



HAL
open science

La transfictionnalité dans le jeu vidéo. Dépassement des frontières fictionnelles et immersion narrative dans un médium riche

Océane Perrouault

► To cite this version:

Océane Perrouault. La transfictionnalité dans le jeu vidéo. Dépassement des frontières fictionnelles et immersion narrative dans un médium riche. Art et histoire de l'art. 2024. dumas-04704013

HAL Id: dumas-04704013

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04704013v1>

Submitted on 20 Sep 2024

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

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



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



**UNIVERSITÉ
RENNES 2**

UFR Arts, Lettres, Communication

Mémoire universitaire Master Création Numérique

La transfictionnalité dans le jeu vidéo.

**Dépassement des frontières fictionnelles et immersion narrative dans un
médium riche**

Mémoire de recherche soutenu par

Océane PERROUAULT

Sous la direction de

Gäelle DEBEAUX

Année universitaire 2023-2024

Remerciements

Je tenais à remercier avant tout ma directrice de mémoire, G  elle Debeaux, ma  trese de conf  rences en litt  rature g  n  rale et compar  e, qui a bien voulu suivre mes travaux et qui m'  t   d'une grande aide pour avancer dans ma recherche, et dans mon   criture. Elle m'aura apport   de nombreux conseils et recommandations. Elle a su trouver les mots pour m'aider    avancer, prendre confiance en moi, et mener    bien cette recherche. Merci   galement de m'avoir laiss   la possibilit   d'utiliser l'  criture inclusive tout au long de mon m  moire.

   mon compagnon Quentin, qui a su   tre pr  sent lors des mauvaises passes et qui a su me redonner la motivation n  cessaire pour me relever et continuer l'  criture du m  moire. J'ai, chaque jours, pu compter sur ses paroles d'encouragements. Je le remercie   galement pour sa relecture et sa culture du jeu vid  o qui ont corrig   plusieurs de mes doutes.

Des remerciements, mais   galement des f  licitations    ma ch  re s  ur, L, qui a elle aussi soutenue et valid  e son m  moire de recherche    cette m  me ann  e. Sans sa bienveillance, sa pr  sence, ses encouragements et ses bons moments que l'on passe de temps    autre, je n'aurais pas r  ussi    gagner autant confiance en moi et je n'aurais pas pu compl  ter toutes ses lignes.

Une pens  e et un remerciement    mes parents, qui ne m'ont jamais refus   ma passion d  bordante pour le jeu vid  o, et qui m'ont solidement soutenu dans cette reconversion artistique malgr   les difficult  s, qu'elles soient pr  sentes ou futures dans lesquelles je me suis engag  e.

Enfin, je n'oublie pas ma meilleure amie, Oc  ane, pour son amiti   et son soutien. Aux professeurs Thierry LEFORT et Kevin GOHON qui ont beaucoup donn   pour que le master ne s'effondre pas, et un remerciement particulier    Monsieur Gohon pour m'avoir pr  sent   Madame Debeaux. A mes amies de promo, Aur  lie VARIN ainsi que Julie PERONNE, pour leurs soutiens et bons rires durant ces deux ann  es, sans quoi ils auraient   t   difficiles de tenir jusqu'au bout.

Table des matières

Remerciements.....	1
Introduction.....	4
Chapitre 1 – Le jeu vidéo : un médium riche avec de nombreuses spécificités.....	7
1.1. L’histoire du jeu vidéo moderne.....	7
1.2. Les caractéristiques du jeu vidéo.....	13
1.2.1. Les différents genres de jeux vidéo.....	13
1.2.2. La richesse des jeux d’aventure et des jeux de rôle.....	14
1.2.3. Le <i>Gameplay</i> : un élément essentiel à tout jeu.....	17
1.2.4. Le lien immuable entre <i>Gameplay</i> et narration : une relation riche.....	20
1.3. La création d’un jeu vidéo.....	23
1.3.1. Les métiers du jeu vidéo : un travail de passion et de diversités.....	23
1.3.2. Les jeux vidéo indépendants.....	25
1.4. L’art vidéoludique : le jeu vidéo en tant que production esthétique.....	29
1.4.1. Le mouvement des <i>Art Games</i>	29
1.4.2. Le rétrogaming : une pratique amatrice riche en esthétisme rendant hommage au passé du médium.....	30
1.4.3. L’esthétique poétique des jeux vidéo.....	32
1.4.4. Les <i>mods</i> pour étendre la créativité des joueur·euse·s.....	35
Chapitre 2 – Le dépassement des frontières fictionnelles dans le jeu vidéo : renouvellement de la narration et de la fiction.....	37
2.1. La fiction dans le jeu vidéo.....	37
2.1.1. Naissance de la fiction et notre attrait à travers les âges.....	37
2.1.2. Plaisir lié à la fiction.....	39
2.1.3. Evolution naturelle de la fiction.....	40
2.1.4. L’avantage de l’écriture vidéoludique pour les adaptations.....	41
2.2. La transfictionnalité dans le jeu vidéo : dépassement des frontières fictionnelles et étendue narrative.....	42
2.2.1. Reprise et réécriture des mythologies.....	45
2.2.2. Reprise de contes et changements de mondes.....	56
2.2.3. Etendue de fictions, croisement et expansion : la richesse transfictionnelle de <i>Final Fantasy XIV Online</i>	63
2.3. Le statut de l’auteur : qu’est-ce qu’un « auteur » de jeu vidéo ?.....	74
2.3.1. L’auteur de jeu vidéo : exemple riche de la subtilité du statut de l’auteur.....	74
2.3.2. L’auteur transfictionnel : exemple de l’héritage créatif.....	77
2.3.3. Le public devient auteur de l’œuvre : les pratiques faniques.....	78
2.4. L’importance de la transfictionnalité dans le jeu vidéo : renouvellement de la fiction et de la création.....	81
2.4.1. La transfictionnalité, synonyme d’hommage culturel.....	82
2.4.2. Les références, fanfictions, et plaisir du public.....	82
2.4.3. Découverte et apprentissage grâce à la transfictionnalité.....	83
Chapitre 3 – L’immersion dans le jeu vidéo : des interactions et des narrations qui immergent.....	85
3.1. L’interactivité dans le jeu vidéo : comment ça marche ? Méli-mélo des interactions au sein du jeu.....	85
3.2. L’immersion grâce au <i>gameplay</i>	87
3.2.1 : Les <i>gameplay</i> énergétiques : comment le sous-genre <i>rogue-like</i> du jeu <i>Hades</i> permet au joueur·euse de s’immerger dans l’univers.....	87

3.2.2. L'apprentissage vidéoludique : la progression croissante de la difficulté dans <i>Final Fantasy XIV Online</i> synonyme d'immersion.....	94
3.2.3. Un <i>gameplay</i> dont vous êtes le·a maître·sse : les <i>visual novel</i> et les choix dans le jeu vidéo.....	101
3.3. L'implication du joueur·euse dans le jeu vidéo.....	105
3.3.1. L'immersion narrative et émotionnelle.....	105
3.3.2. L'ambiance vidéoludique : un facteur esthétique immersif.....	108
3.3.3. L'immersion sociale grâce aux jeux multijoueurs.....	110
3.4 . Enquête sur l'immersion vidéoludique : que retenir.....	112
3.4.1. Retour de l'enquête.....	112
3.4.2. L'importance de l'immersion dans le jeu vidéo.....	115
Conclusion.....	119
Jeux vidéo.....	124
Bibliographie.....	127
Sitographie.....	130
Index des noms propres.....	136
Table des illustrations.....	138

Introduction

L'arrivée du jeu vidéo s'est faite progressivement avec l'apparition de l'informatique et des nouvelles technologies. Bien que l'être humain n'ait pas attendu l'arrivée des technologies numériques pour se divertir, se raconter des histoires en jouant (comme peut l'être le théâtre par exemple), le jeu vidéo redonne un souffle frais à la narration, à la manière de raconter une histoire que l'on peut jouer, s'immerger, vivre, et ressentir. Bien que les premiers jeux vidéo ne s'orientaient pas vers la narration, l'écriture d'une histoire, que ce soit par manque de capacité ou par intérêt de divertir uniquement les joueur·euse·s (que nous développerons dans la première partie), le jeu¹ a beaucoup évolué durant ces dernières années, et s'est installé au même niveau que d'autres médiums en termes de narration.

La fiction a, elle aussi, toujours existé, et d'aussi loin que l'on puisse remonter, nous pouvons déjà penser à l'*Illiade* et l'*Odyssée* d'Homère². La mythologie grecque était à ce moment-là une religion. Nous considérerons cependant cette mythologie comme désacralisée, qui appartient désormais au domaine de la fiction : la rencontre d'Ulysse avec des sirènes fait partie de l'imaginaire. La fiction représente pour nous l'imagination. Elle est le reflet de notre imagination. Ce sont toutes ses histoires (orales ou écrites) qui nous sortent de la réalité, et nous transportent dans un monde dont les règles et lois pourraient être différentes. Le jeu vidéo est donc par extension une nouvelle forme numérique de raconter et de mettre en place la fiction, comme a pu l'être la littérature. Mais est-ce que la fiction dans le jeu vidéo est différente de celle d'un autre médium ? Est-elle écrite différemment ? Est-ce que le ludique lié à ce format numérique change la manière d'écrire la fiction ?

