatopée à l'élision, en passant par les mots grossiers ; un entrecroisement des messages, dans une conversation à plusieurs interlocuteurs, comme s'ils se coupaient la parole, etc. (annexe 15) L'oralité est supposée en amont de l'écriture des conversations. Cette situation correspond d'une part aux usages d'écriture sur une messagerie instantanée, en ce que celle-ci est un dispositif s'approchant de la parole échangée, spontanée, sans cesse appelée à la mobilité ; d'autre part à des imaginaires liés au smartphone comme objet de communication, permettant une porosité entre parole et écriture.

Ainsi, une écriture propre aux échanges par messagerie instantanée est apparente et simulée dans les JMC, tant par sa gestualisation que par les architextes qu'elle suppose : des lettres répétées, qui laissent à penser à un doigt resté appuyé sur le clavier numérique ; des échanges montrant que les messages envoyés ne permettent aucun repentir, mais une succession d'envoi de messages, pour se corriger, nuancer son propos ; la simulation d'une autocorrection fictive du texte dans l'architexte de la messagerie ; l'emploi des émoticônes ou des gifs, petites formes et artefacts courants dans ce type de messagerie, etc. (annexe 16)

Certains JMC imaginent même des situations de communication où les échanges écrits sont des transcriptions directes de paroles prononcées, grâce à un dispositif technique imaginaire. Dans *The Virus* ou *Lifeline Cellule de crise* par exemple, il est explicitement indiqué au joueur que son interlocuteur utilise un micro pour dicter ses messages (annexe 17). Ces dispositifs imaginaires permettent notamment d'imaginer un interlocuteur affairé, parlant tout en agissant. Les JMC reprennent ainsi un imaginaire lié aux usages sérieux de la messagerie instantanée pour mieux le déconstruire : l'illusion de la synchronicité. En l'occurrence, les JMC simulent des silences et des latences entre les messages des interlocuteurs, supposément affairés. Les JMC produisent donc une *désillusion de la synchronicité* : en décillant un imaginaire, ils produisent des effets de réel qui authentifient la situation de communication. En réintroduisant l'asynchronicité dans les conversations

simulées, les JMC se rapprochent bien du genre épistolaire qui suppose une distance temporelle entre la rédaction d'une lettre et sa réception : l'épistolaire est asynchrone.

Les conversations dans les JMC reprennent de nombreux rôles conférés à la lettre d'antan. Elles relèvent de la conversation privée, intime jusqu'à l'érotique, comme d'échanges formalisés, avec un employeur, une publicité glissée... La diversité de l'activité sociale qu'incorporait la correspondance par lettres est reprise dans l'univers conversationnel des JMC, qui en sont donc de nouvelles écritures, fondées sur un nouveau médium d'inscription. Si le médium change, la structure communicationnelle ne varie pas : l'épistolaire suppose un scripteur, auteur de la lettre, et son destinataire. Quand la littérature intègre cette forme de mise en récit, une double énonciation se produit, car le lecteur reçoit l'œuvre d'un auteur et en même temps des lettres qui ne lui sont pas réellement destinées. Dans les JMC, les messages sont certes adressés au joueur, mais pour ce faire il doit occuper soit le rôle d'un personnage construit (comme Madj, mari de Nour, dans *Enterre-moi mon amour*) soit se dédoubler en quelque sorte et prendre la place théorique d'un narrataire.

Le narrataire est l'équivalent du destinataire : il est celui à qui on adresse le récit (ou la narration). Il est donc toujours situé au même niveau que le narrateur [...] Dans un roman épistolaire, le destinataire de la lettre peut en être le narrataire (celui pour qui la lettre a été écrite) ; ou le narrataire peut se substituer au destinataire ou redoubler la lecture que devrait en faire un destinataire premier.²⁶

Dans *A Normal Lost Phone* ou *Another Lost Phone*, le joueur passe essentiellement son temps à lire des messages stockés dans un smartphone « trouvé », qui étaient des échanges entre l'ancien propriétaire du smartphone et ses contacts. Le joueur réalise donc bien une relecture indiscreète de messages qui ne lui étaient pas destinés. Lecteur, narrataire, voire personnage intradiégétique selon le JMC considéré, le joueur multiplie les déplacements dans son rapport au texte.

3. Des collages textuels : le principe de l'imitation

Les JMC sont hypertextuels²⁷, à la fois comme textes menant à d'autres textes, sur les principes de navigation et d'interactivité précédemment décrits, mais aussi comme textes se référant à d'autres textes, sur le principe de l'imitation. L'imitation concerne aussi bien les textes individualisés des conversations par messagerie instantanée que l'ensemble des textes

²⁶ PIEGAY-GROS, Nathalie, *Le Lecteur*, Paris, Flammarion, coll. « GF. Corpus Lettres », 2002, p. 239-240.

²⁷ « Hypertextualité : relation selon laquelle un texte se greffe sur un autre (sans qu'il s'agisse de commentaire) ; le texte dérivé est appelé hypertexte et celui sur lequel il se greffe hypotexte » (PIEGAY-GROS, Nathalie, *Introduction à l'intertextualité*, op. cit., p. 180).

parallèles possibles, ordonnés selon l'organisation de la pseudo-panoplie propre à chacun des jeux. De la recette de cuisine (*Ana The Game*) à la note de service (*L'Infiltré*), les JMC présentent de nombreux exemples de textes imités. Dans *Mr Robot* par exemple, le jeu propose de lire des conditions générales d'utilisation, imitant avec réalisme un texte juridique, habituellement survolé par les utilisateurs dans leurs usages sérieux. Dans ce jeu, la présence de messages de bots, comme celui d'une bibliothèque, côtoie celle de messages d'erreur créés par l'OS du téléphone, comme les conversations, à un ou plusieurs interlocuteurs de la messagerie instantanée (annexe 18). Ces textes, sans considérer leur ordonnancement par la pseudo-panoplie, suivent le principe du *collage*, qui s'entend dans les arts de l'écriture comme :

Terme emprunté à la peinture ; désigne les procédés qui consistent à coller ensemble des matériaux hétérogènes ; par extension, devient synonyme de citation et d'intertexte, et renvoie à tout fragment (qu'il soit verbal ou non) intégré dans un nouvel ensemble.²⁸

À l'échelle du texte même des JMC l'imitation dérive à la fois d'une langue ou d'un état de langue, mais aussi d'un style. Dans *L'Infiltré* par exemple, l'imitation concerne aussi bien des types de textes (les rapports confidentiels de la DGSI, que consulte le joueur dans le courant du jeu, ont un style télégraphique, factuel, formel) qu'un lexique contextuel au personnage de Tolissac, responsable des réseaux sociaux du Front National (il appelle les journalistes des « journalopes » par exemple, un marqueur rhétorique de l'extrême droite). Les JMC, voulant porter dans le texte des effets de réel, déploient le concept de citation, soit la « reprise, au sein d'un texte médiatique, de termes, phrases, énoncés déjà existants dans la société, parfois attribués particulièrement à un auteur, parfois familiers parce qu'ils circulent partout de manière anonyme. »²⁹

Les JMC font en effet circuler des textes propres à des auteurs stéréotypés, des anonymes archétypaux, dans lesquels peuvent s'inscrire les personnages imaginaires du jeu. L'imitation est prégnante dans les JMC documentaires, où elle doit rendre compte de la réalité avec éthique. Les auteurs des JMC documentaires utilisent explicitement des textes réels. *Enterre-moi mon Amour* tient son origine à un article de la journaliste Lucie Soullier, « Dans le téléphone d'une migrante syrienne »³⁰ : les 250 copies d'écran de conversations réelles de Dana sur Whatsapp qu'elle a obtenues ont été au cœur de la création de l'intrigue.³¹ En sus d'une

²⁸ PIEGAY-GROS, Nathalie, *Introduction à l'intertextualité*, op. cit., p. 179.

²⁹ JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, éditions Non Standard, 2014, p. 10.

³⁰ SOULLIER, Lucie, « De la Syrie à l'Allemagne, carnet de route d'un exil – dans le téléphone d'une migrante syrienne », *Le Monde*, mis en ligne en décembre 2015, consulté le 28/10/2019, https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d-une-migrante-syrienne_4834834_3210.html#/.

³¹ *Enterre-moi mon amour*, Split Screen, mis en ligne le 24/05/2019, consulté le 21/09/2019, <https://youtu.be/JGF1z8sSv9s>.

présence sur le terrain et un travail de veille, le journaliste et auteur David Dufresne, pour *L'Infiltré*, s'est lui-même infiltré sur des groupes de conversation d'extrême droite sur Discord, reprenant à la suite dans la fiction le langage, les expressions des militants du FN³² : la citation permet au documentariste de rendre avec fidélité la réalité. Une fiction si proche de la réalité, qu'en 2018, un membre de l'équipe de campagne du FN aux présidentielles de 2017 disait se reconnaître lui-même dans le personnage construit par David Dufresne.³³

Les jeux mobiles conversationnels sont donc des fictions ramifiées, à l'instar des livres-dont-vous-êtes-le-héros, et sont ancrées dans des conversations écrites renouvelant le modèle épistolaire. Leur construction relève d'une logique d'assemblage, homogène à la fragmentation de la narration, qui juxtapose un ensemble de textes à lire, recevoir, sélectionner pour construire un récit. Face aux textes, le joueur devient tout à la fois lecteur, narrateur, narrataire et parfois personnage, grâce aux dispositions intradiégétiques.

B. Le personnel des jeux mobiles conversationnels

Qui parle dans les jeux mobiles conversationnels ? Quelles sont les instances de discours mis à l'œuvre ? Leur ensemble forme le « personnel » des JMC, dont nous proposons une typologie à partir du corpus observé. Les interlocuteurs du joueur peuvent avoir la consistance de personnages ; David Dufresne explique par exemple avoir constitué des fiches personnages en amont du jeu, des invariants posés dans une intrigue écrite en « temps réel »³⁴. Les messages adressés au joueur peuvent aussi émaner, fictivement, de bots : ces messages automatisés recouvrent de nombreuses dimensions de la vie sociale. Dans les JMC, on constate aussi que l'auteur et/ou un narrateur peuvent accompagner les dialogues, dans des cas particuliers, généralement en début de jeu pour contextualiser l'action. Certains textes, s'ils ont nécessairement un auteur, ne l'identifient pas pour autant : ces textes anonymes reprennent les principes d'imitation et de citation précédemment évoqués. Enfin, le joueur est également une instance de discours : nous analyserons son incorporation dans le récit, qui passe par des mécanismes de caractérisation, en amont de l'aventure. Cette *inscription* du

³² MAL, Cédric, interview de David Dufresne, « L'Infiltré : David Dufresne dévoile les coulisses de son jeu de politique-fiction en temps réel », *op. cit.* : « David Dufresne : [...] La fiction me permet d'employer les vrais termes utilisés par le FN, qu'on ne retrouve pas dans la presse traditionnelle – ce qui pose problème. Il faut s'interroger : pourquoi le vocabulaire utilisé par la fachosphère ne passe pas le filtre médiatique ? Pourquoi fermons-nous les oreilles sur ce qui se dit sur le web, comme il y a 20 ou 30 ans, dans certaines arrière-salles de cafés ? »

³³ DUFRESNE, David, « L'Infiltré : quand la réalité rejoint la fiction », mis en ligne le 24/01/2018, consulté le 28/10/2019, <https://www.davduf.net/l-infiltré-quand-la-realite-rejoint-la-fiction>.

³⁴ MAL, Cédric, interview de David Dufresne, *op. cit.*

joueur s'accompagne d'un consentement intradiégétique à remplir sa mission : il accepte tant un pacte de jeu qu'un pacte de lecture.

1. Les interlocuteurs du joueur : entre personnages et automates

Les interlocuteurs personnages tiennent leur existence à des marques discursives de présentification ; leur consistance se dévoile peu à peu au cours des conversations, qui révèlent leurs rapports avec le joueur (adjuvant ou opposant, proche ou inconnu) et leur portrait (la psychologie, l'humour, le milieu social et professionnel, l'histoire personnelle, etc.). À l'humanité de ces interlocuteurs personnages s'oppose l'automatisme des messages de bots : ils agissent comme des programmes dans le programme du JMC et contribuent au réalisme de l'univers conversationnel sur smartphone, déjà connu du joueur.

a. La présentification des personnages

Les personnages des JMC sont des êtres discursifs : leur existence dans le récit passe par des moyens de présentification des interlocuteurs. D'une part, ils s'adressent directement au joueur, qui les invoque en retour : les pronoms « je », « tu » et « vous » employés tour à tour signent une présence grammaticale de chacun des interlocuteurs au courant de la conversation. D'autre part, des marques discursives insérées dans le dialogue agissent sur celui-ci comme des didascalies théâtrales : le dialogue s'interrompt pour laisser apparaître des phrases comme « Nour est occupée » (*EmmA*). Le paradoxe des JMC, c'est de souligner la présence des interlocuteurs fictifs du joueur en les faisant quitter puis réintégrer la conversation.

Sauf à ne jamais quitter des yeux le JMC ou à le paramétrer en mode « accéléré » qui supprime le temps des silences des interlocuteurs, le joueur verra réapparaître ses interlocuteurs sur le mode du surgissement, après qu'ils l'aient quitté pour s'affairer : les notifications du smartphone. Nous appellerons à la suite ce phénomène *l'irruption des interlocuteurs*. Les notifications sont de deux types : elles peuvent soit afficher directement le message de l'interlocuteur, soit inviter le joueur à retourner au jeu (par exemple : « Nour a besoin de vous » dans *Enterre-moi mon amour* ; « Mais que devient Hanna ? La Récupératrice a dit qu'elle saurait se débrouiller seule... Mais vous devriez peut-être quand même prendre de ses nouvelles... » dans *The Virus*).

Un interlocuteur absent, ce peut-être un interlocuteur mort : les JMC signifient souvent cette situation par l'interruption de la connexion. Le smartphone, le dispositif de

communication de l'interlocuteur est une métonymie de son existence. La présentification d'Hanna, dans *The Virus*, passe même par l'imaginaire d'un dispositif technique permettant de connaître sa fréquence cardiaque : cette dernière indique, avec l'accompagnement d'un habillage sonore spécifique, le stress ou l'état de santé de l'héroïne. Vie et connexion deviennent synonymes.

b. Les messages automatisés : bots et IA

S'ancrant dans un univers techniquement réaliste, les JMC comportent également des émetteurs de messages qui ne prétendent pas à la consistance d'un personnage. Plusieurs JMC recourent à l'imitation de messages automatisés pour camper un univers conversationnel réaliste. Le jeu *Mr Robot* présente une majorité des types observables sur le corpus. Il met en scène plusieurs bots : le bot d'une bibliothèque pour rappeler des livres à rendre ; le bot d'une pizzeria, pour une commande réalisée par Darlene ; « Workplay », un bot censé monitorer l'activité physique du joueur ; un chatbot destiné aux demandes de la clientèle de la société « American Dreams » ; « News On Parade » qui envoie des informations quotidiennes futiles ; le bot de « Chime », application de rencontre, signalant et retranscrivant les messages de prétendants grivois ; etc. Le jeu imagine aussi messages entre publicités et arnaques : des propositions d'investissement comme « NEED SOME INSTANT CA\$H TODAY ? », du *spam* pour du Viagra, du *scam* d'une personne se disant en détresse, etc. Les exemples sont extrêmement variés et permettent parfois au joueur de répondre, comme péripéties du jeu ; le plus souvent ces bots caractérisent l'univers de Darlene (il s'agit de son smartphone) et ne laissent pas de réponse possible au joueur.

Le jeu *Lifeline : Cellule de crise* met en scène un automate spécial : une intelligence artificielle, le bot de la messagerie « HelpText ». Dans cette messagerie fictive, le joueur est un bénévole d'une ligne d'assistance, où le bot discourt comme un formateur et un surveillant. Il explique au joueur quelle posture conversationnelle est attendue de lui face à des gens en détresse ; plus encore, il délivre régulièrement au joueur un « score » d'empathie : haut, moyen ou bas. Cette IA est à la limite du personnage et du bot : sa compréhension supposée du langage naturel le rapproche de l'humanité, quand ses capacités computationnelles supposées le rapprochent du bot (message immédiat, établissement d'un score, déclenchement de message par mots clés...).

2. Auteurs et narrateurs : le dehors des conversations

Les JMC ne présentent pas nécessairement de narrateurs, puisque le récit se contient dans des échanges interpersonnels. Toutefois, à des fins de contextualisation, certains JMC font apparaître un narrateur, voire même les auteurs du jeu. Pour exemple « Clem & Nico », créateurs d'*Ana The Game*, s'incorporent parmi les interlocuteurs du joueur. Leurs messages sont à la fois des remerciements au joueur, une incitation aux achats *in game* (achats d'indices ou d'un mode « accéléré ») et une recommandation (« Au fait si personne ne vous parle, c'est peut-être à vous d'envoyer un message... »). Ces auteurs apparaissent aussi grimés en photo : sur leur image de fiche contact et de manière citationnelle, comme des contacts sur « Zinder » (un Tinder imaginaire) d'un des interlocuteurs du joueur (annexe 19).

Cette apparition des auteurs est une infraction intradiégétique, par humour ou pour des besoins didactiques : les messages des auteurs peuvent remplir la fonction de *tutoriel*, étape courante dans un jeu vidéo, pour faire comprendre les rouages de l'action attendue du joueur. Ils mettent ainsi en lumière la dimension ludique du JMC, distincte de la réalité du joueur : les messages d'avertissement adressés par les auteurs au joueur dans *Another Lost Phone* rappellent qu'en dehors du jeu, l'exploration des données personnelles de quelqu'un n'est pas un comportement acceptable (annexe 20).

La présence d'un narrateur est bien plus courante, surtout au début du jeu. Dans *L'Infiltré*, le contexte du jeu est expliqué par l'auteur, qui glisse de plus en plus vers un rôle de narrateur. Le narrateur est présent tout au long du jeu entre des phases de conversations avec Tolissac ; s'agissant d'un jeu de politique-fiction suivant des péripéties que l'auteur ne pouvait connaître par avance, le narrateur agit comme un élément de recontextualisation continue des échanges, jour après jour. Dans la majorité des cas sur le corpus observé, le narrateur est surtout sollicité au début de l'aventure, en amont de l'inscription du joueur dans le récit.

3. Le lecteur-joueur : entre liberté et adhésion

Le joueur fait partie du personnel des JMC, en tant qu'instance de discours, bien qu'il n'écrive pas lui-même ses réponses. Nous proposons d'étudier son apparition et par suite son rôle ménagé dans le récit. En analysant le début de *Mr Robot*, on peut comprendre la structure de l'incipit des JMC, comme pacte de lecture et de jeu, et les mécanismes de caractérisation du joueur mis à l'œuvre. Ce jeu propose en effet une structure exemplaire en son commencement, à un fin niveau de détail et de réalisme, au regard des différents JMC du corpus.

a. Incipit et responsabilités : contextualisation et engagement du joueur

L'écran de chargement du jeu *Mr Robot* situe d'emblée son cadre (fig. 1) : l'ouverture d'un logiciel, nature indiquée par l'extension du nom de fichier « .ipa ». Le jeu s'ouvre sur une séquence vidéo (fig. 2), qui reprend des fragments vidéo issus de la série *Mr Robot*, dont le créateur est cité « MR ROBOT created by Sam Esmail » (fig. 3). Apparaît alors à l'écran une vidéo se jouant en boucle, où un portable est posé au sol (fig. 4). La vidéo comporte du texte « E Corp is the largest conglomerate in the world. fsociety is an underground group of hackers determined to destroy them. » L'ensemble de ces étapes contextualise le récit de *Mr Robot*. Un autre texte s'incorpore dans la figure 4 : « TAP TO PICK UP ». C'est le premier acte auquel est invité le joueur : ramasser, par la fiction du geste *tap*, le smartphone à l'écran.

Prenant l'objet, le joueur prend la responsabilité d'entamer le jeu. Le smartphone, extérieur au récit par l'image, devient le lieu d'un plongeon dans l'intrigue : le joueur passe au cadre de l'OS du smartphone ramassé, voit apparaître à nouveau une vidéo en boucle, accompagné du texte « Welcome To E CORP Messaging » (fig. 5). Au bas de l'écran, la sélection du texte « SIGN UP » entraîne l'affichage des conditions générales de la messagerie fictive (fig. 6). Le joueur *doit* lire et agréer ces conditions, très réalistes dans leur forme : elles mettent en lumière le pacte de jeu et de lecture demandé au joueur, avec la force d'un texte juridique.

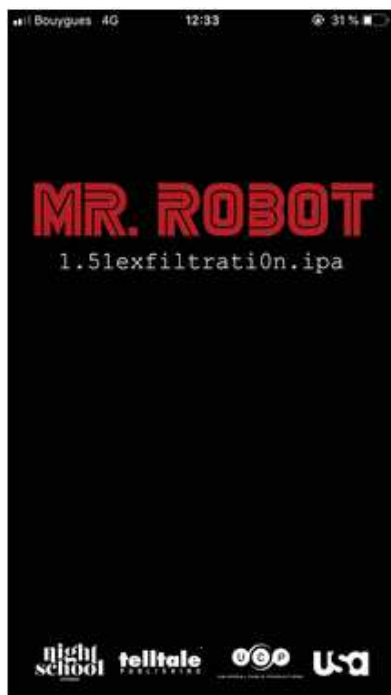


Fig. 1

La fenêtre de lancement de *Mr Robot*



Fig. 2

La cinématique d'introduction



Fig. 3

L'exposition du mobile au générique du jeu



Fig. 4

Contextualisation et mise en scène du pacte de jeu

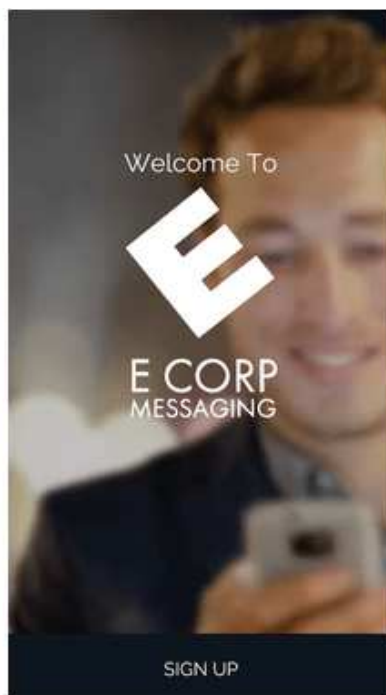


Fig. 5

Entrée dans la messagerie fictive d'E-CORP



Fig. 6

Les conditions générales d'utilisation fictives comme pacte de jeu redoublé

Le jeu *Mr Robot* montre un schéma récurrent des JMC : la *contextualisation* et *l'engagement du joueur*. D'une part la contextualisation du récit est réalisée par un narrateur, avec le motif récurrent du smartphone trouvé qui n'est pas sans rappeler celui du livre trouvé au bord d'un chemin dans les LDVELH : le jeu *A Normal Lost Phone* reprend dans son titre même cette situation initiale. D'autre part, *Mr Robot* met en scène le choix initial du joueur, dans le cadre diégétique, à accepter de vivre l'aventure. De cet engagement initial découleront des responsabilités du joueur vis-à-vis de ses interlocuteurs : les notifications du smartphone rappelleront sans cesse au joueur de revenir au jeu pour accomplir ses missions.

b. Les mécanismes de caractérisation du joueur

Après l'acceptation des conditions générales dans *Mr Robot*, la caractérisation du joueur commence. Elle reprend la forme canonique de *l'inscription*, entendue comme inscription à un service de messagerie fictif et inscription dans le récit. Le joueur doit d'abord inscrire son nom (fig. 7) : ce moment est très fréquemment repris dans les différents JMC, qui incorporent le nom donné dans les dialogues à venir. C'est un des rares moments où le joueur peut avoir la liberté de l'écriture, signée par l'apparition du clavier numérique à l'écran. Pour valider son choix et finaliser l'inscription, le joueur effectue un *tap* sur l'image d'une empreinte

digitale (fig. 8) : ce geste met en scène le geste récurrent demandé au joueur dans une lecture gestualisée ; il suppose aussi que l'écran du smartphone s'est métamorphosé, pour pouvoir analyser et enregistrer l'empreinte ; il signe l'appropriation par le joueur de l'objet et de l'univers de jeu qui suivra.

La caractérisation du joueur dans *Mr Robot* montre que son incorporation dans le récit passe par une identité choisie et une utilisation du corps. Tous les JMC supposent semblable caractérisation, sans que ces phases soient nécessairement explicitées. Un jeu comme *Enterre-moi mon amour* ne présente pas ces étapes, car le personnage de Madj, mari de Nour, est dévolu au joueur. La plupart des JMC demandent au minimum un nom au joueur, pour qu'il s'approprie le jeu et observe de manière réflexive son inscription dans le récit. On notera que la caractérisation du joueur peut aussi nécessiter d'autres étapes, selon les nécessités du récit. Dans *Ana The Game*, le joueur doit choisir un nom, une photo, une apparence visuelle sombre ou claire de l'OS imité (des éléments d'appropriation), mais aussi un genre et une orientation sexuelle (annexe 21). Ces deux derniers éléments permettent au joueur de s'imaginer dans une relation intime avec Ana ou Anaël et que les échanges soient grammaticalement adéquats au genre choisi. On notera à cet égard que les jeux francophones qui n'imposent pas de genre au joueur le supposent grammaticalement masculin.



Fig. 7

L'inscription du nom du joueur

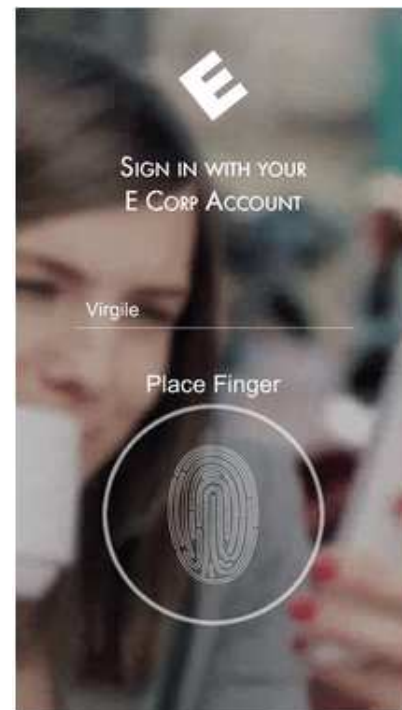


Fig. 8

L'inscription de l'empreinte du joueur

Contextualisation, engagement et inscription : à la suite de ces étapes narratives, le joueur se dévoilera à lui-même au fur et à mesure du jeu. Qui est-il ? Comment s'exprime-t-il ? Quel est son rôle dans l'intrigue ? L'identité du personnage incarné par le joueur est nécessairement mouvante et marquée par une opacité initiale : existant à l'état d'un être discursif, à l'instar des autres personnages du jeu, le joueur se caractérise au fur et à mesure des dialogues dans lesquels il se retrouve projeté. Ses choix conversationnels déterminent peu à peu son personnage : son histoire, son humour, sa morale, ses relations... Cette construction progressive du personnage du joueur offre à ce dernier un certain espace de liberté, où tout n'est pas possible mais tout n'est pas impossible : une incarnation entre liberté et adhésion.

C. Genres fictionnels et imaginaires affinitaires : des récits d'enquête

S'ils hybrident souvent plusieurs genres littéraires, les jeux mobiles conversationnels peuvent tous être considérés comme des récits d'enquête : leur déroulement est toujours de l'ordre du dévoilement. En effet, si l'ensemble des péripéties du jeu est inscrit à l'avance dans le code informatique des JMC, ce n'est que l'action du joueur qui permet de les révéler. L'enquête est pluridimensionnelle : elle concerne tant l'univers du joueur (« Qui sont mes interlocuteurs ? Que s'est-il passé ? Que dois-je dire ou faire pour en savoir plus, pour avancer ? ») que le personnage incarné par le joueur (« Qui suis-je censé être ? Quelle est ma place dans le récit ? Qui vais-je choisir d'être, selon ce que je choisirai de dire ? »).

Dès que le jeu débute, l'opacité règne sur les conditions et les enjeux des conversations à mener. Si la présentation du jeu sur sa plateforme de distribution ou un éventuel incipit peuvent préciser l'intrigue, ils n'en donnent qu'un éclairage réduit et congru au maintien d'un suspense. Le joueur ne découvre les personnages et l'intrigue que de manière fragmentaire, au fur et à mesure de ses conversations : il doit pourtant interagir avec cet univers social, provoquer l'apparition de savoirs pour mieux agir, tirer des enseignements de ses erreurs. La réitération de pans entiers de conversations ou le redémarrage d'une partie de JMC tend à éclairer les zones d'ombres d'un monde à la consistance littéraire, sur l'ensemble des possibilités que celui-ci peut contenir.

Les JMC relèvent aussi de l'exploration autobiographique, en ce que le joueur doit prendre la place d'un personnage dont il ne sait initialement rien ou fort peu. À la différence d'un jeu de rôle par exemple, où le joueur choisit sa classe, définit son nom, ses puissances d'action, etc., le joueur de JMC avance sans se connaître, sans transparence sur ses capacités : l'intelligence qui lui sera prêtée dans ses réponses, l'humour et l'art rhétorique dont il pourra faire usage, l'ascendant qu'il pourra avoir sur ses interlocuteurs, etc. Le joueur détermine son

personnage au long cours en fonction des mécanismes de caractérisations qui lui seront proposés : explicites, comme le choix d'un nom ; implicites, comme un score d'empathie caché par exemple, en fonction des choix opérés dans les conversations (dans *Lifeline : Cellule de crise* en l'occurrence). En supposant même que les interlocuteurs soient censés déjà connaître par le passé le personnage incarné par le joueur, ce dernier le définira et le réinventera tout au long du jeu comme il souhaitera le faire advenir.

Si le récit d'enquête est un principe unitaire que nous dégageons de l'étude des jeux du corpus, il convient également de considérer la diversité de leurs thématiques. Nous proposons des regroupements possibles autour de quatre genres se prêtant à la narration : le genre policier, le journalisme, le documentaire, la science-fiction et la dystopie. Nous nous attacherons à saisir les imaginaires prédominants à chacun des genres et à considérer leurs affinités avec les constantes narratives des JMC.

1. Le roman policier et la cybernétique de l'imparfait

Le récit d'enquête a pour modèle la forme narrative du roman policier, où se nouent deux récits enchâssés l'un dans l'autre. La première diégèse est celle d'un crime, passé, conditionné par un mobile, des éléments matériels de l'acte, des personnages acteurs ou témoins de sa dramaturgie, etc. La seconde diégèse qui contient cette première est celle de l'enquête, où un ou plusieurs personnages cherchent à reconstituer ces faits passés, le déroulement du crime, et à trouver l'identité de son auteur. Ce modèle de double diégèse est utilisé par plusieurs JMC, qui évoquent et appellent à explorer des faits antécédents aux conversations menées par le joueur ; ils constituent une première diégèse imbriquée dans une seconde, celle de l'enquête réalisée effectivement par le joueur.

Dans *Lifeline : Cellule de crise*, le joueur est l'adjuvant d'un policier, Alex, qui cherche à résoudre un meurtre. Le joueur oriente l'enquête, récupère des indices par le biais de l'enquêteur au travers d'une messagerie d'assistance « Helptext ». *L'Infiltré* et *Mr Robot* s'approchent du genre de l'espionnage : le récit attribue au joueur une situation (agent de la DGSI et pirate informatique inopiné, respectivement) qui lui permettent d'obtenir des informations secrètes auprès de ses sources. Les jeux *A Normal Lost Phone* ou *Another Lost Phone* se situent à la croisée entre exploration biographique et roman policier, puisqu'ils reposent sur une situation initiale où le joueur est censé avoir récupéré le smartphone d'une personne disparue. L'enjeu est de comprendre, par l'analyse des données de ces smartphones, le passé de leurs propriétaires, en l'occurrence la cause de leur départ et de l'abandon du smartphone. Dans *Ana The Game*, un récit qui s'annonçait policier devient un récit d'exploration

autobiographique : le kidnappeur recherché se révèle être le joueur lui-même, en prise avec un clivage de personnalité.

Le modèle du récit d'enquête, dans les situations de communication de ces différents jeux, met en lumière le paradigme de la *cybernétique de l'imparfait*, définie par Yves Jeanneret comme « conception de la communication qui exclut la possibilité de comprendre et maîtriser totalement cette dernière, parce que tous les acteurs “naviguent à vue” comme le marin grec qui pilote un navire³⁵. » Interlocuteurs et personnage incarné par le joueur dialoguent ensemble, sans jamais pouvoir totalement se connaître, se découvrant peu à peu les uns les autres, en avançant ensemble à l'aveugle dans une intrigue qui les emporte tous.

2. Le feuilleton journalistique et l'information en temps réel

La catégorie du feuilleton journalistique ne concerne que *L'Infiltré* au sein de ce corpus. Ce jeu écrit par David Dufresne a été lancé le 7 avril 2017 et s'est achevé un mois plus tard, après le deuxième tour des élections présidentielles françaises. Il proposait d'incarner un agent de la DGSI manipulant le responsable des réseaux sociaux du FN, Raphaël Tolissac. Si nous en parlons au passé, bien qu'il soit encore jouable aujourd'hui, c'est qu'il superposait au temps idiotique du joueur un temps collectif, historique et social, lié aux élections. Un joueur aujourd'hui ne pourrait avoir la même expérience qu'en avril 2017, car les péripéties majeures et l'issue du jeu ont été dévoilées par la réalité : le duel entre Marine Le Pen et Emmanuel Macron au premier tour, l'élection de ce dernier, le débat télévisé à l'entre-deux tours, la fuite des « Macron Leaks », etc.

L'Infiltré a été écrit en « temps réel » par David Dufresne, qui a créé les conversations avec Tolissac jour après jour, insérées régulièrement dans le jeu. Ce rythme de publication rappelle la forme du feuilleton journalistique, ascendance revendiquée par David Dufresne : « La politique-fiction est un genre qui existait déjà, tout comme le feuilleton. J'ai lié les deux, et j'y ai ajouté le temps réel, rendu possible par la technologie³⁶ ». Le « temps réel » est une illusion subjective : un petit écart a toujours été constitué entre l'écriture des textes et la réception par les joueurs, sans que ces derniers puissent le ressentir dans le jeu. Le cadre de la messagerie instantanée déploie l'imaginaire de l'immédiateté du temps. Si nous revenons en troisième partie sur la perception subjective du temps par le joueur des JMC, *L'Infiltré* dessine les strates de temps qui se superposent dans l'expérience du jeu : le temps de l'horloge du

³⁵ JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité*, op. cit., p. 11.

³⁶ JEAN, Mathieu, « Infiltez le Front national depuis votre smartphone », *Les Inrockuptibles*, mis en ligne le 18/04/17, consulté le 29/11/19, <https://www.lesinrocks.com/2017/04/18/medias/medias/infiltez-le-front-national-depuis-votre-smartphone/>.

smartphone, computationnel ; le temps idiotique du joueur ; le temps intradiégétique des conversations dans les JMC, entre messages échangés parfois même en temps limité, et latences faites de silence ; le temps social, intégrant l'actualité d'alors, au moment présent.

3. La fiction documentaire et le monde par l'intime

Florent Maurin³⁷, créateur du studio ThePixelHunt, explique avoir été bouleversé par la lecture de l'article de la journaliste Lucie Soullier, qui reproduisait les conversations sur Whatsapp de Dana, migrante syrienne qu'elle avait rencontrée en reportage. Ainsi, *Enterre-moi mon amour* est à la fois un récit intime, entre un mari et sa femme, et un documentaire géopolitique, sur le sort des migrants venus de Syrie. Ce jeu semble reprendre tous les versants oniriques ou phobiques des « mythologies » numériques recensés dans le tableau suivant³⁸.

Arrière-plan mythologique	Rêves (<i>positif</i>)	<i>vs</i> Peurs (<i>négatif</i>)	Exemples numériques
Idéaux encyclopédiques.	Accumuler et faire circuler les savoirs et les informations.	Conjurer l'ignorance et l'oubli.	Sites contributifs, bases de données, moteurs et agrégateurs...
Réduire l'échelle du monde.	Accélérer et fluidifier les échanges entre les hommes.	Conjurer les distances et les attentes.	Plateformes de « réseaux sociaux », applications de messagerie instantanée, sites de commerces électroniques...
Dépasser les limites de notre corps.	Élargir le spectre de nos perceptions et simuler la présence.	Conjurer la solitude et les absences.	Dispositifs portatifs, prothèses corporelles, applications sociales, ludiques ou immersives...

EmmA transmet de manière documentaire un ensemble de savoirs sur les routes des migrants, l'histoire des territoires et du peuple syrien. L'encyclopédisme tient à la grande diversité des routes et bifurcations que peut prendre Nour, selon les choix conversationnels du joueur ; recenser ces routes, c'est aussi rappeler le destin tragique de migrants, tombés dans l'oubli en mourant en Méditerranée. *EmmA* propose également un univers intradiégétique réduisant l'échelle du monde : il est contenu dans la diégèse du jeu, par l'écriture de Pierre Corbinais, et le cadre de la messagerie instantanée qui rapproche Nour et Madj, échangeant malgré la distance physique. L'intimité du couple symbolise la disparition de la distance, pourtant bien ressentie par le joueur quand Nour est « occupée », qu'elle ne répond pas ou plus, en des silences. Enfin, *EmmA* c'est aussi un dépassement des limites du corps du joueur,

³⁷ *Enterre-moi mon amour*, Split Screen, *ibid.*

³⁸ Extrait de SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture. Théories et méthodes d'analyse*, Malakoff, Armand Colin, 2019, p. 82

qui venant incarner Madj prend un autre corps et découvre une réalité qu'il n'aurait autrement pu percevoir de lui-même. L'histoire est cathartique, renvoyant le joueur à ses propres solitudes, mais aussi à ses propres échanges ; un phénomène ressenti par Lucie Soullier qui, à la lecture des messages de Dana sur Whatsapp, vit des conversations bien semblables à celles qu'elle avait avec ses propres amis.³⁹

4. La science-fiction et l'imaginaire de l'objet technique

S'inscrivant dans un univers technique par le biais du smartphone, dans sa dimension *hardware* comme *software*, les jeux mobiles conversationnels recouvrent aisément le genre de la science-fiction. La plasticité de la métaforme des messageries instantanées permet d'imaginer des histoires où l'espace et le temps se distordent dans le lointain, sans référence possible au temps réel ou à la position présente du joueur.

De toute évidence, les objets numériques [tels le smartphone] tirent en partie leur puissance et leur valeur du fait qu'ils peuvent stimuler notre imagination tous azimuts : il est difficile de les concevoir comme de simples dispositifs de lecture-écriture justement parce qu'ils semblent appartenir à un monde d'objets enchantés voire « magiques » ; un monde imaginaire ou fantasmatique, situé à mi-chemin entre la fierté des progrès technologiques accomplis et l'attente latente d'un futur en perpétuelle réinvention proche de la science-fiction.⁴⁰

Les JMC de science-fiction mettent en évidence cet imaginaire entre magie et technique : le smartphone du joueur apparaît comme un objet doué de propriétés techniques nouvelles, dépassant ou imaginant ses fonctionnalités réelles (cf. IIB2a). *Lifeline* met en contact le joueur avec un astronaute d'une galaxie inconnue, dans des échanges instantanés qui s'affranchissent de toute contrainte spatio-temporelle ; *The Virus* invite le joueur à découvrir un monde apocalyptique sorti du temps, par le truchement de l'héroïne Hanna et des conversations captées entre d'autres personnages.

5. La dystopie et le hacking

Parmi les jeux du corpus, l'un d'entre eux présente la particularité de s'inscrire dans un univers dystopique préétabli : le jeu *Mr Robot*, tiré de la série éponyme⁴¹ où le hacker Elliott s'attaque à un conglomérat financier et télécom, E-CORP. Dans le JMC, le joueur découvre

³⁹ *Enterre-moi mon amour*, Split Screen, *ibid.*

⁴⁰ SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture*, *op. cit.*, p. 80.