L'appellation pour désigner le jeu vidéo varie selon les écrits. Doit-on le nommer média ou médium ? Ou s'agirait-il plutôt d'un dispositif ou d'un support ? La distinction même de média et médium fait souvent débat, nous pouvons trouver de nombreux écrits analysant cette question³. Nous ne nous concentrerons pas sur cette dernière dans ce mémoire. En effet, nous noterons tout au long de cet écrit le jeu vidéo en tant que médium, car nous nous concentrons plus sur les formes esthétiques du jeu vidéo que sur sa manière de diffusion et son influence médiatique. Par ailleurs, ce

1 Le jeu vidéo sera parfois mentionné uniquement par « jeu » pour éviter des répétitions excessives.

2 Homère, *Illiade*, *Odyssée*, VIIIe siècle avant J-C.

3 Nous pouvons notamment y retrouver les écrits de Pascal Krajewski dans l'article « Retours sur le médium en art », « Qu'appelle-t-on un médium ? » ou celui de Benard Vouilloux : « Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique ». Ces sources seront listées dans la bibliographie.

mémoire ne traitera pas, ou très peu, des questions relatives aux aspects économiques et médiatiques du jeu vidéo : le but est ici de voir le jeu comme un médium esthétique, artistique, de divertissement immersif au même titre que pourrait l'être un livre.

Ce mémoire de recherche sera illustré par l'analyse de trois œuvres vidéoludiques fictionnelles riches. La première sera *Hades*⁴ : le jeu nous plonge au sein de la mythologie grecque. La seconde sera *The Wolf Among Us*⁵ : le jeu est une représentation de notre monde où les personnages de différents contes y ont pris exil. Enfin, *Final Fantasy XIV Online*⁶ est un jeu multijoueur dont l'univers s'inspire de différentes mythologies ainsi que de l'univers des précédents jeux de la saga. Ces jeux vidéo seront traités et abordés tout au long de cet ouvrage comme corpus d'étude, montrant à la fois leurs caractéristiques vidéoludiques, leurs esthétiques et leurs intérêts fictionnels, notamment dans le cadre de la transfictionnalité. Ils regroupent ma principale source d'inspiration pour ce travail de recherche, mais également le projet artistique qui l'accompagne. Ce dernier est un jeu vidéo que j'ai nommé « *A la croisée des destins* ». Le·a joueur·euse sera amené·e à suivre l'histoire d'une jeune femme de notre monde moderne se retrouvant par accident dans un autre monde où coexistent de nombreux personnages qu'elle connaît à travers ses lectures : elle rencontrera des personnages de contes, mais également celles et ceux de classiques littéraires. Ce projet s'inscrit dans la continuité de la recherche, créant un lien indissociable : l'analyse du corpus vidéoludique va enrichir à la fois la recherche, mais également le projet artistique. Vice-versa, la création du jeu enrichira l'écriture et la compréhension de ma recherche. Lorsque nous approfondirons *A la croisée des destins*, je m'adresserais à la première personne du singulier pour marquer le processus et l'importance créatifs de mon projet.

Ce mémoire de recherche soulève alors plusieurs questionnements que nous essaierons de résoudre à travers trois chapitres. Nous pouvons tout d'abord nous demander comment les spécificités de ce médium enrichissent un renouveau de la fiction et de la manière de raconter. Quels sont ses côtés esthétiques et artistiques ? Comment ce médium peut-il se penser comme une extension de mondes fictionnels ? Quel est l'intérêt du jeu vidéo pour le renouvellement de la fiction ? Comment contribue-t-il aux logiques expansionnistes de la fiction par le biais de la transfictionnalité ? Le jeu vidéo, par ses spécificités, est-il capable d'immerger les joueur·euse·s, et si oui, comment le fait-il ?

4 *Hades*, Supergiant Games, 2020

5 *The Wolf Among Us*, Telltale Games, 2013-2014

6 *Final Fantasy XIV Online*, Square Enix, 2010

Il nous semble donc important dans cette recherche de traiter dans un premier temps le jeu vidéo en tant que tel. Nous proposerons donc une petite rétrospective de son histoire, sans forcément rentrer dans tous les détails. Nous mettrons en avant ses différentes caractéristiques, ainsi qu'une introduction sur la création d'un jeu. Nous parlerons brièvement de la place du jeu vidéo dans les arts : nous montrerons avec des exemples que le jeu peut s'inscrire en tant que pratique artistique au sens fort du terme. Nous verrons ensuite comment est écrite la fiction dans le jeu vidéo. Nous aborderons par la suite le point central de ce mémoire : la transfictionnalité. Enfin, nous porterons un regard sur l'immersion dans ce médium. Nous explorerons la narration et le *gameplay* du jeu, qui fait appel aux interactions dans le jeu, les choix, l'implication du corps et des mouvements, sans oublier de questionner l'immersion sonore. Ce dernier chapitre sera accompagné de la compilation d'une enquête faite auprès de joueurs et joueuses, qui partageront leurs rapports avec l'immersion.

Chapitre 1 – Le jeu vidéo : un médium riche avec de nombreuses spécificités

1.1. L'histoire du jeu vidéo moderne

Nous ne tracerons pas dans ce mémoire toute l'histoire du jeu vidéo, tant il y aurait de choses à dire, mais il nous semble important de faire une petite rétrospective sur son évolution depuis ses débuts, et ce qu'il représente désormais.

Nous ne considérerons pas les toutes premières expérimentations de jeu comme le programme nommé « *OXO* » (1952, Alexander S. Douglas), un jeu de type tic tac toe (aussi pouvant être appelé Morpion) ou encore « *Tennis for Two* », développé par Robert Dvorak en 1958. Nous les excluons de cette recherche, car ils ont été créés pour tester les premiers ordinateurs et n'avaient pas d'enjeux esthétiques. Nous considérerons les jeux vidéo des années 70 et 80 comme les véritables précurseurs du jeu moderne. Les premiers jeux vidéo, avant tout sur des bornes d'arcade, ont très vite été popularisés sur consoles grâce à la célèbre entreprise Nintendo⁷, avec leur jeu *Super Mario Bros*⁸, sur leur console de salon *Nintendo Entertainment System* (NES)⁹.

Bien qu'il existe encore à notre époque des bornes d'arcades, son âge d'or est terminé depuis un long moment, avec l'arrivée des consoles personnelles (consoles de salon, et ordinateurs personnels). Il faut tout de même noter que c'est grâce aux bornes d'arcade que le jeu vidéo moderne en est là où il est désormais. En effet, cette technologie a permis de tester l'affichage de graphismes sophistiqués pour l'époque, mais également de développer le *gameplay*. En jeux vidéo les plus connus sur borne d'arcade, nous pouvons citer *Space Invaders*¹⁰ (1978), *Dragon's Lair*¹¹ (1983), *Pac-Man*¹² (1980). Comme les bornes d'arcades avaient pour but premier de divertir, ces jeux n'avaient pas d'histoire comme nous allons le développer par la suite. Ces jeux d'arcades installaient principalement une intrigue rapide, parfois accompagnée de séquences animées, comme

7 Nintendo est une entreprise japonaise fondée en 1889 par Fusajiro Yamauchi. Elle est spécialisée dans la fabrication de consoles de jeu et de conception de jeux vidéo depuis 1977.

8 Super Mario Bros, Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka, Nintendo, 1985, Famicom, Japon

9 La NES n'est en réalité pas la première console de salon de Nintendo. La *Famicom* est sortie deux ans plus tôt mais au Japon uniquement. La NES est la popularisation de la console à l'international.

10 *Space Invaders*, Taito, 1978, Borne d'arcade, Japon (Initialement)

11 *Dragon's Lair*, Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics, 1983, Borne d'arcade

12 *Pac-man*, Namco, 1980, Borne d'arcade, Japon (Initialement)

Dragon's Lair par exemple, où le but du héros est de sauver sa princesse. Son objectif est raconté par la voix du narrateur dans la séquence animée.



Illustration 1: Le héros que l'on incarne dans le jeu *Dragon's Lair*. Capture d'écran de l'animation d'ouverture du jeu arcade



Illustration 2: La princesse que doit sauver le héros. Capture d'écran de l'animation d'ouverture du jeu arcade

La technologie des années 80 étant encore limitée, bien qu'ayant beaucoup avancé, elle n'offrait pas la possibilité aux cartouches de jeu d'avoir beaucoup d'espace de données. Donc, bien souvent, les jeux délaissaient la narration et se concentraient beaucoup plus sur le *gameplay*. Pour autant, les scénaristes ne s'arrêtaient pas à ce manque de capacité pour développer l'histoire et l'univers de leur jeu. En effet, bien que notre époque privilégie les jeux dématérialisés (c'est-à-dire, qui s'achètent via Internet directement sur le magasin de la console ou ordinateur), il était courant dans les années 1980, 1990 et 2000 d'acheter les jeux vidéo avec une boîte qui comportait un livret. Dans ce dernier, on pouvait y retrouver les instructions des jeux, mais également l'histoire du jeu, comme on le voit sur l'exemple ci-dessous :



Illustration 4: Extrait du manuel du jeu vidéo *Metroid* racontant l'histoire

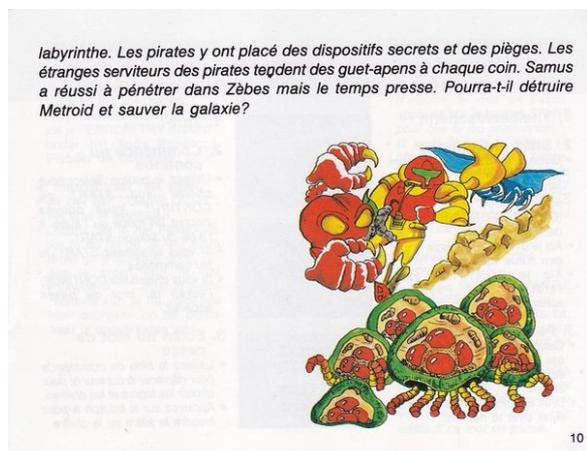
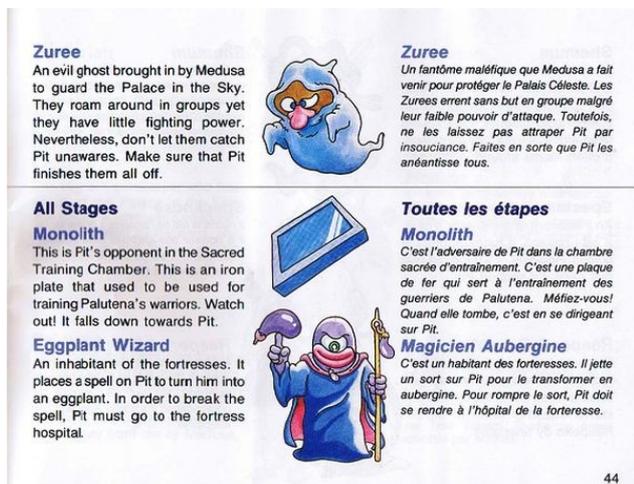
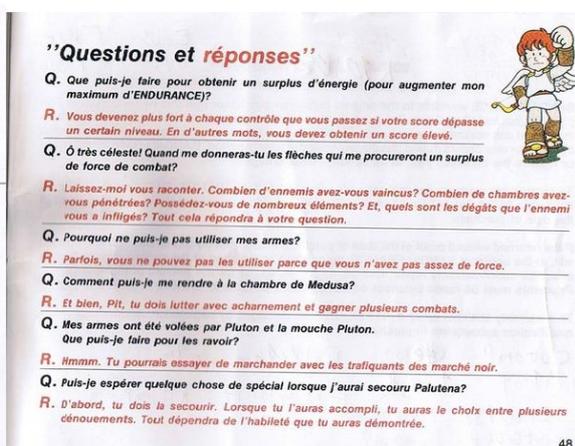


Illustration 3: Suite du manuel du jeu vidéo *Metroid* et décrivant là où débute le jeu

Nombre de jeux offraient également une quantité d'informations sur les ennemis du jeu, des conseils sur les niveaux de jeu, etc. Ils savaient aussi se montrer originaux, et offraient même à leur personnage d'intervenir dans la notice : c'est le cas de Pit, l'ange héros de la saga *Kid Icarus*¹³, qui posait des questions pour en savoir plus sur son propre jeu... Un concept sympathique et atypique pour mieux comprendre le personnage que l'on incarnera dans le jeu. Pour accompagner ces notices, nous pouvons remarquer de nombreux dessins, des personnages, ennemis et des armes, fidèles à leur jeu d'origine. Une touche artistique plaisante qui accompagne la narration.



44 *Illustration 5: Extrait du manuel du jeu Kid Icarus : Ci-dessus, les monstres du jeu*



48 *Illustration 6: Extrait du manuel du jeu Kid Icarus, le personnage de Pit (en haut à droite) répond aux questions*

Console plus récente et plus performante que la NES, la *Sony PlayStation*¹⁴ sort dix ans plus tard avec une plus grande capacité de mémoire et de données et pouvait permettre d'en raconter beaucoup plus. A cette période, la technologie se développait beaucoup plus vite que de nos jours. Cela n'empêchait aucunement les créateurs de garnir leurs notices de dessins uniques sur leurs personnages, comme l'a si bien fait bien le livret de *Metal Gear Solid*¹⁵, qui nous fait voyager dans leur univers grâce à la patte artistique de Yoji Shinkawa¹⁶.

13 *Kid Icarus*, Yokoi Gunpei, Satoru Okada, Nintendo, 1987, NES

14 La PlayStation est une console de jeux de salon sorti au Japon en 1994.

15 *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima, Konami, PlayStation, 1998 (Japon), 1999 (Europe)

16 Yoji Shinkawa est un illustrateur japonais. Il est surtout connu pour son travail en tant que *character designer* sur la saga de jeux vidéo *Metal Gear*.



Illustration 7: Extrait du manuel du jeu.
Ci-dessus deux des personnages
principaux du jeu

Ces notices offraient en plus des didacticiels pour les jeux, pour indiquer comment se déplacer ou attaquer par exemple. En plus de ces livrets, il existait des guides papiers pour aider les joueur·euse·s lorsqu’iels étaient bloqué·e·s dans son avancée. A notre époque, ce genre de notice n’existe malheureusement plus. Cela est dû à l’utilisation popularisée d’internet, où les joueur·euse·s s’orientaient plutôt à chercher les solutions sur les forums en ligne que sur les guides papier. L’avancée du jeu vidéo et ses améliorations performantes ont permis d’afficher beaucoup plus de contenus à l’écran et il n’était donc plus nécessaire de le reporter sur papier¹⁷. Le jeu vidéo moderne est désormais sur les consoles portables ou de salon (comme plus récemment, la *Playstation 5*, développée par Sony en novembre 2020), ainsi que sur nos ordinateurs, que ce soit portables ou fixes. Nous voyons émerger de plus en plus des consoles dites *hybrides*, c'est-à-dire des consoles faisant office de portable et de salon. Nous pouvons noter la *Nintendo Switch* (Nintendo, mars 2017), ou le *Steam Deck* (Valve Corporation, février 2022). L’utilisation d’internet est aujourd’hui omniprésente. Malgré le fait que l’on puisse acheter des disques ou cartouches physiques, il faut tout de même mettre le jeu à jour via internet. Cela peut être contraignant, mais c’est une étape nécessaire pour avoir accès aux mises à jour et bénéficier des corrections que l’équipe de développement apporte pour améliorer le confort de jeu, car entre la gravure du jeu sur son support physique et son achat, celui-ci pourrait ne plus être à jour.

17 Il existe cependant encore des livres que l’on appelle des « *Artbooks* » qui renferment des illustrations des jeux (personnages, décors, etc.) à l’état de conception, avec des informations supplémentaires sur l’univers du jeu, mais ce ne sont plus des guides à proprement parler et sont donc indépendants du jeu.

Il est important de noter que bien avant d'avoir des jeux au graphisme¹⁸ réaliste, ou du moins, qui essaie de se rapprocher au plus de notre réalité, comme plus récemment *Lies of P*¹⁹ ou *Assassin's Creed Mirage*²⁰ pour n'en citer que deux, les jeux ne pouvaient être réalisés qu'en « deux dimensions » (ce qu'on appelle la 2D). Comme nous avons pu le voir plus haut, le style graphique des jeux, débutant sur les arcades et les premières consoles de jeux, avaient des graphismes en « pixel », plus spécifiquement des amas de pixels associés entre eux. Parler de « pixel » n'est en réalité pas correct, car qu'importe la qualité des graphismes, ce qui est affiché à l'écran ne sont que des pixels. Seulement, que ce soient les créateur·trice·s de jeux ou les artistes, parler de « pixel art » fait référence à cette époque où les jeux n'avaient pas beaucoup de gammes de couleurs et où l'on ne pouvait implanter que très peu de détails sur les personnages. Par exemple, *Square Enix*²¹ a ressorti une version *remasterisé*²² de ses anciens jeux *Final Fantasy* sortis sur consoles Famicom et SNES, en la nommant *Pixel Remaster*²³. Les écrans de l'époque avaient des résolutions beaucoup plus petites, ce qui impliquait qu'il y avait moins de pixel à l'écran, et moins de possibilités de mettre des détails à l'écran. Si maintenant, l'« art du pixel » est courant et toujours grandement apprécié dans la communauté, il faut tout de même se rappeler que c'était à l'époque une contrainte technique²⁴.