⁴¹ *Mr. Robot*, série télévisée créée par Sam Esmail, production Universal Cable Productions/ Anonymous Content, diffuseur original USA Network, 2015 - 2019.

qu'il a ramassé le smartphone de Darlene, un des personnages principaux de la série. Il revient alors à sa charge de récupérer des fichiers et des informations auprès de différents contacts. Ce que met en scène ce JMC, c'est la figure du pirate, entendu comme manipulateur non tant du code informatique (le joueur n'a pas d'activité d'écriture) mais des discours, vis-à-vis des personnages : le joueur, par ses discussions, est enjoint à pratiquer l'ingénierie sociale⁴², en utilisant de fausses identités, en jouant de la crédulité des personnages ou en exerçant du chantage... Le jeu *Mr Robot* rend interactif ce que la série *Mr Robot* rend spectaculaire, cinématographiquement : le hacking, en première personne, sans ellipses narratives et dans tout un détail opérationnel. Le jeu *Mr Robot* semble ainsi, par sa thématique et l'emploi du collage de textes d'une grande diversité de nature, inclure parfaitement deux héritages culturels du LDVELH analysés par Matthieu Freyheit : la culture du hacking et le bricolage en littérature :

[Un des héritages] de l'histoire culturelle du livre-dont-vous-êtes-le-héros [est] celle du hacking et de la culture geek qui en découle. Née dans les années 50, cette culture est fondée sur une attitude active de manipulation et d'exploration des systèmes, de ne pas rester en surface mais plonger dans l'objet, en connaître les composants, les utilités, les potentialités et surtout, en imaginer les possibles transformations. [...] C'est également à partir de 1960, soit dix ans après la première émergence de la culture du hack, que s'accroissent les formes et les représentations du détournement, porté par les situationnistes à une dimension sociopolitique. En 1967, Jacques Derrida en vient au constat suivant : « Tout discours est bricoleur », reprenant consciemment ou non le modèle du hackeur, qui se définit comme un bidouilleur, un bricoleur. Et Éric Trudel d'insister, je le cite : « L'invention est alors abandonnée au profit de l'assemblage. L'auteur se fait ordonnateur comme pour mieux témoigner de la destruction de toute voix, de toute origine qu'annonçait Roland Barthes en célébrant la mort de l'auteur⁴³ ».

L'analyse de Matthieu Freyheit permet d'observer les enchâssements narratifs à l'égide de *Mr Robot*. Au niveau intradiégétique, le joueur est un hackeur qui manipule psychologiquement des personnages et un système informatique fictif, la messagerie d'E-CORP. À l'échelle globale du récit, les auteurs de *Mr Robot* proposent une dystopie : une réalité alternative, des manipulations narratives qui laissant émerger un autre monde possible face à celui que nous connaissons ; une matrice narrative où le joueur est lui-même manipulé dans un programme informatique, décrivant par avance ses actions possibles. *Mr Robot* met en lumière le rapport qui unit l'auteur au lecteur-joueur dans les JMC : à l'auteur revient le bricolage, comme travail littéraire d'ordonnancement et d'assemblage de textes, assemblés de manière éparse dans le jeu (les conditions d'utilisations de la messagerie E-CORP en incipit,

⁴² « L'ingénierie sociale se réfère à toutes les techniques visant à parler avec une cible afin de révéler des informations spécifiques ou de réaliser une action spécifique pour des raisons illégitimes », traduction de la définition de l'Agence Européenne de « cyber-sécurité », s.d., consulté le 01/11/19, <https://www.enisa.europa.eu/topics/csirts-in-europe/glossary/what-is-social-engineering>

⁴³ FREYHEIT, Matthieu, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture ! », *op. cit.*

des messages d'erreur de l'OS ou les messages de personnages dans la messagerie instantanée, comme autant de péripéties du jeu, etc.) ; au joueur revient le hacking, comme manipulation d'une pseudo-panoplie, faisant émerger le récit.

Nous proposons d'essayer, en cette première partie, de nous attacher aux textes des JMC et d'ignorer temporairement leur inscription matérielle sur le smartphone. Force est de constater que ce geste théorique est difficile, malaisé, bien qu'il ait apporté des enseignements. Penser une hybridité entre épistolaire et livre-dont-vous-êtes-le-héros au travers des JMC, en les ancrant dans le spectre de la littérature interactive, permet de comprendre la construction des textes, la nature des instances de discours, comme des imaginaires convoqués par les thématiques des jeux. Toutefois, ces analyses nous poussent sans cesse vers le smartphone. Il est l'objet qui permet, à toute échelle de considération du texte, sa consultation, sa construction, sa compréhension. La gestualisation est prépondérante dans l'expérience de lecture du joueur. Peut-on cependant réduire l'expérience des JMC à des lectures ? N'est-ce pas reconduire le rapport entre jeu et lecture dans les livres-jeux sans considération pour le médium des JMC, le jeu vidéo ?

II - Les jeux mobiles conversationnels : la pseudo-panoplie comme *gameplay*

Dans la première partie de ce mémoire, nous avons décidé de suspendre provisoirement dans l'analyse l'inscription matérielle des textes des JMC, pour nous concentrer sur leurs contenus, leurs constantes narratologiques et certains imaginaires intradiégétiques qu'ils convoquent. Ce détachement est bien sûr une fiction, car par les écrans numériques « les textes que nous voyons et manipulons ne sont jamais détachables des conditions techniques dans lesquelles ils sont produits par les dispositifs d'affichage »⁴⁴. Le dispositif du smartphone détermine les pratiques matérielles qui fondent la lecture gestualisée dans les JMC : le joueur navigue d'un *swipe*⁴⁵, d'un *scroll*, d'un *tap* dans des interfaces graphiques héritées du design des smartphones. Les JMC nous sont familiers car ils reposent sur l'imitation de nos usages sérieux du smartphone et les apparences que ces usages recouvrent, permettant la manipulation d'écrits d'écran. Cette familiarité ressentie renvoie à la « mémoire de l'oubli » :

La notion de *mémoire de l'oubli* exprime l'idée selon laquelle une part de la mémoire est soit engrangée de façon inconsciente par la force répétitive du contact avec l'environnement quotidien, soit le résultat d'un apprentissage conscient, mais qui a ensuite fait l'objet d'un processus de routine et ne relève plus dès lors de la lecture consciente.⁴⁶

Le lecteur-joueur des JMC utilise cette mémoire inconsciente de ses usages habituels du smartphone, forgée par leur répétition, pour pouvoir jouer. À l'étrangeté initiale ressentie par le joueur au lancement d'un JMC, succède vite le piège des rouages du jeu : le joueur se concentre sur le dévoilement du récit, l'exploration des textes, l'entrecroisement des éléments de la pseudo-panoplie pour dégager du sens. Il accède à une interface graphique qui lui est inconnue mais dont les principes de navigation et de classement, par la décomposition des fonctionnalités de la pseudo-panoplie, lui rappellent ceux qu'il connaît déjà. Les JMC se jouent de la mémoire subjective du joueur face à des formes d'écritures : ils s'inscrivent par là même dans une histoire des formes de l'écrit, plus spécifiquement des écrits d'écran.

⁴⁴ SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture, op. cit.*, p. 120.

⁴⁵ « Icônes de « gestes formels » pour les écrans tactiles sur Adobe Stock » (SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture, op. cit.*, p. 100).

⁴⁶ SOUCHIER, Emmanuël, « La mémoire de l'oubli : éloge de l'aliénation. Pour une poétique de « l'infra-ordinaire », *Communication & langages*, 2012-2, n° 172, p. 3-19., mise en ligne le 01/11/17, consulté le 23/10/19, <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages1-2012-2-page-3.htm>.

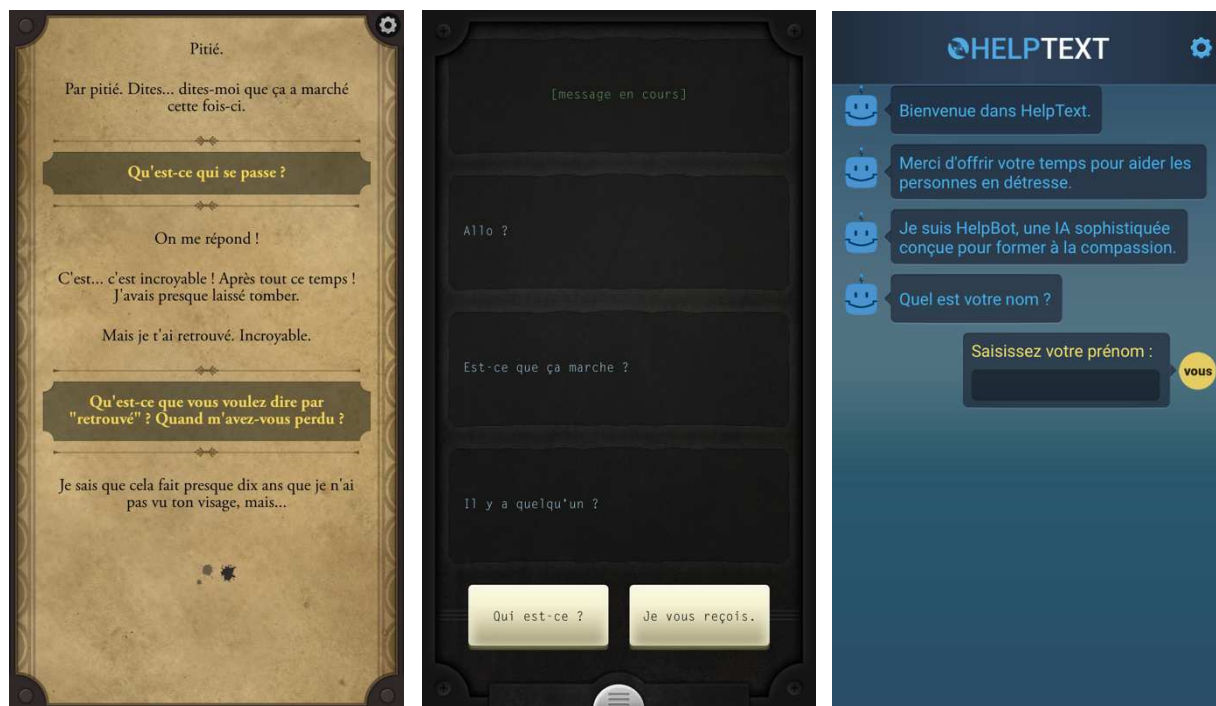


Fig. 9, 10 et 11 : captures d'écran respectives des jeux *Lifeline Bloodline*, *Lifeline*, *Lifeline : Cellule de Crise* :
Comme une histoire des supports d'écriture

Les jeux de la série *Lifeline* reposent sur l'imitation d'une messagerie instantanée. Dans les figures ci-dessus sont reproduites les premiers dialogues affichés à l'écran du smartphone. Dans le jeu *Lifeline Bloodline* (fig. 1) apparaît à l'écran une sorte de parchemin magique, permettant une communication en « temps réel » avec des personnages issus d'un monde fantastique. Le dispositif est très semblable au jeu *Lifeline* (fig. 2) présenté précédemment en introduction. Toutefois, il n'apparaît pas comme une messagerie instantanée, dont *Lifeline* donne une apparence archaïque qui n'a sans doute jamais existé, un reflet anachronique de la messagerie *Lifeline : Cellule de Crise* (fig. 3), qui met en scène une IA futuriste. Dans *Lifeline Bloodline*, exclu du corpus, l'écran devient en substance ce qu'il n'est pas : un faux parchemin, où s'égrènent entre les réponses des points de suspension, caractéristiques des messageries instantanées, sous la forme de taches d'encre volatiles... Il en découle une étrangeté, une inadéquation entre le support du smartphone et l'animation de l'écrit à l'image de l'écran (il faut alors recourir à l'idée de « magie » pour expliquer le cadre conversationnel). Les JMC s'inscrivent dans une histoire des formes héritées et limitées au cadre historique et technique de la messagerie électronique : ils embrassent ainsi un ensemble d'apparences réalistes, conformément à la situation de communication qu'ils incorporent. L'apparence des JMC les authentifie comme écrits d'écran.

Si les JMC réunissent un ensemble d'écrits d'écran (des conversations fictives sur messagerie instantanée, de fausses conditions générales d'utilisation d'un OS, des notes, etc.)

par un travail auctoral de bricolage littéraire, ces écrits sont ordonnancés selon les catégorisations, les dispositions, les modes de navigation propres au smartphone. Les JMC héritent de l'histoire industrielle des smartphones, dont les capacités matérielles comme les possibilités logicielles sont le fruit de conventions et de productions marchandes. Le dispositif du smartphone contient lui-même, sur le plan *software*, des sous-dispositifs, dont l'ensemble forme une panoplie, comme nous l'avons vu en introduction : les fonctionnalités de la panoplie sont agrégées soit par l'OS du smartphone, soit par des applications, *i. e.* des logiciels intégrés nativement par le fabricant ou installés par l'utilisateur.

La pseudo-panoplie d'un JMC reproduit l'architectonique *software* du smartphone : de fait, puisque le langage de programmation du JMC est le même que celui du smartphone ; visuellement et narrativement ensuite, puisque la pseudo-panoplie imite la véritable panoplie du smartphone.

D'une part, la *narrativisation* propose une séquentialité des actions envisagées sous forme de scénarios informatiques : un texte s'affiche sur un écran, un utilisateur clique sur l'une de ses zones activables, ce qui engage un autre « état » textuel de la machine dans le cadre d'un « parcours » balisé. D'autre part, la *visualisation* opère une spatialisation des textes, un agencement des priorités de lecture et d'écriture, une disposition des alternatives proposées⁴⁷.

L'imitation de la pseudo-panoplie repose sur une imitation de scénarios informatiques qui n'ont pas effectivement lieu : quand le joueur discute avec un interlocuteur, des protocoles de communication ne sont pas réellement entrepris par le smartphone ; quand il utilise des filtres sur des images dans une galerie multimédia (dans *Ana The Game*), les images ne sont pas transformées par des commandes, elles sont déjà préenregistrées puis affichées ; quand il suit un personnage sur une carte, aucune connexion n'est entre eux vraiment effectuée pour croiser une géolocalisation à une carte générée ; etc. *Tout se passe comme si* la narrativisation dans le JMC était semblable à celle, connue par l'utilisateur, du smartphone. L'illusion tient à la visualisation, puisque l'imitation de la pseudo-panoplie suit les agencements habituels des fonctionnalités et de leurs interfaces sur smartphone.

En quoi la manipulation d'une pseudo-panoplie est-elle un jeu ? Si l'on considère qu'un jeu est un ensemble formel de règles, optique prise par les ludologues, alors les règles du jeu dans les JMC correspondent aux règles de manipulation de la pseudo-panoplie et aux intentions que celle-ci porte. La pseudo-panoplie est le *gameplay*, si l'on croise les définitions données en introduction. Elle est le *game*, comme structures et règles calquées sur les dispositifs hétérogènes et interdépendants des panoplies existantes sur smartphone. Elle est

⁴⁷ SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture, op. cit.*, p. 124.

aussi le *play*, comme moyen d'appropriation des possibilités du jeu par le joueur, « en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles “constitutives” du jeu lui imposent », en l'occurrence une activité sociale imaginaire dans un contexte imaginaire donné.

À l'articulation entre l'activité sociale imaginaire du joueur et sa manipulation réelle de l'écran, entre le contexte imaginaire donné par le récit du JMC et la réalité du monde où se situe le joueur, se situe le smartphone, un objet bien réel. Cet objet standardisé, industriel et marchand est-il lui-même affecté par ces imaginaires ? Comment la pseudo-panoplie cohabite-t-elle avec la panoplie réelle du smartphone ? Dans quelle mesure l'univers du jeu inclut-il fictivement le smartphone ? Quelle narrativisation est faite de ses possibilités matérielles et logicielles ? Le joueur est-il amené à percevoir l'instrument même du jeu vidéo comme un objet chargé d'imaginaire ?

Nous étudierons donc en deuxième partie de ce mémoire la pseudo-panoplie comme *gameplay*, en analysant son interdépendance avec les règles et usages du système d'exploitation sur smartphone et les différentes fonctionnalités imitées (de la messagerie instantanée à un OS entier), au service d'un contexte social imaginaire. Nous analyserons ensuite l'impact de la pseudo-panoplie sur la perception du smartphone par le joueur, un objet « sérieux » qui devient l'instrument du jeu, dans ses dimensions *hardware* et *software*.

A. Pseudo-panoplie et *gameplay* : règles et usages

Les pseudo-panoplies des JMC ont diverses amplitudes. Par amplitude, nous entendons la diversité, le nombre de fonctionnalités imitées. Le plus petit dénominateur commun entre les différentes pseudo-panoplies des JMC est la métaforme⁴⁸ de la messagerie instantanée. D'autres fonctionnalités, et par suite d'autres métaformes, peuvent être imitées ; elles servent toujours le déploiement du récit et offrent des combinaisons ludiques par leur entrecroisement, des actions complexes d'exploration et de navigation que peut produire le joueur. Contingentes, ces fonctionnalités adjointes remplissent plusieurs fonctions narratives : elles caractérisent et rendent consistantes l'univers décrit ; elles permettent une polyphonie, enrichissant l'univers social du joueur d'une multiplicité de personnages et de conversations ; elles conditionnent l'appréhension du temps et offrent un ancrage spatial au jeu ; elles déploient un univers visuel sur les personnages et leurs mondes... Ces fonctionnalités

⁴⁸ « Méta-forme : reprise dans un certain régime médiatique et technique de formes utilisées précédemment dans des contextes plus anciennes et susceptibles d'être reconnues comme familières et chargées de sens. » JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité*, op. cit., p. 13.

auxiliaires, listées à la suite d'après l'observation des jeux du corpus, entretiennent des porosités avec des fonctionnalités, réelles, de l'OS du smartphone du joueur. Ces porosités contribuent au réalisme des JMC : elles sont autant des limites posées au joueur et à l'auteur que des motifs d'appropriation du jeu et des possibilités dans sa programmation.

1. Interdépendances de la pseudo-panoplie à l'*Operating System*

Les jeux mobiles conversationnels s'inscrivent dans l'OS du smartphone réel du joueur : ils importent les usages ergonomiques que ce dernier pratique déjà de manière sérieuse, notamment la gestualisation opérée par le joueur. En amont de l'activité du joueur, les JMC opèrent en interdépendance avec le code informatique et les paramètres déjà existants dans l'OS du smartphone. Les paramètres du jeu et du smartphone conditionnent l'expérience des JMC et dessinent le niveau d'engagement et d'appropriation du joueur face à l'univers du jeu.

a. La gestualisation : animation de la pseudo-panoplie

Les JMC ne sont pas des jeux vidéo d'habileté physique. Le joueur ne doit pas faire preuve de la dextérité attendue face à une manette ou un joystick, il navigue dans les terres connues du smartphone. La gestualisation dans les JMC se veut identique à celle que produit le joueur en utilisant habituellement son mobile. Comme le rappelle Mathieu Triclot, si le jeu vidéo du *Solitaire* a été intégré à Windows, c'était pour « familiariser les utilisateurs avec la logique nouvelle du glisser-déposer⁴⁹ ». Les jeux mobiles conversationnels inversent cette logique : ces jeux sont familiers aux joueurs car ils leur demandent d'utiliser les mêmes interfaces, la même gestualisation que dans leurs usages habituels du smartphone. Les JMC se passent ainsi aisément de tutoriels : le joueur sait déjà tout faire avant de jouer.

Ce qui se joue au quotidien concerne le développement d'une accoutumance à la matérialité et aux logiques fonctionnelles du dispositif. Avec son écran tactile et ses sollicitations textuelles, sonores et lumineuses, une véritable « discipline du corps » (M. Foucault, 1975) s'installe à longueur de journée : les gestes ordinaires de déverrouillage, de consultation, de *swipe* (I. Garmon, 2018) par exemple, sont devenus, à force d'être répétés, des réflexes infraordinaires pour notre « sensorium » (pouce, index, yeux...), des gestes entraînés par la technique (W. Benjamin, 1939. [...])⁵⁰.

⁴⁹ TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 45.

⁵⁰ SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture*, op. cit., p. 75.

Le corps du joueur est sollicité dans son activité de lecture, qui passe par la consultation des textes à l'écran (le *scroll* vertical dans les messageries instantanées ou dans les notes, le *swipe* entre des photos dans une galerie multimédia, le *tap* pour afficher un événement dans un calendrier, etc.), mais aussi dans la sélection de réponses (les énoncés hypertextuels dans la messagerie instantanée dont le joueur valide l'envoi d'un *tap*). Le joueur n'a pas d'activité d'écriture, sauf en des cas rares, comme l'entrée de son nom, choisi par lui, ou du code d'un mot de passe par exemple. Les JMC présentent de façon réaliste, amusante et amusée, plusieurs manières de simuler l'acte de l'écriture du côté du joueur, par des animations cinématiques :

- les messages sélectionnés par le joueur peuvent s'écrire progressivement, selon parfois des vitesses différentes de lettre à lettre ;
- dans *Mr Robot*, l'animation de l'écriture suggère que le joueur écrive et réécrive lettre à lettre son message, suite à une erreur de frappe ;
- le son de touches du clavier du téléphone peut être imité et s'intégrer à l'habillage sonore du jeu, comme dans *Enterre-moi mon amour*.

b. Paramètres de jeu et paramètres du smartphone

Les paramètres des JMC sont en partie interdépendants à ceux de l'OS du smartphone. Les paramètres de son, comme le mode « mute » ou le niveau sonore sont déterminés conjointement : les paramètres de son du smartphone vont affecter l'habillage sonore du jeu, quels que soient les réglages que le joueur aura pu faire *in game* (avec ou sans effets sonores, avec ou sans musique). Certains paramètres ne concernent que l'appropriation de l'univers du jeu par le joueur. Dans *Ana The Game*, il est demandé au joueur au début du jeu d'indiquer son « humeur » entre deux images (l'une sombre, l'autre non) ; ce choix déterminera l'apparence de l'OS et il sera possible d'acheter (en achats *in game*) des « skins » pour le smartphone, soit d'autres apparences du système d'exploitation simulé (annexe 22).

Le paramétrage du temps et des notifications est extrêmement important dans les JMC. Ces deux paramètres sont intimement liés : les notifications des messages des interlocuteurs scandent le temps du jeu, rappelant sans cesse le joueur à jouer ; la durée entre les messages des interlocuteurs dépend du mode temporel choisi, « réel » ou « accéléré ». En « accéléré », il n'y a pas de latences dans les conversations ; en « temps réel », le joueur devra patienter entre les messages de ses interlocuteurs, à certains moments. Ces paramétrages font l'objet de recommandations au joueur par les auteurs des JMC : « Autorisez-vous l'application Ana The Game à vous envoyer des notifications ? Sans les notifications l'expérience de jeu sera

grandement dégradée », ou encore dans *Lifeline* « le mode rapide n'est pas recommandé pour profiter pleinement du jeu ».

Le paramétrage des notifications passe toujours par le paramétrage du smartphone : le joueur doit autoriser leur apparition. Les auteurs recommandent ce choix car il implique que le joueur soit sans cesse rappelé au jeu. L'engagement intradiégétique du joueur, dans le pacte de lecture et de jeu que nous avons étudié précédemment (cf. IB3b), est redoublé par le consentement aux notifications. Les JMC, grâce à l'alerte de la notification, semblent crier au joueur le « I WANT YOU » que le livre-dont-vous-êtes-le-héros garde muet⁵¹. Des notifications peuvent relancer le joueur, après qu'il a laissé pendant un certain temps ses interlocuteurs sans réponse (annexe 23) ; émises par le smartphone, écrites par l'auteur, ces notifications ressemblent alors fortement aux injonctions de publication des réseaux sociaux, tel qu'Étienne Candel et Pauline Chasseray-Peraldi en ont fait l'analyse⁵².

Le paramétrage du temps, quant à lui, peut être choisi dans le cadre du jeu : dans *EmmA*, l'horloge interne du smartphone n'a aucun impact sur les marqueurs de temps de la conversation ; les dates et horaires indiqués diffèrent toujours du smartphone. Cependant, le jeu propose deux modes : un mode en temps réel, qui créera des latences dans la conversation (les occupations de Nour) et un mode « accéléré », où les dialogues se dérouleront sans silence (annexe 24). Dans les jeux où ce choix n'est pas possible, comme *Mr Robot*, l'horloge interne du smartphone est souvent le marqueur de temps interne au jeu. Ainsi, il est possible parfois d'accélérer l'action d'un JMC en avançant l'horloge interne de son smartphone (les actions produites par le joueur disparaîtront si le joueur remet l'horloge interne au temps réel ensuite). Cette manipulation, qui n'est pas suggérée par le jeu (notamment dans un jeu comme *Ana The Game* permettant l'achat d'un mode accéléré) déploie, une fois encore, l'imaginaire du hacking chez le joueur, en exploitant les possibilités de l'OS du smartphone.

⁵¹ « L'objet [le livre-jeu] c'est le piège qui parce qu'il réclame des usages, façonne une attitude lectoriale non plus indépendante, mais programmée et inclusive : « I want you » semble scander inlassablement le livre-dont-vous-êtes-le-héros » (FREYHEIT, Matthieu, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture ! », *op. cit.*)

⁵² « La pratique des réseaux est ponctuée par un ensemble d'interpellations qui enjoignent à l'utilisateur de maintenir sa présence pour performer le dispositif. [...] Les mécanismes de prescription sont perceptibles dans les notifications apportées par les services en ligne. Sur Facebook par exemple, le non-usage de la plateforme provoque des mails de relance et des affichages particulièrement culpabilisateurs pour l'internaute, sollicité à la fois comme (mauvais) ami et comme individu incapable de mesurer ce qu'il perd à ne pas s'investir plus largement dans le réseau » (CANDEL, Etienne, CHASSERAY-PERALDI, Pauline, « La construction communicationnelle du temps sur les réseaux en ligne : écritures, morales et valorisations », Congrès de la SFSIC, Juin 2016, Metz, France ; mis en ligne le 17/01/19, consulté le 12/10/19, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01703915v2/document>)

2. Un dénominateur commun : l'imitation d'une messagerie

Le plus petit dénominateur commun de la pseudo-panoplie des JMC est l'imitation d'une messagerie. Elle offre un cadre dialogique interactif au joueur, utilise l'apparence familière d'applications de messageries sur smartphone. La messagerie permet au joueur de tenir les conversations, mais aussi de garder en mémoire des messages, qui selon les jeux peuvent être antécédents à l'activité du joueur. Elle lie le passé, entendu comme archivage de messages, au futur, qui se ramifie entre les différentes propositions de réponses du joueur. Entre les deux se dessine le présent : la messagerie permet d'introduire la perception du présent par son « instantanéité ». Au présent, le joueur peut voir que son interlocuteur lui écrit, grâce au petit signe des points de suspension ; qu'il est affairé, par une mention de type « X est occupé ». Ainsi, une tension s'opère en permanence entre la conversation dynamique, là où le joueur peut « s'exprimer », et l'observation de l'archivage des conversations. L'archivage ne concerne pas seulement les dialogues, mais aussi tout un ensemble de données, stockées et distribuées fictivement dans les différents éléments de la pseudo-panoplie.

a. Analyse sémiologique de la messagerie instantanée

Le modèle que nous avons présenté jusqu'ici est celui de la messagerie « instantanée » : ce type de messagerie se caractérise par la connexion continue des interlocuteurs, qu'ils soient en train d'échanger ou pas. La messagerie instantanée suppose la présence de l'autre, qu'il soit « occupé », en train d'écrire ou de lire... La métaforme de la messagerie instantanée comprend au minimum : l'architexte⁵³ du champ de saisie des messages, une désignation du ou des interlocuteurs (un nom et/ou un numéro de téléphone), un affichage en colonnes distinguant les messages de l'émetteur de ceux de son ou de ses interlocuteurs (ou une autre signalétique comme l'alternance de couleurs entre les émetteurs). D'autres petites formes peuvent enrichir la métaforme de la messagerie instantanée :

- les diatextes des bulles où apparaît chacun des messages ;
- le petit signe des points de suspension qui apparaissent quand un interlocuteur est censé être en train d'écrire dans son propre architexte (ou dicter son message à l'oral) ;
- le petit signe « check » qui indique quand le message a été reçu et/ou lu ;

⁵³ « Architexte informatique : outil présent dans les écrits d'écran qui se situe à l'origine des actes d'écriture et de lecture des usagers et en régit le format, si bien que notre propre écriture est conditionnée par l'existence de cette écriture en amont de la nôtre. » (JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité*, op. cit., p. 10.)

- l'horaire ou la durée depuis laquelle l'interlocuteur a envoyé son message, un affichage qui évolue en fonction du temps s'étant écoulé entre son envoi et sa consultation.

Les messages s'affichent dans un ordre chronologique ; un scroll vertical ascendant permet la consultation des messages antérieurs. Dans les JMC, l'architexte du champ de saisie des messages reporte le message sélectionné par le joueur. Les JMC conjuguent différents moyens de substitution au clavier numérique. Dans *Mr Robot* ou *EmmA*, les différentes réponses sont résumées ; elles s'affichent en totalité dans un architexte et sont ensuite validées par le joueur en un *single touch* sur une zone activable (par exemple, la mention « send » dans *Mr Robot*, ou l'icône d'un avion en papier dans *EmmA*).

b. Conversation dynamique et archivage : jeux mémoriels

Le modèle sémiologique que nous avons étudié jusqu'ici se réduit à la messagerie instantanée ; en effet, celle-ci définit souvent le centre de l'intrigue dans les JMC. Cependant, ces derniers peuvent intégrer des éléments qui laissent place à l'archive : plusieurs des jeux étudiés permettent au joueur de consulter des conversations passées, auxquelles il n'a pas pris part. Ces situations supposent que le smartphone est un objet récupéré par le joueur, qu'il le tient d'autrui. Cette exploration tient aux disciplines de l'archive, soit l'« ensemble des petits gestes et des petits outils qui permettent de structurer la conservation, la transmission, la publication des idées et des textes dans la société⁵⁴ ».

Les JMC s'inscrivent toujours sur un gradient entre archive conversationnelle et dialogue dynamique : les jeux tirent plus ou moins vers le versant de l'enquête sur le passé d'un autre dont le joueur hérite, ou vers le versant de la situation en création, dont le joueur sera fictivement à l'égide (le code du jeu définit déjà les possibilités narratives offertes au joueur ; tout futur dans le jeu est déjà codé au passé).

À l'une des extrémités du spectre, un jeu comme *A Normal Lost Phone* visera à l'exploration de l'ensemble des données de l'ancien propriétaire du smartphone, avec quelques messages que le joueur pourra adresser à des interlocuteurs, pour faire avancer très ponctuellement l'intrigue (messages adressés sous l'identité de l'ancien propriétaire du téléphone). De l'autre côté du spectre, les JMC sont entièrement dynamiques ; tout leur contenu est dévoilé au fur et à mesure des dialogues tenus par le joueur. Un jeu comme *Lifeline* par exemple part d'une simple adresse de l'astronaute Taylor au joueur ; aucune antériorité ne précède au jeu. Comme le montre justement ce jeu, les JMC sont de moins en moins

⁵⁴ JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité, op. cit.*, p. 11.

dynamiques au fur et à mesure du jeu ; en effet, si un joueur commet une erreur qui entraîne la mort de son interlocuteur, il conviendra qu'il se souvienne de la bifurcation prise dans la conversation pour ne pas réitérer le même chemin conversationnel.

Les JMC travaillent donc la mémoire du joueur sous deux aspects. D'une part, ils mettent en jeu une mémoire subjective, celle du joueur, constituée au long du jeu de remémoration des paroles prononcées, d'erreurs, de souvenirs campés sur des mots, des situations : les JMC définissent des joueurs-lecteurs modèles par leurs capacités cognitives. D'autre part, les JMC utilisent la mémoire objective, informatique : à la fois comme dispositif paratextuel à l'activité du joueur (là où le lecteur d'un livre-dont-vous-êtes-le-héros utilisait un carnet de notes gardant trace de son parcours) et comme espaces de stockage de données.

Sur les jeux du corpus, trois types d'espaces de stockage ont pu être recensés, que le jeu *Another Lost Phone* reprend tous (annexe 25). Premièrement, la carte SIM, logo même du jeu, apparaît comme une métonymie de toutes les données personnelles de Laura que le joueur doit découvrir ; en fin de partie, elle devra fictivement être brisée. Deuxièmement, le stockage interne du smartphone, où les données personnelles d'un personnage semblent se substituer à celles du joueur et non cohabiter, car l'écran ne peut les afficher au même moment ; le joueur n'est ainsi plus le seul à occuper la mémoire de son smartphone, en quelque sorte parasité par un autre. Enfin le cloud apparaît aussi, mis en scène grâce à la fiction d'une connexion WIFI débloquée par le joueur et ainsi que l'entrée d'un mot de passe. Le joueur accède à un cyberspace fictif, qui suppose un dehors à la pseudo-panoplie simulée.

3. Contingences narratives des dispositifs annexes à la messagerie

À des amplitudes diverses, les pseudo-panoplies des JMC réunissent tout un ensemble de fonctionnalités imitées, qui définissent les possibilités d'actions du joueur et caractérisent la diégèse, en redoublant le sens des textes. Nous proposons une typologie, non exhaustive, des fonctionnalités observables dans les JMC du corpus.

a. Cartographie et géolocalisation : caractérisation spatiale

Les JMC supposent toujours une distance physique entre le personnage incarné par le joueur et son interlocuteur, qui justifie et cause l'utilisation de la messagerie instantanée. Cette distance présumée implique d'une part *la règle de mobilité du joueur* : la situation spatiale réelle du joueur ne doit pas avoir d'impact sur la diégèse, ce qui est homogène avec l'expérience de jeu sur smartphone où le joueur peut se situer n'importe où dans le monde en

jouant. Elle permet d'autre part des possibilités narratives que la situation spatiale du ou des interlocuteurs du joueur puisse être un élément fondamental de la diégèse, nécessitant des moyens de caractérisation.

Les moyens de caractérisation de l'espace intradiégétique peuvent être discursifs, comme l'emploi de déictiques dans les conversations, qui évoqueront de manière référentielle un lieu, une situation géographique. Dans *Ana The Game* par exemple, le joueur peut s'amuser à faire attendre un livreur de pizza, qui lui dit être devant *sa* porte (annexe 26) ; cette situation se joue de la rencontre impossible entre le joueur et les personnages de fiction avec qui il converse. La caractérisation spatiale peut également passer par les dispositifs de la cartographie et de la géolocalisation, des fonctionnalités imitées dans le cadre d'une pseudo-panoplie.

Quand elle est employée, la cartographie détermine les limites d'un monde et sa nature. Dans *Enterre-Moi Mon Amour*, la cartographie occupe une fonction narrative et documentaire (annexe 27). Elle renvoie au monde réel et permet de suivre les chemins pris par Nour ; la cartographie opère comme une représentation visuelle des bifurcations narratives choisies par le joueur. Elle situe le jeu dans un cadre spatial réaliste, qui matérialise l'émigration en Méditerranée depuis la Syrie, par des voies réellement empruntées. Dans *The Virus*, la cartographie décompose le monde de manière discrète, en indiquant des lieux précis (annexe 28). Ces lieux renvoient soit à des espaces décrits de manière discursive, qui enrichissent la description et la consistance du monde imaginé (à tel endroit, tel événement est intervenu dans le passé) soit à des points d'émission d'ondes radio, qui offrent des informations clés au joueur dans le déroulement du jeu (à tel endroit, des personnages du jeu conversent, sans le joueur, de ce qu'il se passe de leur côté). Cette carte apparaît progressivement, en fonction des endroits où le joueur guide l'héroïne Hanna, géolocalisée en permanence sur la carte. La cartographie permet au joueur d'envisager les distances qu'il demande parfois à Hanna de parcourir, alors qu'elle peut être blessée, en danger... Elle participe de l'acuité du joueur dans sa prise de décision.

La géolocalisation peut être employée sans recourir à la cartographie : elle renvoie alors à la position qu'est censé occuper le personnage du joueur, et par suite son smartphone. Cette situation souligne l'importance de la règle de mobilité du joueur que nous avons énoncée. Dans *Another Lost Phone*, une application imaginaire est intégrée à l'OS du smartphone imité : « Je suis là », qui permet de partager sa position GPS actuelle avec des contacts enregistrés (annexe 29). On découvre que l'ancienne propriétaire du smartphone, Laura, y avait seulement

enregistré Ben, son compagnon ; l'intrigue amènera à découvrir que cette application permettait à Ben, harceleur maladif, de situer en permanence Laura. En fin de partie, un message de Laura est adressé au joueur : elle lui demande d'activer cette application pour dérouter Ben du chemin qu'elle a pris en le fuyant, puis de détruire la carte SIM. La géolocalisation réelle du joueur s'intègre parfaitement à la diégèse, sans l'impacter : peu importe l'endroit où il se trouve, il sera toujours et à jamais éloigné de Laura.

Plus problématique est l'utilisation de la géolocalisation dans *Ana The Game* : elle constitue le dénouement du jeu tout en enfreignant la règle de mobilité du joueur. Tout au long du jeu, le joueur peut observer la mention de la géolocalisation fictive du smartphone, sur le menu de l'OS imité : « Paris, Rue Bonaparte », lieu réel (annexe 30). Le joueur est amené à comprendre à la fin de l'intrigue que cette adresse est la même que celle du ravisseur d'Ana : il apparaît alors que le personnage qu'il incarne est psychiquement clivé, qu'il est lui-même le kidnappeur, revivant un drame passé. Cette révélation vient briser le réalisme du cadre diégétique, lentement construit par la narration et une pseudo-panoplie ultra-réaliste : ce qui ne suscitait pas vraiment l'adhésion voire l'attention du joueur en cours de partie devient un élément déterminant de l'intrigue. Cette rupture brise notamment la perception que le joueur avait de son smartphone : comment pouvait-il s'écrire à lui-même ? Avait-il une double carte SIM dans son téléphone, rendant possible une conversation entre deux numéros de téléphone sur un même smartphone ? Où le joueur était-il vraiment durant le jeu ? Dans un espace physique ou plongé dans un espace mental, l'inconscient d'un autre ? L'infraction de la règle de mobilité du joueur entraîne un changement diégétique intégral.

b. Carnet de contacts : recensement des interlocuteurs

Le carnet de contacts recense l'ensemble des interlocuteurs du joueur et est le support de la caractérisation des personnages. Les JMC se passent le plus souvent de cette fonctionnalité, en présentant l'ensemble des interlocuteurs dans l'interface d'une messagerie : chaque interlocuteur correspond à un fil de conversation. Le jeu *Mr Robot* présente en propre un carnet qui distingue les contacts des conversations (annexe 31). L'apparition de contacts comme l'actualisation de leurs données sont des péripéties du jeu. Une fiche de contact comprend des champs qui suivent un architexte fictionnel : un nom, un numéro de téléphone, une icône désignant le contact, une adresse d'habitation, le nom de la société du contact, son titre professionnel. Ces champs peuvent être remplis soit par une information, soit par l'abréviation N/A indiquant que l'information est non applicable (comme la profession d'une bibliothèque municipale...); au minimum, l'existence du contact est ravalée à celle d'un

numéro de téléphone. Quand l'information est inconnue, le jeu le souligne, comme objet de mystère : « Unknown Caller » en l'absence d'un nom, « ??? » quand l'information concerne un autre champ. Le carnet de contact occupe donc une fonction d'archivage des informations glanées par le joueur autant qu'une fonction narrative, en mettant en lumière l'ignorance du joueur et de son personnage.

c. Boîte mail et messageries annexes : identités multiples

Les JMC peuvent adjoindre à une messagerie principale, généralement une messagerie instantanée, d'autres types de messageries. Les boîtes mail et les messageries de plateformes imaginaires enrichissent l'univers conversationnel du joueur et permettent des manipulations complexes au sein de la pseudo-panoplie. Ainsi, une boîte mail ou une messagerie sur un pseudo LinkedIn, un pseudo Tinder, nécessitera un accès fictif à une connexion WIFI et éventuellement un mot de passe : le joueur devra produire une chaîne d'actions pour accéder aux messages archivés et éventuellement ranimer des conversations.