La *PlayStation 1* a par la suite abandonné le support cartouche pour le support CD, ce dernier offrant une plus grande capacité de stockage que les générations précédentes. Leur *PlayStation 2* avait un support DVD, proposant quasiment sept fois plus d'espace de stockage. A partir de la *PlayStation 3*, ils se sont orientés vers le support Blu-Ray. Si maintenant il est courant que nos jeux ne tiennent que sur un petit Blu-ray, certains jeux des années 90 pouvaient être répartis sur 3 CD différents²⁵. Cette différence de support a permis aux créateur·trice·s de jeu de se pencher vers la 3D. *Final Fantasy VII* est par ailleurs un des premiers précurseurs de l'utilisation de la 3D pour un jeu vidéo. Un an après la sortie de *Final Fantasy VII* sortait *Metal Gear Solid*. A partir de

18 Nous utilisons le mot « graphisme » pour englober toute la direction artistique du jeu vidéo, donc ces visuels.

19 *Lies Of P*, Choi Ji-Won, Round8 Studio, Neowiz Games, 2023, Multiplateforme

20 *Assassin's Creed Mirage*, Ubisoft, 2023, Multiplateforme

21 Square Enix est une société japonaise qui développe et édite des jeux vidéo.

22 Verbe transitif du mot anglais *Remaster*. En jeu vidéo, il est surtout employé pour désigner les sorties d'anciens jeux qui ont été améliorés et retravaillés. Cela concerne surtout le son ou les graphismes.

23 *Final Fantasy Pixel Remaster*, Square Enix, 2021-2022, Multiplateforme

24 L'artiste Guofan Xiong le mentionne justement dans l'ouvrage du colloque de l'école Emil Cohl, *Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias* : « Le pixel art désigne des dessins mettant en avant les pixels de leur composition. Bien qu'initialement une simple contrainte matérielle, c'est aujourd'hui une esthétique à part. », Level 2, Article « Recherche-création en art et jeu vidéo : parcours d'une méthode entre art et science dans l'équipe AIAC-INREV de l'université Paris 8 », p,151.

25 C'est le cas du jeu *Final Fantasy VII* qui comptait 3 CD pour l'intégralité du jeu.

ces jeux, l'utilisation de la 3D a rapidement évolué et a pu ouvrir le champ des métiers dans le jeu, notamment les graphistes.

Le son est également un domaine qui a beaucoup évolué. A l'époque des toutes premières bornes d'arcades et consoles, il n'était pas possible de mettre de longs passages sonores, ce qui forçait souvent à avoir des sons répétitifs. Les bruitages sonores, par exemple le bruit d'ouverture d'une porte, devaient couper la musique ambiante pour pouvoir se jouer. Les premières expérimentations sonores étaient réalisées en « 8-bit », c'est-à-dire, « un genre musical caractérisé par des sons synthétisés en temps réel créés par ordinateur ou par la puce audio d'une console de jeu, et/ou caractérisé par des échantillons sonores, ou toute autre forme d'enregistrement audio.²⁶ » Un des pionniers de la musique de jeu à cette époque est Nobuo Uematsu, compositeur pour le studio *Square*. La musique 8-bit était vue à l'époque comme une contrainte, mais c'est aujourd'hui devenu une esthétique à part entière tout comme le pixel art. Il n'est plus anormal à notre époque que les musiques de jeu soient enregistrées par de véritables orchestres, comme plus récemment l'excellente bande de son de *Final Fantasy XVI*²⁷. Des concerts sont également organisés, dans lesquels sont reprises d'anciennes bandes sons autrement appelés *OST*²⁸ pour les adapter en orchestre. Le travail du talentueux Nobuo Uematsu a par ailleurs connu plusieurs reprises. Par exemple, sa composition « *Dancing Mad*²⁹ », originellement sortie en 1994, a eu droit à un arrangement symphonique impressionnant par Masayoshi Soken³⁰ dans le jeu *Final Fantasy XIV Online*. Ce qui est intéressant à comparer, c'est que la composition originale réussissait déjà à l'époque à avoir ce ton « orchestral » bien avant de pouvoir en avoir la capacité. Les synthétiseurs sont toujours utilisés, pour des raisons esthétiques mais parfois de coût également. Des jeux comme *Minecraft*³¹ et *Céleste*³² sont connus pour leur utilisation de la musique électronique. Xavier « MisterMV » Dang est un artiste français qui utilise également ces techniques pour ses compositions.

26 Se référer au premier paragraphe de la page Wikipédia, « Chiptune » : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Chiptune>

27 *Final Fantasy XVI*, Square Enix, juin 2023, PlayStation 5

28 OST vient de l'anglais « Original SoundTrack ». Cette abréviation désigne la bande originale d'un support, ici donc les musiques d'un jeu vidéo.

29 Nom d'une célèbre OST composé par Nobuo Uematsu pour le jeu *Final Fantasy VI*, sorti en 1994.

30 Masayoshi Soken est un compositeur japonais travaillant pour Square Enix et a notamment travaillé sur les bandes sons de *Final Fantasy XIV Online* et *Final Fantasy XVI*.

31 *Minecraft*, Mojang Studios, 2011, Multiplateforme

32 *Céleste*, Extremely OK Games, 2018, Multiplateforme

L'histoire du jeu moderne est riche en évolution. Le médium a traversé de nombreuses périodes contraignantes qui ont affecté la création de jeux, limitant dans un premier temps le champ des possibilités au niveau des graphismes, du son, de la narration et du matériel. Pour autant, les créateur·trice·s de jeux ont su s'adapter et avancer avec leur temps pour offrir des productions qualitatives à chaque grande avancée technologique. Nous connaissons son histoire, mais nous ne savons pas encore ce qui compose réellement un jeu vidéo. Nous allons nous atteler à dépeindre les caractéristiques du jeu, définir ses genres et sa création.

1.2. Les caractéristiques du jeu vidéo

Nous ne parlerons ni de hardware ni de programmation. Il nous semble cependant important de voir plus en détails ce que représente le jeu vidéo, ses différents genres et sa création, pour pouvoir mieux le comprendre et l'aborder. Les sous-parties suivantes seront inspirées par de nombreux ouvrages sur le jeu vidéo et des pages internet qui seront répertoriés dans la bibliographie.

1.2.1. Les différents genres de jeux vidéo

En raison de la grande versatilité du support, le jeu vidéo offre une multitude de possibilités de genre. Compter les genres de ce médium peut paraître assez subjectif sachant qu'un même jeu peut remplir les conditions de plusieurs genres. Nous pouvons distinguer au minimum les genres principaux suivants : Action, Aventure, Combat, Course, Simulation, RPG (*Role Playing Game*, pour Jeu vidéo de rôle en français), Plateformes, Tir³³, Réflexion, Stratégie, Sport et Rythme. Il existe également des sous-genres créés grâce à certaines spécificités de jeux connus et authentiques : c'est le cas par exemple des « *Souls-like* » inspiré par la saga *Dark Souls*³⁴, ou encore les « *Metroidvania* » qui sont la contraction entre deux sagas, la première est *Metroid* que nous avons mentionné un peu plus haut, et la seconde est *Castlevania*³⁵. Le premier désigne les jeux à difficulté élevée : nous pouvons dire que c'est le *gameplay* qui est difficile car il repose beaucoup

33 Les jeux de tir ont leurs dérivés nommés FPS ou TPS, respectivement *First Person Shooter* et *Third Person Shooter* qui désignent la vue adoptée par les joueur·euse·s.

34 *Dark Souls* est une série de jeu vidéo développé par le studio FromSoftware.

35 *Castlevania* est une série de jeux éditée par la société Konami.

sur le « *death and retry* », c'est-à-dire que le joueur doit mourir plusieurs fois pour réussir à passer un boss du jeu ; un exemple connu hors-jeu de FromSoftware³⁶ est *Lies of P*. Le deuxième est un sous-genre d'action-aventure et de plateforme. Les joueur·euse·s explorent un monde dont les cartes de niveaux ne peuvent pas être découvertes dans leur intégralité dès le début, par manque de pouvoirs ou de capacités du personnage. Pour tout explorer, les joueur·euse·s doivent explorer différentes salles pour obtenir de nouvelles capacités pour revenir aux anciennes salles pour y découvrir de nouvelles choses pour avancer dans le jeu. Un exemple de *Metroidvania* est *Hollow Knight*³⁷.

La composition spécifique du jeu vidéo (graphisme, son, *gameplay*, etc.) permet à un jeu de pouvoir être classé dans plusieurs genres, ce qui permet une diversification au sein du médium. Ne pas se fermer à un seul genre ouvre les possibilités créatives pour l'écriture de la narration et l'interactivité offert aux joueur·euse·s.

1.2.2. La richesse des jeux d'aventure et des jeux de rôle

Au vu des nombreux genres du jeu, il nous semble nécessaire de se restreindre aux genres de jeu liés à notre recherche. Il s'agira du genre Aventure et le genre jeu vidéo de rôle que nous abrègerons RPG pour faciliter la suite de l'écriture. Nous verrons plus en détail ce que représentent ces deux genres, pour notamment mettre en avant leurs narrations et pour comprendre les choix qui ont été faits lors de la création des jeux de notre corpus.

The Wolf Among Us est un jeu d'aventure. Ce genre de jeu priorise avant tout la narration sur les réflexes ou la complexité des actions. Le joueur ou la joueuse sera amenée à explorer le monde et à s'immerger dans l'histoire qui lui est proposée. C'est un genre idéal pour la fiction et qui permet d'aborder différents genres littéraires comme la fantasy ou la science-fiction. *The Wolf Among Us* s'approprie ce genre pour offrir aux joueur·euse·s une immersion narrative où iels vont devoir faire des choix tout au long du jeu et appuyer sur des boutons qui seront affichés en temps voulu sur l'écran durant des phases d'action. Le *point-and-click* (du français pointer-et-cliquer) est un support de *gameplay* des jeux d'aventure où le·a joueur·euse doit explorer le monde par le biais

36 Nous prenons un autre exemple car le sous-genre *Souls-like* est inspiré par les *Dark Souls*, saga phare du studio FromSoftware.

37 *Hollow Knight*, Team Cherry, 2017-2018, Multiplateforme

d'un système de pointage (avec la souris par exemple) pour résoudre des énigmes et interagir avec le décor. *A la croisée des destins* a été imaginé pour être un jeu d'aventure. Le·a joueur·euse est invitée à incarner l'héroïne Aurora, à explorer, et à interagir avec le monde qui s'offre à lui. Ce projet artistique est fondé sur ce système notamment par sa capacité d'interaction moins compliquée qui permet le·a joueur·euse à s'immerger dans les décors du jeu et s'amuser à explorer le monde qui lui est offert. Les interactions qui en ressortent ont pour but d'instruire le·a joueur·euse sur l'univers qui compose le monde, offrant également des dialogues entre les personnages rendant le jeu vivant.

Les RPG comme nous l'avons mentionné un peu plus tôt, sont inspirés des jeux de rôle sur table. Dans ce genre de jeu, le·a joueur·euse incarne un personnage ou plusieurs personnages qu'il devra faire évoluer tout au long de l'histoire pour gagner en puissance dans le but d'explorer l'univers et faire face aux quêtes qui lui sont adressées. Dans ce genre de jeu, nous gérons notre personnage, nous ne sommes pas directement maîtres de l'action. Nous pouvons gérer ses pouvoirs (en enlever ou en rajouter), lui faire gagner des niveaux, l'équiper, etc. Le RPG est un genre que nous pouvons qualifier de complet, car il allie à la fois une narration complexe, un système de combat riche et authentique selon le jeu, et a une durée de vie conséquente. Il existe des jeux RPG ne pouvant être terminés qu'après 100 heures de jeu. Le RPG a de nombreux dérivés tel que le J-RPG, Action-RPG et le RPG combat au tour par tour. Le premier désigne les RPG ayant été produits au Japon, et qui propose aux joueur·euse·s des choix de commandes qui déterminent les actions que les personnages pourront effectuer. Le deuxième représente les jeux vidéo de rôle où l'on n'incarnera qu'un seul personnage devant combattre seul. La particularité est que ce dérivé emprunte des mécaniques d'autres genres de jeu. *Hades* peut être considéré comme un action-RPG. Cela se justifie par le fait que nous incarnons un personnage unique et que l'on peut améliorer ses pouvoirs et son équipement tout au long du jeu. Le combat au tour par tour est un support de *gameplay*, au même titre que le *point-and-click*, qui accompagne le plus souvent les J-RPG. Le principe de combat repose sur une équipe de personnages que l'on peut commander les uns après les autres, suivant par exemple la barre « *Time* » comme ci-dessous. La barre défile petit à petit et lorsqu'elle est pleine, après l'action du personnage en cours, on passe au personnage dont la barre est pleine.



Illustration 8: Le combat au tour par tour comme il est présenté dans le jeu *Final Fantasy VII*

Final Fantasy XIV Online, comme l'indique son nom, est un jeu en ligne, ce qui nous permet d'introduire le MMORPG : le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. C'est le mélange entre deux genres de jeux, le RPG et les jeux en ligne. La particularité de ce double-genre est que le·a joueur·euse incarne un personnage qui peut interagir avec d'autres joueur·euse·s dans le monde virtuel. Cette œuvre vidéoludique est le quatorzième titre de la série principale des *Final Fantasy* citée à quelques reprises. Cette saga est connue pour être une licence phare des jeux vidéo de rôle jusqu'à démocratiser le genre en dehors du Japon. *Final Fantasy XIV Online* permet au joueur·euse d'explorer le continent d'Eorzea en tant qu'aventurier·ière dont le but est de sauver le dit-continent des ennemis, les Asciiens. Alternant phases de combats, phases de cinématiques, de dialogues travaillés et d'histoire, le jeu offre plus d'une centaine d'heures de jeu qui continuent encore à ce jour d'être étendues. Le jeu a une épopée originale nommée *A Realm Reborn*, qui est complétée par plusieurs extensions, qui étendent l'histoire initiale. Chaque extension rajoute environ 80 heures de jeu selon le site *howlongtobeat*³⁸, voire plus si le contenu est réalisé avec plusieurs joueur·euse·s.

Nous avons pu découvrir les différents genres de jeu et les caractéristiques de certains. Nous avons pu voir ce qui les définissait, que ce soit au niveau de la narration, mais aussi du *gameplay*. Nous allons à présent tâcher de décrire ce que représente le mot *gameplay* dans le jeu vidéo.

38 Site internet utilisé pour voir la durée de complétion de n'importe quel jeu vidéo, qu'il soit un jeu solo ou multijoueur.

1.2.3. Le *Gameplay* : un élément essentiel à tout jeu

Gameplay est un mot anglais que nous utiliserons souvent dans ce mémoire. Il s'agit de la contraction entre « *game* » (le jeu) et « *play* » (le verbe jouer). En français notamment, on traduit le *gameplay* par jouabilité³⁹. Le *gameplay* est souvent vu comme un mot que tout le monde emploie sans vraiment savoir ce qu'il représente réellement. Tout comme média et médium, le *gameplay* a plusieurs définitions. Pour nous, le *gameplay* n'a pas besoin d'avoir une unique définition, et il est assez pertinent de dessiner une définition à la croisée des différentes propositions existantes.

Le *gameplay* représente alors les manières dont le monde virtuel est mis en place, notamment par les règles du monde et les lois physiques. Il désigne alors la manière dont les joueur·euse·s interagissent avec et dans le monde. Par exemple, le déplacement du personnage, la façon dont le personnage combat si c'est le cas, l'interaction avec les personnages non jouables (PNJ), etc. Le *gameplay* se rapporte également aux contrôles du jeu, aussi appelés la maniabilité, qui se réfère à comment on interagit avec la machine pour ensuite interagir dans le monde virtuel, par le biais du duo clavier-souris ou une manette de jeu pour ne citer que deux exemples. Toutes ces spécificités convoquent l'intuitivité, c'est-à-dire la capacité d'un·e joueur·euse à prendre en main tous ces contrôles et les règles qui lui sont imposées. Nous rajouterons également la prise en compte de la satisfaction ludique dans la définition du *gameplay*, car plus un *gameplay* est riche et satisfait les joueur·euse·s, plus iels vont revenir au jeu. Cela se rapproche du terme UX (*User Experience*), en français expérience utilisateur, qui désigne la qualité du vécu par un utilisateur⁴⁰.

Le *gameplay* pose également des questions d'accessibilité, dans le sens où les développeur·euse·s se poseront beaucoup de questions entre les éléments implantés dans le jeu et la réception qui en sera faite par le joueur ou la joueuse. C'est en quelque sorte lié à l'intuitivité. Nous pouvons prendre l'exemple de *Resident Evil 4 : Remake*, où une critique revenait souvent : « Pourquoi il y a des textures de peintures jaunes ?⁴¹ » En effet, sur des *items*⁴² collectables dans le jeu, les joueur·euse·s pouvaient remarquer une étrange peinture au-dessus, un détail plutôt déstabilisant. Cependant, c'est un détail visuel qui a toute son importance, bien que moqué par les

39 Comme l'indique la page Wikipédia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gameplay>

40 Se référer à la page Wikipédia : https://fr.wikipedia.org/wiki/Exp%C3%A9rience_utilisateur

41 Se référer au tweet de cet·te utilisateur·trice :

<http://web.archive.org/web/20231005045431/https://twitter.com/feydemon/status/1708903903025123641>

42 Les « *items* » désignent les objets qu'un·e joueur·euse peut avoir en sa possession, en les ramassant par exemple. *Item* peut notamment se traduire par objet en français, même si le mot anglais est désormais assez couramment utilisé par tout le monde.

joueur·euse·s. En effet, ce dernier permet d'aider les joueur·euse·s à se retrouver dans le jeu, si jamais iels sont perdu·e·s, ce qui est logique, car plus l'industrie du jeu vidéo avance, plus les développeurs proposent des *maps*⁴³ plus complexes⁴⁴, et il est normal de vouloir guider le ou la joueuse débutante qui ne demanderait qu'à profiter du jeu. Un autre argument est que le rajout de plus en plus constant de graphismes réalistes provoque le fait qu'il est moins évident qu'avant de distinguer différents objets cassables (pour récupérer des *items*) des objets purement décoratifs. Ce sont des ajouts donc plutôt critiqués par les plus puristes des fans, mais ils montrent en l'occurrence l'importance que les développeur·euse·s portent à leur jeu dans le but de toucher le plus grande nombre de personnes.