Ces différentes messageries segmentent la vie sociale du personnage vécu par le joueur ; elles permettent d'envisager plusieurs facettes de sa personnalité, de la construire avec une richesse discursive et situationnelle. Le jeu *A Normal Lost Phone* utilise par exemple une pluralité de messageries qui permettent au fur et à mesure de comprendre le changement d'identité de Sam – changement de genre en l'occurrence – au travers de différents milieux de sociabilité. De ses échanges SMS avec ses parents à ses conversations de séduction sur l'application fictive de rencontres « Lovbirds », en passant par ses mails professionnels, le personnage de Sam se déploie sous de multiples identités que le joueur est amené lui-même à éprouver (annexe 32). Ces différentes identités montrent justement la difficulté d'exister et de s'affirmer comme personne transgenre dans un milieu familial, social, professionnel, etc. conformément au propos documentaire du jeu.

Le jeu *Ana The Game* présente quant à lui la particularité d'offrir une messagerie vocale, comportant des extraits audio (annexe 33) : elle permet de caractériser par la voix les personnages, en offrant des informations supplémentaires face aux énigmes posées par le jeu.

d. Galerie multimédia : artefacts et indices

La galerie multimédia est une fonctionnalité qui permet d'ajouter par collage le dessin, la photographie, le son et la vidéo dans l'univers du récit. Ces documents peuvent être réduits à des artefacts, qui ne nécessitent pas forcément d'être lus ou lisibles par le joueur, que comme

des éléments de caractérisation intradiégétique, nécessitant leur interprétation par le joueur. Dans *Mr Robot*, tout le jeu repose sur l'obtention d'une image disparue que le joueur doit retrouver pour Darlene : l'image a une valeur instrumentale, elle est un objet parmi tant d'autres. Dans *Ana The Game* (annexe 34), la galerie multimédia présente par exemple un menu d'affichage en mosaïque de l'ensemble des contenus visuels ; un affichage spécifique de l'image ou de la vidéo ; le petit signe *play* sur la vidéo ; un ensemble de filtres pouvant fictivement « transformer » l'image originale. Dans *A Normal Lost Phone*, le geste *tap* sur une image permet d'afficher le nom du fichier et son extension et sa date de création, les métadonnées fictives de l'image (annexe 35). Par la galerie multimédia, les JMC imitent des types de logiciels, mais aussi des types de documents.

Ces jeux utilisent les contenus multimédias comme caractérisations du récit, pouvant être des indices importants pour le joueur : ils permettent de voir les personnages, des moments clés de leurs histoires personnelles, redoublent la nature citationnelle des textes par l'image (un faux profil Tinder par exemple, dont le joueur reçoit une « copie d'écran » dans une conversation d'*Ana The Game*). L'image participe à la constitution de relations interpersonnelles entre le joueur et ses interlocuteurs. Dans *Enterre-moi mon Amour*, Nour envoie régulièrement des photos (qui dans l'esthétique du jeu sont des dessins) pour montrer à Madj ce qu'elle vit à l'instant même. En miroir, le jeu simule la prise d'un selfie par Madj ; un faux flash photo se produit et renvoie au joueur non son image mais celle du personnage qu'il incarne (annexe 36).

e. Calendrier : référentiel temporel objectif

Plusieurs JMC intègrent un calendrier, qui se présente sur le modèle de cases, réparties chronologiquement par mois sur un nombre d'années choisies (généralement autour de l'année de sortie des jeux concernés). Dans ces cases, des événements peuvent être inscrits, dont la description apparaît dans un champ juxtaposé à l'écran. Les calendriers, quand ils sont présents, permettent au joueur d'accéder à une liste d'événements passés et d'en intégrer de nouveaux à la demande des interlocuteurs (comme le propose le jeu *Ana The Game* par exemple, annexe 37). Le calendrier permet au joueur de situer ses conversations dans un cadre temporel à l'échelle de l'année, quand l'expérience du temps par le joueur le place plutôt à l'échelle de l'heure (entre les messages) ou de la seconde (dans l'instantanéité des échanges).

Le calendrier occupe une double fonction documentaire : dans le cadre de la diégèse du jeu, il recense des péripéties indicielles pour le joueur (une date clé pour un mot de passe, des rapprochements causaux possibles entre un événement et des messages échangés...) ; à

l'échelle totale de l'œuvre, il situe temporellement l'univers social du jeu, l'emprise du temps sur les discours, les représentations et les préoccupations des interlocuteurs. Le calendrier permet de dater la diégèse du jeu. Cette datation ne présente que peu d'intérêt parmi les jeux du corpus, alors que nous y jouons en 2019 ; ces jeux sont si récents (2015 pour le plus ancien, *Lifeline*) qu'il est difficile de sentir une expérience de jeu distincte de la première itération de jeu, à leur sortie. Les calendriers appelleront peut-être à resituer les échanges du joueur dans un certain monde passé, dans plusieurs années. Ce sentiment du temps écoulé est déjà palpable pour *L'Infiltré*, dont la superposition à sa sortie sur des événements d'actualité lui confère d'ores et déjà une ancienneté. De même, le jeu *Mr Robot* est sorti en 2016, à l'articulation entre deux saisons de la série éponyme ; les personnages du JMC ont continué d'exister hors du JMC. On lira peut-être avec une étrange nostalgie des échanges avec les interlocuteurs du jeu en y rejouant aujourd'hui, alors que la série s'achèvera fin 2019, en connaissant leur évolution future au cours de la série.

f. Applications fictives : énigmes hybrides

Par évocation ou proposées dans la pseudo-panoplie des JMC, des applications fictives s'intègrent dans le *gameplay* et le récit. Ces applications sont mystérieuses car elles n'ont pas de rôle évident dans le *gameplay* ; elles occupent généralement des fonctions hybrides au sein du jeu. Dans *A Normal Lost Phone*, on repère par exemple une application « Météo », comportant différentes villes imaginaires enregistrées ; le code postal de l'une d'elles fournit le mot de passe WIFI de la commune imaginaire où le joueur est censé se situer. Ces applications peuvent aussi relever de la simple citation : dans *Ana The Game*, une interlocutrice parle par exemple des rencontres qu'elle a pu faire sur Zinder, application fictive parodiant Tinder. Les applications dans l'application du JMC sont une mise en abyme de son univers, portant le joueur à confusion (cf. à la suite « Menu de l'OS : navigation et perte »).

g. Notes : fragments poreux

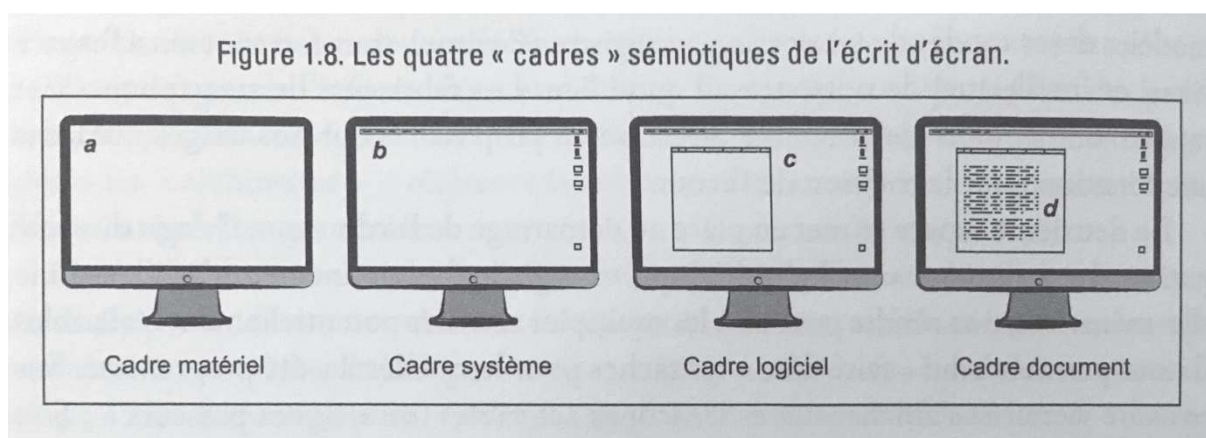
Les notes embrassent un large ensemble de textes : permettre cette fonctionnalité, c'est offrir d'autres espaces discursifs, hors des conversations, dont la valeur varie selon le JMC considéré. On peut recenser trois fonctions principales identiques au rôle de la messagerie : descriptive, ludique et documentaire. Dans *Ana The Game*, les nombreuses notes comportent des indices pour résoudre des énigmes, mais aussi des listes de groupes de rock, de films, de tâches... (annexe 38) La multiplication des notes caractérise le personnage incarné par le

joueur mais complexifie aussi sa recherche d'information : le jeu réside dans la capacité de tri de l'information par le joueur. Quand les notes renvoient à des œuvres (des livres par exemple dans *Mr Robot*), il est aussi loisible au joueur de s'y référer pour prolonger l'univers de fiction du JMC.

Dans *L'Infiltré*, les notes sont des sources documentaires (annexe 39) : elles invitent le joueur à approfondir ses connaissances sur le Front national essentiellement, tout en garantissant la fiabilité de l'information relayée. Les notes renvoient vers le dehors de la pseudo-panoplie⁵⁵ puisqu'il s'agit de liens hypertextuels vers des articles de presse en ligne, que le joueur peut consulter directement dans le navigateur internet de son smartphone. Ce cas de figure montre que la pseudo-panoplie peut interagir avec la panoplie réelle du joueur.

h. Menu de l'OS : navigation et confusion

Quand un OS est intégralement imité, il jouit d'une interface en propre pour afficher l'ensemble de la pseudo-panoplie disponible pour le joueur. Cette interface ordonne spatialement les fonctionnalités par des icônes, catégorise les fonctionnalités soit par *features* (éléments intégrés à l'OS imité) ou des applications imitées. L'interface de l'OS est une catégorisation qui fragmente visuellement la pseudo-panoplie, comme s'il s'agissait d'une boîte à outils. La catégorisation peut recouper plusieurs apparences, donner lieu à plusieurs images du texte : dans *Another Lost Phone*, le menu peut être synthétisé, déroulé, ou réduit en fonction des manipulations du joueur à une liste de tâches. Le petit écran standardisé du smartphone, objet industriel et marchand, peut contenir quatre « cadres » sémiotiques, mis en abyme dans les JMC.



⁵⁵ Le dehors de la pseudo-panoplie peut aussi apparaître de manière intradiégétique : pensons à Taylor dans *Lifeline* qui demande au joueur de vérifier si un certain niveau de radioactivité est mortel, ou encore à Madj censé s'informer des conditions de sécurité à une frontière pour Nour dans *EmmA* (annexe 40).

Le premier « cadre » définit les conditions de possibilités matérielles de l'activité, c'est le seul inanimé. Les trois suivants, cadres système, logiciel et document, relèvent de l'ingénierie textuelle et définissent les conditions de réalisation de l'activité. On voit ainsi qu'une activité d'écriture réalisée sur le « document » d'un logiciel de traitement de texte est mise en abyme au sein de l'ensemble des autres « cadres » qui la rendent possible et la déterminent techniquement et sémiotiquement.⁵⁶

À la différence du schéma que nous reproduisons, les cadres système, logiciel et document occupent toute la surface de l'écran sur un smartphone ; il n'y a pas de « bureau » comme sur l'écran d'un ordinateur. Ce plein affichage permet une confusion des cadres sémiotiques dans les JMC. En effet, ces derniers sont des applications, qui affichent un cadre logiciel ; cependant, ils produisent l'*illusion d'un cadre système*, en imitant l'interface d'un OS. Il est amusant de constater qu'une friction d'usage du JMC permette de révéler la supercherie. En jouant à *Ana The Game*, *Mr Robot*, *A Normal Lost Phone* ou *Another Lost Phone* (annexe 41) il n'est pas rare d'appuyer sur le bouton central du smartphone en souhaitant revenir au menu de l'OS *du jeu*. Ce geste mène bien sûr à rejoindre l'interface, réelle, de l'OS du smartphone. En un geste se produit une anamnèse de la mémoire de l'oubli : cette friction d'usage montre un des aspects de la valeur heuristique des JMC. L'interface de l'OS est donc tant un moyen de navigation entre les éléments de la pseudo-panoplie qu'un espace de perdition, pouvant amener le joueur à une confusion entre imaginaire et réalité.

B. Fantasmagories du smartphone : imaginaires d'un être culturel

La confusion du joueur entre les cadres système, logiciel et document du smartphone se prolonge-t-elle jusqu'au cadre matériel ? Pour reformuler cette question : puis-je avoir la sensation qu'un autre smartphone, fictif, se substitue au mien, réel ? Qu'est-ce qui peut fonder le changement de perception que j'ai de mon mobile ? Ce changement concerne-t-il tant la dimension *hardware* de mon smartphone que sa dimension *software* ? Nous proposons de reprendre le concept de « fantasmagorie », défini par Julia Bonaccorsi⁵⁷, pour définir le changement de perception du joueur face à son smartphone. La fantasmagorie est l'« ensemble des textes, images, dispositifs matériels, situations qui peuvent donner une portée et une valeur imaginaires et esthétiques à des marchandises et à des produits industriels et

⁵⁶ Schéma et citation, SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture*, op. cit., p. 52.

⁵⁷ BONACCORSI, Julia, « Fantasmagories de l'écran : Pour une approche visuelle de la textualité numérique », mémoire d'habilitation à la direction de recherche, Sciences de l'information et de la communication, Celsa - université Paris-Sorbonne, sous la dir. d'Yves Jeanneret, 2012, p. 18-19, consulté 03/11/19, <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01322308/document>

marchands⁵⁸ ». Nous considérons que les JMC constituent des situations pour le smartphone (des états d'être et donc d'affichage, une fois le jeu lancé), constituées par des textes et des images, qui convoquent en permanence des imaginaires du smartphone, objet marchand, industriel et standardisé.

Le smartphone est aussi un objet appropriable par chaque utilisateur, entendu comme membre de la société de consommation proposant l'objet sur le marché. Cette appropriation, cette circulation du smartphone au niveau social fait de lui un « être culturel », c'est à dire : « un ensemble d'idées et de valeurs qui incarne un objet de la culture dans une société tout en se transformant constamment à partir de la circulation des textes, des objets et des signes⁵⁹ ». En effet, le smartphone est un objet qui non seulement permet de communiquer mais dont la définition est fluide, puisqu'il peut intégrer tout un ensemble de dispositifs, par l'adjonction d'applications, qui recoupent toutes les dimensions sociales.

[...] devenu un véritable ordinateur de poche, le mobile est un équipement désormais ordinaire qui joue le rôle d'interface universelle avec le monde. La promesse d'un gain en intelligence annoncée par la formule anglaise « smartphone » valorise un objet trivial qui fonctionne comme un « couteau-suisse » avec ses innombrables usages. On nomme ces dispositifs « téléphones » mais la téléphonie à proprement parler n'est qu'une de leurs fonctions archéologiques. [...] La vie sociale, le travail, l'amour, les achats, les déplacements, les jeux, la mémoire, les informations, les loisirs, la spiritualité... y'a-t-il une seule activité humaine qui ne soit pas médiatisée et marchandisée [par des applications pour smartphone] ?⁶⁰

Le smartphone est en quelque sorte le médiateur entre l'utilisateur et le monde ; on lui prête une intelligence tournée vers la vie sociale de l'utilisateur, dont la décomposition correspond à l'ensemble des dispositifs d'une panoplie. Nous proposons d'étudier la personnification du smartphone entendue par l'expression d'« être culturel », pour comprendre quelles perceptions de l'objet par le joueur de JMC sont affectées, et en miroir ce que ces jeux révèlent de notre vision du smartphone.

1. L'être culturel du smartphone : une « dé-possession » de l'objet

En personnifiant le smartphone, comme l'expression d'« être culturel » y invite, on pourrait dire que la dimension *hardware* du smartphone renvoie à son corps et sa dimension *software* à son esprit. Les JMC produisent une métamorphose fictionnelle du corps du

⁵⁸ JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité*, op. cit., p. 12.

⁵⁹ JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité*, op. cit., p. 11-12.

⁶⁰ SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture*, op. cit., p. 74-76.

smartphone, en imaginant des possibilités matérielles qui ne correspondent pas à l'objet. De même, des possibilités logicielles nouvelles du smartphone de l'utilisateur peuvent être imaginées par le récit et l'univers visuel des JMC. Pour comprendre ce qu'il se joue dans les JMC, peut-être peut-on les imaginer comme une séance de spiritisme pour le smartphone, devenu comme une voyante soudainement possédée par l'âme d'un autre : sa voix et son visage se transfigurent, elle tient des propos qui ne sont pas les siens. C'est une semblable possession qui semble prendre le corps et l'esprit du smartphone. Objet personnel du joueur, il semble à double titre ne plus lui appartenir : il n'en a plus la maîtrise fonctionnelle intégrale, perdu entre les cadres sémiotiques, et ses données personnelles peuvent sembler substituées par celles d'un autre (tout particulièrement dans les jeux *Ana The Game*, *A Normal Lost Phone*, *Another Lost Phone* et *Mr Robot*, qui imitent un OS entier). Pour décrire cette perte de maîtrise du joueur, nous choisissons le terme de « dé-possession » de son smartphone.

2. La métamorphose *hardware* du smartphone

La métamorphose *hardware* du smartphone est une opération imaginaire, produite par la diégèse des JMC et rendue vraisemblable par l'univers visuel du jeu. Cette métamorphose intervient généralement à l'entrée et au sortir de l'intrigue : le flou règne sur la nature de l'objet en son courant. Les métamorphoses d'incipit vont indiquer au joueur le statut de l'objet qu'il tient en main : ce sera un objet trouvé, un objet pensé pour sa fonction, jeté à l'issue de sa mission... À l'issue du jeu, le joueur pourra découvrir que l'objet qui l'a accompagné n'était pas celui qu'il pensait ; il pourra également conclure l'intrigue en décidant de l'avenir de l'objet. La beauté, la magie des JMC tient pour bonne part à cette transformation imaginaire, produite par l'adhésion du joueur à l'idée que l'objet standardisé auquel il était familier devient *matériellement* autre. La fiction est rendue possible par l'opacité du smartphone pour ses utilisateurs. *Qu'y a-t-il vraiment derrière la glace de l'écran ?*

a. Le smartphone « radio »

Le smartphone « radio » n'est pas qu'une métamorphose d'appauvrissement du smartphone : il peut être rendu à une sorte d'état antérieur à ses conditions techniques et historiques d'existence, mais permet aussi d'imaginer des réseaux de communications dépassant ses capacités matérielles réelles.

Qu'il s'agisse de la lanterne magique ou de nos écrans d'ordinateurs, des anciens télégraphes ou de nos smartphones, l'histoire des « machines à communiquer » (P. Schaeffer, 1970) nous

invite ainsi à penser une suite d'inventions techniques animées par des rêves partagés et transmis au fil des époques [...] Il n'est que de penser à Jules Verne qui, à la fin du XIXe siècle, avait imaginé l'étendue des possibilités qu'ouvrait l'ère du télégraphe en inventant le « téléphone » pour la voix, puis le « téléphote » quant à lui dédié à la retransmission des images (J. Verne, 1889)⁶¹

La fiction des JMC permet d'imaginer des univers communicationnels alternatifs, un des moteurs de la science-fiction. Le smartphone devient un capteur de messages, sur des réseaux imaginaires, dépourvu de la puissance computationnelle auquel le joueur est familier. Cette métamorphose permet au joueur d'accéder à des mondes inconnus d'autrui : la transformation est tout à la fois une réduction de la messagerie électronique à des ancêtres historiques (le télégramme, Arpanet, le minitel...) qu'une élection pour le joueur. L'accès à des ondes particulières fait de lui l' élu : capter, c'est endosser un rôle et des responsabilités.

Dans *The Virus*, le joueur est ainsi amené à visualiser les signaux qu'il peut capter en fonction de la position géographique où se situe son interlocutrice (annexe 42). Carte et ondes imaginaires permettent une superposition du cadre diégétique au monde spatial du joueur ; une carte est toujours une certaine forme de projection conceptuelle de l'espace, sur laquelle le joueur pourrait réellement se situer. Dans *Lifeline*, les conditions de spatialité sont à ce point transcendées que le joueur est censé capter, lui seul, des messages venus de l'espace intergalactique – en temps réel, rappelons-le, puisqu'apparaît le petit signe des points de suspension, marquant l'écriture en cours d'un message. Le smartphone dans cette situation n'est pas un objet réduit à un état archaïque mais un objet venu du futur, entre les mains du joueur. Le smartphone « radio » explore l'imaginaire des réseaux de communication, mettant en lumière le cadre historique et technique dans lequel s'inscrivent nos conversations.

b. Le smartphone *burner*

Le smartphone *burner* souligne quant à lui l'économie du récit sous-tendant les JMC. Le *burner* est un téléphone à usage unique : on l'associe à ceux qui souhaitent cacher leurs conversations et leurs métadonnées, en ne voulant pas laisser de traces. Le *burner* appartient aux univers du crime et du piratage informatique. Il est par définition jetable : il souligne le caractère événementiel du JMC, qui doit durer quelques heures, quelques jours avant de s'achever. Dans *Mr Robot*, le dialogue même avec Darlene qualifie le téléphone de *burner* (annexe 43) : vous avez trouvé un téléphone dans la rue, téléphone que vous visualisez en image dès l'incipit du jeu. Vous vous y référez dans la conversation avec Darlene, qui vous

⁶¹ SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture, op. cit.*, p. 81.

reproche d'avoir ramassé l'objet et vous enjoint ensuite d'en endosser la responsabilité. Elle vous explique que ce téléphone a pour but d'être jeté. Le dénouement de *Mr Robot* s'annonce ainsi en prolepse : à la fin de votre mission, de votre rôle comme détenteur intermédiaire et contingent du téléphone, vous devrez vous en départir et avec lui refermer l'intrigue. La métamorphose du smartphone comme *burner* agit comme un horizon narratif et non comme une réalité à accomplir ; personne ne jette son smartphone à l'issue d'un JMC... Cependant, pendant le temps du jeu, le smartphone est réduit à sa valeur instrumentale, pour un temps donné : il nous rappelle notre attachement à l'objet.

3. La possession *software* du smartphone

Le smartphone, dans sa dimension *software*, recouvre trois « cadres » sémiotiques, comme nous l'avons vu : le cadre système, le cadre logiciel et le cadre document. Sans qu'on puisse les rattacher spécifiquement à l'un de ces cadres, sauf en ce qu'ils affichent, des processus transversaux peuvent modifier l'esprit du smartphone : le cryptage, le piratage et l'erreur système. *Que se passe-t-il vraiment dans le programme informatique du smartphone ?*

a. Le smartphone crypté

Le smartphone crypté est un objet d'énigmes : le téléphone du joueur devient le réceptacle de secrets et d'obscurités, que l'intrigue lui amène à résoudre et dévoiler. Le smartphone crypté s'inscrit dans les imaginaires de la cybersécurité. Il fait ressortir tout un ensemble d'adaptations numériques de l'idée du secret et en déploie des possibilités opérationnelles et esthétiques dans le jeu. Il constitue en quelque sorte des cryptes digitales à l'intérieur de cet objet concret que le joueur pensait connaître avec transparence – une transparence relative, puisque l'OS réel du mobile ne révèle jamais le code dont il est constitué. Le cryptage pour l'être culturel du smartphone est l'équivalent d'un inconscient psychique. Les JMC mettent en lumière l'opacité du code informatique et en même temps sa capacité, par algorithmes, à rassembler l'épars et le binaire pour en donner et formuler un sens en langage naturel : le smartphone devient un être discursif.

Le coffre-fort numérique est la métonymie emblématique de la cryptologie : dans *A Normal Lost Phone*, vous découvrez par exemple que la calculatrice dans les *features* de votre OS n'est pas seulement une calculatrice. Sur le conseil d'une amie, l'ancien détenteur du smartphone a téléchargé une fausse calculatrice recelant un journal intime caché, qui s'ouvre

à l'entrée d'un mot de passe comme la clé d'un coffre (annexe 44). La crypte ouverte, vous accédez aux secrets les plus intimes de l'ancien détenteur et à l'ensemble du sens de l'intrigue.

L'imaginaire de la cryptologie repose aussi sur la capacité du smartphone à décrypter le crypté : dans *Mr Robot*, le joueur est amené à utiliser un logiciel de décryptage sur une photo qui ne semble pas receler de secret ; elle contient en réalité des lignes de codes cryptées. Les JMC explorent des possibilités matérielles et logicielles réelles, en les intégrant fictivement à un objet dépourvu de cette puissance de traitement.

La cryptologie apparaît aussi dans un imaginaire esthétique. Dans *L'Infiltré*, des chiffres et des lettres s'animent en défilement en arrière-fond du texte et les messages en texte sont au fur et à mesure « transformés » en successions de 1 et de 0. Cette esthétique renvoie à l'imaginaire de la cryptologie, juxtaposant le texte en langage naturel et le langage binaire, où le crypté se décrypte et se recrypte (annexe 45). Cette esthétique maintient tout au long des dialogues l'illusion de la protection des données : les conversations entre le joueur et Tolissac, le responsable des réseaux sociaux du FN, sont au secret, emplissent l'univers textuel des mystères du monde de l'espionnage. La cryptologie est donc tout à la fois le moteur d'un récit d'enquête qu'un imaginaire porté sur le smartphone, qui révèle son opacité au travers du code informatique à son utilisateur.

b. Le smartphone *buggé*

Le smartphone *buggé*, c'est l'irruption de l'erreur et de la non-maîtrise sur l'objet, à l'opposé de la croyance en l'infailibilité computationnelle du smartphone. Le bug agit comme un élément en apparence extradiégétique qui intervient comme un obstacle à la tenue des conversations du joueur, la direction de ses actions. Le bug peut prendre la forme du *glitch* (une erreur visuelle à l'écran, comme dans une télévision brouillée) dans *Ana The Game* ; comme nous l'avons précédemment expliqué, l'espace du smartphone se révèle être la projection de l'inconscient d'un personnage clivé. Plus le joueur avance dans l'intrigue, plus ces erreurs d'affichage se multiplient et donnent l'impression d'assister à des effets vidéo télévisuels ou cinématographiques (annexe 46). Ces *glitches* sont une métaphore visuelle de la folie qui gagne le personnage incarné par le joueur ; leur apparition place le joueur dans une position de plus en plus passive, immaîtrisée, dans ses interactions. La perte de contrôle du joueur montre la folie de son personnage, son humanité. Le smartphone *buggé* est une incitation à la méfiance et au soupçon face à l'objet : il peut être aussi suscité par un piratage, comme plusieurs JMC invitent à l'envisager.

c. Le smartphone piraté

Dans *Mr Robot*, le jeu provoque très rapidement dans l'intrigue l'irruption d'erreurs système, qui correspondent à des péripéties de la manipulation de l'objet (annexe 47). Ces erreurs, provoquées par Darlene qui veut reprendre contrôle sur son smartphone perdu, participent au réalisme des formes imitées du smartphone ; elles s'inscrivent dans un journal d'alerte et constituent une catégorie à part entière de notifications. L'erreur, comme l'asymétrie d'un visage humain simulé en 3D, renforce le réalisme de l'OS : son traitement et sa notification laissent à imaginer des développeurs accoutumés aux règles d'ergonomie en arrière-fond du jeu, des développeurs fictifs d'E-CORP, l'organisation phare de l'univers de *Mr Robot*. L'erreur est ainsi une trace d'humanité mais présente aussi l'adversité, puisque E-CORP sera l'organisation que le joueur doit combattre.

Dans *L'Infiltré*, le joueur découvre à l'issue du jeu que l'ensemble de ses conversations avec Tolissac a été observé par ses collègues de la DGSI. La fiction produite pour le joueur est de croire que son téléphone a été buggé pour laisser surgir un tiers écoutant, qui officie dans l'intrigue comme un personnage anonyme et surpuissant, face aux forces que le joueur pourrait lui opposer. Les décisions de ce dernier sont non seulement scrutées, mais la vulnérabilité de son smartphone devient sa propre faiblesse, montrant l'opacité du monde imaginaire dans lequel il doit évoluer. Le piratage agit comme un principe transcendantal dans tous les choix que le joueur peut opérer dans l'arborescence des conversations : sa liberté est ravalée à l'accomplissement d'un destin *in fine*, suscitant le soupçon sur la liberté réelle laissée au joueur, face à l'auteur démiurge.

Les JMC ne sont pas seulement des expériences de lecture gestualisée (qui peut être un jeu en soi, si l'on considère que la lecture peut toujours être ludique). Ils sont bien des jeux vidéo, dont la ludicité tient au plaisir de l'accès aux textes, progressivement dévoilés et variablement disséminés, comme aux stratégies d'appropriation du jeu au par le joueur, en fonction d'un *gameplay* consubstantiel à la pseudo-panoplie. Le joueur s'approprie aisément les règles de navigation balisées par la pseudo-panoplie et les règles de gestualisation propres à l'écran du smartphone : son aisance tient à la mémoire de l'oubli, qui lui permet de se laisser happer par le jeu. Le joueur s'approprie également, par choix volontaire, les configurations du jeu : l'irruption des notifications comme le déroulement temporel du jeu, accéléré ou non, relèvent de consentements donnés par le joueur à *vivre une expérience particulière du jeu*. Il s'approprie enfin le déroulement du récit, avec une liberté lectoriale (passer d'un texte à un

autre juxtaposé dans la pseudo-panoplie) mais aussi une liberté de narration, par ses choix d'énoncés en réponse à ses interlocuteurs fictifs.

A la maîtrise des règles et aux libertés de jeu laissées au joueur s'oppose son sentiment potentiel de « dé-possession » face à son smartphone : c'est une étrangeté ressentie face à l'objet, qui affiche un écran familier et inhabituel à la fois, notifie sans cesse au joueur de venir jouer ou le laisse attendre... Pour comprendre ces phénomènes, dont nous avons étudié la configuration au travers de la diégèse et de la pseudo-panoplie, il convient d'étudier l'expérience du jeu par le joueur.

III - Régimes d'expérience vidéoludique des jeux mobiles conversationnels

Dans les deux premiers temps de ce mémoire, nous avons procédé à une étude formelle des JMC : sur le plan du récit en première partie, dans une optique narratologique, puis sur les règles du jeu, dans une approche croisant la ludologie à la sémiologie pour définir le rôle de la pseudo-panoplie. Cependant, le rapprochement des JMC à des formes littéraires puis l'analyse des éléments configurés par la pseudo-panoplie ne nous renseignent pas sur l'expérience des JMC par le joueur. Ainsi que l'explique Mathieu Triclot dans *Philosophie des jeux vidéo*, il n'est pas suffisant pour analyser un jeu vidéo de s'en tenir à une analyse formelle.

[L'expérience du jeu] n'est pas déposée une fois pour toutes dans l'objet, la machine, le discours à l'écran, le récit, le système des règles ou le *gameplay*, mais produite par le joueur à l'aide du jeu. Le jeu vidéo est un drôle d'objet : un objet pour lequel on ne peut pas se contenter, précisément, d'une description d'objet. Il présente ainsi une propriété que l'on pourrait appeler l'irréductibilité des expériences à la seule description du dispositif de jeu. Pour savoir ce que c'est que jouer, il ne suffit pas de connaître la machine ou le programme, ou même, au plus près, de suivre simplement le déroulement pas à pas des actions à l'écran⁶².

Nous proposons d'analyser les JMC par les régimes d'expériences qu'ils suscitent chez le joueur. Ces régimes sont tributaires du récit et de l'instrument du jeu qu'est le smartphone : ils structurent le vécu de l'espace et du temps chez le joueur et mettent en jeu sa propre subjectivité en tant qu'agent dans le jeu.

Premièrement, nous avons constaté que les JMC étaient des œuvres agogiques⁶³ : elles nécessitent un déroulement temporel pour pouvoir se dévoiler, soumises à des variations décidées tant par l'auteur que par le joueur. Comment les JMC sont-ils vécus subjectivement par le joueur dans son rapport au temps ? Comment les JMC s'incorporent-ils dans le temps idiotique du joueur ? Par l'instrument du smartphone, les JMC semblent pouvoir investir totalement le temps du joueur, puisqu'ils proposent une fragmentation sur plusieurs jours des moments de jeux, s'insérant dans de petits instants de disponibilité du joueur (à la différence d'un jeu vidéo sur console, ordinateur, borne d'arcade, des temps radicalement distincts du quotidien du joueur).

Pouvoir jouer tout le temps et partout : deuxièmement, la portabilité du smartphone permet au joueur d'accéder en tout lieu à l'univers du jeu, par la médiation de l'écran. Cette mobilité est comprise intradiégétiquement, comme nous l'avons vu en première partie du

⁶² TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, op.cit., p. 23.

⁶³ « Œuvre agogique : ce qui caractérise une œuvre d'art se déroulant dans le temps, par son mouvement, et particulièrement par la rapidité ou la lenteur, ou les variations de vitesse. », dans Étienne SOURIAU (dir.), *Vocabulaire d'Esthétique*, op. cit., p. 68.

mémoire avec l'énonciation de la *règle de mobilité du joueur* (le fait que l'emplacement réel du joueur n'ait pas d'impact sur l'intrigue). D'un point de vue subjectif, où se situe le joueur quand il joue à un JMC ? Où est-il vraiment dans un monde réel, où se distingue l'espace de l'écran, pour accéder à un espace fictionnel, produit par le récit du jeu ? Peut-il même se situer ?

Enfin, les JMC constituent une expérience subjective de l'action pour le joueur. Si ses actions relèvent de la fiction (le joueur n'a pas vraiment d'interlocuteurs, il n'écrit pas vraiment ses messages, etc.), les processus par lesquels ses choix s'opèrent peuvent être analysés. Qu'est-ce que le joueur fait *réellement* quand il joue à un JMC ? Dans quelle mesure jouit-il d'une liberté d'action ? Quels critères peuvent présider à ses choix d'énoncés ? Dans quelle mesure le joueur peut-il, doit-il adhérer à des propos écrits par l'auteur du jeu ?

A. Approche phénoménologique des JMC : l'espace et le temps

L'expérience des JMC semble définir un dehors et un dedans du jeu, dont l'écran du smartphone serait l'interface. Au dehors du jeu, le joueur peut être en tout lieu, comme le permet la portabilité du smartphone. Dans le jeu, le joueur est à la fois dans un univers visuel, celui de la pseudo-panoplie, et dans un univers conversationnel, qui suppose l'existence d'autres espaces évoqués par le texte. Les espaces ouverts par la narration sont eux-mêmes circonscrits par l'écriture informatique, sous-terraine à l'affichage du JMC : elle configure une arborescence – soit une spatialisation des méandres du jeu –, qui se prête à une pluralité de représentations spatiales possibles (les ramifications dans Scrivener créées par David Dufresne pour *L'infiltré* pourraient aussi être transposées dans un arbre logique sous Excel ou dans un arbre logique, comme y recourt Boris Solinski⁶⁴ pour analyser la structure du livre-jeu ; cf. annexe 48).

L'arborescence dans le code et le récit des JMC est une image de l'éternité : tous les déroulements temporels du jeu y sont contenus, par des chaînes causales. L'arborescence définit l'ensemble des possibles pouvant advenir, parmi lesquels le joueur opère des choix efficaces sur sa partie en cours. À la fixité du temps de l'arborescence s'oppose la mobilité du temps vécu par le joueur. Comme œuvres agogiques, les JMC configurent un rythme de jeu, par la programmation de durées : l'expérience du temps vécu par le joueur oscille entre l'attente, les silences des interlocuteurs, et le surgissement de notifications, rappelant le joueur au jeu.

⁶⁴ SOLINSKI, Boris, « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », Sciences du jeu [En ligne], 7, 2017, mis en ligne le 20/02/17, consulté le 29/10/19, <http://journals.openedition.org/sdj/777>

1. L'espace des jeux mobiles conversationnels : labyrinthes

Confusion, déboussolement, perte : telle est l'expérience de l'espace produite par les JMC, à toute échelle de considération. Au niveau intradiégétique, le joueur est semblable à l'astronaute Taylor de *Lifeline*, qui répond quand on lui demande où il se trouve : « La seule chose que je peux répondre de manière certaine, c'est "perdu"⁶⁵ ». Les espaces fictionnels créés par le récit sont inatteignables par le joueur, constituant nécessairement pour lui un « ailleurs » face au monde réel, où se situe son smartphone. Le sentiment de déboussolement est redoublé, nous l'avons vu, par la confusion des cadres sémiotiques de l'écran sur smartphone : l'espace visuel appréhendé par le joueur lui fait perdre ses repères dans l'espace pourtant familier et connu du mobile. La découverte de l'espace interne du jeu vidéo est ainsi tributaire de la relation entre le joueur et le jeu : c'est ce que Mathieu Triclot désigne comme « espace intermédiaire » entre le joueur, sujet du jeu, et son objet, le jeu vidéo.

a. L'espace intermédiaire du jeu vidéo : un agencement relationnel

« Où situer donc le lieu du jeu ? Ni tout à fait du côté du joueur ni tout à fait du côté de l'écran, mais à l'entre-deux⁶⁶. » Pour définir le lieu du jeu, Mathieu Triclot reprend le concept d'« objet subjectif » défini par Winnicott. Il voit dans la relation entre le bébé et le sein de sa mère (« objet subjectif ») la même structure relationnelle qui unit le joueur à l'écran. La relation est un rapport *magique* de contrôle : comme le sein pour l'enfant, le jeu vidéo est pour le joueur distinct de son être tout en étant disponible et contrôlable par lui ; le joueur manipule immédiatement les objets symboliques présents à l'écran. Un espace intermédiaire se constitue entre la subjectivité de l'enfant et l'objet du sein de sa mère, entre la subjectivité du joueur et l'objet du jeu vidéo, le smartphone en l'occurrence pour les JMC.

Si l'on isole le lieu du jeu comme ce terrain intermédiaire, la question principale de nos *play studies* devient celle des ajustements entre le joueur et le dispositif du jeu. Comment produire cet espace intermédiaire, comment le maintenir actif ? [...] Il se produit toujours, au moins au début des jeux, un phénomène d'agencement du joueur au jeu, qui vise à fabriquer le terrain, l'espace dans lequel des interactions positives et gratifiantes pourront avoir lieu⁶⁷.

Le joueur, pour pouvoir se situer dans l'espace intermédiaire des jeux vidéo que sont les JMC, doit d'abord se perdre dans l'univers visuel du jeu. La navigation du joueur dans la pseudo-panoplie dessine l'espace des JMC. Les modalités d'exploration de l'espace dans le jeu sont

⁶⁵ Extrait de *Lifeline*, *op. cit.*

⁶⁶ TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 30.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 34.

déterminées par la pseudo-panoplie : comme *gameplay*, elle impose des règles de déplacement dans le jeu vidéo mais laisse la liberté de navigation au joueur.

Quand le joueur se déplace dans l'espace des JMC, il dessine les contours d'un monde spatialisé par les limites qu'il atteint dans sa navigation : la fin du *scroll* vertical dans une conversation par messagerie instantanée, le parcours libre du regard dans les limites d'une carte et concentré sur des éléments géolocalisés, la plongée d'un *tap* dans une application météo ou dans un menu de notes, juxtaposés dans un menu d'OS, etc. La pseudo-panoplie balise le parcours du joueur sans imposer d'ordre à son exploration, elle configure des accès aux textes et autres artefacts pour le joueur (des images, des sons, des applications hybrides, etc.). Ces accès s'ouvrent, se succèdent au fur et à mesure des actions du joueur, en fonction d'un récit qu'il dévoile. À la forme de l'arborescence dans le récit correspond un réseau de galeries textuelles, accessibles à la surface de l'écran, que le joueur creuse, mine progressivement, sans savoir par avance de quelle manière elles communiquent. Le joueur parcourt les JMC comme dans un labyrinthe, n'ayant jamais accès à une vue d'ensemble de l'espace (cette vue omnisciente appartient au concepteur du JMC) : il se heurte sans cesse à des textes fragmentés et lapidaires, aux murs du cadre restreint de l'écran.

b. La portabilité du smartphone : un écran nomade

Le joueur fait face à un écran, qui est une disjonction de l'espace réel, délimitant et permettant la configuration d'un espace symbolique :

La notion de « pensée de l'écran » proposée par Anne-Marie Christin (1995) invite à observer l'écriture, d'une façon générale, comme le travail par lequel un espace d'inscription est investi, et comment cet espace réduit devient, au sein du monde de communication que construisent les hommes, le lieu par excellence du symbolique⁶⁸.