Illustration 9: Capture d'écran du jeu vidéo Resident Evil 4 : Remake, montrant la peinture jaune sur une caisse cassable

Il nous semble important de noter que le *gameplay* peut être plus ou moins dur en fonction du type de jeu, et ne touche pas forcément tous les publics. Par exemple, le genre des *Soul Like* est connu pour un *gameplay* très tendu, difficile et qui demande beaucoup de patience dès les débuts. Le public visé sera alors des joueur·euse·s qui recherchent le *challenge* et qui sont particulièrement persévérants. Un *rogue like* comme *Hades* pourrait aussi être vu comme ayant un *gameplay* difficile, mais la particularité de ce genre de jeu est qu'après chaque mort du joueur·euse, ce dernier peut avoir des améliorations (armes, pouvoirs, etc) qui facilitent un peu plus la suite. Le *gameplay* est souvent le point critique chez les joueurs et joueuses en raison de sa grande importance dans le jeu, mais tout cela reste une question de subjectivité.

43 Le mot *map* désigne la carte du monde du jeu.

44 Se référer à la série de Tweet de ce développeur :

<http://web.archive.org/web/20231006022712/https://twitter.com/ZenOfDesign/status/1709663921458557303>

Nous pouvons aussi rajouter en plus de l'accessibilité une autre notion plus abstraite que nous nommerons « sensation de jeu », où le *gameplay* devrait être revu en conséquence pour être plus « fluide » et « logique » selon le type de jeu. Pour mieux visualiser cette notion, nous prendrons l'exemple du jeu *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*⁴⁵, qui est un FPS multijoueur où on doit combattre d'autres joueur·euse·s. Pour favoriser la fluidité du jeu, donc faciliter légèrement le *gameplay* pour les joueur·euse·s, les développeur·euse·s ont opté pour enlever les portes.

Ce qui est intéressant dans ce médium, c'est que le *gameplay* permet de diversifier le jeu et les différents genres. Deux jeux du même genre ne se ressemblent pas forcément, car chacun a son propre *gameplay*. Même si la course est souvent de reprendre ce qui a été fait en terme de *gameplay* dans le passé pour toujours faire mieux et plus, n'est-ce pas là une manière de voir justement une soif d'inventivité pour impressionner et divertir les joueur·euse·s, mais aussi tout simplement pour montrer son « génie » créatif ? On peut ainsi rappeler l'histoire du très célèbre jeu *Half-Life*⁴⁶ de Valve Corporation. Inspiré par ses prédécesseurs *DOOM*⁴⁷ et *Quake*⁴⁸ dont le moteur de jeu⁴⁹ était *id Tech 2*⁵⁰, l'équipe de Valve Corporation a modifié profondément cet *engine*⁵¹ pour créer le sien, *GoldSrc*⁵², qui deviendra par la suite le très connu *Source*⁵³. Cette anecdote semble anodine, mais changer de moteur de jeu est tout sauf une tâche facile, car cela demande de tout réapprendre et d'adapter ce qui a été précédemment fait. Sauf que les développeur·euse·s de Valve Corporation ont réussi à révolutionner le milieu du jeu notamment grâce aux innovations techniques, et le système d'intelligence artificielle développé pour l'époque : un des exemples le plus connu sont les ennemis qui s'adaptent aux joueur·euse·s et vont notamment se cacher pour éviter de se faire tuer. Un autre exemple est la communication entre les personnages non-jouables qui communiquent entre eux, pour parler du personnage qu'incarne les joueur·euse·s. Bien plus qu'une révolution technique,

45 *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, Ubisoft, 2015, Multiplateforme

46 *Half-Life*, Valve Corporation, 1998

47 *DOOM*, id Software, 1993

48 *Quake*, id Software, 1996

49 Un moteur de jeu est un logiciel qui facilite le travail des développeurs de jeu par le biais d'une interface utilisateur. Tous les calculs complexes ont été précédemment codés et le développeur n'a plus à s'embêter avec ça. C'est donc un gagne-temps monstre qui facilite la concentration sur le développement du jeu. Godot Engine est par exemple un moteur de jeu en libre accès.

50 *id Tech 2* est un moteur de jeu vidéo sorti en 1997. Il prend également le nom de « *Quake engine* », rappelant un de leur jeu les plus connus.

51 *Engine* est le mot anglais dont son équivalence en français est « moteur ». J'emploie ici le mot *engine* pour faire un raccourci au « moteur de jeu ».

52 *GoldSrc*, contraction de *GoldSource*, est le moteur de jeu utilisé pour la création de *Half-Life*, sorti en 1998.

53 *Source* est le moteur de jeu successeur de *GoldSrc*, développé par Valve. De nos jours, *Source 2* est sorti, et est encore plus performant.

Half-Life marqua aussi les esprits par sa narration, où le scénario a été jugé très développé pour l'époque en raison des scènes scénarisées où le ou la joueuse pouvait se déplacer. Un autre aspect intéressant est que le monde donnait l'impression de vivre sans les joueur·euse·s. *Half-Life* n'a donc plus à prouver pourquoi il est considéré comme le meilleur jeu de tous les temps⁵⁴...

Pour terminer, nous noterons que le personnage que l'on incarne dans *Half-Life* au début du jeu doit mettre sa combinaison pour débloquent une interface de vie. Ce détail a toute son importance, et nous permet d'introduire la sous-partie suivante, les liens entre la narration et le *gameplay*. Nous soutenons l'idée selon laquelle le *gameplay* et la narration sont deux éléments difficilement dissociables, car nous remarquons bien souvent que les règles et lois du monde virtuel servent à la narration qui les accompagne, et que rien n'est dû au hasard.

1.2.4. Le lien immuable entre *Gameplay* et narration : une relation riche

« Narration et *gameplay* sont les deux fondement indéniables de ce nouveau monde vidéoludique⁵⁵».

Alain Zind écrit quant à lui que le *gameplay* « serait une expansion de la narration⁵⁶ ». Ces deux citations sont très intéressantes et illustrent la construction dans laquelle le *gameplay* et la narration seraient liés, quasiment inséparables. Encore plus qu'une expansion, le *gameplay* et la narration seraient tous deux imaginés et écrits ensemble.

Pour expliquer notre point de vue, nous reprendrons deux jeux de notre corpus. Nous commencerons avec *Hades*. Ce jeu nous permet de voyager dans un monde mythologique. Incarnant Zagreus, le fils héritier des enfers (donc de Hadès), les joueur·euse·s doivent parcourir les différentes parties des enfers pour gagner la surface, le monde des mortels. Pour ce faire, Zagreus

54 Il serait difficile de citer toutes les critiques reçues par *Half-Life*, notamment retrouver la trace des prix qui lui ont été attribués en 1998-1999. Cependant, sa description de jeu Steam parle d'elle-même : « Nommé « Jeu de l'année » par plus de 50 magazines, ce titre de Valve mêle action et aventure grâce à une technologie primée et crée un monde au réalisme effrayant, où la survie des joueurs dépend de leur faculté de réflexion. » Nous pouvons aussi nous référer aux avis de nombreux sites de critiques de jeux vidéo sur Internet, comme par exemple *GameSpot* ou *Metacritic*.