Le cadre de l'écran du smartphone superpose à la fois des cadres sémiotiques, des symboles visuels (l'icône d'une fausse application dans *A Normal Lost Phone*, le petit signe d'un avion en papier qui d'un *tap* envoie fictivement un message à un interlocuteur dans *Emma*, la métaforme du tableau du calendrier dans *Ana The Game*, etc.) et des lettres, dont la combinatoire forme les textes. Dans ce même espace restreint émerge un univers visuel et textuel : l'écran du smartphone devient une fenêtre sur le monde fictif du JMC.

[Nos pratiques de communication] sont héritières de la prétention universalisante de l'écriture de laquelle elles participent et sont pareillement marquées par la logique de la « pensée de l'écran ». L'écran est ce média « miniature » à travers lequel *l'homo communicans* contemporain

⁶⁸ SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture, op. cit.*, p. 118.

réinvente la grandeur de l'univers, il joue lui aussi de « l'effet microcosme » qu'évoquait Christian Jacob à propos de la carte (Ch. Jacob, 1992)⁶⁹.

Les textes des JMC miniaturisent dans l'écran du smartphone des mondes, des univers sociaux autant que des espaces physiques délimités, que la cartographie représente parfois, selon les jeux considérés. La qualité citationnelle des textes des JMC, sur le principe de l'imitation, renvoient le joueur au-delà même de l'univers du récit, qui entretient des porosités avec le monde réel : ils supposent un dehors, par des discours intradiégétiques (un interlocuteur demandant au joueur de chercher une information hors du jeu, comme Taylor dans *Lifeline* sur des seuils de radioactivité par exemple), la qualité hypertextuelle de certains textes menant au web (les articles de presse sourcés dans *L'infiltré*), ou la fiction d'un cyberspace (le cloud dans *Another Lost Phone* par exemple).

Ces références à la réalité du dehors rappelle au joueur la réalité qui l'entoure et que l'expérience des JMC tend à lui faire oublier. Le smartphone permet la mobilité du jeu : aucun espace de la vie du joueur n'est fermé à l'expérience des JMC. Comme le met en lumière Mathieu Triclot, l'ancrage spatial de l'expérience des premiers jeux vidéo se fonde sur l'investissement de pans particuliers de l'espace réel, en fonction de la situation spatiale de l'instrument du jeu vidéo : l'espace élitiste de l'université pour les premiers jeux sur ordinateur, l'espace public de la fête foraine pour les jeux sur borne d'arcade, l'espace privé du salon pour les jeux sur console de jeu, par le biais de la télévision⁷⁰. Le smartphone au contraire « autorise une forme de jeu inédite, parce que l'écran, aussi petit soit-il, est partout⁷¹ ».

[La portabilité des smartphones] permet de renouer avec les imaginaires anthropologiques du « nomadisme » et de « l'ubiquité » : on se balade partout, on va partout et on pense être partout grâce à ces petits objets techniques, d'où l'intérêt du terme « mobile ». Mais l'est-on vraiment ? Où sommes-nous réellement⁷² ?

Ce nomadisme, qui confond tous les espaces de la vie du joueur en un même terrain de jeu, va de pair avec l'ubiquité supposée du joueur dans les JMC : le joueur est inscrit dans un univers conversationnel où il est partout présent, car ce n'est qu'en sa présence que le monde des JMC se dévoile et advient.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 57.

⁷⁰ BARNABE, Fanny, « Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo », Lectures [En ligne], Les comptes rendus, 2011, mis en ligne le 23/06/11, consulté le 10/11/19, <http://journals.openedition.org/lectures/5906>

⁷¹ TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 280.

⁷² SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Étienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture*, op. cit., p. 75.

2. Le temps des jeux mobiles conversationnels : fil et boucle

Plusieurs niveaux d'appréhension du temps sont permis par les JMC. Du côté du programme informatique, le temps est figé dans l'arborescence du jeu : les ramifications prévues par l'auteur sont autant de déroulements temporels possibles que le joueur vient actualiser. L'arborescence contient le passé, le présent et le futur du jeu, sans pouvoir totalement déterminer l'expérience temporelle qu'en fera le joueur : à la liberté de ce dernier de configurer le temps du jeu, notamment par les paramétrages des notifications et du choix d'un mode « temps réel » ou non. Les JMC se prêtent à un fractionnement temporel de l'expérience de jeu, palpable dans la linéarité des fils conversationnels entre le joueur et ses interlocuteurs : ces fils mettent en lumière une mémoire computationnelle du temps, dans la succession de marqueurs horaires (dans *Mr. Robot* par exemple, tel message a été envoyé à l'instant et apparaît la mention « now », un autre plusieurs minutes auparavant « 25 minutes ago », un précédent des jours avant « 4 days ago »). Au temps linéaire d'une partie du joueur se rajoute un temps circulaire, celui de la répétition de pans du jeu ou d'une « partie » de JMC. Les boucles temporelles que peut produire le joueur impactent aussi son expérience de jeu, puisqu'elles permettent le repentir, le parcours alternatif, l'exploration des possibilités de l'arborescence.

a. Temps linéaire et arborescence du jeu : fils choisis

La notion de temps réel est consubstantielle à l'expérience des JMC. Même dans les jeux comme *A Normal Lost Phone* ou *Another Lost Phone*, qui ne recourent pas au cœur de leur diégèse à de nombreux échanges par messagerie instantanée, le sentiment d'urgence tenant au temps réel est ressenti. Nous l'avons vu, il est loisible au joueur en manipulant l'horloge de son smartphone ou en choisissant un mode accéléré, si le jeu le permet, de vivre les JMC à marche forcée. Nous proposons d'analyser plutôt l'expérience du temps réel, à laquelle les auteurs des JMC invitent tous, comme nous l'avons vu sur les recommandations adressées au joueur sur le paramétrage du jeu. Que recouvre vraiment la notion de temps réel, qui met en lien un temps objectif (celui du smartphone) à un temps subjectif (le vécu du joueur) ?

[...] la notion de « temps réel » est une notion informatique où le système doit contrôler ou piloter un processus physique à la vitesse adaptée à l'évolution de ce processus ; l'informatique s'adapte alors au temps de l'industrie ou du service, par exemple. Dans l'usage, cette expression est donc passée de l'ordre technique à l'ordre social. En tout état de cause, ordinateurs, téléphones et réseaux ont beau être ultrarapides et performants, leurs écrans nous confrontent

pourtant à des expériences quotidiennes qui oscillent entre la routine, l'attente, l'expectative et la surprise.⁷³

Le temps réel dans les JMC est paradoxalement produit non par des échanges se succédant instantanément mais par l'illusion de la durée produite par les silences des interlocuteurs, qui renvoie justement à « la routine, l'attente, l'expectative et la surprise ». Les JMC, à l'appui du temps computationnel du smartphone, mettent en place un fractionnement du temps linéaire en durées. Premièrement c'est la durée, en secondes, de l'écriture du message par l'interlocuteur, signifiée par le petit signe des points de suspension : elle suscite l'attente du joueur, l'expectative d'un message à recevoir dans l'instant. Ensuite c'est la durée, en minutes, en heures voire en jours, entre les messages des interlocuteurs, supposément affairés : leurs longs silences peuvent susciter l'attente du joueur, qui pensera au jeu sans nécessairement y retourner, restant dans l'expectative de l'alerte de la notification. Cette dernière est toujours une surprise, un signal venant rappeler le joueur au jeu : les notifications émettent le temps linéaire de la vie du joueur. C'est enfin la durée du jeu, en jours, en semaine selon la réactivité du joueur à suivre le rythme du jeu, du début à la fin de l'aventure. À la linéarité du temps vécu par le joueur correspond alors le déroulement du temps qu'il perçoit chez ses interlocuteurs : ces derniers sont censés inscrire leurs actions dans une ligne temporelle qui leur est propre, se superposant dans la durée de l'aventure au temps de la vie du joueur. Ce sont d'étranges jeux vidéo que les JMC : le joueur ne peut pas y jouer quand il le souhaite, il est invité à se plier au temps du jeu, qui repose sur l'imagination du temps des autres : les interlocuteurs fictifs du joueur. La relation au temps dans les JMC est interpersonnelle.

b. Temps cyclique et sauvegardes du jeu : boucles répétées

Le jeu vidéo permet une expérience du temps spécifique, le temps cyclique, permis par la mémoire de stockage du smartphone : les sauvegardes des actions du joueur sur smartphone (ou dans un cloud relié au jeu) permettent de créer des boucles temporelles dans l'expérience du jeu. Le temps cyclique concerne tant les *rewind*, ces retours en arrière dans les conversations du joueur rendus possibles dans le courant du déroulement du jeu (en cas d'échec, comme la mort de l'interlocuteur), que les recommencements intégraux du jeu. Les détours et les fins multiples des JMC appellent à les jouer et à les jouer encore, non seulement pour réussir à faire avancer le récit ou pour satisfaire une curiosité exploratoire des possibilités offertes, mais aussi pour *mieux jouer*. Chaque recommencement est une occasion pour le joueur

⁷³ *Ibid.*, p. 136.

d'utiliser sa mémoire des embranchements dans l'arborescence du jeu, de tirer parti d'un passé effacé par la répétition. À l'échelle de parties entières des JMC, ce que le dispositif paratextuel du carnet de notes et de la carte dans les livres-dont-vous-êtes-le-héros gardait en mémoire est encadré dans *EmmA* et *Ana The Game* par la liste des réalisations possibles du joueur. Ce que l'arborescence du jeu dessine, c'est une théorie des cordes, où plusieurs dimensions temporelles peuvent exister et que le joueur fait advenir : la boucle temporelle rend possible un hacking du temps, un choix d'histoires alternatives. Chaque partie de JMC s'ancre dans le vécu du joueur ; chaque déroulement temporel est une expérience de vie pour le joueur.

L'expérience des JMC est à la fois une confusion produite entre les espaces (le monde réel, l'écran du smartphone et ses cadres sémiotiques, la visualisation de la pseudo-panoplie et l'espace intradiégétique) et un fractionnement temporel vécu (des durées d'attente et des notifications surgissantes, configurables dans le jeu, sur un laps de temps événementiel à l'échelle de l'ensemble du jeu, pouvant faire l'objet de répétitions). Le joueur est semblable à Thésée, pris au piège du labyrinthe du Minotaure, qui n'en trouve la sortie que par le fil qu'Ariane lui a donné : le fil est la possibilité du tâtonnement, du recommencement, que permet le jeu vidéo. Recommencer, c'est pouvoir *mieux jouer*, pouvoir *mieux choisir*. Dans *L'Insoutenable légèreté de l'être*, Kundera reprend le concept d'éternel retour chez Nietzsche pour en dériver une approche de la vie humaine, en ce que nous avançons aveuglément vers le futur sans pouvoir connaître d'alternative à nos actions :

L'homme ne peut jamais savoir ce qu'il faut vouloir car il n'a qu'une vie et il ne peut ni la comparer à des vies antérieures ni la rectifier dans des vies ultérieures. [...] Il n'existe aucun moyen de vérifier quelle décision est la bonne car il n'existe aucune comparaison. Tout est vécu pour la première fois et sans préparation. Comme si un acteur entrait en scène sans n'avoir jamais répété⁷⁴.

Le jeu vidéo permet au contraire le recommencement, l'exploration des possibles, quand la condition humaine nous place dans l'imprévisibilité du futur et l'irréversibilité de nos actions. Le jeu vidéo permet de vivre plusieurs vies, en l'occurrence plusieurs expériences vécues des JMC : on peut jouer et rejouer différemment, choisir différents rôles, forts du souvenir d'un récit et de choix déjà opérés. Pouvoir *mieux jouer*, est-ce alors jouer en se souciant des causalités engendrées par le choix d'énoncés ?

⁷⁴ KUNDERA, Milan, *L'insoutenable légèreté de l'être*, coll. Folio, éditions Gallimard, 2007 [1984], p. 19-20.

B. Une approche éthique et morale des JMC : responsabilités interpersonnelles

Les JMC mettent le joueur dans une position difficile : il doit choisir, le plus souvent à l'aveugle, des réponses aux interlocuteurs pour faire avancer l'action dans le jeu : ces réponses sont des énoncés en nombre limité, écrits par l'auteur du jeu. Ne pouvant recourir à la liberté du langage naturel et devant pourtant sans cesse opérer des choix pour dévoiler le récit, le joueur semble manipulé par l'auteur. Cette mécanique du jeu empêche-t-elle l'exercice de la liberté du joueur ?

L'adhésion au principe du jeu entraîne une adhésion au discours idéologique du texte, avec la caractéristique d'un esprit critique émoussé, tout entier préoccupé par le choix des possibilités ouvertes par l'arborescence et l'action due au jeu lui-même⁷⁵.

La critique d'Emmanuel Souchier adressée au livre-jeu, le modèle enfantin du livre-dont-vous-êtes-le-héros, est un avertissement : jouer aux JMC peut être un endossement par le joueur de discours qui ne sont pas les siens, qui ne *devraient* pas être les siens. Nous pensons à plusieurs jeux, actuellement disponibles au téléchargement et non retenus dans le corpus à cause de leurs infractions diégétiques⁷⁶, qui poussent le joueur à sélectionner *nécessairement* des propos racistes ou sexistes pour avancer dans leurs chapitrages (annexe 49). Si la création de situations et d'énoncés est à la responsabilité de l'auteur, le joueur ne saurait se dédouaner de sa responsabilité de choix dans les énoncés, de son engagement face au jeu. Ce constat appelle à une approche morale⁷⁷ des JMC, que ces jeux, par leur écriture et par suite leurs auteurs, invitent à emprunter. Quels en sont les indices ? En quoi le joueur est-il invité à exercer sa subjectivité et ainsi son esprit critique ?

Premièrement, l'approche morale peut être un élément intradiégétique. Dans *Lifeline : Cellule de Crise*, une évaluation morale du joueur est réalisée par une IA, le « HelpBot », qui l'accompagne comme un mentor ; elle lui explique comment réagir face aux demandeurs d'aide qui recourent à la messagerie HelpText. Ce bot interagit en fonction des réponses du joueur comme si celui-ci les avait réellement écrites de son propre chef. Tout au long du jeu,

⁷⁵ SOUCHIER, Emmanuel, « De la littérature combinatoire aux Livres dont vous êtes le héros », Griffon, n° 88, mars 1988, cité par FREYHEIT, Matthieu, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture ! », *op. cit.*

⁷⁶ *Blaze* cité en annexe 49 comporte des infractions diégétiques en ce qu'il reproduit dans la forme d'une messagerie instantanée des discours qui sont censés avoir lieu à l'oral entre le joueur et ses interlocuteurs, mis en présence : le cadre de la messagerie y devient absurde. Il met en forme les discours sans rationaliser leur inscription, commettant l'infraction fondamentale de la *règle de mobilité du joueur*, qui doit rester à distance physique de ses interlocuteurs.

⁷⁷ « Je propose de tenir le concept de morale pour le terme fixe de référence et de lui assigner une double fonction, celle de désigner, d'une part, la région des normes, autrement dit des principes du permis et du défendu, d'autre part, le sentiment d'obligation en tant que face subjective du rapport d'un sujet à des normes » RICOEUR, Paul, « Ethique », dans Monique CANTO-SPERBER (dir.), *Dictionnaire d'éthique et de philosophie morale*, coll. « Quadrige », Paris, PUF, 2004, I, p. 689.

le HelpBot surveille et estime le niveau d'empathie du joueur dans ses réponses. Nous ne savons pas, au moment de l'écriture de ce mémoire, si ce score (sur une échelle de notes réparties entre « bas/moyen/haut ») correspond à un système de points affectés à chaque réponse du joueur et agrégés en une somme, à des choix de discours déterminants qui augmentent ou dégradent drastiquement la note, ou encore si le temps pris entre les réponses du joueur et les messages de son interlocuteur est considéré, comme indice de l'intérêt du joueur porté envers son interlocuteur. La morale, entendue comme empathie, devient un des ressorts du jeu et un motif déterminant dans les choix de réponses du joueur.

Deuxièmement, sans aller jusqu'à la transparence du rôle moralisateur du HelpBot, les JMC disposent aisément des thématiques génératrices de dilemmes moraux. Dans le contexte de l'émigration et de la guerre, *Enterre-moi mon amour* déploie sans cesse cette question chez le joueur, incarnant Madj, le mari de Nour : que faire pour aider cette dernière et à quel prix ? Le joueur doit-il, par exemple, conseiller à Nour de laisser dans la nuit, perdue dans une forêt, une femme seule avec son enfant ? Doit-il plutôt lui demander de rester avec elle et s'exposer au risque d'être trouvée par des policiers bulgares ? Il n'y a pas de choix évident, d'autant que le joueur n'est jamais censé être dans la situation lui-même : il se confronte souvent à Nour, qui lui expose son malaise quand certains choix qu'il lui recommande enfreignent son propre code moral. Le joueur se sent scruté par son interlocutrice, craint de changer d'image à ses yeux. *EmmA* montre que la responsabilité intradiégétique du joueur n'est pas circonscrite à l'avenir de ses interlocuteurs, mais aussi aux valeurs que ceux-ci portent.

Enfin, le jeu *Mr. Robot* nous incite particulièrement à une lecture morale du jeu, au regard de l'altérité ressentie entre les différents énoncés proposés au joueur⁷⁸. Ce dernier peut par exemple osciller entre un soutien sans faille à Darlene et Elliott, les hackers dans le jeu, ou s'interroger sur l'impact de ses actions sur les autres interlocuteurs, notamment ceux qu'on lui demande de manipuler. Si le joueur demande à Elliott si Lois Berry, une responsable d'E-CORP risque de perdre son emploi en se faisant hacker, Elliott lui répond qu'à la fin, quand toutes les conditions que le joueur contribue à mettre en place seront réunies, tout le monde perdra son travail si la mission réussit : il invite le joueur à un relativisme moral, le déchargeant de l'impact de ses choix. Cette invitation faite au joueur de se désubjectiver dans ses choix conversationnels, d'abandonner sa responsabilité, dessine en réalité un espace de liberté : le joueur peut ne pas faire nécessairement ce qu'on lui propose de faire. Il doit répondre à des missions intradiégétiques mais plusieurs manières de faire sont possibles. La morale

⁷⁸ Les studios Telltale, développeurs du jeu *Mr Robot*, sont connus pour les possibilités de différenciation morale laissées au joueur dans leurs créations. Dans la série de jeux *The Walking Dead* par exemple, le joueur doit souvent choisir une réponse face à un dilemme posé en temps limité, puis se justifier de son choix auprès des personnages, dans des dialogues ultérieurs : une réflexivité morale ménagée par le jeu.

dans le jeu se mesure alors plutôt dans le choix des moyens pour remplir une mission intradiégétique que par la fin de celle-ci.

Cette liberté est permise par les auteurs du jeu : ce constat nous amène nécessairement à une question d'imputabilité. Responsable mais pas coupable, serait-ce le lot du joueur des JMC ? L'imputabilité d'endosser des discours défendus, répréhensibles, ne revient-elle par en premier lieu à l'auteur du jeu ? Cette question n'est-elle pas d'autant plus nécessaire dans le modèle marchand des JMC ?

1. La morale du joueur : le choix réduit

Face au jeu, le joueur porte une responsabilité intradiégétique, forgée par son engagement et son inscription dans le récit, et une responsabilité extradiégétique, en consentant aux notifications. Ces dernières rappellent sans cesse au joueur qu'il doit répondre à ses interlocuteurs, ce qui est l'étymologie même de la responsabilité : la capacité à répondre de son action, de ses choix⁷⁹. Le problème réside dans la nature du choix laissé au joueur : il ne définit jamais de part en part ses actions, n'ayant pas la liberté du langage naturel. Son action réside dans le choix d'une articulation de moyens vis-à-vis d'une fin, ou plutôt de fins intermédiaires marquant des péripéties, qui entraînent par chaînes causales le récit vers une fin particulière.

Les mondes des JMC sont constitués par un récit arborescent : cette structure ramifiée, écrite par avance, développe des mondes déterministes. La métaphysique des JMC est celle du destin : chaque choix du joueur entraîne une causalité déjà inscrite dans le programme informatique du jeu, par un auteur démiurgique. Cependant, plusieurs destins sont possibles : le joueur peut avoir le choix, par ses sélections d'énoncés, de faire exister un déroulement du récit plutôt qu'un autre. Le cadre métaphysique des JMC peut être réinterprété comme un ensemble de mondes possibles, dont la variabilité est tributaire de l'arborescence créée par l'auteur du jeu. Le joueur choisit de faire exister l'un de ces mondes possibles, devenant lui-même démiurge. Mathieu Triclot rapproche ainsi le jeu vidéo de la métaphysique de Leibniz, qui conçoit un dieu créateur, calculateur d'une infinité de mondes possibles parmi lesquels il choisit de générer le meilleur possible par sa bonté (un calcul échappant à la compréhension humaine) :

⁷⁹ « Responsabilité : obligation faite à une personne de répondre de ses actes du fait du rôle, des charges qu'elle doit assumer et d'en supporter toutes les conséquences. [...] Étymol. et Hist. 1^{re}moit. xv^{es}. *responsabiliteit* « obligation de répondre de ses actes » (J. de Stavelot, *Chron.*, p. 566 ds Gdf. *Compl.*) », CNRTL, consulté le 06/11/19, <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/responsabilit%C3%A9>.

La situation du jeu vidéo apparaît ainsi comme une combinaison curieuse : il s'agit d'un monde leibnizien, engendré par le calcul, où chaque entité possède ses lignes de codes, mais dans lequel on dépose un objet non leibnizien, le joueur, le seul être non programmé dans l'affaire. Que peut-il se passer ? Bien souvent, la situation de jeu consiste à rendre le joueur lui-même leibnizien, à l'intégrer progressivement dans la logique du programme, à le conduire à trouver l'enchaînement optimal. Le joueur résorbe alors finalement de lui-même la perturbation qui résulte de sa présence pour rendre le monde à son état de perfection⁸⁰.

Ce que décrit Mathieu Triclot, c'est la capacité du joueur de JMC à comprendre quels choix doivent être opérés, notamment en explorant l'arborescence du jeu : pour en comprendre toutes les potentialités, le joueur doit accepter l'erreur et le recommencement. L'épisode interactif *Bandersnatch*⁸¹ de la série *Black Mirror* modélise parfaitement ces effets de boucles temporelles, où le spectateur ne comprend les situations et les réactions des personnages qu'en les rencontrant une deuxième fois, et ne peut dévoiler toutes les ramifications du récit que par de nombreuses itérations de visionnage. Le spectateur de *Bandersnatch* devient lui-même un programme dans le programme de l'épisode, une sorte d'IA apprenante⁸², pouvant multiplier les regards sur l'intrigue : un récit complotiste, une vision méta de l'épisode en train de se tourner, une expérience de folie... Les différentes fins permettent des relectures nombreuses. Le joueur de JMC n'est cependant pas réellement un algorithme mais un agent humain : sa subjectivité est mise en jeu dans ses actions, en tant que lecteur analysant des énoncés et joueur opérant des choix, parfois très inconfortables.

a. Le joueur demiurge : dilemmes moraux

Actualisant une ligne narrative plutôt qu'une autre, le joueur semble pareil à un demiurge faisant exister un monde, mais dépourvu de la connaissance absolue du dieu leibnizien qui lui permet de choisir « le meilleur monde possible ». Quel serait le meilleur monde possible dans un JMC ? Sur quels critères le définir ? Y'a-t-il une hiérarchie des fins dans les JMC, qui pourrait fixer un orient à l'action du joueur ? Un monde alternatif plus enviable qu'un autre ? Sans que nous puissions analyser la possibilité d'une hiérarchisation des fins pour l'ensemble des JMC du corpus (le temps de jeu serait incommensurable), pensons seulement à *Enterre-moi mon amour* : sur les 19 fins possibles, dont deux mènent à la mort de

⁸⁰ TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 71.

⁸¹ SLADE, David (réalisateur), BROOKER, Charlie (scénariste), *Bandersnatch*, épisode interactif de la série *Black Mirror*, sorti sur Netflix en 2018.

⁸² SERVANT, Millie, « Bandersnatch : quand Black Mirror nous transforme en IA apprenante », Usbek & Rica, mis en ligne le 04/01/19, consulté le 10/11/19, <https://usbeketrica.com/article/bandersnatch-netflix-apprentissage-intelligence-artificielle>

Nour, y'a-t-il pour elle vraiment des destins enviables⁸³ ? Une hiérarchisation des fins dans *EmmA* semble impossible. Les fins dans les JMC mettent souvent le joueur aux prises d'un choix entre le pire ou le « moins pire » : cet empirisme est reconduit, à l'échelle du choix, inlassablement répété, d'énoncés dans les conversations. Elle relève souvent pour le joueur du dilemme moral, qu'exemplifie parfaitement *Ana The Game* avec les conversations de Buddy qui joue au jeu du « tu préfères... » :

- Tu préfères : aller en prison avec ta famille ou finir tout seul sur une île déserte ?
- Pff je t'ai déjà dit que j'aimais pas ce jeu...
- C'est le jeu t'es obligé de répondre⁸⁴

Les dilemmes posés au joueur ne sont des dilemmes qu'en ce qu'ils constituent des obligations explicites à faire un choix entre des énoncés bien différenciés : le choix de paroles futiles, ne serait-ce qu'en apparence (elles peuvent entraîner une causalité dépassant l'imagination du joueur) ne fait pas dilemme, sauf à connaître leurs implications en ayant déjà joué au jeu. L'obligation tient au rôle de narrateur porté par le joueur ; s'il ne répond pas, il ne génère pas le récit. La responsabilité intradiégétique du joueur vis-à-vis de ses interlocuteurs redouble l'importance des choix : telle décision peut précipiter la mort de l'interlocuteur, telle autre le sauver... Cette responsabilité interpersonnelle fictive nous invite à postuler la possibilité pour le joueur d'adopter un *style de jeu* moral, congru aux thématiques des JMC et à une écriture d'énoncés suscitant des dilemmes. Ce choix de style de jeu est contingent, tributaire de l'esprit critique du joueur à chaque choix d'énoncés : il est une opportunité pour le joueur d'expérimenter ses principes face à « ce qui est permis ou défendu⁸⁵ » pour reprendre les mots de Paul Ricoeur, définissant la morale. Cette réflexivité permet au joueur de conserver sa subjectivité et non d'adhérer automatiquement aux discours, comme Emmanuël Souchier s'en disait chagriné pour le livre-jeu.

b. L'inaction comme liberté : faire silence

Le personnage de *Bartleby*, dans l'œuvre éponyme de Melville⁸⁶, évite sans cesse des missions confiées par son employeur, répétant inlassablement : « *I would prefer not to* », soit « je

⁸³ « [...] il n'y a pas de bonne ou de mauvaise fin. Un parcours n'a pas plus de valeur s'il a une fin qu'on pourrait considérer comme réussie. Quand un réfugié s'installe quelque part, en sécurité mais loin de sa famille et de sa vie, les choses sont loin d'être parfaites pour lui. » (MAURIN, Florent, cité par MAIRE, Jérémie, « *Enterre-moi mon amour*, le jeu sérieux qui marche dans les pas d'une migrante », *op. cit.*)

⁸⁴ Extrait d'*Ana The Game*, *op. cit.*

⁸⁵ RICOEUR, Paul, « Ethique », dans Monique CANTO-SPERBER (dir.), *Dictionnaire d'éthique et de philosophie morale*, *op. cit.*, p. 689.

⁸⁶ MELVILLE, Hermann, *Bartleby Le Scribe*, Coll. « Folio », éditions Gallimard, 1996 [1853]

préférerais ne pas ». Cette posture, qui ne relève pas du refus direct de l'ordre donné (dont l'équivalent dans les JMC serait l'abandon du jeu), met en place une forme de liberté constatée dans le corpus. « Je préférerais ne pas choisir de réponse », telle serait alors la ligne directrice de l'action du joueur. Dans les JMC, où le langage est performatif, l'inaction est synonyme de silence, produit par le joueur : l'absence de sélection d'un énoncé par le joueur peut constituer en elle-même une action, si l'arborescence du jeu peut la prendre en compte, en permettant tout de même le déroulement du récit. Comment *faire silence* dans un JMC, alors que ces jeux ne se déroulent que par des choix conversationnels du joueur ? Il faut distinguer le silence comme choix négatif et le silence comme choix positif.

Le silence comme choix négatif nécessite qu'il soit attendu du joueur de répondre en temps limité. Ce dispositif est très peu utilisé dans les JMC observés dans le corpus : il implique la présence d'une jauge de temps, s'écoulant en juxtaposition de certains échanges dans la messagerie instantanée. Cette jauge va à l'encontre d'un réalisme formel des échanges dans le cadre d'une messagerie instantanée, mais souligne la réalité de l'appréhension du temps par un interlocuteur : comment ne pas s'étonner parfois du silence d'un interlocuteur, dans une conversation réelle ? Comment ne pas en tirer conclusion sur ses intentions ? Ainsi dans *L'infiltré*, si le joueur ne choisit pas un énoncé parmi ceux proposés dans un intervalle de 20 secondes, à un certain moment du jeu, son silence est considéré comme un choix. Une causalité propre au silence, pris par défaut, entraîne une réaction spécifique de Tolissac et le récit continue son cours.

Le silence comme choix positif est exemplifié dans *Mr. Robot*. C'est un silence qui correspond au choix volontaire du joueur de ne pas sélectionner d'énoncé, sans que ce refus ait un impact sur le jeu, que celui-ci puisse continuer à se dérouler. Dans *Mr. Robot*, le joueur est amené à manipuler un responsable d'E-CORP, Daniel Black. Pour ce faire, il peut recourir à plusieurs voies, plusieurs conversations simultanées avec différentes sources : une messagerie interne à E-CORP, le numéro de téléphone professionnel de Daniel Black et son numéro personnel. S'il s'engage dans une conversation sur la ligne personnelle de Daniel Black, le joueur est mis en contact avec le fils de ce dernier, Ethan, qui utilise le téléphone que son père a oublié chez lui. Le joueur, parmi les possibilités qui lui sont offertes, peut faire chantage à Daniel Black de révéler à son fils et sa femme qu'il a une maîtresse. Alors même que la mission est déjà réussie, par l'obtention de codes d'identification, le joueur peut choisir de faire silence ou de révéler à Ethan que son père est infidèle. Cette révélation est donc une action gratuite, que le joueur peut réaliser ou non. Cette gratuité montre un espace de liberté laissé au joueur, quand bien même le petit signe (1) superposé à l'icône du jeu (dans l'OS du smartphone du joueur) reste présente, pour souligner qu'un énoncé peut encore être

sélectionné, une conversation avec Ethan continuer (annexe 50). La gratuité de l'action, en l'occurrence l'action mauvaise évitable, définit bien une liberté congrue à un style de jeu moral du joueur.

2. L'éthique de l'auteur : travail réflexif

La liberté du silence, tout comme l'ensemble des propositions d'énoncés et des possibilités d'action du joueur doivent toujours s'interpréter comme des choix de l'auteur des JMC, en amont des contingences de leur déroulement par le joueur. Les énoncés mettent en jeu l'éthique de l'auteur : il ne saurait être dédouané de sa responsabilité éditoriale, soumise notamment à la loi (qui interdit des propos négationnistes, racistes, homophobes, etc.) que le caractère citationnel des textes, par principe d'imitation, pourrait faire oublier. Cette question est d'autant plus importante que les JMC font l'objet d'un modèle marchand : les créateurs d'*Enterre-moi mon amour* se sont par exemple interrogé sur le fait de vendre un jeu reposant sur les destins tragiques des migrants⁸⁷, faisant le choix de croiser en Nour le destin de Dana mais aussi de l'ensemble des Syriens partis en exil. Nous choisissons, pour montrer les enjeux éthiques que peuvent porter les auteurs des JMC, d'utiliser deux jeux du corpus, dont les auteurs ont eux-mêmes opéré un rapport réflexif sur leur création.

a. *Another Lost Phone* et la vie privée

Au commencement du jeu *Another Lost Phone*, un avertissement est adressé au joueur, mettant en lumière le caractère fictionnel de l'expérience du jeu :

Fouiller un téléphone est une atteinte à la vie privée. Vous êtes sur le point de vous introduire dans la vie privée d'un personnage fictif, ne reproduisez pas ces actions en dehors du cadre du jeu sans le consentement des personnes concernées.⁸⁸

Le joueur découvre les données personnelles du personnage de Laura, extrêmement intimes : l'indiscrétion pourrait susciter chez le joueur un plaisir de voyeur. Ce plaisir est nettement restreint en amont par l'avertissement au respect à la vie privée émis par les développeuses d'*Accidental Queens*, et par suite les messages, les notes de Laura qui montrent un drame grandissant dans sa vie de couple avec Ben, compagnon possessif pathologique. Le temps long de l'exploration des données correspond au temps long de la dramaturgie : de message en message, de jour en jour, ce qui semblait normal, puis étrange, devient proprement

⁸⁷ *Enterre-moi mon amour*, Split Screen, op. cit.

⁸⁸ Extrait de *Another Lost Phone*, Accidental Queens, 2017.

inacceptable. Ce réalisme temporel permet une compréhension fine de l'installation de violences conjugales, voire même une identification possible du joueur, face à sa propre situation ou de celle de proches.

Si un ou plusieurs aspects de l'histoire de Laura et Ben font écho à votre propre situation ou celle d'une personne proche de vous, parlez-en autour de vous. Des associations spécialisées ou des lignes d'écoute téléphonique peuvent vous aider.⁸⁹

Comme *A Normal Lost Phone*, qui montre avec finesse l'évolution d'une personne transgenre dans la compréhension et la revendication de son identité de genre, *Another Lost Phone* est un jeu incitant le joueur à considérer ses propres préjugés, ses propres impensés, à se scruter lui-même avec autant d'attention qu'il le fait avec les données d'un autre. La valeur heuristique et éthique de ces jeux repose sur la consistance des personnages, considérés dans toutes les dimensions de leur vie sociale : jamais réduits à des clichés (le transgenre, la victime) Sam et Laura incarnent des situations d'existence que le joueur découvre à une fine granularité, que seule l'expérience du jeu permet. Le jeu permet de vivre ce que le roman d'apprentissage, le forum explicatif, l'article de presse feront voir avec ellipses, synthèse, distance à soi.

b. *L'infiltré* et les *fake news*

David Dufresne explique ne pas avoir pu obtenir le soutien de certains médias français pour *L'infiltré*, tel *Libération*, qui exprimait ne pas pouvoir s'associer à un projet de politique-fiction au moment où le concept de *fake news* était devenu aussi prégnant dans la perception du rôle de la presse. *L'infiltré* peut paraître problématique, en ce qu'il dessine un lien entre le pouvoir de l'État (par la DGSI) sur les élections présidentielles (en manipulant un responsable du FN), ce qui pourrait prêter à une lecture complotiste. Ce serait se méprendre sur le sens de la communication entre la fiction et la réalité. Au sentiment d'impuissance citoyenne, par la dilution du vote dans l'ensemble des voix aux tours des élections présidentielles, *L'infiltré* donne au moins au joueur un pouvoir dans la fiction ; en votant dans la réalité, s'il le peut ou le veut, le joueur contribue en quelque sorte à l'issue du jeu. Plus encore, *L'infiltré* par sa documentation inégalable en temps réel a montré ce dont les médias ne pouvaient rendre compte : des propos bruts, réels, directement cités de Discord ou de réunions partisans, qui ne pouvaient être retranscrits par un article de presse synthétique, pris dans la temporalité médiatique. David Dufresne définit ainsi la nature de sa création :

C'est une réponse à la fiction politique, parce qu'en réalité, la politique est une telle fiction... Avec Trump, on a l'exemple flagrant, avec toutes ses phrases... Le roman national, la séquence,

⁸⁹ *Ibid.*

le récit, le *storytelling*, depuis Sarkozy et avant... on est en pleine fiction. Donc, c'est un miroir, c'est-à-dire que je renvoie à la fiction politique la politique-fiction.⁹⁰

L'infiltré est pensé comme un miroir de la société française et de sa classe politique. L'approche de David Dufresne est de construire une autre manière d'informer sur la réalité, en recourant à la fiction, à la licence artistique d'une œuvre documentaire pour autant sourcée, étayée, porteuse de vérité. Contre les *fake news* et le *storytelling* politique, qui impose des angles et des rythmes médiatiques, le JMC comme miroir n'est pas sans rappeler le roman réaliste défini chez Stendhal :

Eh, monsieur, un roman est un miroir qui se promène sur une grande route. Tantôt il reflète à vos yeux l'azur des cieux, tantôt la fange des borbiers de la route. Et l'homme qui porte le miroir dans sa hotte sera par vous accusé d'être immoral ! Son miroir montre la fange, et vous accusez le miroir ! Accusez bien plutôt le grand chemin où est le borbier, et plus encore l'inspecteur des routes qui laisse l'eau croupir et le borbier se former⁹¹.

Le roman réaliste, à l'instar du JMC, n'engage pas intégralement la responsabilité de l'auteur : le caractère fictionnel de l'œuvre donne lieu à des reflets qui pourront déplaire au joueur, mais la responsabilité lui est rendue d'en faire la critique, de réfléchir au sens de la fiction créé. Un « miroir le long d'une route » : serait-ce donc une définition du jeu mobile conversationnel ? Il est bien un objet spéculatif sur le monde et sur soi, affiché à l'écran du smartphone nomade.

Déjà sous la couette, un soir de 2017, je reçois un message en urgence de Tolissac (*L'infiltré*) : il vient au rapport, suite au débat télévisé raté par Marine Le Pen. Quelques mois plus tard, devenue pirate informatique de circonstance, je manipule un haut responsable du conglomérat néfaste E-CORP (*Mr Robot*), quand une sonnerie retentit : je dois descendre à cette station de métro, pour rejoindre mon véritable travail. Je m'inquiète depuis plusieurs jours, je n'ai plus de nouvelles de Nour (*Enterre-moi mon amour*) ; ai-je signé sa mort en lui recommandant un mauvais chemin ?

Les JMC semblent investir tout le temps du joueur, tous les espaces de sa vie. Ces jeux permettent une expérience de jeu totale, alors même qu'ils ne se laissent pas jouer tout le temps : les silences des interlocuteurs fondent l'attente du joueur, distillant des moments de jeu fragmentés. Les notifications rappellent sans cesse le joueur à sa responsabilité envers ses interlocuteurs fictifs, conclue en un pacte de jeu et de lecture, un consentement libre à un certain paramétrage de jeu. Les JMC semblent réaliser un vœu énoncé par l'Internationale Lettriste, devenue par suite le mouvement culturel des situationnistes :

⁹⁰ DUFRESNE, David, interview sur Radio Nova, mis en ligne le 11/04/17, consulté le 02/11/19, https://www.youtube.com/watch?time_continue=155&v=UPRqK-SdYPc

⁹¹ STENDHAL, *Le Rouge et le Noir*, éditions Garnier, II, XIX, p. 357.

Une seule entreprise nous paraît digne de considération : c'est la mise au point d'un divertissement intégral. L'aventurier est celui qui fait arriver les aventures, plus que celui à qui les aventures arrivent. La *construction de situations* sera la réalisation continue d'un grand jeu délibérément choisi⁹².

En téléchargeant sur son smartphone le jeu, en initialisant son expérience, le joueur consent à l'aventure : il construit des situations, au croisement entre le monde donné, sans cesse réapparaissant, du JMC, et du hasard, celui du lieu et du temps où il est convoqué à jouer. L'idéal situationniste de faire du monde un terrain de jeu peut avoir été galvaudé à l'ère de la ludification⁹³, où le jeu sert des objectifs marchands et reconduit des normes sociales posées à l'individu, sur son travail, sa consommation... Le jeu alors infantilise le joueur, ne le pousse pas à grandir, à s'enrichir de nouvelles pensées, de nouveaux horizons, mais à adhérer aux discours idéologiques, comme Emmanuël Souchier le craignait pour les enfants face au livre-jeu⁹⁴. Les JMC semblent pouvoir au contraire donner lieu à une réflexivité du lecteur-joueur sur son action, susciter son esprit critique comme son plaisir, ainsi que l'approche éthique et morale des jeux du corpus nous l'aura montré.

⁹² DEBORD, Guy, *Ceuvres*, Quarto, p. 120, cité par MACHEREY, Pierre, « L'espace détourné : Debord et l'expérience de la dérive », mis en ligne le 23/06/16, consulté le 05/11/19, <https://philolarge.hypotheses.org/1763>

⁹³ MARCOLINI, Patrick, « "The Most Dangerous Game" Esthétique et politique du jeu chez les situationnistes », Actes du Colloque ART et JEU / JEU et ART, Colloque scientifique organisé par le laboratoire RIRRA21 de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, Semaine du jeu vidéo Montpellier, 18/11/16, mis en ligne le 27/11/17, consulté le 04/11/19, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01649347/document>

⁹⁴ SOUCHIER, Emmanuël, « De la littérature combinatoire aux Livres dont vous êtes le héros », *op. cit.*

Recommandations professionnelles

Le geste initié en introduction de circonscrire un genre de jeux vidéo, par une définition préliminaire, est un artifice méthodologique : les jeux mobiles conversationnels sont des créations marquées par l'hybridité, par la fluidité des genres narratifs qu'ils intègrent comme la variété des actions ludiques qu'ils offrent au joueur. L'ambition de ce mémoire n'est pas de clore un champ dans le jeu vidéo mais de commencer à recenser des constantes à partir d'un panel de jeux, tout en embrassant leur variabilité diégétique, ludique et visuelle.

@oujevipo est le nom sur Twitter de Pierre Corbinais, auteur d'*Enterre-moi mon amour*. Oujevipo, soit un Ouvroir de Jeu Vidéo Potentiel : c'est à cette entreprise collective que ce mémoire pourrait offrir une contribution, parmi tant d'autres. Partant du modèle d'Oulipo, Ouvroir de Littérature Potentielle, où la connaissance de la linguistique et de la littérature fonde la créativité artistique par une exploration combinatoire, nous pensons également que la recherche sur le jeu vidéo peut en stimuler la création. Ce mémoire peut s'adresser aux concepteurs de jeux mobiles conversationnels comme faisant état de créations actuelles, révélant des règles et des motifs congrus aux jeux existants – ce dont les concepteurs de ces jeux n'ont pas eu besoin jusqu'ici, bien sûr, pour faire exister des œuvres riches et passionnantes, comme l'analyse et l'expérience de ces jeux le montrent. Loin de proposer la reconduction d'un modèle définitionnel, nous espérons au contraire apporter des lignes directrices, des contraintes à la création, appelées au contournement, au détournement.

L'analyse des jeux mobiles conversationnels met en relief l'importance du travail des auteurs, par la consistance littéraire de ces jeux, autant que la maîtrise des développeurs, dans la création mimétique de formes propres au smartphone (soit la conception d'une interface graphique et d'une navigation restant familières au joueur, donnant vie à l'arborescence pensée par l'auteur). Nous émettons l'hypothèse que la répartition des rôles entre auteur et développeur puisse à la fois se trancher et se déplacer pour la conception de JMC.

La série de jeux *Lifeline*, qui a inauguré ce genre que nous nommons « jeux mobiles conversationnels », montre que les studios recourent de plus en plus à des plumes, garantissant une qualité d'écriture pour recréer des univers conversationnels : l'altérité entre les personnages, leurs marqueurs lexicaux, l'intégration d'un personnel du jeu varié, l'ampleur des détours narratifs, la multiplication des fins... Tous ces rouages relèvent d'un travail auctoral. Pour épauler le travail de l'auteur, nous pensons que l'accompagnement

d'une intelligence artificielle (direct ou hérité, par une étude et une réplique de motifs) dans l'architexte d'écriture pourrait ouvrir des possibilités narratives, en apportant une complexité nouvelle. Si nous avons cité Scrivener, employé par David Dufresne, d'autres architextes existent comme Twine ; ce dernier a été couplé à un logiciel créé par Netflix, « Branch Manager », pour concevoir *Bandersnatch*. « Il est impossible de faire ce type de scénario dans un organigramme basique, car il est dynamique, il change tout le temps et fait les choses en conséquence de vos choix », explique Charlie Brooker, le créateur de *Black Mirror*, pour décrire l'importance du logiciel dans la création. Il n'est pas inconcevable d'imaginer un pareil logiciel qui soit accessible aux auteurs, pour accompagner leur écriture.

Au-delà de l'importance de l'architexte d'écriture, l'étude des récits arborescents des livres-dont-vous-êtes-le-héros pourrait constituer un renversement créatif pour les auteurs. Des motifs spatialisés de l'arborescence pourraient être introduits comme des figures de style, une syntaxe dans la grammaire du jeu : telle géométrie de l'arborescence permettrait le silence, une autre une conversation futile, une autre encore de dévoiler des possibilités uniquement au recommencement du jeu, d'un pan de dialogue... Les possibilités sont innombrables. L'auteur ne serait non pas à l'égide du texte et par suite de son arborescence, mais d'abord un constructeur de structures narratives, à partir de leur géométrie.

Du côté des développeurs, l'émergence de la programmation « sans code », c'est-à-dire de la capacité partagée entre tous à créer des objets numériques par des logiciels de prototypage, semblerait pouvoir réduire leur champ de travail. On peut imaginer demain un auteur, sans connaissance en programmation informatique, prototyper un JMC en utilisant un logiciel de prototypage d'application sur smartphone : le mimétisme formel des JMC permet d'imaginer ce scénario. Dès lors, c'est un déplacement fertile qu'il faudrait imaginer pour les développeurs : la capacité par exemple à créer un architexte qui permette la construction de jeux au travers du texte et de l'agencement de son apparition. Cet architexte pourrait permettre une répliquabilité dans la conception des jeux, différenciés dès lors par leur apparence visuelle et leur histoire. Cette répliquabilité ne vise pas à standardiser les JMC mais à permettre une fréquence de publication augmentée, une conception sérielle des aventures des JMC (comme les jeux *The Walking Dead* ont pu être chapitrés, par exemple, suivants les choix du joueur de saison en saison de jeu, sur plusieurs années).

Au niveau éditorial, on peut également imaginer deux tendances : prendre le joueur plus encore au piège du jeu, tout en faisant grandir chez lui le sentiment de liberté. Pour engager le joueur plus encore, on peut imaginer des dispositifs et des mécanismes internes au jeu qui feraient de celui-ci un événement de la vie du joueur. Ceci pourrait être d'une part un

jeu délimité sur plusieurs jours, que le joueur ne peut vivre que pendant ce laps de temps. Ce pourrait être aussi, d'autre part, la prise en compte du temps de réponse du joueur face à ses interlocuteurs, sur le déroulement du récit : ce mécanisme va dans le sens des messages des notifications, très exigeants voire culpabilisants envers le joueur, s'il ne répond pas.

Parallèlement à un engagement plus fort attendu du joueur, des libertés grandissantes pourraient être ménagées. Sur le modèle du jeu vidéo en monde libre, où le joueur peut faire des tours et des détours dans tout l'univers spatial de jeu, avec des quêtes secondaires notamment, les structures narratives des JMC pourraient permettre plus de conversations contingentes face à une intrigue principale. Elles pourraient aussi utiliser plus encore le mécanisme du *rewind*, le retour librement laissé au joueur sur des pans des conversations, pour permettre et valoriser sa curiosité exploratoire. Ces boucles temporelles internes au jeu écarteraient le joueur de l'illusion de linéarité du récit, où il semble avancer comme une bille sur une planche de Galton.

Conclusion

Ce mémoire a montré l'héritage culturel riche des JMC, dans le jeu vidéo avec les aventures textuelles, mais aussi au travers du livre-dont-vous-êtes-le-héros en littérature. La consistance littéraire de ces deux ascendances a renforcé l'hypothèse de prendre pour objets littéraires les JMC en première partie de ce mémoire, tout en montrant l'importance du support matériel d'inscription des textes. Les questions que nous adressions sur la nature du jeu *Lifeline* en introduction sont reconduites par le besoin de convoquer une multiplicité de regards sur les JMC, comme notre analyse l'aura montré. Si des constantes narratologiques ont pu être trouvées, chaque JMC met en place une attitude lectoriale et ludique propre, selon le récit porté : certains jeux utiliseront plutôt les capacités d'observation du joueur, d'autres plutôt sa capacité au choix de réponses adéquat, selon le gradient que nous avons dessiné entre archive conversationnelle et conversation dynamique. Le type d'interactivité dans le jeu vidéo suit l'amplitude de la pseudo-panoplie, permettant à la fois des actions complexes au joueur pour accéder au texte et des manières de caractériser le récit, passant non seulement par le texte mais aussi l'image.

Pour définir le *gameplay* des JMC comme leur apparence, nous avons utilisé le concept de pseudo-panoplie. Il dérive de celui de panoplie, reprend de celle-ci son caractère social (la panoplie par Sarah Labelle est pensée dans le cadre de la ville, là où le smartphone pourrait miniaturiser un semblable microcosme social) et en même temps le partage entre règles et libertés laissé à l'utilisateur, en l'occurrence au joueur. Proposées en introduction du mémoire, les définitions de la pseudo-panoplie sont : un ensemble de formes qui conditionnent *des situations de communication imaginaires pour en régir* les finalités et qui sollicitent un faire de la part des usagers, sans en définir complètement la nature (définition 1) ; un ensemble à la fois hétérogène et interdépendant de dispositifs qui se trouvent être disponibles dans un contexte *imaginaire* donné et orienté globalement par là même *une activité sociale imaginaire* (définition 2). Nous proposons d'utiliser de manière croisée ces deux définitions et l'apport de l'analyse des deux premières parties du mémoire pour synthétiser des angles d'approches des JMC :

Angle définitionnel	Définition 1	Définition 2	Définitions des JMC
Diégèse	<i>Situations de communications imaginaires</i>	<i>Contexte imaginaire donné</i>	Situations dialogiques dans les messageries imitées et contextualisation d'une fiction
Structure	Ensemble de <i>formes</i>	Ensemble hétérogène et interdépendant de <i>dispositifs</i>	Ensemble de formes connaturelles au smartphone, intégrées à des dispositifs imités, hétérogènes et interdépendants (de la messagerie instantanée à l'OS entier)
Règles	<i>Conditionnement des situations de communication imaginaires</i>	Ensemble qui <i>oriente</i> globalement une activité sociale imaginaire	Activité sociale imaginaire déterminée par une temporalité configurable par le joueur (notifications et temps réel ou accéléré)
	Finalités des situations de communication <i>régies</i>		Activité sociale imaginaire orientée par les possibilités narratives, dont les causalités et par suite les finalités sont régies, écrites par l'auteur et dévoilées par l'action du joueur, sollicité au choix d'énoncés
	<i>Sollicitation d'un faire de la part des usagers</i>		
Libertés	Sans en définir <i>complètement</i> la nature	Ensemble qui se trouve <i>disponible</i>	Liberté de navigation et d'utilisation entre les éléments disponibles de la pseudo-panoplie et liberté de choix entre des énoncés, par suite liberté de déroulements multiples dans le jeu

Nous proposons ainsi une définition développée des JMC, à la suite de la définition préliminaire de l'introduction : ils sont des œuvres de littérature interactive, où un auteur démiurgique en retrait laisse au lecteur-joueur une part de la narration par des choix d'énoncés, dans une lecture gestualisée sur smartphone ; des pseudo-panoplies déterminant un *gameplay* fondé sur les usages sérieux et littéraires du smartphone, tant dans son architecture *software* que dans son utilisation dans la vie sociale ; des jeux vidéo dont l'expérience est déterminée par leur paramétrage, pour définir la temporalité du jeu, et la mobilité permise par le smartphone.

La définition préliminaire que nous avons proposée des JMC peut-être aussi être condensée : ils sont des jeux vidéo sur smartphone, utilisant des formes connaturelles à celui-ci, dans le cadre de conversations interactives fictives. S'il n'était qu'un petit signe pour définir les JMC, ce serait les points de suspension : ils signifient dans le cadre de la messagerie instantanée la présence de l'interlocuteur, d'un autre monde en communication avec celui du joueur ; ils laissent le joueur suspendu, dans l'attente, de pouvoir remplir ses responsabilités intra-diégétiques, de pouvoir répondre à ses contacts fictifs.

Nous expliquions en introduction que la définition préliminaire était un alignement semblable à une éclipse : cette définition, toujours valable pour circonscrire les jeux du corpus,

nous a permis de proposer une analyse des régimes d'expérience vidéoludique des JMC. Comme une éclipse partielle ne crée pas la nuit, un JMC joué en mode accéléré ou sur un objet différent du smartphone (l'ordinateur ou même une console mobile comme Switch) ne peut susciter les régimes d'expérience que nous avons indiqués, quant au nomadisme et à l'émiettement temporel configuré par le jeu. Les JMC montrent qu'une approche *play studies* des jeux vidéo, défendue par Mathieu Triclot, est essentielle pour définir ses potentialités ludiques et le rôle prépondérant du joueur à les faire émerger. C'est par cette approche que nous avons pu statuer sur l'ambition de jeu total des JMC, disséminant des moments de jeu dans le quotidien du joueur. La perte de repères du joueur, son étrangeté ressentie face à l'objet personnel et familial qu'est son smartphone emportent la valeur heuristique des JMC pour le chercheur conduisant une anamnèse de la mémoire de l'oubli.

Ces jeux mettent en lumière, plus encore, les imaginaires culturels relatifs au smartphone, ses fantasmagories sur lesquelles les JMC reposent. Ils montrent le caractère personnel de l'objet : un objet « dé-possédé », semblant appartenir à un autre ou échapper à la maîtrise habituelle du joueur, par le *bug*, le *glitch*, ou le piratage simulés. Ils montrent aussi le caractère standardisé du smartphone, grâce au mimétisme formel qu'ils produisent, créant la confusion du joueur. Ils montrent enfin le caractère interpersonnel de l'objet : il existe en liaison avec un monde, une activité sociale, abolissant les distances et la solitude. La beauté des JMC tient à la manière fractale avec laquelle ils déploient les imaginaires du smartphone : évoqué et cité dans les textes, déployé comme justification du cadre de la fiction, simulé au niveau *software* par l'affichage à l'écran, le smartphone apparaît dans des plis et des replis sur sa propre surface aplanie.

Ouvrir la recherche sur les JMC tiendra sans doute à l'essor du genre, encore expérimental malgré ses succès critiques et/ou commerciaux : la multiplication des œuvres permettra de définir plus encore les constantes et la variabilité entre ces jeux, sous de nouveaux motifs encore impalpables. Le code informatique des JMC est le revers scriptural non étudié par ce mémoire ; il conviendra sans doute pour le chercheur de passer de l'autre côté de la glace de l'écran pour saisir pleinement la nature des JMC.

De même, si ce mémoire se fonde sur notre expérience de jeu, il existe autant de manière de jouer que de joueurs. L'analyse du style de jeu des joueurs face au JMC, la dimension réflexive de leurs actions pourra se prêter à une analyse. Ce serait alors considérer les JMC non seulement comme des fenêtres sur le monde, mais des miroirs tournés vers soi.

Bibliographie

Le jeu et le jeu vidéo

BARNABE, Fanny, « Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo », Lectures [En ligne], Les comptes rendus, 2011, mis en ligne le 23/06/11, consulté le 10/11/19, <http://journals.openedition.org/lectures/5906>

GOETZMANN, Marc, ZUPPINGER, Thibaud, « Dossier de l'été : les jeux vidéo, terrain philosophique ? », *Implications Philosophiques*, mis en ligne le 18/07/2016, consulté le 12/10/2019, sur le site <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/dossier-de-lete-les-jeux-video-terrain-philosophique/>

MACHEREY, Pierre, « L'espace détourné : Debord et l'expérience de la dérive », mis en ligne le 23/06/16, consulté le 05/11/19, <https://philolarge.hypotheses.org/1763>

MARCOLINI, Patrick, « "The Most Dangerous Game" Esthétique et politique du jeu chez les situationnistes », Actes du Colloque ART et JEU / JEU et ART, Colloque scientifique organisé par le laboratoire RIRRA21 de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, Semaine du jeu vidéo Montpellier, 18/11/16, mis en ligne le 27/11/17, consulté le 04/11/19, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01649347/document>

TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, rééd. 2017 [2011]

Le livre-jeu et le livre-dont-vous-êtes-le-héros

FREYHEIT, Matthieu, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture ! Les livres dont vous êtes le héros et la matérialisation de lire », dans *La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques : Circulation, adaptations, mutations*, colloque international sous la dir. de Mathilde LEVEQUE & Matthieu LETTOURNEUX, université Paris 13, 24-26 septembre 2014, mis en ligne le 01/04/2015 ; consulté le 23/09/2019, https://youtu.be/PcoI77_qogw.

JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian, *Le Sorcier de la montagne de feu*, Puffin Books, 1982.

SOLINSKI, Boris, « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu* [En ligne], 7, 2017, mis en ligne le 20/02/17, consulté le 29/10/19, <http://journals.openedition.org/sdj/777>

SOUCHIER, Emmanuël, « De la littérature combinatoire aux Livres dont vous êtes le héros », Griffon, n°88, mars 1988

Les écritures numériques

BONACCORSI, Julia, « Fantasmagories de l'écran : Pour une approche visuelle de la textualité numérique », mémoire d'habilitation à la direction de recherche, Sciences de l'information et de la communication, Celsa - université Paris-Sorbonne, sous la dir. d'Yves Jeanneret, 2012, consulté 03/11/19, <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01322308/document>

CANDEL, Etienne, CHASSERAY-PERALDI, Pauline, « La construction communicationnelle du temps sur les réseaux en ligne : écritures, morales et valorisations », Congrès de la SFSIC, Juin 2016, Metz, France, consulté le 12/10/19, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01703915v2/document>

JEANNERET, Yves, *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris, éditions Non Standard, 2014

SOUCHIER, Emmanuël, « La mémoire de l'oubli : éloge de l'aliénation. Pour une poétique de « l'infra-ordinaire », *Communication & langages*, 2012-2, n° 172, p. 3-19., consulté le 23/10/19, <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages1-2012-2-page-3.htm>.

SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Etienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo, JEANNE-PERRIER, Valérie, *Le Numérique comme écriture*, Paris, Armand Colin, coll. « Codex », 2019

Le concept de panoplie

JEANNERET, Yves, « Les chimères cartographiques sur l'Internet : panoplie représentationnelle de la traçabilité sociale », dans Béatrice GALINON-MELENEC et Sami ZLITINI, *Traces Numériques. De la production à l'interprétation*, Paris, CNRS éditions, 2013, consulté le 28/10/19 : <https://books.openedition.org/editions-cnrs/21699>.

LABELLE, Sarah, *La ville inscrite dans « la société de l'information » : formes d'investissement d'un objet symbolique*, Thèse de doctorat sous la dir. d'Yves Jeanneret, université Paris-Sorbonne/Celsa, 2007

Analyse littéraire et esthétique

DUQUENNE MARMIN, Pauline, « Une nouvelle manière d'écrire : le *keitai shosetsu* », *Monde du Livre*, mis en ligne le 30/08/17, consulté le 20/10/19, <https://mondedulivre.hypotheses.org/6160>.

GESTIN, Gwénoél, « Littérature numérique : le récit interactif, par Serge Bouchardon », mis en ligne le 02/03/16, consulté le 08/11/19, <https://acolitnum.hypotheses.org/231>

PIEGAY-GROS, Nathalie, *Introduction à l'intertextualité*, Paris, Dunod, 1996

PIEGAY-GROS, Nathalie, *Le Lecteur*, Paris, Flammarion, coll. « GF. Corpus Lettres », 2002

SANS CARTIER, Edith, *La littérature épistolaire contemporaine : renaissance et éclatement*, mémoire de maîtrise sous la dir. de Lucie Desjardins, université du Québec à Montréal, 2005, consulté le 11/10/2019, <https://archipel.uqam.ca/7736/1/M9200.pdf>

SOURIAU, Étienne (dir.), *Vocabulaire d'Esthétique*, coll. « Quadrige », Paris, PUF, réed. 2010 [1990]

Philosophie de l'action

AUSTIN, John Langshaw, *How To Do Things With Words*, Oxford, Oxford University Press, 1975 [1962] ; trad. fr. de Gilles Lane [à partir du texte anglais de 1962], *Quand dire c'est faire*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.

CANTO-SPERBER, Monique (dir.), *Dictionnaire d'éthique et de philosophie morale*, coll. « Quadrige », Paris, PUF, 2004.

KUNDERA, Milan, *L'insoutenable légèreté de l'être*, coll. Folio, éditions Gallimard, 2007 [1984]

MELVILLE, Hermann, *Bartleby Le Scribe*, Coll. « Folio », éditions Gallimard, 1996 [1853]

STENDHAL, *Le Rouge et le Noir*, éditions Garnier, II, XIX, p. 357.

Articles et interviews relatifs aux jeux du corpus

DUFRESNE, David, interview sur Radio Nova, mise en ligne le 11/04/17, consulté le 13/11/19, https://www.youtube.com/watch?time_continue=155&v=UPRqK-SdYPc

DUFRESNE, David, « *L'Infiltré* : quand la réalité rejoint la fiction », mis en ligne le 24/01/2018, consulté le 28/10/2019, <https://www.davduf.net/l-infiltre-quand-la-realite-rejoint-la-fiction>.

JEAN, Mathieu, « Infiltez le Front national depuis votre smartphone », *Les Inrockuptibles*, mis en ligne le 18/04/17, consulté le 29/11/19, <https://www.lesinrocks.com/2017/04/18/medias/medias/infiltez-le-front-national-depuis-votre-smartphone/>.

MAL, Cédric, interview de David Dufresne, « *L'Infiltré* : David Dufresne dévoile les coulisses de son jeu de politique-fiction en temps réel », *Le blog documentaire*, mis en ligne le 15/05/2017, consulté le 10/09/2019, <http://leblogdocumentaire.fr/l-infiltre-david-dufresne-devoile-coulisses-de-jeu-de-politique-fiction-temps-reel/>.

MAIRE, Jérémie, « *Enterre-moi mon amour*, le jeu sérieux qui marche dans les pas d'une migrante », *Télérama*, mis en ligne le 03/11/2017, consulté le 19/10/19, <https://www.telerama.fr/medias/enterre-moi-mon-amour,-le-jeu-serieux-qui-marche-dans-les-pas-dune-migrante,n5315934.php>.

SOULLIER, Lucie, « De la Syrie à l'Allemagne, carnet de route d'un exil – dans le téléphone d'une migrante syrienne », *Le Monde*, mis en ligne en décembre 2015, consulté le 28/10/2019, https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d-une-migrante-syrienne_4834834_3210.html#.

Enterre-moi mon amour, Split Screen, mis en ligne le 24/05/2019, consulté le 21/09/2019, <https://youtu.be/JGF1z8sSv9s>.

Séries, films et jeux vidéo relatifs aux jeux mobiles conversationnels

Mr. Robot, série télévisée créée par Sam Esmail, production Universal Cable Productions/Anonymous Content, diffuseur original USA Network, 2015 - 2019.

The Walking Dead, Telltale Games, 2012-2019.

Zork I : The Great Underground Empire, Infocom, 1980.

SERVANT, Millie, « Bandersnatch : quand Black Mirror nous transforme en IA apprenante », Usbek & Rica, mis en ligne le 04/01/19, consulté le 10/11/19, <https://usbeketrica.com/article/bandersnatch-netflix-apprentissage-intelligence-artificielle>

SLADE, David (réalisateur), BROOKER, Charlie (scénariste), *Bandersnatch*, épisode interactif de la série *Black Mirror*, sorti sur Netflix en 2018.

Annexes

1 - Présentation de <i>Ana The Game</i>	p. 92
2 - Présentation de <i>A Normal Lost Phone</i>	p. 93
3 - Présentation de <i>Another Lost Phone</i>	p. 94
4 - Présentation de <i>Enterre-moi mon Amour</i>	p. 95
5 - Présentation de <i>Mr Robot:151exfiltrati0n.ipa</i>	p. 96
6 - Présentation de <i>L'infiltré</i>	p. 97
7 - Présentation de <i>Lifeline : Aventure Spatiale</i>	p. 98
8 - Présentation de <i>Lifeline : Cellule de Crise</i>	p. 99
9 - Présentation de <i>The Virus - l'appel au secours</i>	p. 100
10 - Incipit de <i>Zork I : The Great Underground Empire</i>	p. 101
11 - Incipit du <i>Sorcier de la montagne de feu</i>	p. 101
12 - La possibilité du <i>rewind</i> dans <i>Lifeline : Cellule de Crise</i>	p. 102
13 - Les réalisations du joueur sur le Game Center d'Apple relatif à <i>Emma</i>	p. 102
14 - Les succès du joueur dans <i>Ana The Game</i>	p. 103
15 - Un style d'écriture oralisée dans les messageries imitées	p. 104
16 - Des marques propres de l'écriture dans une messagerie instantanée	p. 105
17 - Les dispositifs imaginaires de dictée des interlocuteurs	p. 106
18 - L'imitation de types de textes	p. 107
19 - L'irruption des auteurs dans <i>Ana The Game</i>	p. 108
20 - L'avertissement pour la protection de la vie privée dans <i>Another Lost Phone</i>	p. 109
21 - La caractérisation du joueur dans <i>Ana The Game</i>	p. 110
22 - Le paramétrage de l'apparence de l'OS fictif dans <i>Ana The Game</i>	p. 110
23 - Exemples de notifications adressées au joueur	p. 111
24 - Le paramétrage du temps dans <i>Enterre-moi mon amour</i>	p. 112
25 - Les types de stockage de données évoqués par <i>Another Lost Phone</i>	p. 112
26 - Jeu sur la règle de mobilité du joueur : le livreur de pizza dans <i>Ana The Game</i>	p. 114
27 - La cartographie dans <i>Enterre-moi mon Amour</i>	p. 115
28 - La cartographie dans <i>The Virus</i>	p. 116
29 - L'application « Je suis là » dans <i>Another Lost Phone</i>	p. 117
30 - La géolocalisation fictive du joueur dans <i>Ana The Game</i>	p. 118
31 - La liste des contacts dans <i>Mr Robot</i>	p. 119
32 - Les différentes messageries dans <i>A Normal Lost Phone</i>	p. 120
33 - La messagerie vocale dans <i>Ana The Game</i>	p. 121
34 - La galerie multimédia dans <i>Ana The Game</i>	p. 122
35 - Les métadonnées des images dans <i>A Normal Lost Phone</i>	p. 123
36 - La simulation du selfie dans <i>Enterre-moi mon Amour</i>	p. 123
37 - Le calendrier dans <i>Ana The Game</i>	p. 124
38 - Les notes dans <i>Ana The Game</i>	p. 125
39 - Les sources et la bibliographie dans <i>L'infiltré</i>	p. 126
40 - Les références intradiégétiques au dehors de la pseudo-panoplie	p. 127
41 - Des menus de systèmes d'exploitation fictifs	p. 128
42 - Le smartphone « radio » dans <i>The Virus</i>	p. 130
43 - Le smartphone <i>burner</i> dans <i>Mr Robot</i>	p. 131
44 - Le coffre numérique dans <i>A Normal Lost Phone</i>	p. 132
45 - L'esthétique du cryptage dans <i>L'infiltré</i>	p. 133
46 - L'esthétique du <i>glitch</i> dans <i>Ana The Game</i>	p. 133
47 - Les erreurs système dans <i>Mr Robot</i>	p. 134
48 - Des représentations de l'arborescence dans un récit ramifié	p. 135
49 - Des énoncés sexistes et racistes dans des jeux conversationnels	p. 136
50 - Les petits signes sur les icônes des JMC	p. 137

Annexe 1 : Présentation de *Ana The Game*



Éditeur	Plug In Digital
Développeur	Almost Games
Année de parution	2017
Genre	« Réflexion ⁹⁵ », « Réflexion et inclassable ⁹⁶ », « Jeux ⁹⁷ »
Modèle économique	Payant à l'acquisition (2,99 € au lancement) et achats <i>in game</i> : indices (0,49 € par indice), <i>skins</i> (0,49€ par <i>skin</i>), « pocket watch » (accélération du temps ; 0,99€ pour 5 minutes)
Plateformes	iOS et Android
Résumé éditeur	« Si vous répondez à ce numéro inconnu, vous êtes fichu... A travers Ana the Game vivez une histoire complexe et immersive à Paris qui vous permettra d'interagir et discuter avec vos amis. Vous serez plongé dans un thriller profond où tous vos choix et vos actions auront un impact sur votre expérience. Impossible de lâcher votre jeu...pour résoudre les mystères autour d'Ana; Vous serez manipulé, confus, émerveillé, agacé et excité par une histoire remplie de rebondissements multiples. Cette expérience brouille la frontière entre le jeu et la réalité en reflétant une interface de smartphone. Si vous répondez à ce numéro inconnu, vous êtes fichu... Êtes-vous prêt à tout risquer... ? ⁹⁸ »
Éléments de la pseudo-panoplie	Système d'exploitation dont : messagerie, boîte vocale, liste d'appels, fiches de contact, album (galerie multimédia), calendrier, notes.

⁹⁵ « Ana The Game », Google Play, consulté le 09/11/19, https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plug_in_digital.anathegame&hl=fr

⁹⁶ Présentation d'Ana The Game, Gamekult, consulté le 09/11/19, <https://www.gamekult.com/jeux/ana-the-game-3050812063.html>

⁹⁷ « Ana The Game », Apple Store, consulté le 09/11/19, <https://apps.apple.com/fr/app/ana-the-game/id1202981332>

⁹⁸ *Ibid.*

Annexe 2 : Présentation de *A Normal Lost Phone*



Éditeur	Accidental Queens
Développeur	Accidental Queens
Année de parution	2017
Genre	« Casse-Tête ⁹⁹ », « Aventure ¹⁰⁰ »
Modèle économique	Payant à l'acquisition (2,99 € au lancement)
Plateformes	iOS, Android, Windows, Mac, Nintendo Switch
Résumé éditeur	« A Normal Lost Phone est un jeu dans lequel on explore la vie intime d'une personne dont on vient de trouver le téléphone. Le jeu prend la forme d'une enquête narrative : on est amené à fouiller les messages, photos et applications du téléphone, afin d'en apprendre plus sur la personne à qui il appartenait. A travers ce téléphone, on découvre la vie, les amis, la famille et les histoires d'amour de Sam, jusqu'à sa mystérieuse disparition le soir de ses 18 ans. Points forts : Une narration amenée de façon intuitive et immersive à travers l'interface simulée d'un smartphone. Un jeu dans lequel on s'incarne soi-même, brouillant la frontière entre fiction et réalité. Le jeu pose une question simple : si vous pensez toujours au jeu après l'avoir quitté, avez-vous vraiment arrêté de jouer ? Une écriture réaliste et percutante qui aide à créer de l'empathie avec les personnages, permettant d'amener des sujets sensibles. ¹⁰¹ »
Éléments de la pseudo-panoplie	Système d'exploitation dont : messagerie, boîte mail, galerie (multimédia), calendrier, navigateur web, calculatrice, lecteur audio (« musique »), application « Lovbirds » (application de rencontre), application Météo.

⁹⁹ « A Normal Lost Phone », Apple Store, consulté le 09/11/19, <https://apps.apple.com/fr/app/a-normal-lost-phone/id1181828672>

¹⁰⁰ « A Normal Lost Phone », Google Play, consulté le 09/11/19, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.accidentalqueens.anormallostphone&hl=fr>

¹⁰¹ « A Normal Lost Phone », consulté le 09/11/09, <https://anormallostphone.com/#fr>

Annexe 3 : Présentation de *Another Lost Phone*



Éditeur	Accidental Queens
Développeur	Accidental Queens
Année de parution	2017
Genre	« Aventure / Objets cachés ¹⁰² », « Aventure ¹⁰³ »
Modèle économique	Payant à l'acquisition (2,99 € au lancement)
Plateformes	iOS, Android, Windows, Nintendo Switch
Résumé éditeur	<p>« Dans <i>Another Lost Phone</i>, explorez la vie sociale d'une jeune femme dont vous venez de trouver le téléphone. Le jeu prend la forme d'une enquête narrative : pour progresser, reliez les informations trouvées dans les différents messages, photos et applications. À travers ce téléphone, découvrez la vie de Laura : ses amitiés, sa vie professionnelle, ainsi que les événements qui ont mené à sa mystérieuse disparition et la perte de son téléphone.</p> <p>Points forts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recoupez les informations disséminées à travers les photos, les messages et les applications du téléphone pour élucider le mystère autour de la disparition de Laura. - Plongez dans la vie professionnelle, les relations et les habitudes sociales d'une jeune adulte à l'ère du numérique. Entrez dans une histoire à l'écriture réaliste et percutante, qui aide à créer de l'empathie avec les personnages, permettant d'amener des sujets sensibles. - Soyez le témoin d'une histoire qui brouille la frontière entre fiction et réalité. Si vous pensez toujours au jeu après l'avoir quitté, avez-vous vraiment arrêté de jouer ?¹⁰⁴ »
Éléments de la pseudo-panoplie	Système d'exploitation dont : messagerie SMS, boîte mail (personnelle et professionnelle), calculatrice, galerie (multimédia), application « Power Job Messenger » (équivalent de LinkedIn), calendrier, notes, coffre numérique (« Security Chest »), compteur, application de partage de position GPS « Je-Suis-Là », lecteur audio

¹⁰² « *Another Lost Phone : Laura's Story* », Jeux Vidéo, consulté le 09/11/19, <http://www.jeuxvideo.com/jeux/jeu-693963/>

¹⁰³ « *Another Lost Phone* », Google Play, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.accidentalqueens.anotherlostphone&hl=fr>

¹⁰⁴ *Ibid.*

Annexe 4 : Présentation de *Enterre-moi mon Amour*



Éditeur	Dear Villagers
Développeur	The Pixel Hunt
Année de parution	2017
Genre	« Aventure ¹⁰⁵ », « Aventure ¹⁰⁶ »
Modèle économique	Payant à l'acquisition (3,49 € au lancement)
Distributeur	Plug In Digital
Plateformes	iOS, Android, Nintendo Switch, Steam
Résumé éditeur	<p>« Enterre-moi, mon amour est une fiction interactive pour téléphones portables. Elle s'inspire des jeux du réels, productions que documente l'auteur et producteur Florent Maurin sur le blog du studio The Pixel Hunt depuis de nombreuses années. Ses mécaniques proviennent principalement de deux références : WhatsApp et Lifeline.</p> <p>À travers Majd, vous allez pouvoir communiquer avec Nour et suivre son voyage, comme si vous étiez en discussion avec elle via WhatsApp. Vous vous enverrez des messages texte, des emojis, des photos, des selfies, des liens utiles...</p> <p>Vous devrez également prendre d'importantes décisions - comme dans les Lifeline, ou les autres fictions interactives. Régulièrement, Nour vous demandera des conseils ou de l'aide. Il vous appartient de faire en sorte que son voyage se déroule le mieux possible. Cependant, elle ne suivra pas toujours vos recommandations, et il se peut même qu'elle vous cache des choses. A vous, alors, de faire avec - après tout, c'est elle qui risque sa vie.</p> <p>Vos communications se feront en pseudo temps réel : si Nour doit accomplir une action censée lui prendre quelques heures, vous ne pourrez pas la joindre pendant ce laps de temps. À son retour, une notification vous signale qu'elle est à nouveau disponible - et qu'elle a peut-être besoin de vous. Arriverez-vous à l'aider au mieux ?¹⁰⁷ »</p>
Éléments de la pseudo-panoplie	Messagerie instantanée, cartographie, carnet de voyage

¹⁰⁵ « Enterre-moi mon amour », Google Play, consulté le 09/11/19,

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plug_in_digital.emma&hl=fr

¹⁰⁶ « Enterre-moi mon amour », Gamekult, consulté le 09/11/19,

<https://www.gamekult.com/jeux/enterre-moi-mon-amour-3050876393.html>

¹⁰⁷ « Enterre-moi mon amour », Arte TV, consulté le 09/11/19, <http://enterremoimonamour.arte.tv/>

Annexe 5 : Présentation de *Mr Robot:151exfiltrati0n.ipa*



Éditeur	Telltale Games
Développeur	Night School Studio
Année de parution	2016
Genre	« Aventure / Film Interactif ¹⁰⁸ »
Modèle économique	Payant à l'acquisition (2,99 € au lancement)
Plateformes	iOS et Android
Résumé éditeur	« Mr. Robot:1.51exfiltrati0n is a game for iOS and Android that takes place during the first season of USA Network's Golden Globe Award-winning drama, Mr. Robot. You find a smartphone on the ground outside the Fun Society Arcade at Coney Island, but little do you know that the phone actually belongs to Darlene, a black hat hacker who's about to commit the biggest cybercrime the world has ever seen. You'll become embroiled in the world of the renegade hacker group fsociety, texting in real time with characters from the show, and making dialog choices that directly affect how the story flows. Steal, cheat and lie your way through this hi-tech narrative drama driven by YOU. ¹⁰⁹ »
Éléments de la pseudo-panoplie	Système d'exploitation dont : messagerie SMS, pièces jointes (dossier de fichiers), liste de contacts, alertes du système d'exploitation.

¹⁰⁸ « Mr Robot eps1.51exfiltrati0n », Jeux Vidéo, consulté le 09/11/19, <http://www.jeuxvideo.com/jeux/jeu-526559/#details>

¹⁰⁹ « Mr. Robot :1.51exfiltrati0n », Night School Studio, consulté le 09/11/19, <http://nightschoolstudio.com/mr-robot/>

Annexe 6 : Présentation de *L'infiltré*



Éditeur	David Dufresne / PhoneStories
Développeur	AKFN
Année de parution	2017
Genre	« Jeux ¹¹⁰ »
Modèle économique	Payant à l'acquisition / Gratuit en novembre 2019
Plateformes	iOS et Android
Distributeur	Akufen Atelier Creatif
Résumé éditeur	« L'infiltré n'est ni un jeu ni une enquête. C'est votre mission jusqu'au 7 mai 2017, et la première politique fiction en (véritable) temps réel. [...] Premier volet de la collection PhoneStories, <i>L'infiltré</i> vous plonge dans la peau d'un officier de la Direction générale de la sécurité intérieure. Vous devez guider un de vos agents, au coeur de la machine électorale du Front national. Votre aventure est mise à jour en temps réel. Collection de récits du réel en mobile, PhoneStories tisse un lien entre réalité et imaginaire. Chaque épisode est écrit en direct, parfois plusieurs fois par jour, par un auteur dédié. La collection PhoneStories est conçue par David Dufresne pour Narrative Boutique et développée par AKFN. ¹¹¹ »
Éléments de la pseudo-panoplie	Messagerie et notes (sources, sitographie et actualité)

¹¹⁰ « L'infiltré », Apple Store, consulté le 09/11/19, <https://apps.apple.com/fr/app/phonestories-linfiltr%C3%A9/id1207389725>

¹¹¹ *Ibid.*

Annexe 7 : Présentation de *Lifeline : Aventure Spatiale*



Éditeur	3 Minutes Games
Développeur	3 Minutes Games
Année de parution	2015
Genre	« Aventure Inclassable ¹¹² », « Aventure ¹¹³ »,
Modèle économique	Payant à l'acquisition (0,99€ au lancement)
Plateformes	iOS et Android
Résumé éditeur	<p>« Lifeline est une histoire jouable à choix multiples de survie contre toute attente. L'auteur acclamé Dave Justus (Fables : The Wolf Among Us) a tissé une histoire interactive captivante se déroulant à la suite d'un atterrissage en catastrophe sur la lune d'une exoplanète. Taylor est en situation de détresse, le reste de l'équipage est mort ou a disparu, et vous êtes la seule personne avec qui Taylor puisse communiquer.</p> <p>Une expérience unique rendue possible par les appareils modernes, et où l'histoire se déroule en temps réel. Alors que Taylor lutte pour rester en vie, des notifications vous informent de son progrès tout au long de votre journée. Répondez au fur et à mesure, ou faites le point plus tard lorsque vous êtes libre.</p> <p>Ou bien plonger dans l'histoire à un événement antérieur, et découvrez ce qui se passe si vous effectuez un choix différent. Des actions anodines peuvent avoir des conséquences dramatiques. Complétez n'importe lequel des scénarios pour recommencer l'histoire et débloquer ce mode.</p> <p>Lifeline est une histoire profondément immersive de survie et de persévérance, avec de nombreux dénouements possibles. Taylor compte sur VOUS.¹¹⁴ »</p>
Éléments de la pseudo-panoplie	Messagerie instantanée.