55 Hoguet, Benjamin, « *La narration réinventée : Interactivité et transmédia : les secrets de fabrication, six œuvres qui racontent les nouveaux médias, fiction, documentaire, journalisme, jeu, bande dessinée, brand content* », Châteaudun, Dixit éditions, 2016, p.88

56 Le titre de son article est notamment « le *gameplay* comme prolongement de la construction narrative ». L'article est disponible dans la bibliographie.

va devoir choisir une arme, gagner des bénédictions que lui apporteront les autres dieux de l'Olympe, et devra combattre une multitude de monstres mythologiques. Ce *gameplay* est influencé par le sous-genre du jeu, le *Rogue-Lite*⁵⁷. Au fur et à mesure que les joueur·euse·s se retrouvent confronté·e·s à un ennemi ou un boss trop difficile pour elles, ces dernier·ère·s mourront inévitablement, mais un dieu meurt difficilement. Donc, à chaque mort, Zagreus réapparaît dans la maison d'Hadès, son foyer, son point de départ... Et rebelote, il doit recommencer sa tentative de fugue depuis le début. Ce choix de *gameplay* est très intelligent, et suit la continuité du scénario⁵⁸. Après tout, quel intérêt aurions-nous à suivre un personnage qui atteint son objectif dès la première *run*⁵⁹? De plus, plus le ou la joueuse tentera de s'échapper, plus iel aura des dialogues uniques et nouveaux avec les différents personnages du jeu, que ce soient les boss que l'on affronte ou les personnages secondaires qui aident Zagreus. Ces dialogues sont adaptés à l'avancement du personnage. Si l'on arrive à battre la première boss du jeu (Mégère⁶⁰) mais que l'on meurt un peu plus tard dans le jeu, un de ses dialogues suivants pourraient être : « *Up for another fight I see?* ». Ce dialogue marque que Mégère attend les joueur·euse·s à chaque tentative de *run*. Et ce n'est qu'un exemple parmi d'innombrables dialogues qu'ont prévus l'équipe de développement. Si les développeur·euse·s d'*Hades* n'avaient pas écrit que Zagreus était un dieu quasi-immortel, nous n'aurions pas eu un *gameplay* où nous pourrions mourir sans réelle conséquence. De même dans ce cas, si le *gameplay* ne nous laissait pas la possibilité de revenir à la maison d'Hadès après la mort de notre personnage, Zagreus n'aurait pas été écrit comme un dieu quasi-immortel.

Le *gameplay* du jeu *Final Fantasy XIV Online* dépend aussi de son scénario. Dans les phases actives, le personnage qu'incarne le·a joueur·euse est amené à faire des combats dans des donjons, qui sont toujours justifiés par une quête. Si par exemple, un des premiers donjons du jeu est d'explorer des ruines souterraines, c'est pour y mener une enquête. Le personnage que l'on incarne peut se battre avec des armes rapprochées ou éloignées, ou même de la magie. Cependant, il n'apprend pas à se battre ou possède des sorts magiques par miracle. En effet, lorsqu'on commence notre aventure dans Eorzéa, nous ne sommes qu'un·e aspirant·e aventurier·ère débutant·e. Le jeu nous demande de choisir une classe⁶¹ lors de la création de notre personnage, mais on ne débloque

57 Un *Rogue-lite* est une branche alternative des *Rogue-Like*. Le principe de ce genre de jeux est qu'à chaque mort du joueur·euse, ce dernier·ère peut améliorer son équipement ou son personnage pour l'aider à reprendre le cours du jeu.

58 Nous considérons le « scénario » comme le déroulement de l'histoire préalablement fixée.

59 *Run* est le mot anglais pour « courir ». Il est souvent utilisé dans la communauté du jeu vidéo pour désigner une partie de jeu. Donc dans le cas du jeu *Hades*, une *run* correspondant à une tentative d'atteindre la surface.

60 Mégère est une des trois érinées de la mythologie grecque.

61 Lorsque l'on parle de « classe » dans un MMORPG, cela fait référence au rôle qu'incarnera un personnage. Donc par exemple, l'on peut être un mage blanc qui soigne les autres joueur·euse·s ou un guerrier qui va combattre en

qu'une ou deux compétences⁶² liées à notre classe. Plus on accomplit les quêtes, plus on va monter de niveau, ce qui nous permettra d'avoir à disposition des « quêtes de *jobs*⁶³ », qui sont des petites histoires sur les origines de la classe que l'on a choisie au début du jeu et qui nous apprend à nous servir de nos capacités par le biais de petits combats tutoriels. Certaines quêtes de *jobs* nous permettent de débloquer encore plus de compétences dans notre classe. Plus concrètement, nous allons décrire une « quête de *jobs* » pour illustrer le propos. Si nous avons un personnage dont la classe est « mage blanc », et que nous sommes au niveau 35, nous débloquons la quête de *jobs* « La colère est une souffrance », quête qui nous est donnée par le personnage du nom Raya-O-Senna. Cette dernière nous dit que nous avons fait des progrès, mais que nous ne sommes encore qu'un·e débutant·e. Ce pourquoi elle va nous demander d'apaiser un arbre, en guise d'entraînement. Une fois l'arbre apaisé, et lorsque nous revenons la voir, s'ensuivent quelques dialogues en lien avec la requête, et qui nous offrent des informations supplémentaires sur le monde du jeu. Après la validation de la quête, notre personnage est en la possession d'un nouveau sort, qu'il a acquis grâce à cette expérience⁶⁴. Nous pouvons voir à travers cet exemple que le scénario du jeu est une aide à la justification du *gameplay* et que rien n'est donné au hasard.

Des jeux qui n'auraient a priori pas ou très peu de narrations sont en réalité dotée d'une narration. Disons plutôt qu'il s'agit d'une narration que nous appellerons « cachée », qui n'a pas vraiment de récit pour l'introduire, mais qui est développée par le biais du *gameplay*. Prenons l'exemple du FPS en ligne *Counter Strike: Global Offensive*⁶⁵. Le joueur·euse est mis dans une équipe de cinq dès le début du jeu. Son but est de combattre une autre équipe de cinq. Chaque équipe est respectivement soit « terroriste », soit « anti-terroriste ». Le fait que le type de *gameplay* pour mettre en place ce jeu soit de tirer sur ses adversaires pour gagner est plutôt tout trouvé. De plus, le *gameplay* a été fait de sorte que les terroristes possèdent une bombe dans leur inventaire qu'ils doivent poser pour gagner la manche. En revanche, les anti-terroristes auront un kit de désamorçage pour empêcher les terroristes de gagner. Il n'y a donc pas d'histoire à proprement parler, mais le *gameplay* du jeu permet d'introduire une narration justifiée par le *gameplay*. Dans le cas contraire, où un jeu vidéo serait plutôt intéressé par une narration complexe, l'équipe de jeu sera donc plutôt tentée de s'orienter vers un *gameplay* moins exigeant, comme par exemple les jeux à

première ligne.

62 Les compétences, appelés « Actions » dans *Final Fantasy XIV Online*, représentent les pouvoirs qui sont uniques à chaque classe. Pour reprendre l'exemple plus haut, un mage blanc aura une compétence « Soin » qui soigne ses alliés, et le guerrier aura lui un sort « Coup puissant » qui permet de lancer une attaque physique sur un ennemi.

63 *Jobs*, de l'anglais, signifie métier/emploi en français. Ici, *jobs* désigne donc la classe de notre personnage.

64 Vous pourrez retrouver les détails de cette quête dans cette vidéo Youtube : <https://youtu.be/PeObVGiMNIU>

65 *Counter Strike : Global Offensive*, Valve Corporation, 2012

choix. Nous pouvons citer *The Wolf Among Us*. Le *gameplay* repose sur des petites interactions (appuyer sur une touche) ou choisir entre plusieurs dialogues pour influencer les relations entre les personnages ou le déroulement du jeu. Dans ce cas, le *gameplay* n'est pas à considérer comme « faible », au contraire, c'est une forme de *gameplay* poétique : les interactions sont les mouvements de notre personnage, les choix sont la voix qu'on lui donne, ce sont ses décisions, influencées par nos choix de joueur·euse·s. Cela ne veut absolument pas dire qu'un jeu vidéo avec un *gameplay* complexe en est moins narratif : chaque jeu a ses propres moyens de raconter et d'immerger et c'est une des plus belles choses qui constituent le médium.

Le jeu vidéo est une production riche et originale, qui mêle à la fois des graphismes et une bande son travaillée, tout en étant soutenu par une narration soignée et un élément d'interactivité complexe qu'est le *gameplay*. Le médium a tant de spécificités, que l'on pourrait se demander comment l'on parvient à le façonner. Il nous paraît donc important à présent de déterminer quelles sont tous les spécialistes derrière la production d'un jeu.

1.3. La création d'un jeu vidéo

Le jeu vidéo a de riches caractéristiques. De pair avec les avancées technologiques, le médium a vu ses possibilités augmenter, et par la même occasion, a pu ouvrir son éventail de métiers.

1.3.1. Les métiers du jeu vidéo : un travail de passion et de diversités

Comme nous avons pu le voir plus tôt, le jeu vidéo n'est pas juste un produit technique. La création d'un jeu vidéo, bien qu'elle puisse se réaliser seul·e ou en petit comité (que l'on appelle dans ce cas un jeu indépendant⁶⁶), est le plus souvent portée par la réunion d'équipes pluridisciplinaires, donc un mélange de plusieurs métiers, de plusieurs médiums. Ainsi, nous avons mentionné dans la partie 1.1 que le jeu vidéo était originalement un domaine de programmeur·euse·s. Les avancées des capacités des machines et la popularisation du jeu ont

⁶⁶ Un peu abrégé par jeu indé ou jeu indie. Un jeu indé très connu est *Undertale* de Toby Fox, sorti en 2015.

permis de faire grandir le nombre de métiers dans le médium. Nous pouvons y retrouver des *designers*, des écrivains, des dessinateurs, etc. Par ailleurs, lorsque l'on mentionne « développeur/développeuse », il ne faut pas confondre avec les programmeur·euse·s. Ce mot est un abus de langage utilisé dans la communauté pour regrouper l'entièreté de l'équipe qui a travaillé sur le jeu. Chacun peut y trouver son compte, et les métiers spécifiques ne cessent de croître, à tel point qu'il serait difficile de tous les mentionner dans ce mémoire⁶⁷. Nous envisageons donc de résumer quelques métiers regroupés en différents groupes distincts pour montrer la pluralité et le mélange des médiums.