¹¹² « Lifeline », Gamekult, consulté le 09/11/09, <https://www.gamekult.com/jeux/lifeline-3050504031.html>

¹¹³ « Lifeline », Google Play, consulté le 09/11/19, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.threeminutegames.lifeline.google&hl=fr>

¹¹⁴ *Ibid.*

Annexe 8 : Présentation de *Lifeline : Cellule de Crise*



Éditeur	3 Minutes Games
Développeur	3 Minutes Games
Année de parution	2016
Genre	« Aventure ¹¹⁵ », « Jeux de rôle ¹¹⁶ »
Modèle économique	Payant à l'acquisition (2,29 € au lancement)
Plateformes	iOS et Android
Résumé éditeur	<p>« Un avocat mort, une mystérieuse femme aux yeux verts, des cristaux aux pouvoirs inexplicables dérobés... et ce n'est que votre premier jour de travail ! Vous êtes bénévole pour l'app HelpText, qui vient de vous assigner le détective chargé des homicides Alex Esposito. Plongez tête la première dans une dangereuse enquête et aidez Alex à démêler les circonstances étranges d'un meurtre qui vient de se produire.</p> <p>Déterminez quels indices et quels suspects retenir pour tenter d'arrêter un assassin qui n'est peut-être pas de ce monde. Attention, dans ce suspense en temps réel, vos décisions peuvent faire basculer Alex de la vie à la mort !</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le nouvel épisode de la série massivement populaire des Verts ! • Découvrez des indices, interrogez des suspects et aidez à résoudre le mystère interactif. Vos choix modèlent l'histoire au fur et à mesure du jeu ! • Histoire et musique originale de l'écrivain à succès du New York Times Matthew Sturges.¹¹⁷ »
Éléments de la pseudo-panoplie	Messagerie instantanée.

¹¹⁵ « Lifeline : Cellule de Crise », Google Play, consulté le 09/11/19,

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.threeminutegames.lifelinecrisislinegoog&hl=fr>

¹¹⁶ « Lifeline : Cellule de Crise », Apple Store, consulté le 09/11/19,

<https://apps.apple.com/fr/app/lifeline-cellule-de-crise/id1096287686>

¹¹⁷ *Ibid.*

Annexe 9 : Présentation de *The Virus – l'appel au secours*



Éditeur	Daedelic Entertainment
Développeur	Daedelic Entertainment
Année de parution	2016
Genre	« Aventure ¹¹⁸ »
Modèle économique	Gratuit à l'acquisition puis payant <i>in game</i> (1,99 € au lancement)
Plateformes	iOS et Android
Résumé éditeur	<p>« The Virus est une fiction simulant un appel à l'aide. Toute une ville est désormais sous le contrôle des morts et un virus dévastateur transforme les gens en monstres brutaux. Hanna est une survivante qui doit lutter pour sa vie à chaque instant... et vous avez reçu son appel à l'aide.</p> <p>Utilisez votre iPhone, votre iPad ou votre Apple Watch pour communiquer avec Hanna. Aidez-la, et cela suffira peut-être à la sauver, voire même à tous nous sauver...</p> <p>Vous décidez du déroulement de l'aventure, en temps réel. Hanna vous enverra régulièrement des SMS, depuis l'application et via des notifications, ou via votre Apple Watch. Vous pourrez directement lui répondre via les notifications ou via votre Apple Watch, sans avoir à lancer l'application. Jouez le jeu à tout moment, en temps réel. Vos réponses seront susceptibles de tout changer. Des décisions triviales pourront avoir un impact étonnant sur la suite de l'histoire. Le récit demeurera passionnant jusqu'au bout, et son issue sera entièrement entre vos mains. Hanna a besoin de VOTRE aide.¹¹⁹ »</p>
Éléments de la pseudo-panoplie	Messagerie instantanée et cartographie.

¹¹⁸ « The Virus – l'appel au secours », Google Play, consulté le 09/11/19, <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.popclaire.daedalic.love&hl=fr>

¹¹⁹ *Ibid.*

Annexe 10 : Incipit de *Zork I : The Great Underground Empire*, Infocom, 1980.
Capture d'écran sur Youtube, mis en ligne le 05/11/11, consulté le 09/11/19,
<https://youtu.be/TNN4VPIRBJ8>

```
Behind House                               Score: 0                               Moves: 2

ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>south
South of House
You are facing the south side of a white house. There is no door here, and all
the windows are boarded.

>east
Behind House
You are behind the white house. A path leads into the forest to the east. In
one corner of the house there is a small window which is slightly ajar.
```

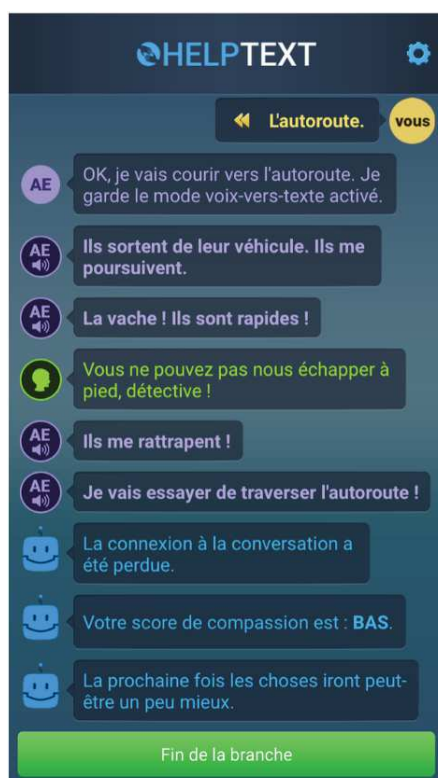
Annexe 11 : Incipit du *Sorcier de la montagne de feu*
JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian, *Le Sorcier de la montagne de feu*, Puffin Books, 1982.

1

Vos deux jours de marche sont enfin terminés. Après avoir ôté votre épée de son fourreau, vous la déposez sur le sol et vous poussez un soupir de soulagement en vous asseyant sur un rocher couvert de mousse pour prendre quelques instants de repos. Vous vous étirez, vous vous frottez les yeux, puis vous levez votre regard vers la montagne au sommet de feu. La montagne elle-même paraît menaçante. Son flanc escarpé, face à vous, semble avoir été déchiqueté par les griffes de quelque créature gigantesque. Il est hérissé d'à-pics rocheux aux angles tranchants dont on a peine à croire qu'ils aient été façonnés par la nature. Au sommet, on aperçoit une couleur d'un rouge sinistre - sans doute l'effet d'une étrange végétation - qui a donné son nom à la montagne. Personne, peut-être, ne saura jamais ce qui pousse là-haut, car il est certainement impossible d'escalader ce pic.

Votre quête commence maintenant. De l'autre côté de la clairière, il y a l'entrée d'une caverne sombre. Vous ramassez votre épée, vous vous relevez et vous pensez à tous les dangers qui vous attendent. Puis, avec détermination, vous remettez l'épée dans son fourreau et vous vous avancez vers l'entrée de la caverne. Vous jetez un coup d'œil dans les ténèbres et vous apercevez des parois suintantes et sombres ainsi que des flaques d'eau sur le sol de pierre. L'air est froid et humide. Vous allumez votre lanterne et vous faites prudemment quelques pas dans l'obscurité. Des toiles d'araignées vous balaient le visage et vous entendez le bruit que font sur le sol des pattes minuscules ; ce sont probablement des rats qui prennent la fuite. Vous entrez dans la caverne. Après avoir parcouru quelques mètres, vous arrivez à une bifurcation. Irez-vous vers l'ouest (rendez-vous alors au [71](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [278](#)) ?

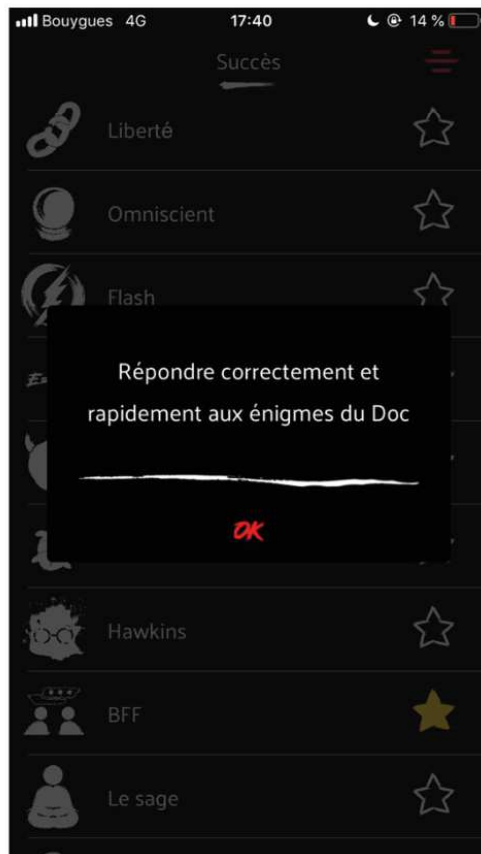
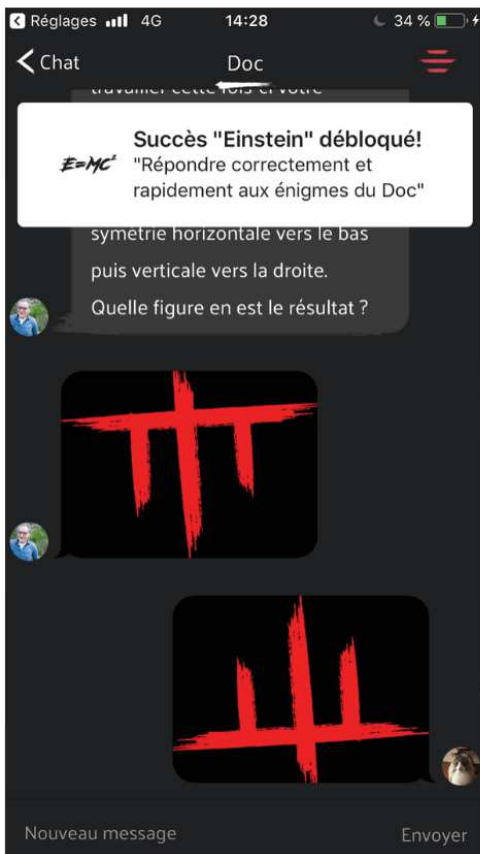
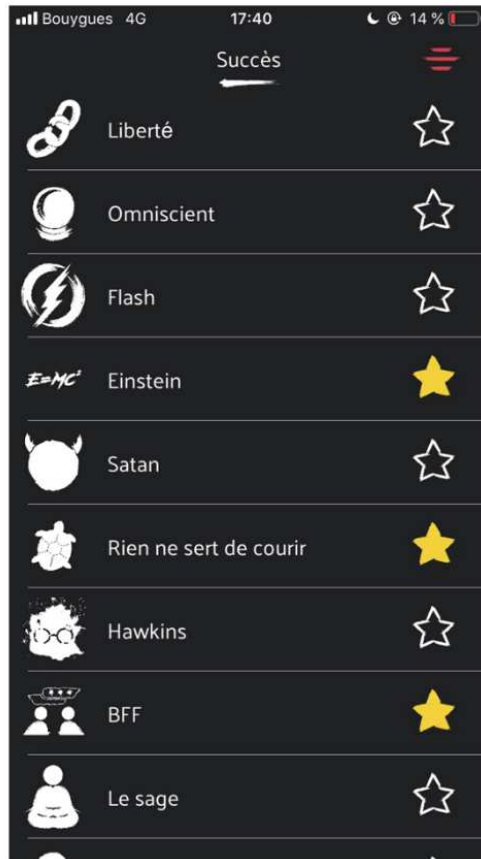
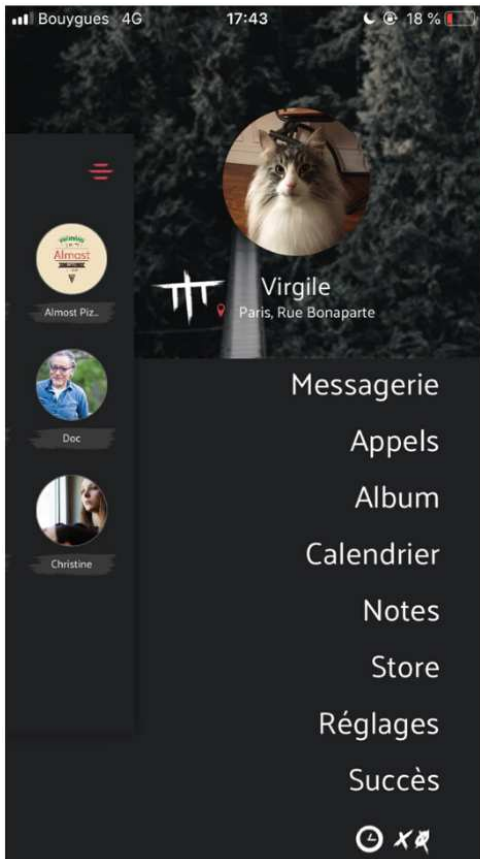
Annexe 12 : La possibilité du *rewind* dans *Lifeline : Cellule de Crise*



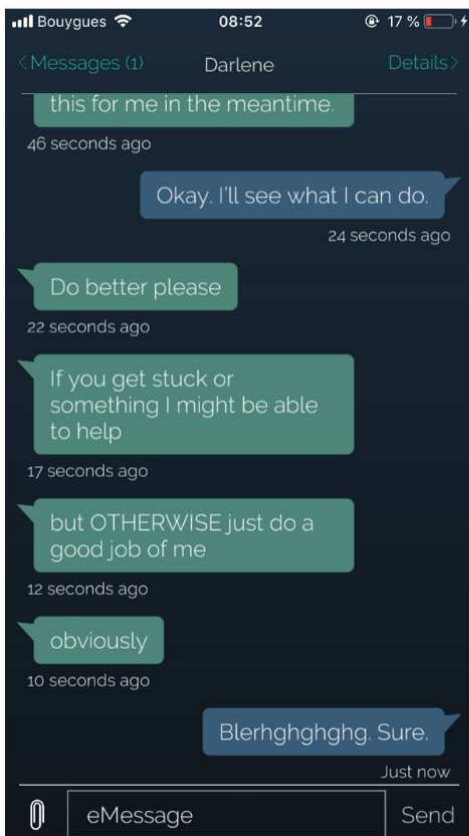
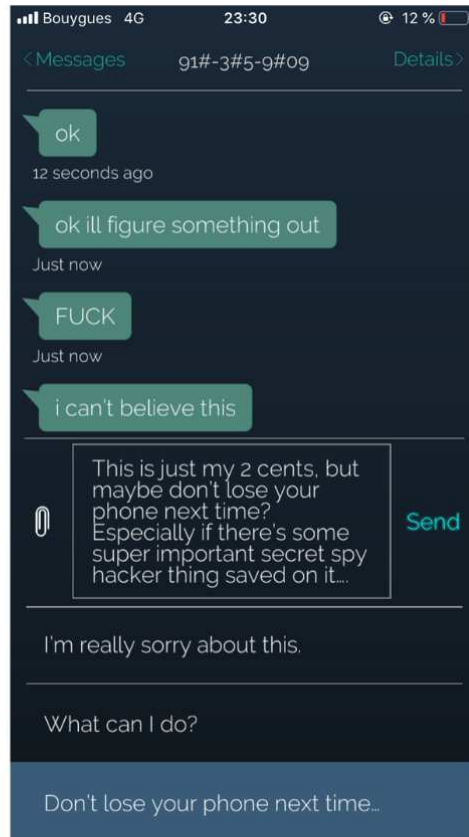
Annexe 13 : Les réalisations du joueur sur le Game Center d'Apple relatif à *Enterre-moi mon Amour*



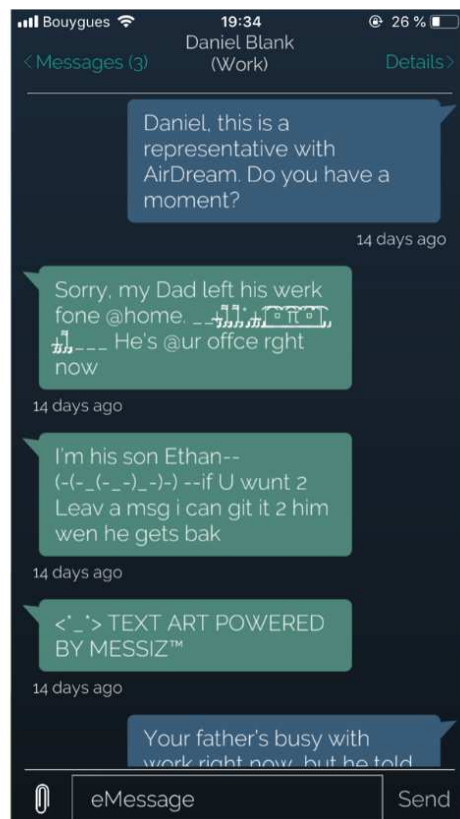
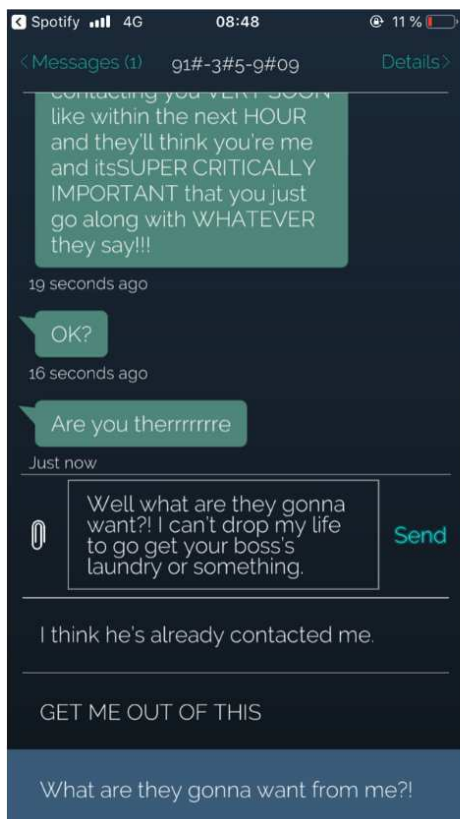
Annexe 14 : Les succès du joueur dans Ana The Game



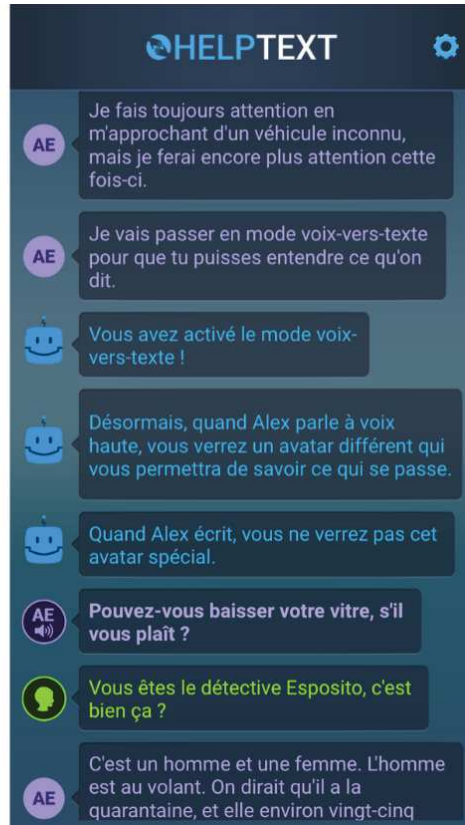
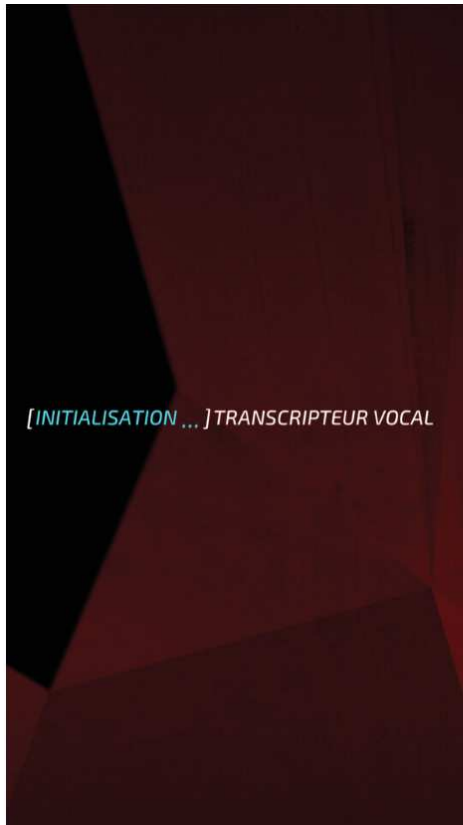
Annexe 15 : Un style d'écriture oralisée dans les messageries imitées
Captures d'écran dans *Mr Robot*



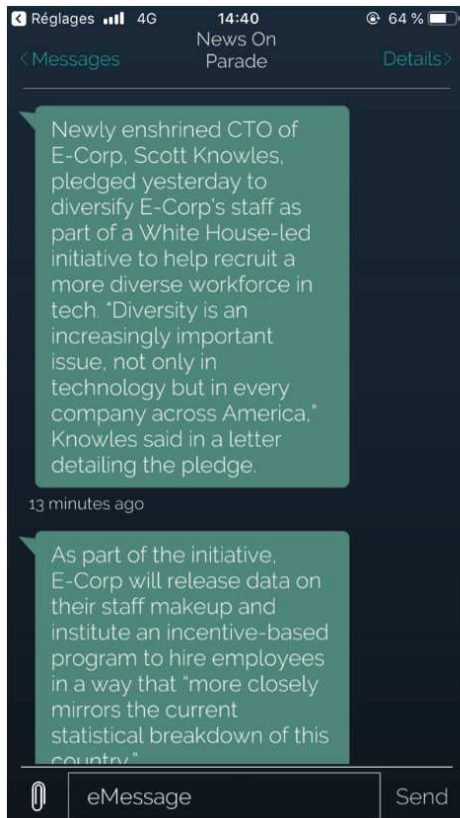
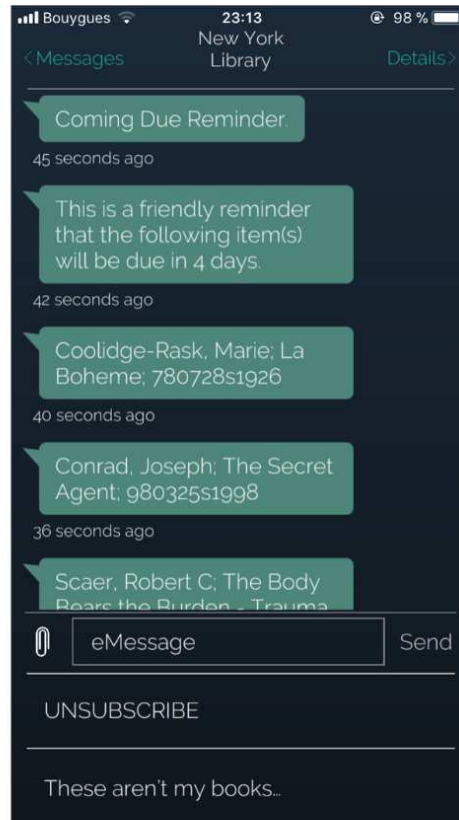
Annexe 16 : Des marques propres de l'écriture dans une messagerie instantanée
 Captures d'écran de *Mr Robot*, *Enterre-moi mon amour* et *Ana The Game*



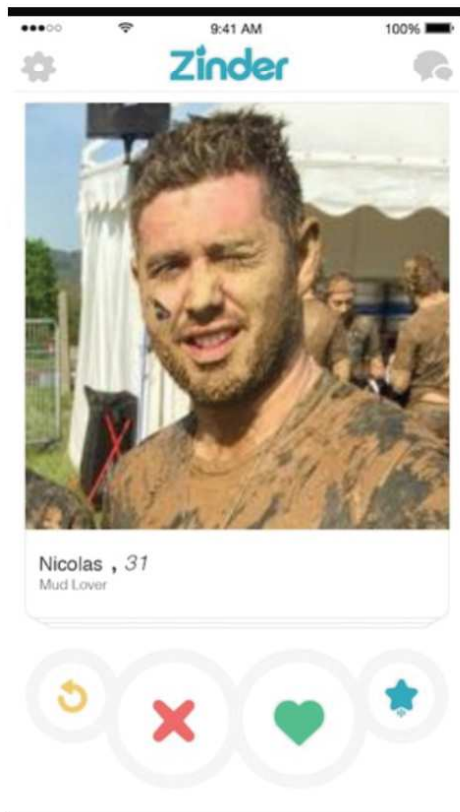
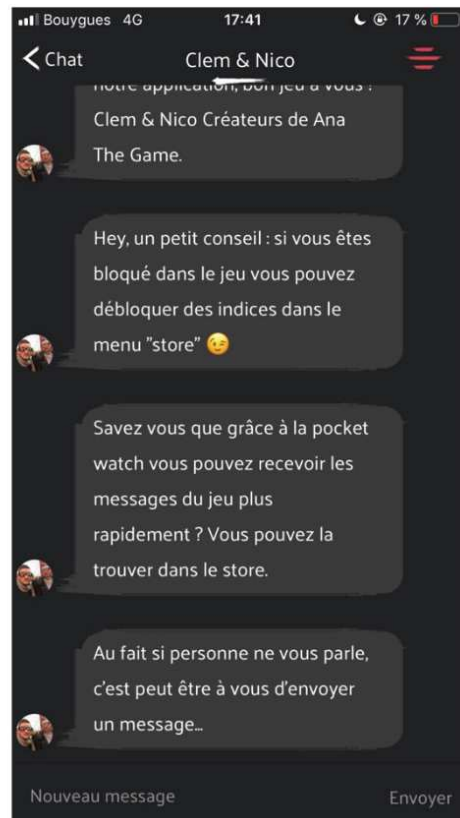
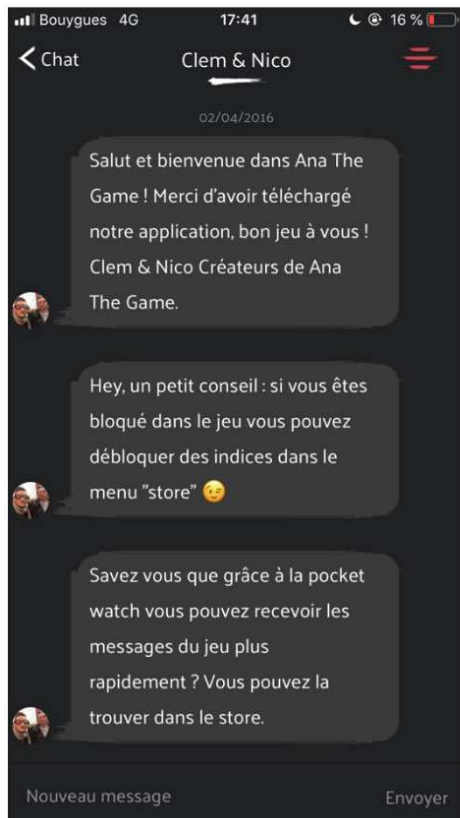
Annexe 17 : Les dispositifs imaginaires de dictée des interlocuteurs
Captures d'écran de *The Virus* et *Lifeline : Cellule de Crise*



Annexe 18 : L'imitation de types de textes Captures d'écran dans *Mr Robot*



Annexe 19 : L'irruption des auteurs dans Ana The Game



Annexe 20 : L'avertissement pour la protection de la vie privée dans *Another Lost Phone*

**Vous venez de trouver un téléphone.
Découvrez la vérité.**

L'histoire de ce téléphone est une fiction, mais les faits racontés sont réalistes et inspirés d'histoires vraies.

Fouiller un téléphone est une atteinte à la vie privée. Vous êtes sur le point de vous introduire dans la vie privée d'un personnage fictif, ne reproduisez pas ces actions en dehors du cadre du jeu sans le consentement des personnes concernées.

 ACCIDENTAL
QUEENS

Pictanovo
MAKERS OF MATHS LEARNING

PLAYDIUS

Certains contenus textuels de ce jeu peuvent choquer. Le jeu ne contient pas d'éléments visuels choquants.

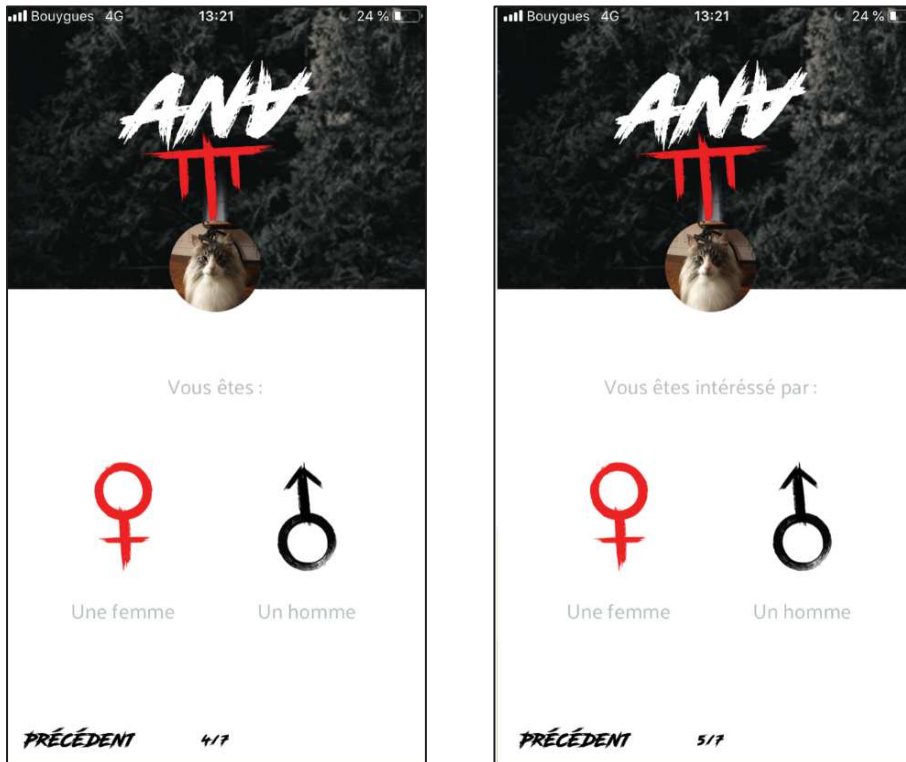
Ce jeu décrit des scènes de violence psychologique.

L'histoire de ce jeu traite de relations abusives. Il décrit des scènes de harcèlement, de manipulation, de jalousie, et d'isolation de la victime. Il décrit également des comportements de harcèlement sexuel au travail. Des personnages utilisent des termes sexistes et psychophobes.

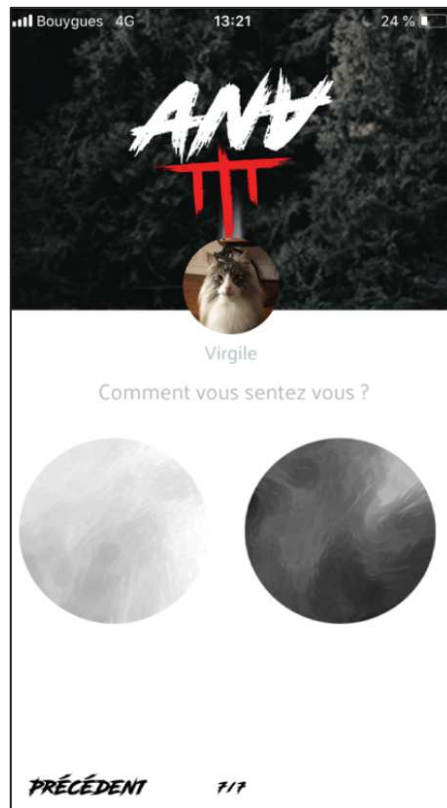


Démarrer le jeu

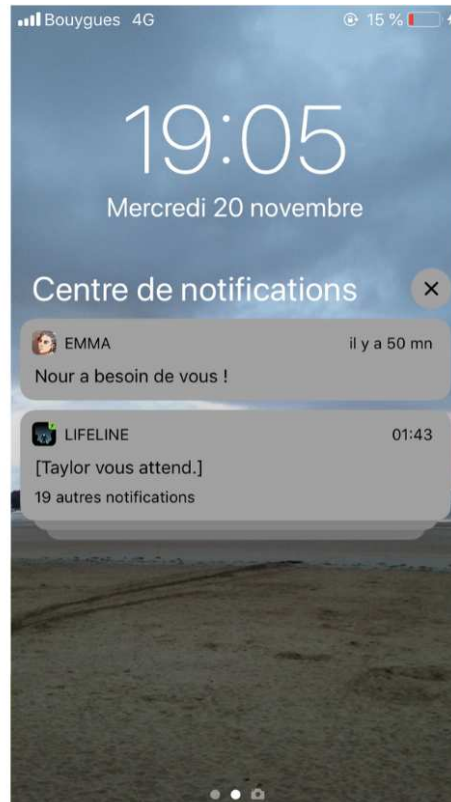
Annexe 21 : La caractérisation du joueur dans *Ana The Game*



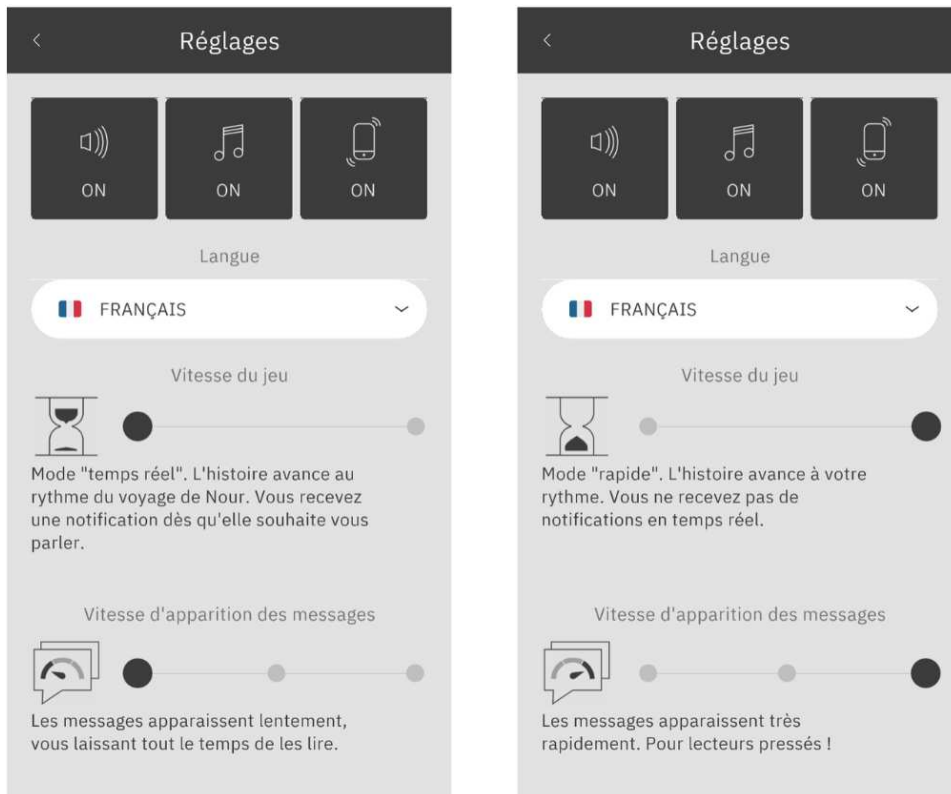
Annexe 22 : Le paramétrage de l'apparence de l'OS fictif dans *Ana The Game*



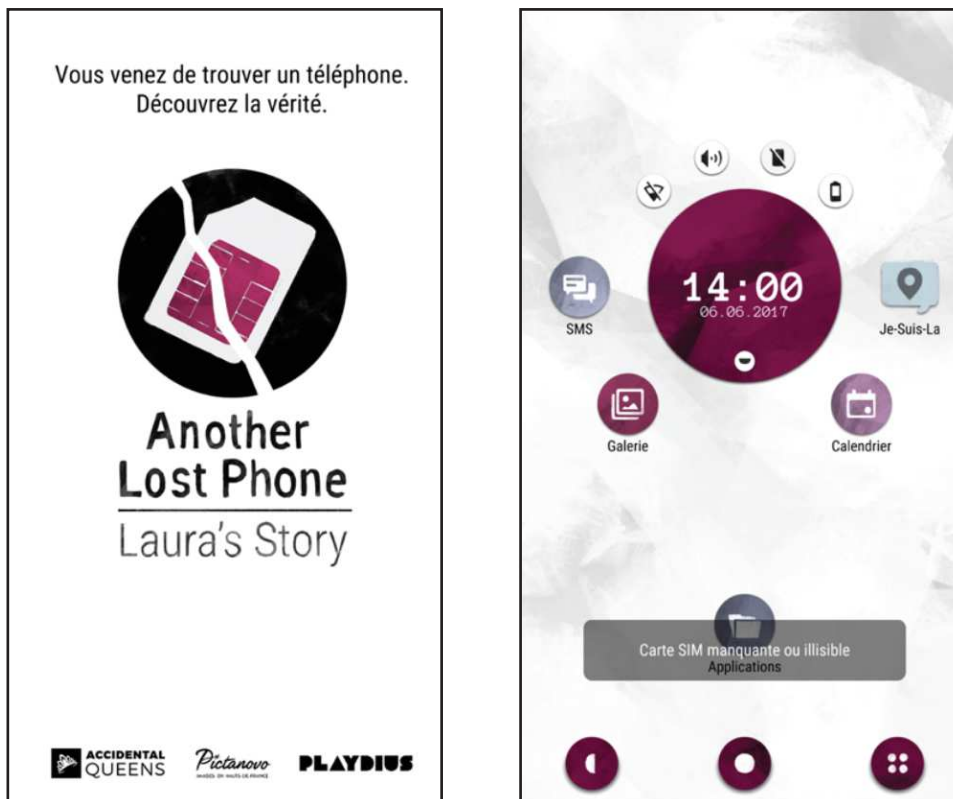
Annexe 23 : Exemples de notifications adressées au joueur
Captures d'écran des notifications sur le smartphone utilisé pour jouer

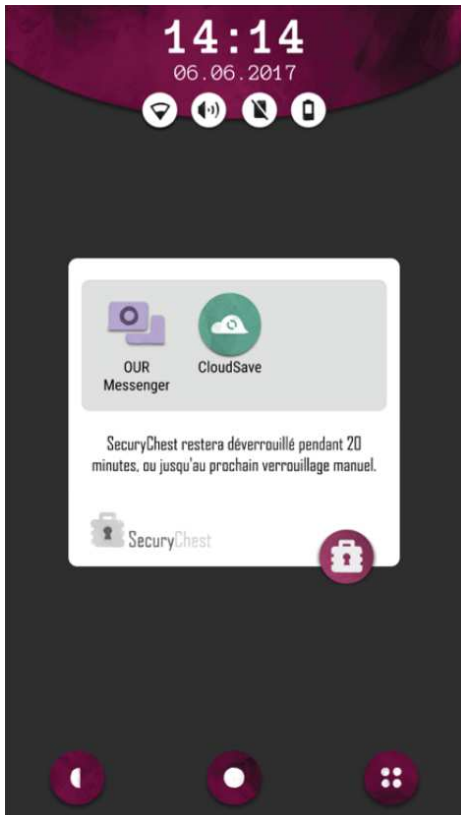
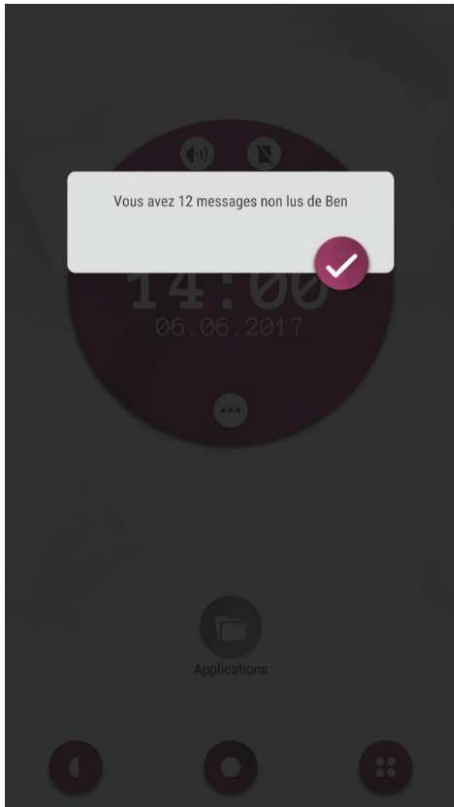


Annexe 24 : Le paramétrage du temps dans *Enterre-moi mon amour*

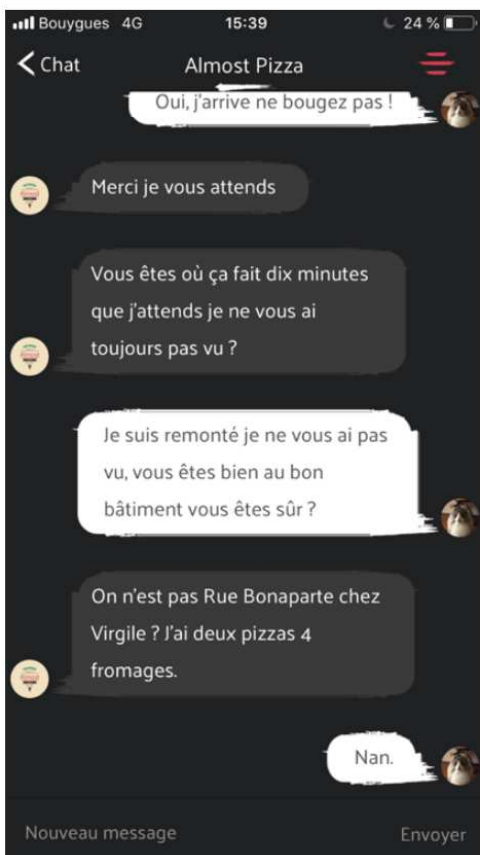


Annexe 25 : Les types de stockage de données évoqués par *Another Lost Phone*

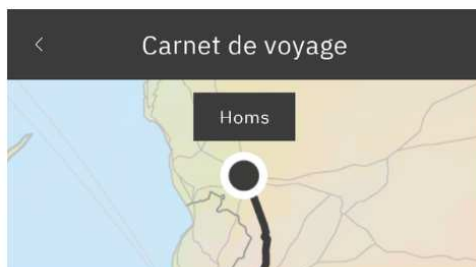
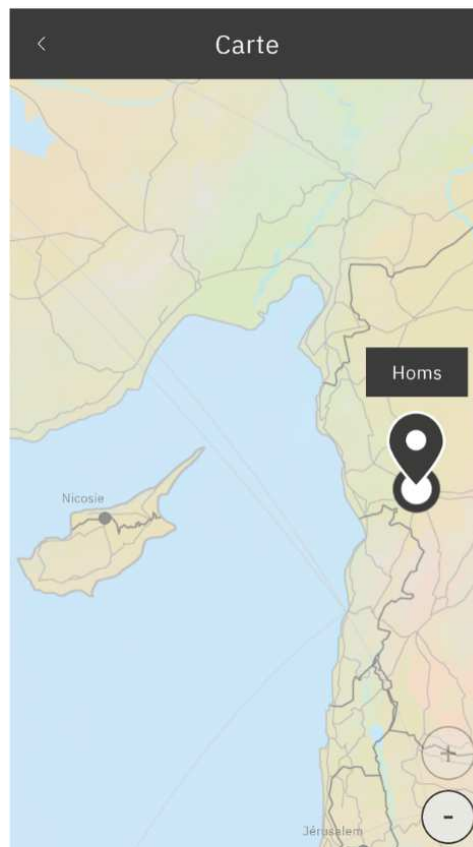
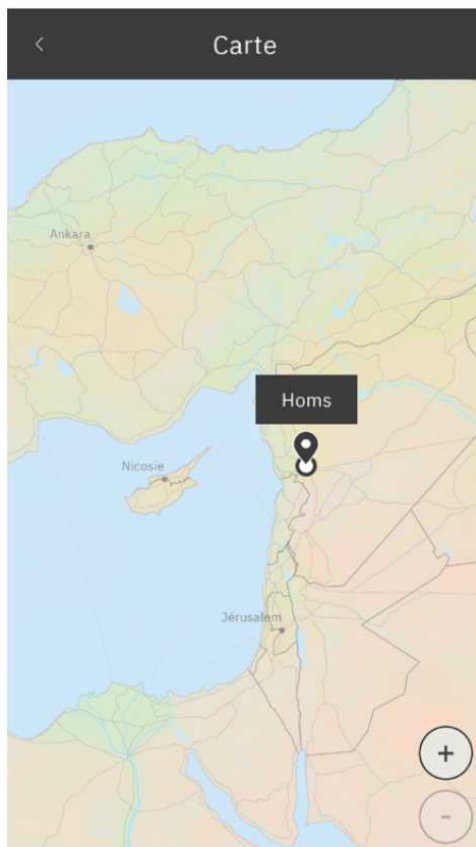




Annexe 26 : Jeu sur la règle de mobilité du joueur : le livreur de pizza dans *Ana The Game*



Annexe 27 : La cartographie dans *Enterre-moi mon Amour*

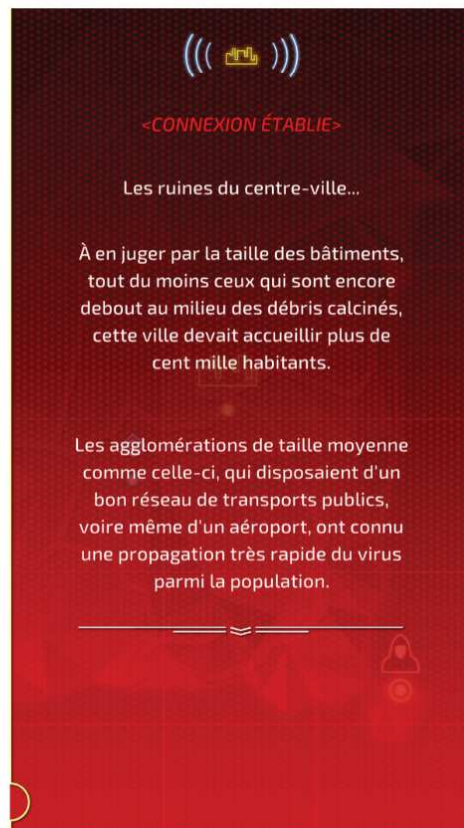
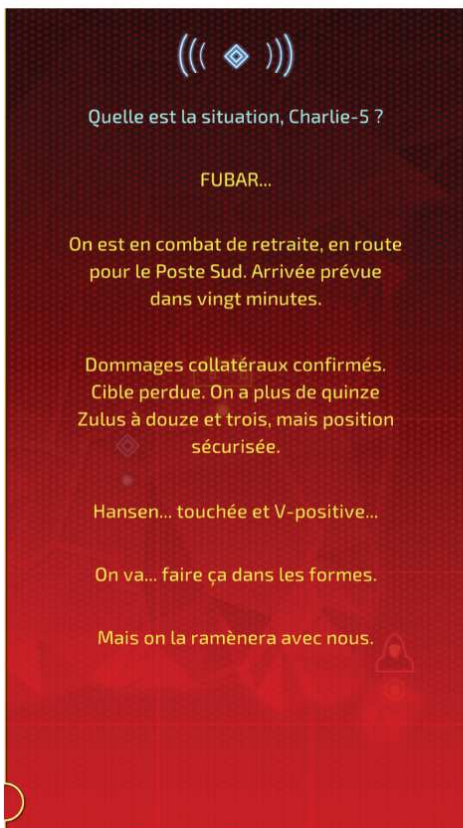
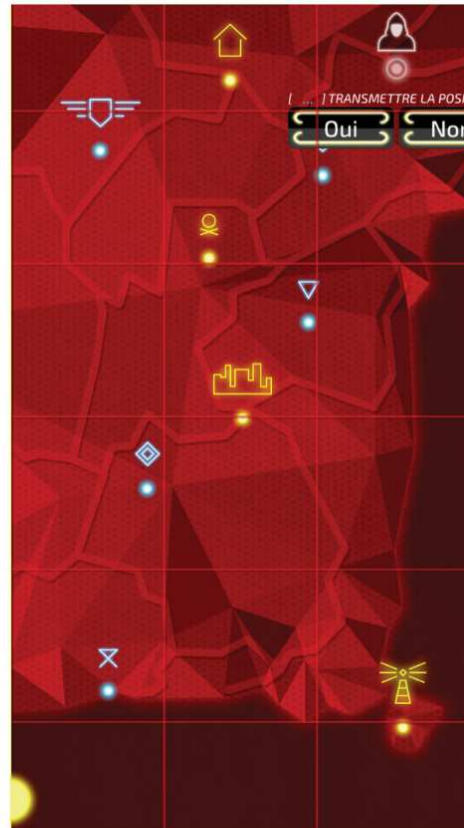
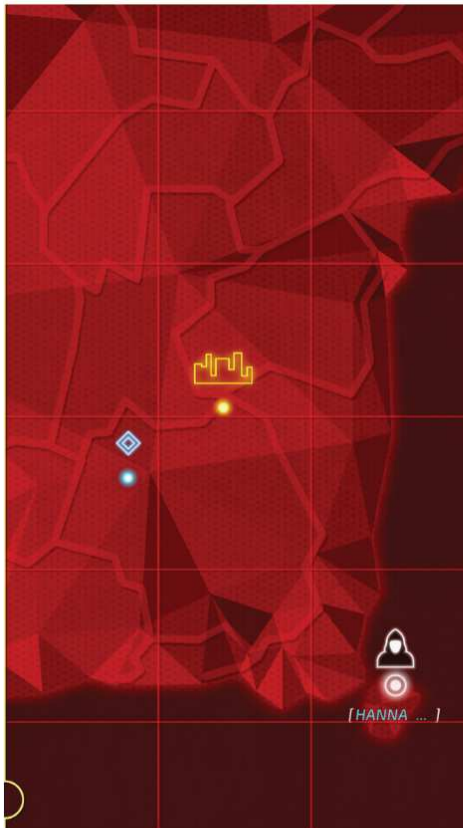


Homs ×
11 MARS ➔ 04 MARS 👤 246 000

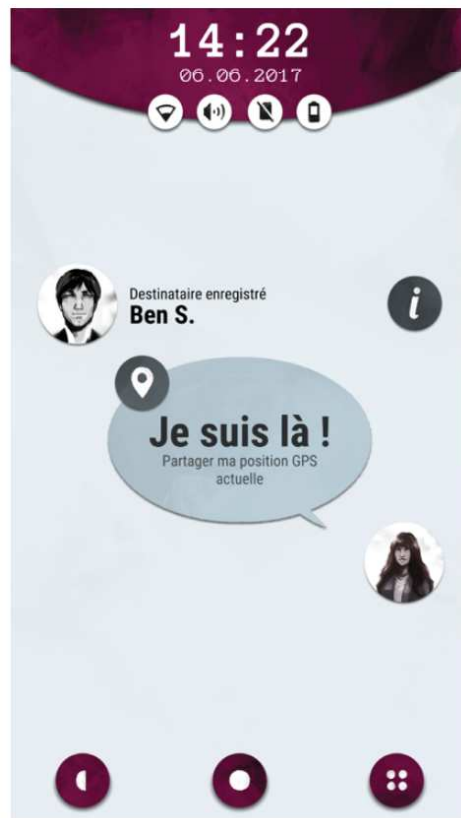
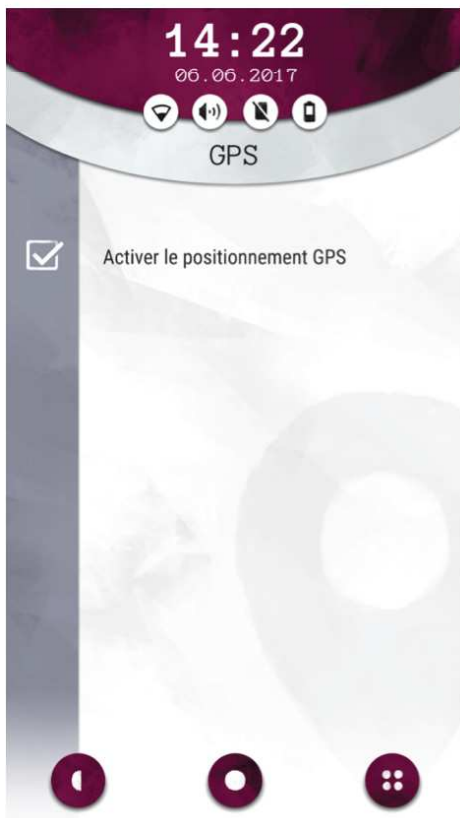
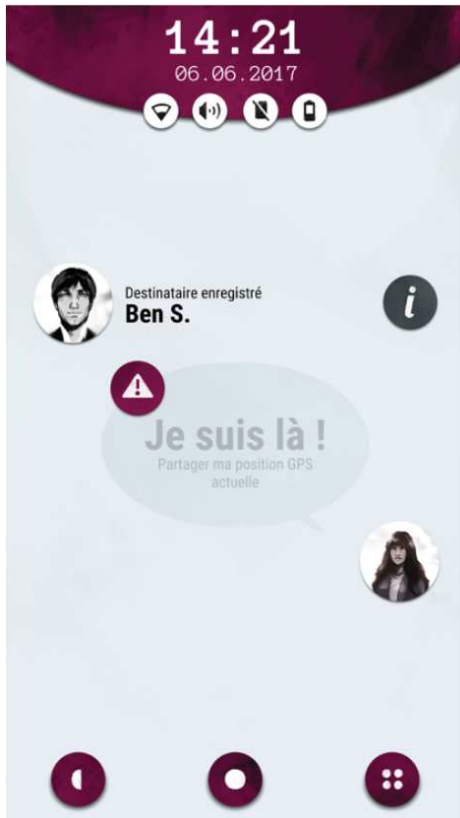
Centre industriel et économique syrien important, en raison de sa situation géographique au centre du pays, Homs est également un des épicentres de la guerre civile syrienne commencée en 2011.



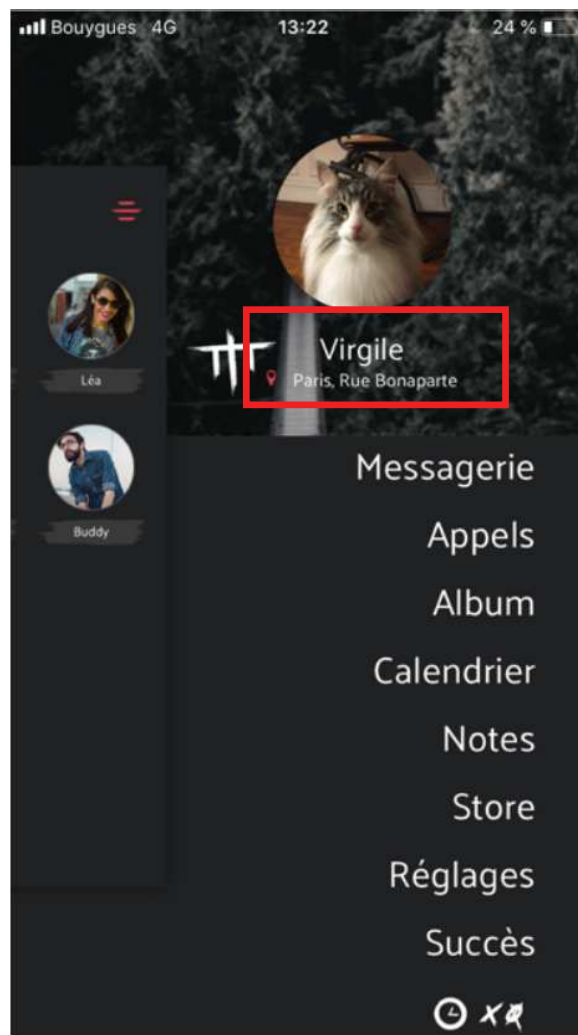
Annexe 28 : La cartographie dans *The Virus*



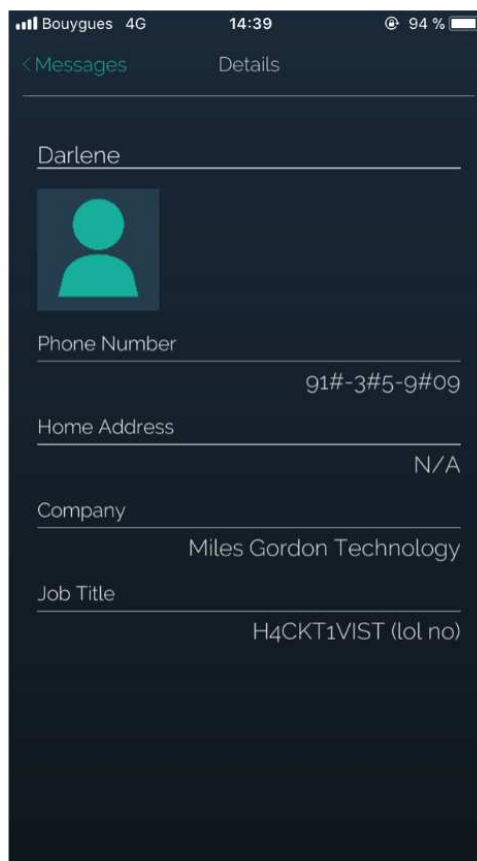
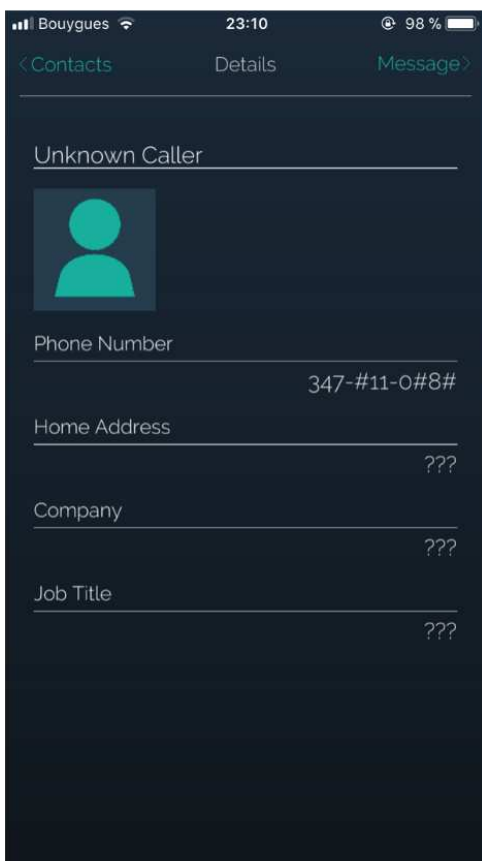
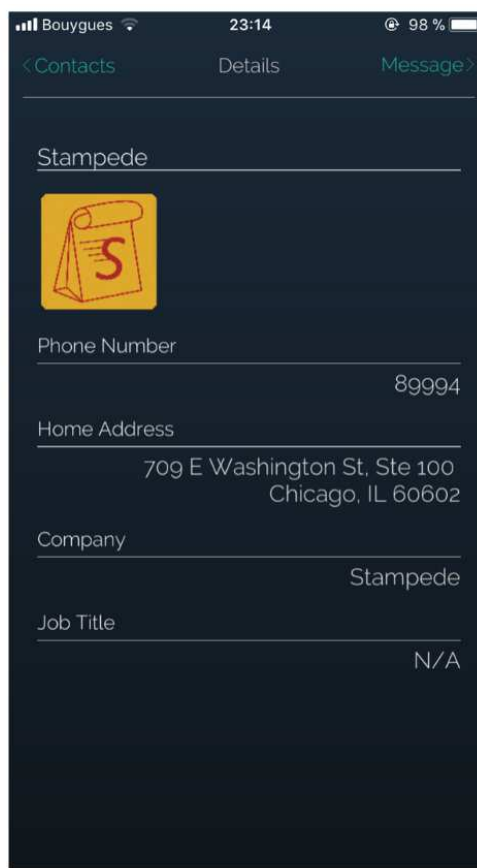
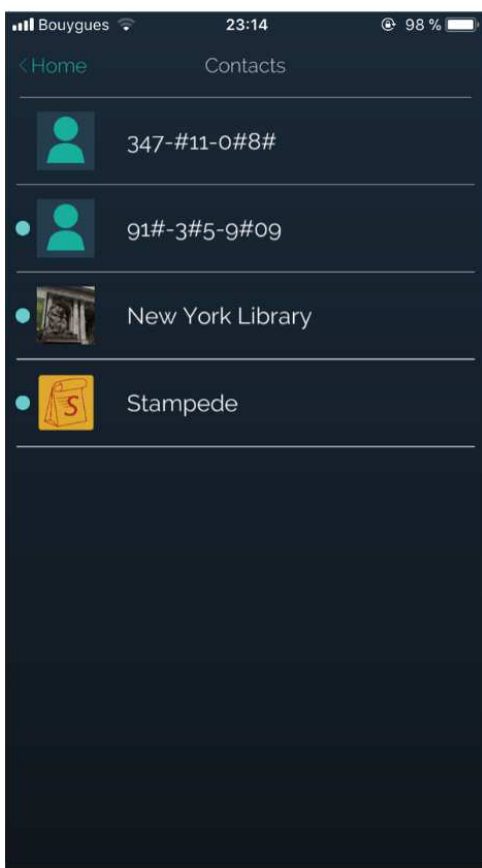
Annexe 29 : L'application « Je suis là » dans *Another Lost Phone*



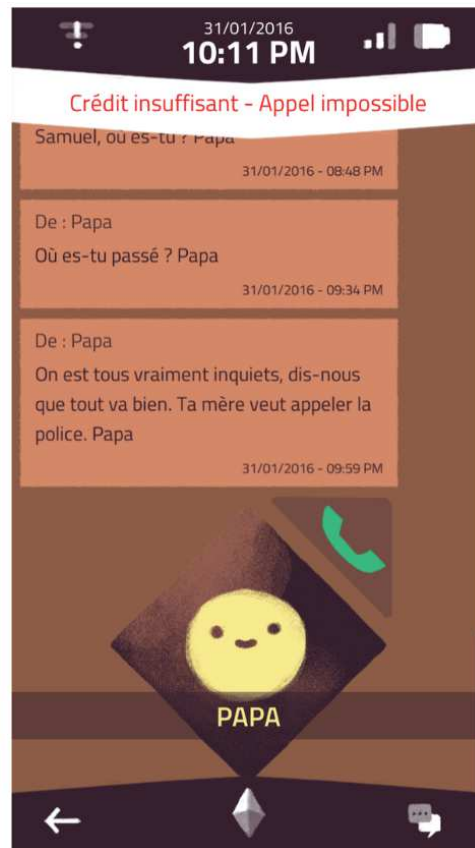
Annexe 30 : La géolocalisation fictive du joueur dans *Ana The Game*

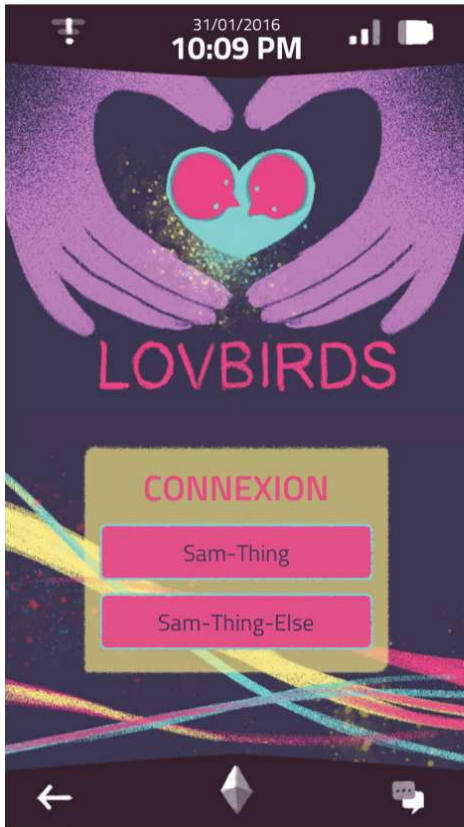


Annexe 31 : La liste des contacts dans Mr Robot

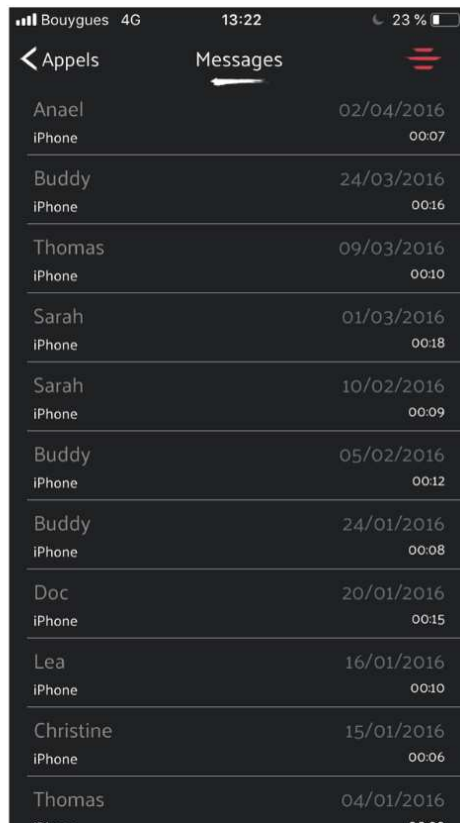
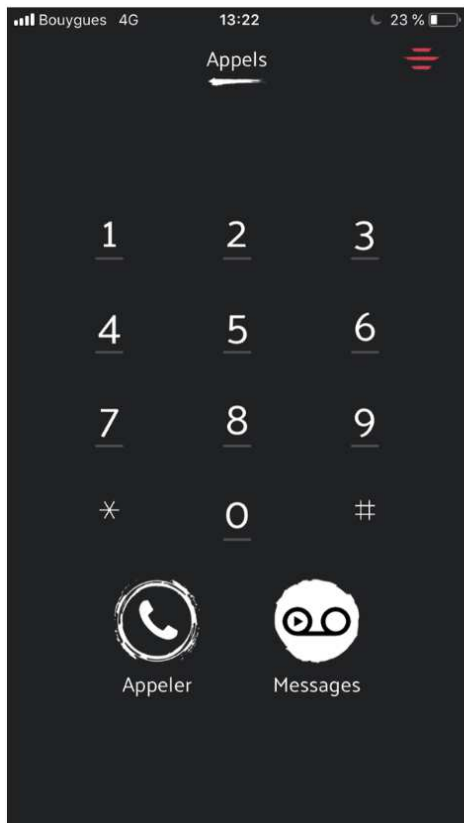


Annexe 32 : Les différentes messageries dans *A Normal Lost Phone*

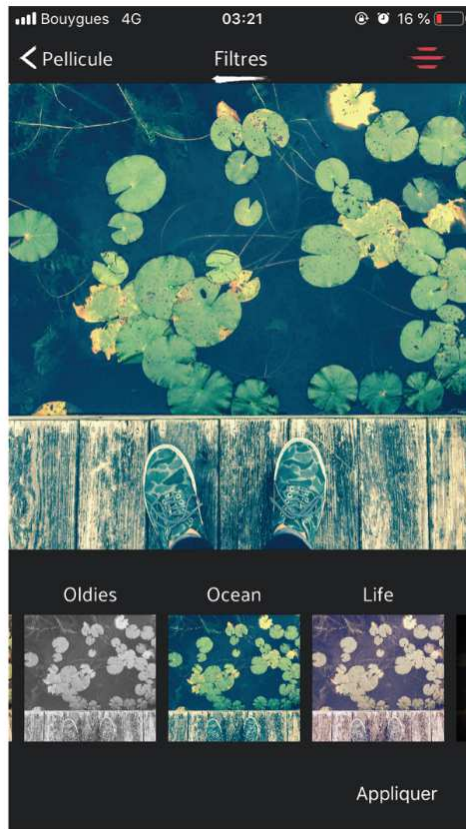
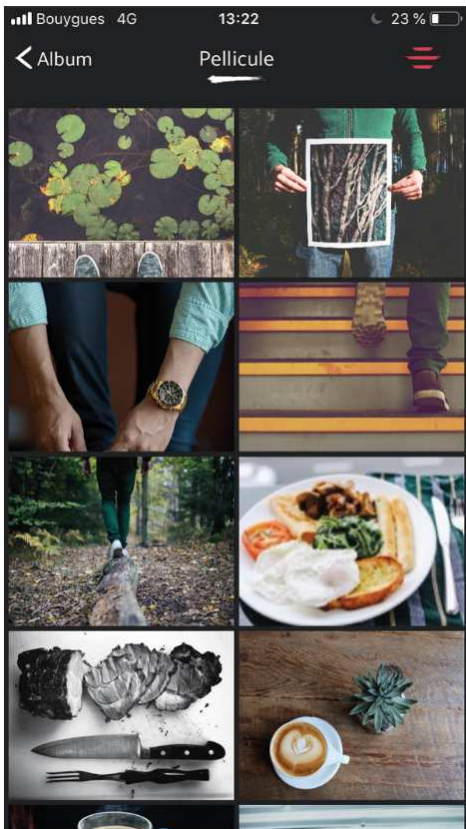
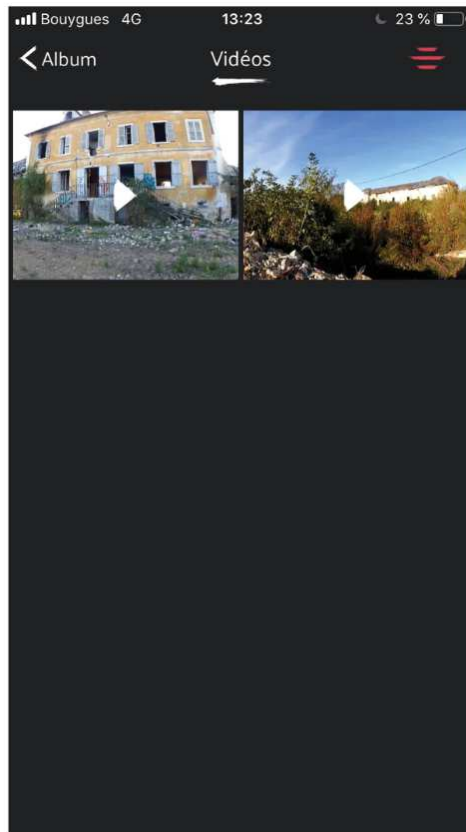
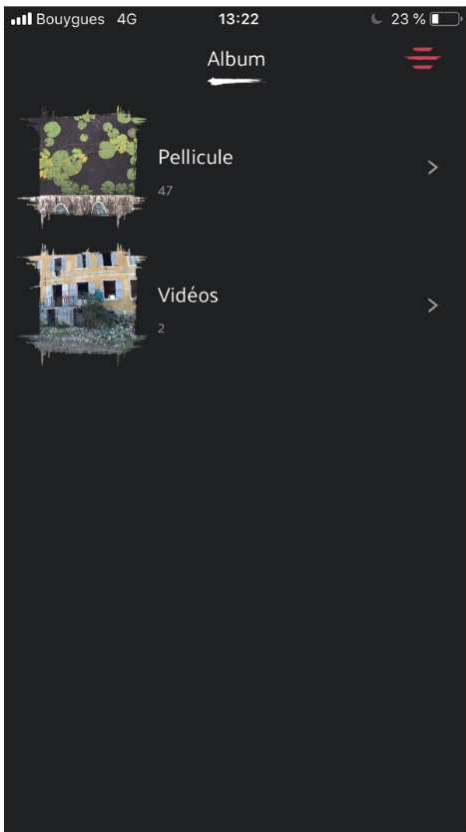




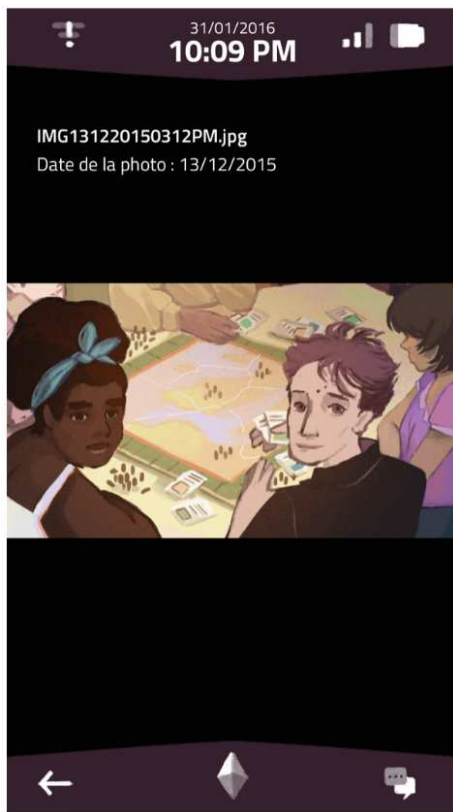
Annexe 33 : La messagerie vocale dans *Ana The Game*



Annexe 34 : La galerie multimédia dans *Ana The Game*



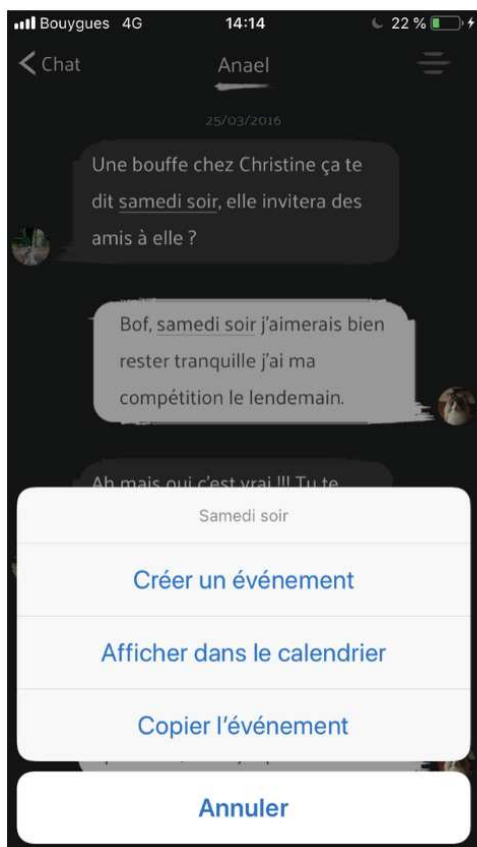
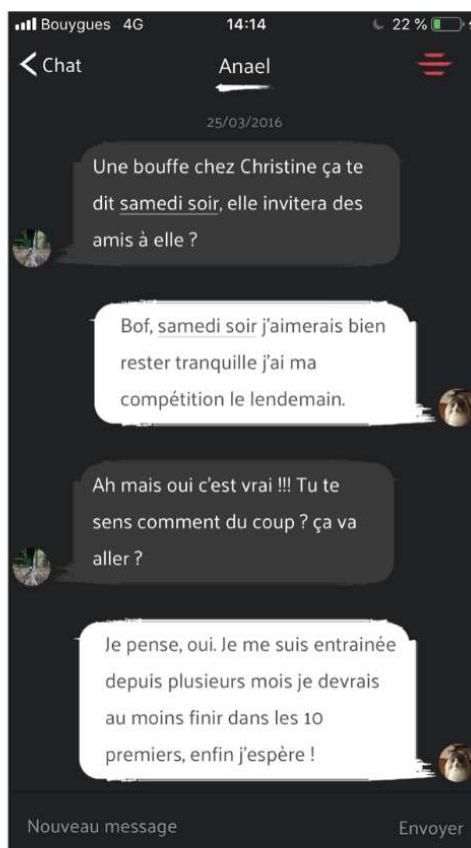
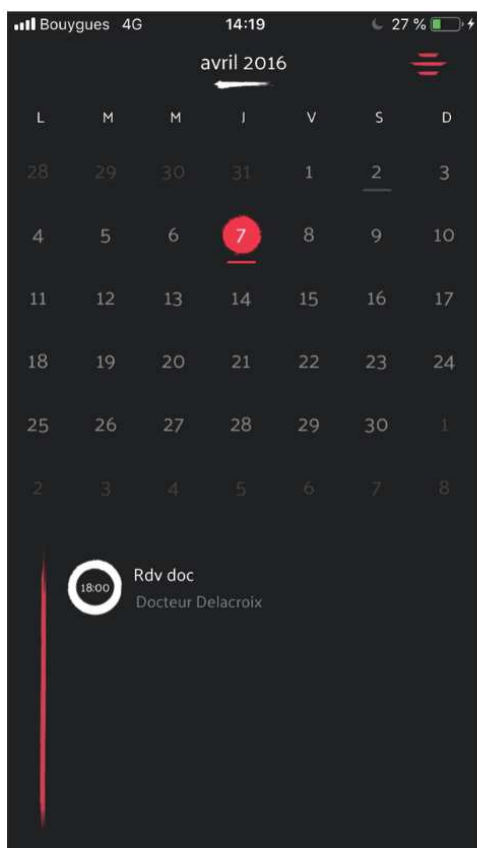
Annexe 35 : Les métadonnées des images dans *A Normal Lost Phone*



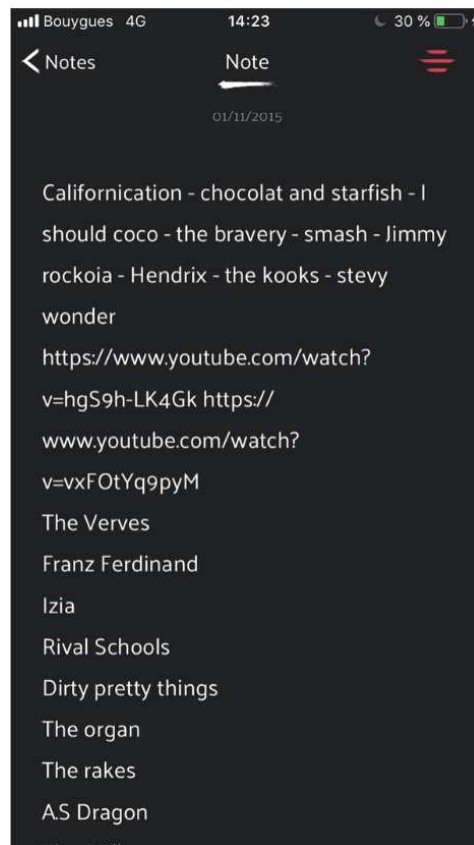
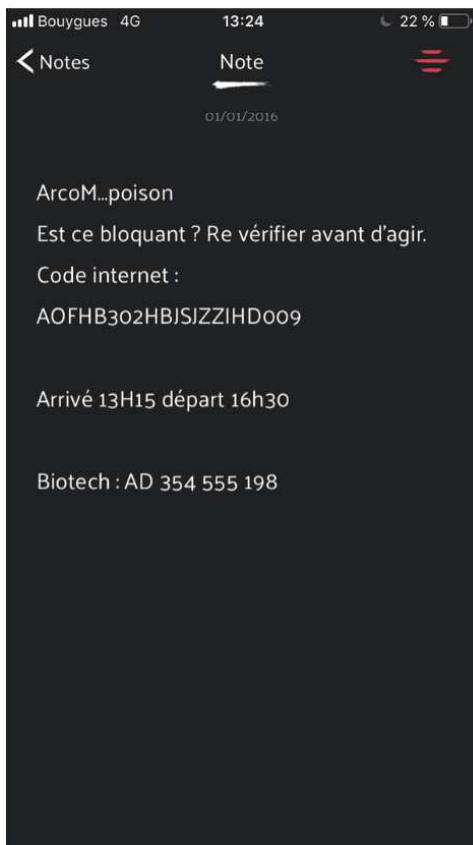
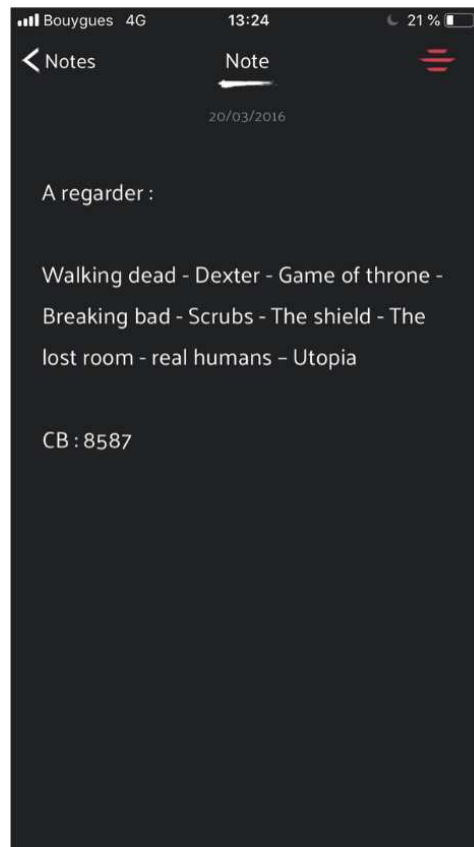
Annexe 36 : La simulation du selfie dans *Enterre-moi mon Amour*



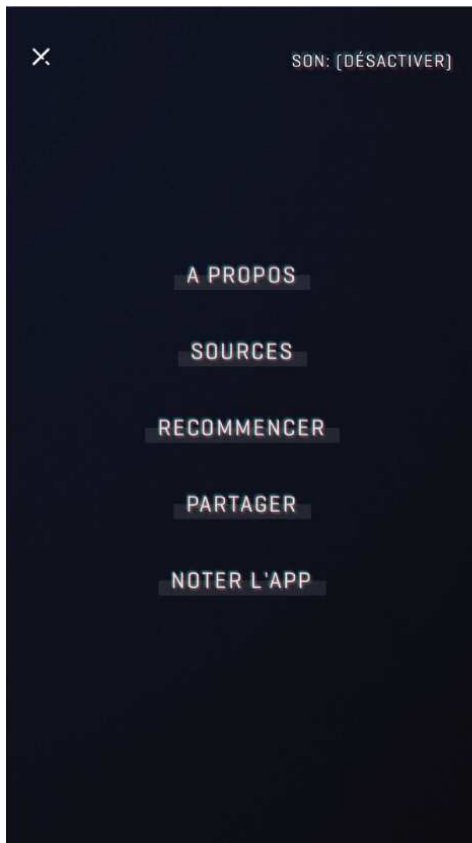
Annexe 37 : Le calendrier dans Ana The Game



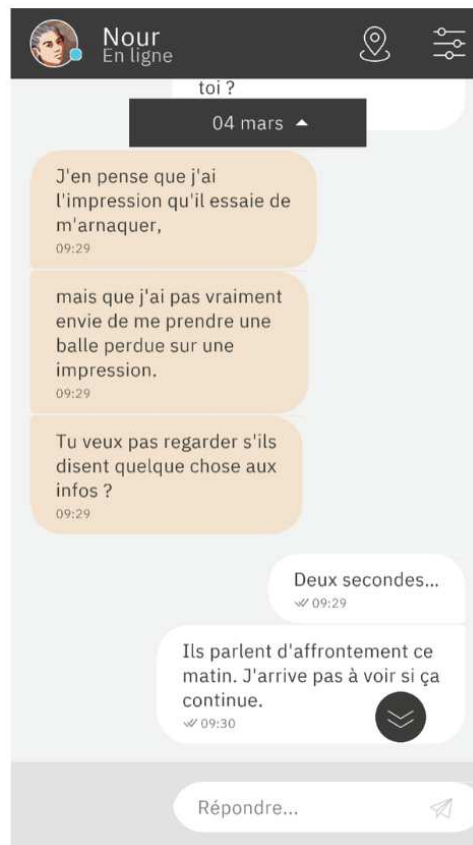
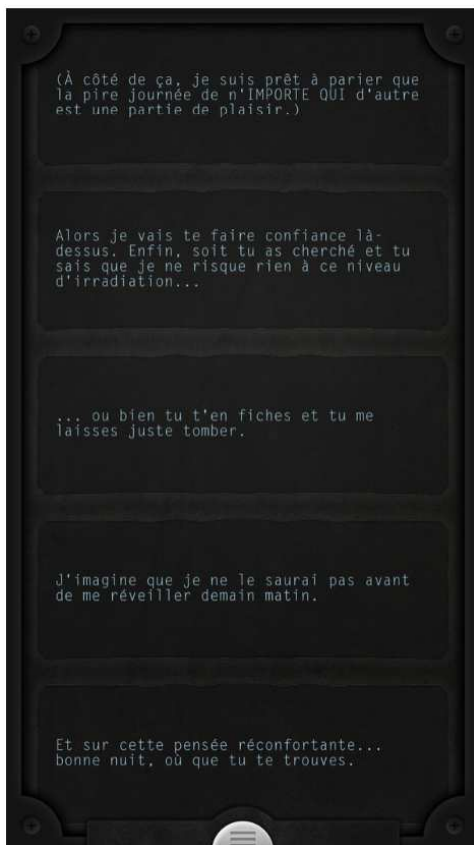
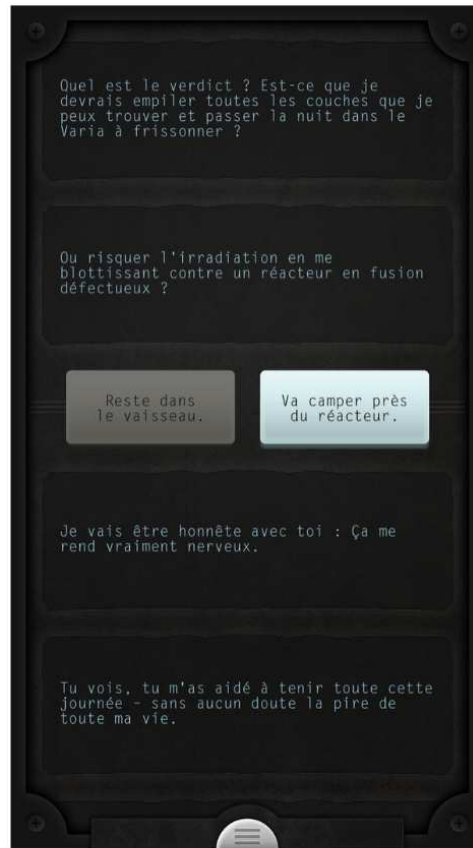
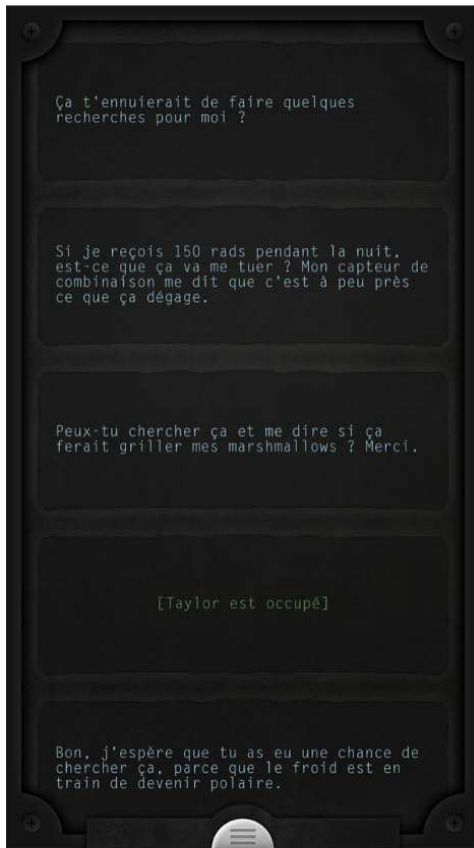
Annexe 38 : Les notes dans Ana The Game



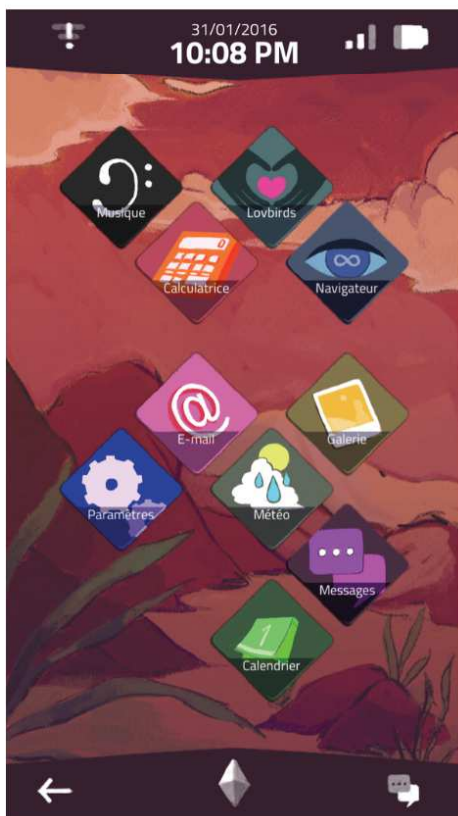
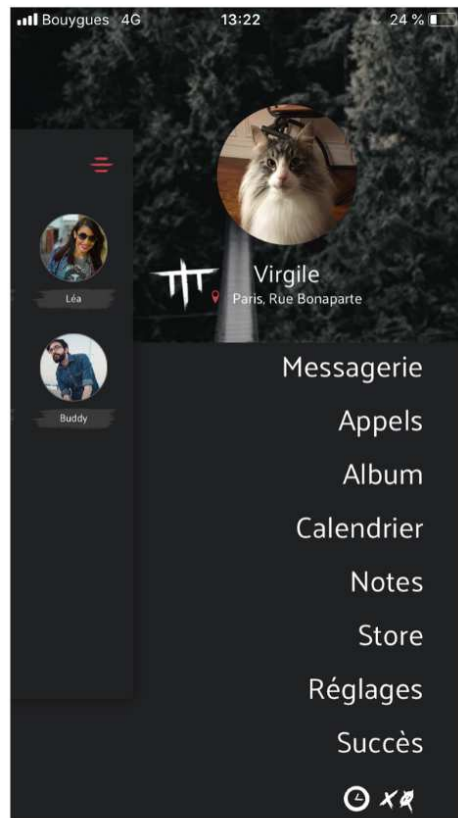
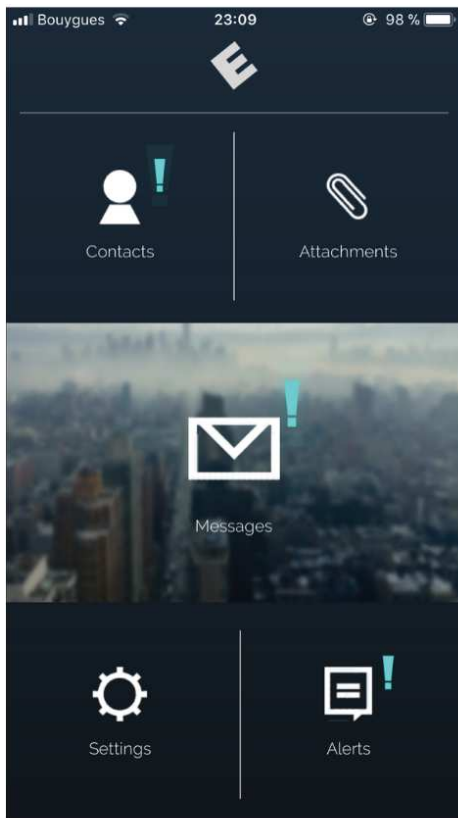
Annexe 39 : Les sources et la bibliographie dans *L'infiltré*



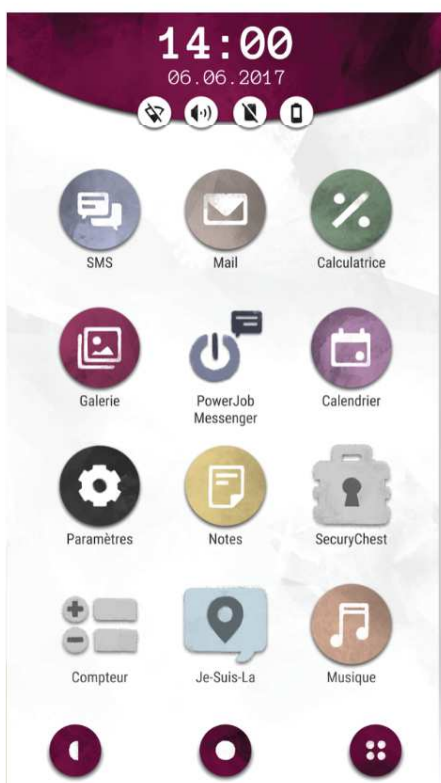
Annexe 40 : Les références intradiégétiques au dehors de la pseudo-panoplie
Captures d'écran de *Lifeline* et *Enterre-moi mon amour*



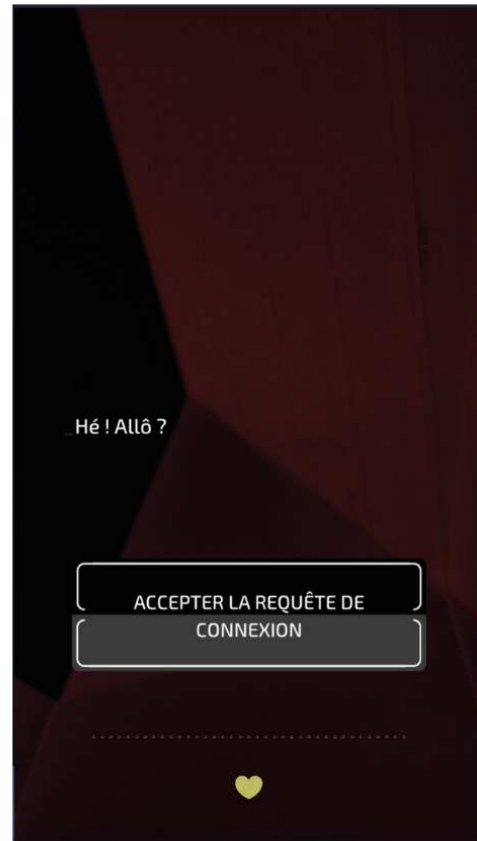
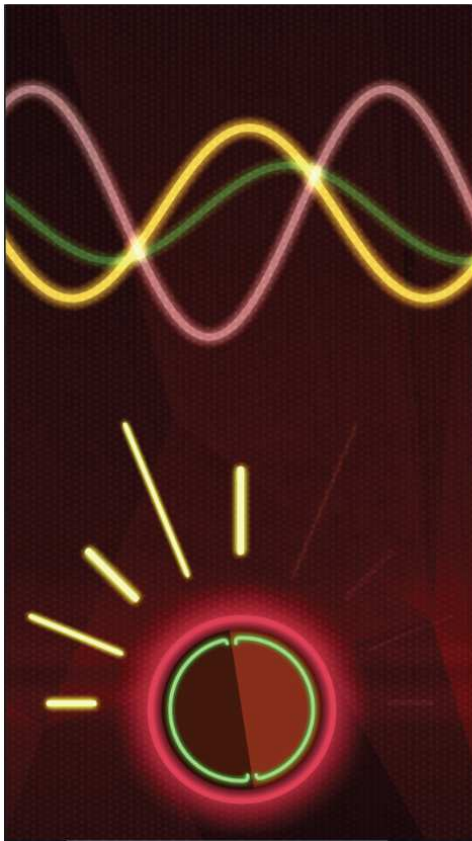
Annexe 41 : Des menus de systèmes d'exploitation fictifs
Captures d'écran de *Mr Robot*, *Ana The Game* et *A Normal Lost Phone*



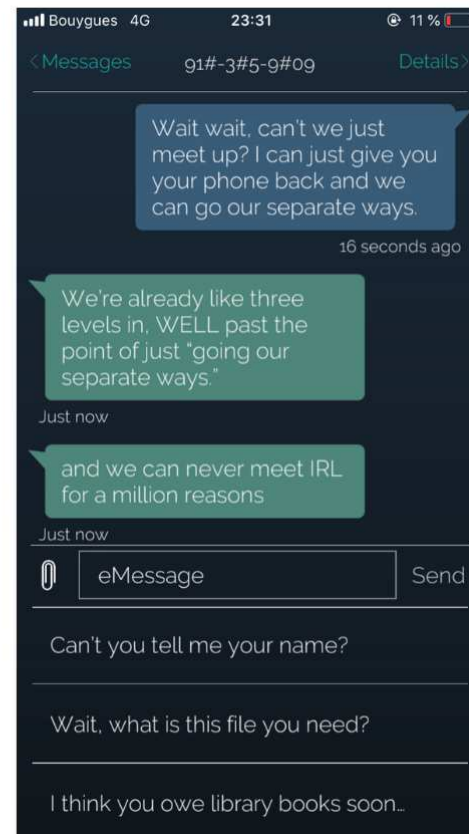
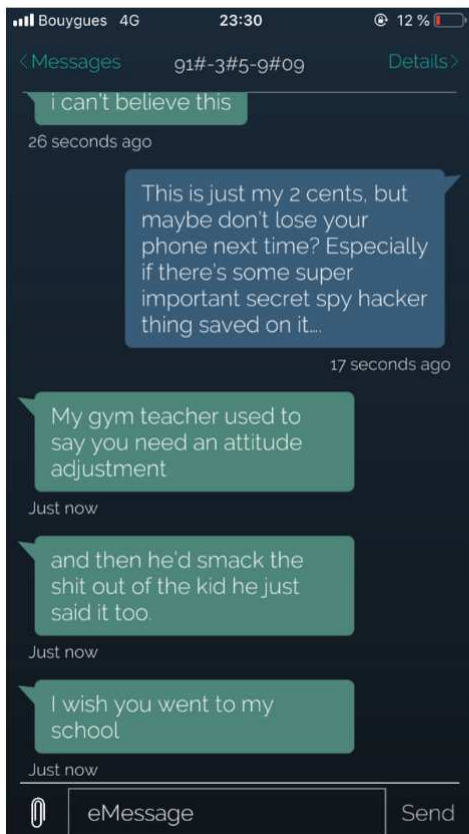
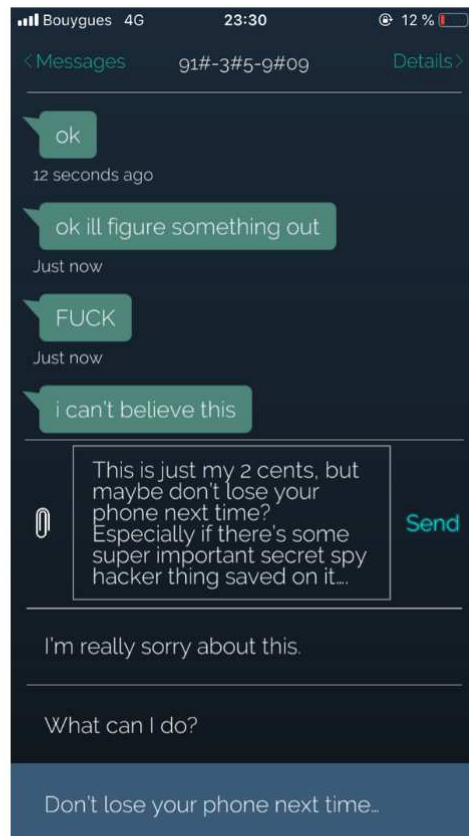
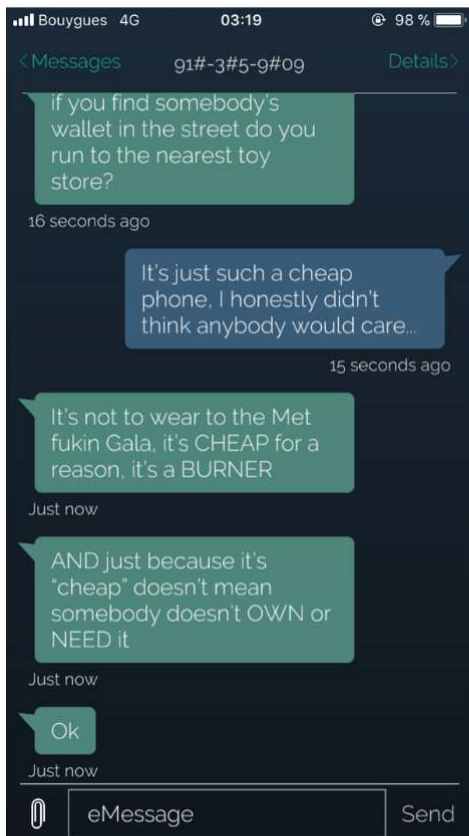
Captures d'écran de *Another Lost Phone*



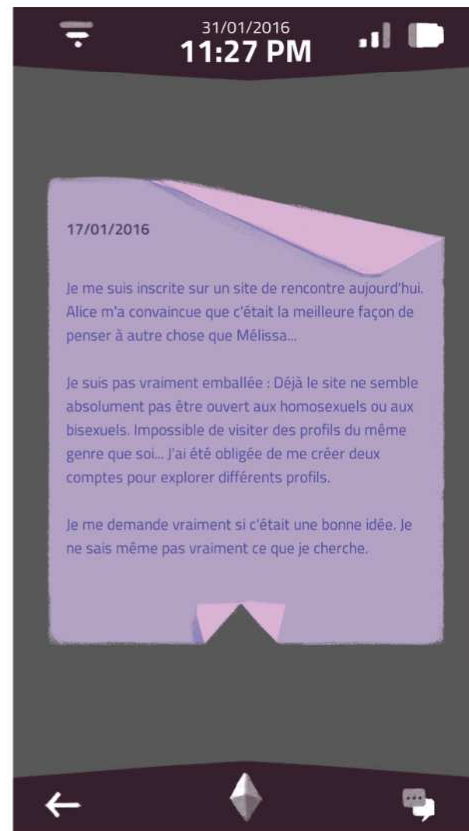
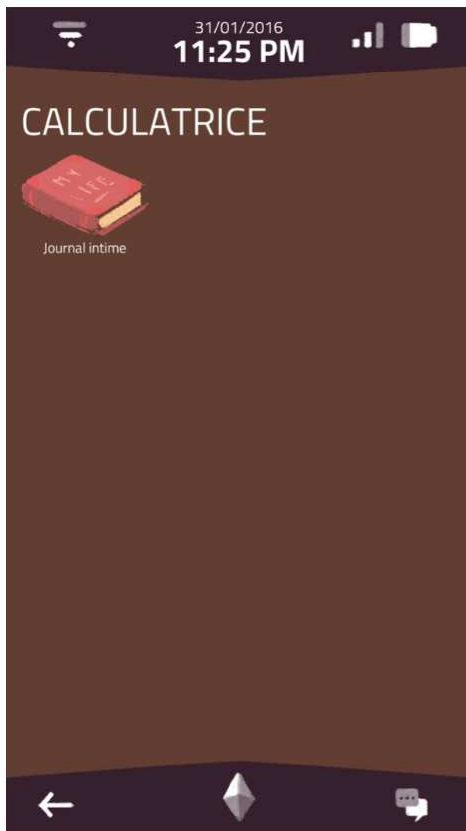
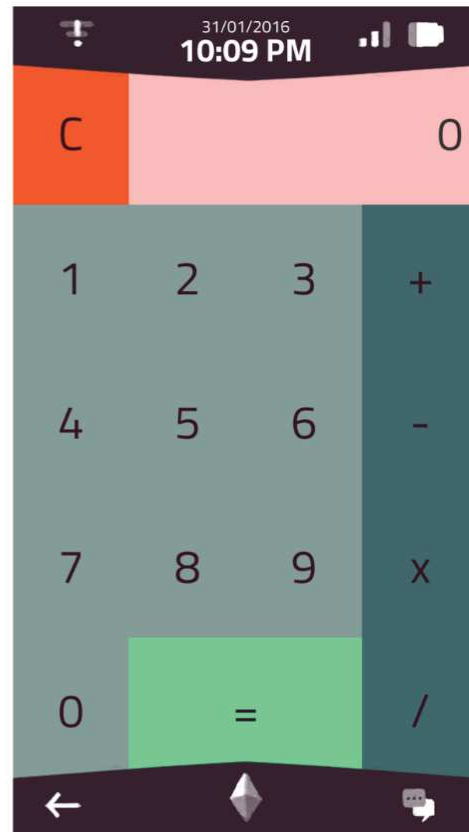
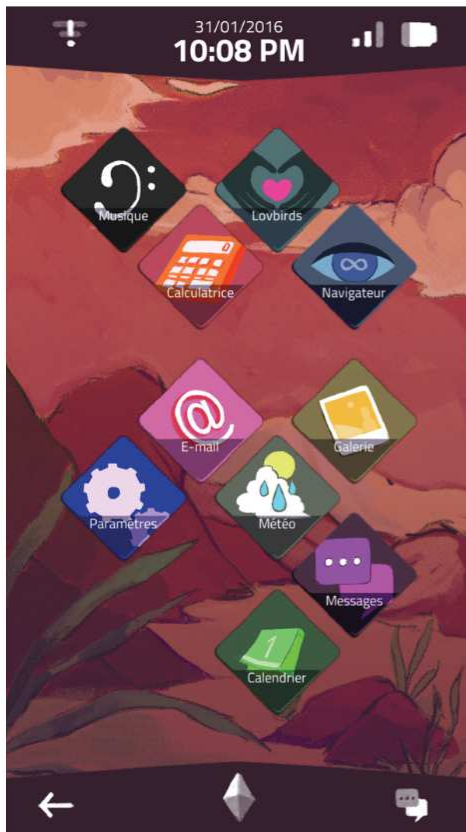
Annexe 42 : Le smartphone « radio » dans *The Virus*



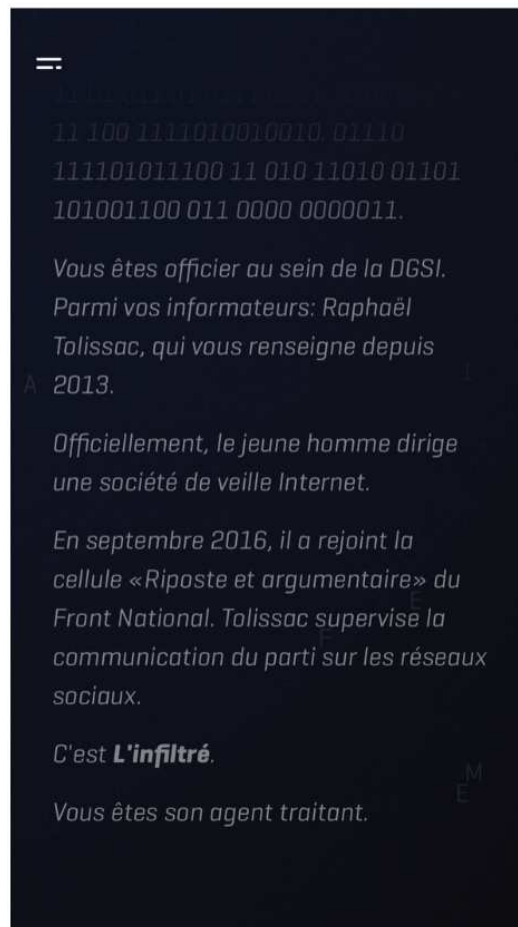
Annexe 43 : Le smartphone burner dans Mr Robot



Annexe 44 : Le coffre numérique dans *A Normal Lost Phone*



Annexe 45 : L'esthétique du cryptage dans *L'infiltré*

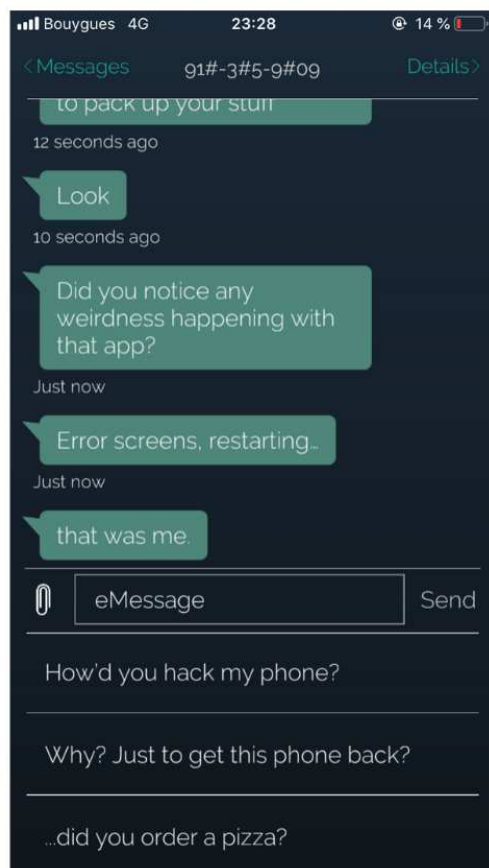
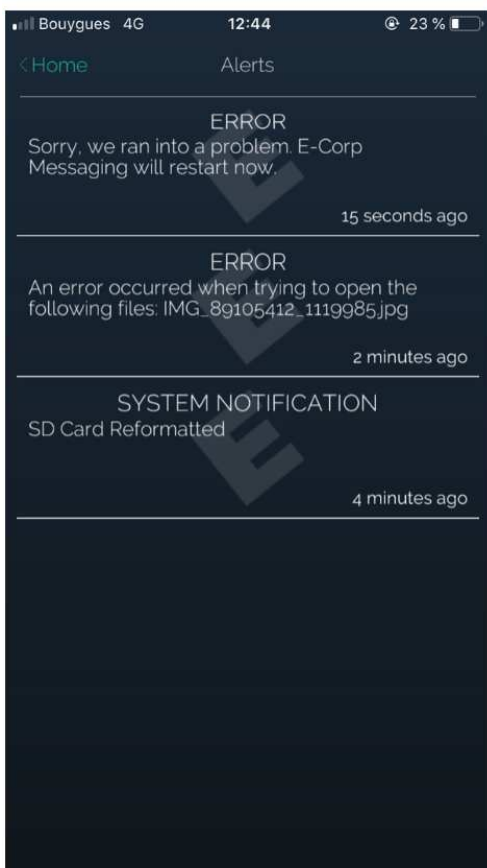
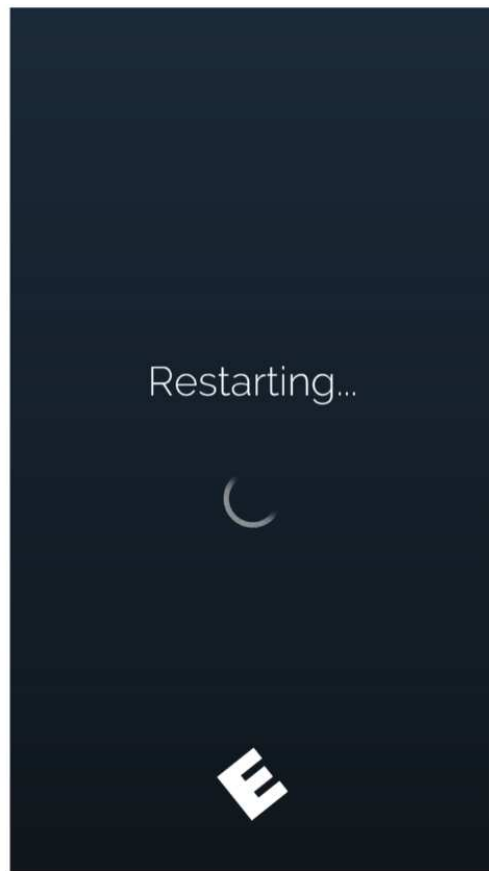
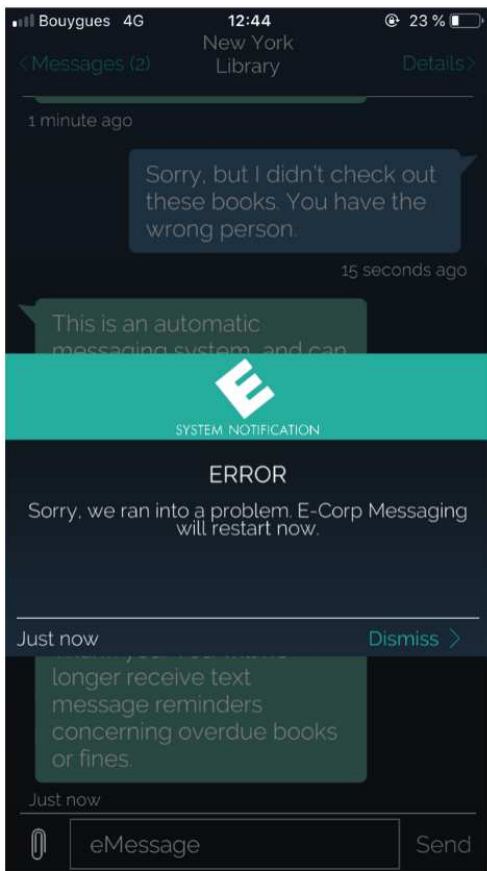


Annexe 46 : L'esthétique du *glitch* dans *Ana The Game*

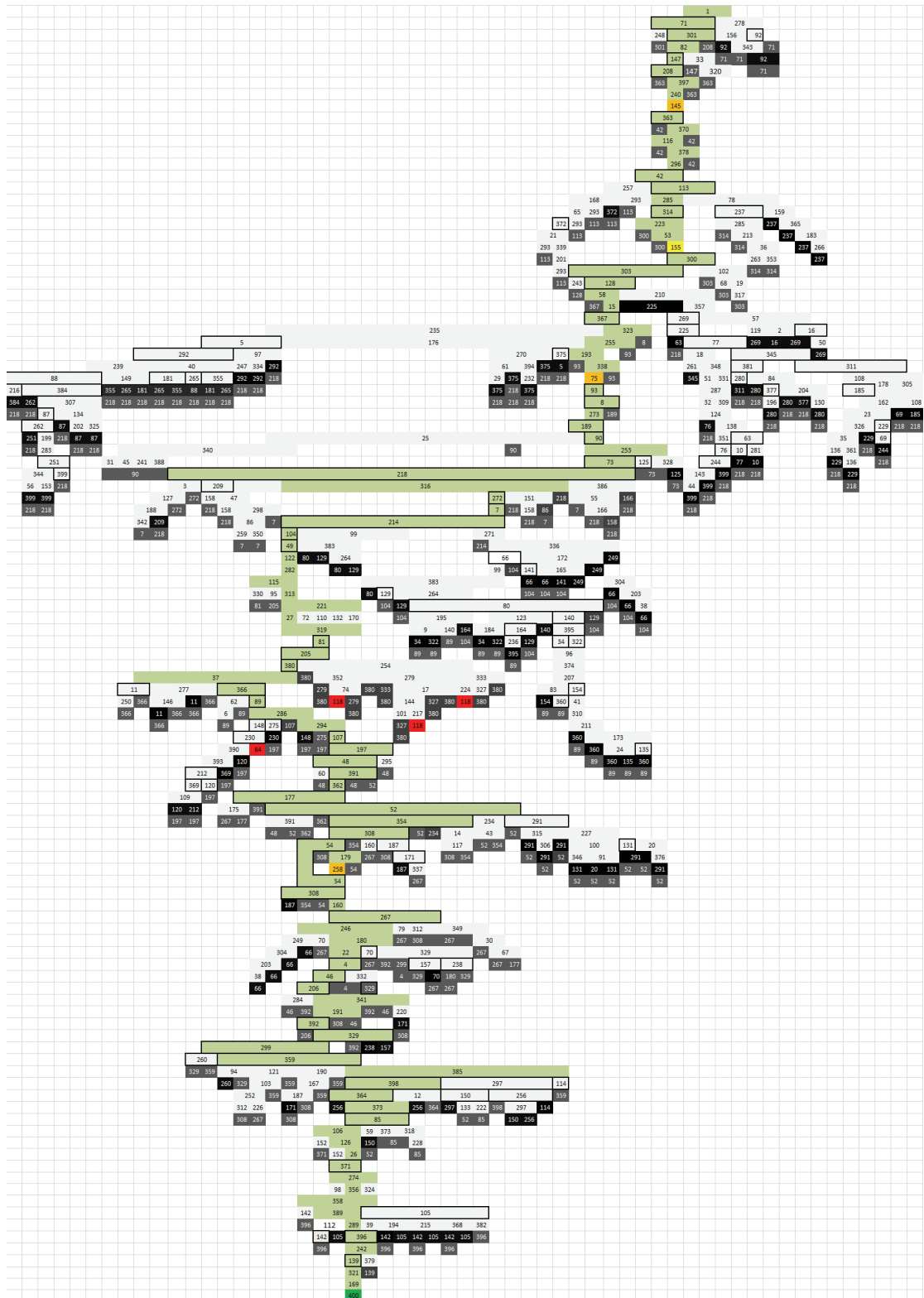
Capture d'écran sur Youtube d'une vidéo incorporée dans le jeu,
mis en ligne le 16/11/2016, consulté le 09/11/19, <https://youtu.be/VoDbZ8xhqLY>



Annexe 47 : Les erreurs système dans *Mr Robot*



Annexe 48 : Des représentations de l'arborescence dans un récit ramifié

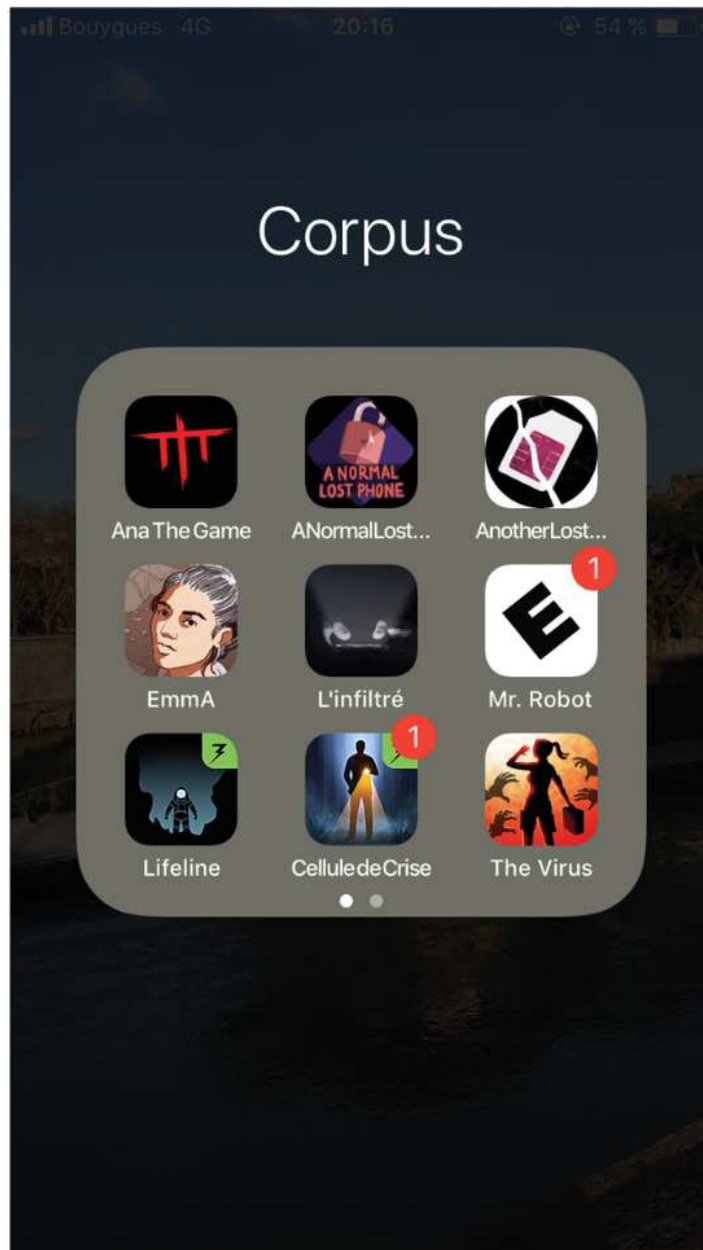


« Arbre de possibilités du *Sorcier de la Montagne de feu* (Jackson & Livingstone, 1982) » (SOLINSKI, Boris, « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu* [En ligne], 7 | 2017, mis en ligne le 20 février 2017, consulté le 21 novembre 2019)

Annexe 49 : Des énoncés sexistes et racistes dans des jeux conversationnels
Captures d'écran du jeu *Blaze*, Marmelapp, 2015



Annexe 50 : Les petits signes sur les icônes des JMC



Résumé du mémoire

Les jeux mobiles conversationnels sont des jeux vidéo sur smartphone, imitant des formes connaturelles à celui-ci, dans le cadre de conversations interactives fictives. Ce mémoire s'intéresse aux fantasmagories du smartphone déployées par ces jeux. Il propose une approche narratologique et une approche ludologique de ces jeux, en étudiant leurs éléments intradiégétiques et leurs *gameplays*, consubstantiels à des panoplies fictives, des dispositifs imités allant de la messagerie instantanée à l'ensemble d'un système d'exploitation de smartphone. Il s'intéresse à l'expérience phénoménologique, éthique et morale de ces jeux par le joueur, dans une approche *play studies*.

Mots-clés

Smartphone ; jeu vidéo ; livre-jeu ; panoplie ; fantasmagorie ; *game studies* ; *play studies*