Du point de vue du graphisme ou l'esthétique, nous pouvons y retrouver des dessinateur·trice·s qui sont aux commandes des *concepts arts* : leur travail est de dessiner les personnages (animaux ou créature), les décors, mais aussi les niveaux du jeu. Parmi les dessinateur·trice·s, nous pouvons y retrouver des dessinateurs et dessinatrices spécialisé·e·s dans la 2D, et dans la 3D (modelleur·euse 3D, *designer* 3D). Certain·e·s peuvent réaliser des animations 2D, ou 3D (*Cinematic Artist*, animateur·trice jeux vidéo). Des métiers encore plus spécifiques existent également, comme le ou la *Lightning Artist*, qui est un·e expert·e de la lumière, qui s'occupe de toutes les formes artistiques du jeu. Nous pouvons voir ces formes de métiers comme la partie imaginative du processus de création. Nous retrouvons également des métiers de l'écrit, comme le ou la *narrative designer* (ou scénariste jeu vidéo), qui est chargé·e d'écrire une histoire cohérente, les dialogues du jeu et les éléments visibles à l'écran. Il y a également les métiers du son. Le plus connu est le *sound designer*, qui se charge à la fois des dialogues, musiques et toutes les sonorités du jeu (bruit d'armes, bruit de portes, etc). Ils travaillent étroitement avec des spécialistes qui modélisent leurs créations. Nous pouvons retrouver le ou la *level designer*, un métier double entre artistique et technique, où son but est d'imaginer et de concevoir la carte monde du jeu et les niveaux. Nous pouvons aussi citer le ou la *game designer*, qui est le pilier de la création du *gameplay* du jeu. Ces employés sont guidés par des « *Lead* », des responsables (*lead graphiste* par exemple), qui ont l'expérience dans les métiers énumérés plus haut, et qui sont chargés de superviser et guider l'équipe dans le développement du jeu touchant leur domaine.

Les métiers plus techniques sont nombreux également. Bien entendu, nous pensons immédiatement aux programmeur·euse·s, qui donnent vie au jeu. C'est un métier exigeant, car il demande de fortes compétences informatiques. Les jeux vidéo pouvant être sur plusieurs supports,

⁶⁷ Un grand remerciement au site *Gaming Campus*, qui regroupe une liste très détaillée des différents métiers du jeu vidéo : <https://gamingcampus.fr/metiers/>

il existe des programmeur·euse·s spécifiques pour les jeux mobiles, qui demandent d'autres connaissances approfondies de l'informatique. Comme mentionné plus haut, il y a des programmeur·euse·s pour les moteurs de jeu. Nous pouvons aussi retrouver une touche artistique dans ces métiers : le *rigger*, métier moins connu, est pourtant très utile car c'est lui/elle qui conçoit les mouvements fluides pour l'animateur 3D. L'*audio programmer* sera chargé d'optimiser le moteur audio du jeu pour guider le bon développement du son.

La liste est encore longue, mais force est de constater que le jeu vidéo est un domaine en pleine expansion qui touche de multiples domaines à la fois artistiques et techniques. Il existe également des métiers du *business/marketing*.

1.3.2. Les jeux vidéo indépendants

Comme mentionné un peu plus tôt, les jeux vidéo indépendants sont développés soit seul·e, soit par de petites équipes qui ne disposeraient pas des mêmes budgets que des grands studios (comme Nintendo ou Ubisoft⁶⁸). S'il est important d'en parler, c'est parce que les jeux indies se distinguent de l'innombrable multitude de jeux qui sortent chaque année et qui auraient tendance à proposer les mêmes choses, sans grande originalité. Ce type de jeu est connu pour son indépendance créative, où les équipes se concentreront sur l'innovation, présentant du nouveau, que ce soit du côté du *gameplay* ou de l'apparence esthétique du jeu. Le mouvement des jeux indés est également important pour les minorités, car ils s'affranchissent des limites que l'on pourrait leur imposer, et permettent d'inclure des thèmes politiques difficilement abordables, toutes les catégories sociales, les genres et les différentes sexualités qui seraient censurés par des plus gros éditeurs. Nous supposons que c'est à cause du système hétéro-normalisé que les créateur·trice·s évitaient de sortir de la norme. Cela était influencé par la politique de censure des éditeurs de jeu⁶⁹. Nous pouvons prendre l'exemple de la société Sega qui a censuré l'homosexualité du professeur de piano Ustvestia qui était ouvertement homosexuel dans le jeu *Phantasy Star II*⁷⁰. Le·a joueur·euse avait la possibilité de lui demander des cours de piano. Dans la version originale du jeu (version

68 Les jeux produits par ces grands studios sont appelés des « Triple-A » ou « AAA ». Ces jeux bénéficient d'un grand budget de réalisation et d'une grande promotion. Un exemple serait la saga *Assassin's Creed* du studio Ubisoft.

69 Cette politique est désormais beaucoup plus souple. Un organisme très connu est l'*Entertainment Software Rating Board* (ESRB) qui évalue les jeux vidéo.

70 *Phantasy Star II*, Sega, 1989, Mega Drive

japonaise), lorsqu'on lui parlait avec un personnage masculin, Ustvestia répondait d'abord avec « He looks cute » avant de lui faire payer moins cher le cours de piano. Si l'on avait choisi un personnage féminin, nous aurions payé plus cher. Au contraire, dans la version anglaise, le dialogue a été changé en « He looks smart » et rien n'explique pourquoi le cours est moins cher pour les hommes. Pourtant, ce professeur de piano n'est qu'un personnage mineur du jeu. Ce n'est qu'un exemple de censure parmi tant d'autres⁷¹. Plus récemment avec la démission de Serge Hascoët, ancien directeur créatif d'Ubisoft, suite aux allégations de harcèlement sexuel et de comportements toxiques, il a été mis en lumière qu'Ubisoft était réticent à l'idée de mettre en personnage principale une femme parce que les « héroïnes ne font pas vendre », ce qui a été avoué par une quarantaine de témoignages d'actuels et d'anciens salariés du studio si l'on en croit les journalistes de *Bloomberg*⁷². Nous pouvons à nouveau impliquer que le médium suit la norme de son temps et ne voulait donc pas prendre de risques. En France, ce n'est qu'en 2013 que le mariage homosexuel a été autorisé. Et il aura fallu attendre 2017 pour que la France arrête la stérilisation forcée des personnes souhaitant entamer une transition de genre⁷³. Le sujet est complexe, mais fort est de constater que depuis la libération des paroles, les créateur·trice·s de jeux se permettent de plus en plus d'inclure la communauté LGBTQIA+. *Hades* traite notamment de différentes orientations sexuelles. Le personnage que l'on incarne, Zagreus, est bisexuel. Ce choix était déterminé dès le début de développement du jeu, montrant que le studio porte un intérêt à inclure la communauté LGBTQIA+⁷⁴. Il est également possible dans le jeu de s'engager dans une relation polyamoureuse, avec les deux personnages Mégère et Thanatos⁷⁵. Il est important de noter que ces choix de sexualité et relationnels n'ont pas été ajoutés uniquement pour inclure ces communautés, mais sont également des choix finement écrits pour correspondre à leurs personnages. Ce n'est pas le·a joueur·euse qui intéresse Mégère, mais notre personnage, Zagreus. Toutes ses relations sont écrites et justifiées par le passé des personnages, les épreuves qu'ils ont traversées ensemble, et correspondent à leurs personnalités. Nous avons des passages dans le jeu où nous voyons interagir des personnages non-jouables entre eux.

71 Un autre exemple pourrait être le personnage de Ash dans le jeu *Streets of Rage 3*. Ce dernier portait des vêtements en cuir de la culture homosexuelle. Ce personnage a été supprimé du jeu.

72 C'est notamment le journaliste Jason Schreier de *Bloomberg* qui a investigué sur ces accusations. Nous pouvons le retrouver à ce lien : <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse> . Nombreux sites (français ou anglophone) ont relayé un résumé de cet article. Vous pouvez en retrouver dans la bibliographie.

73 La France a été condamnée en 2017 par la Cour européenne des droits de l'Homme pour la stérilisation imposée aux personnes trans.

74 LGBTQIA+ est un sigle qui inclut les termes suivants : Lesbienne, Gay, Bisexuel·le, Trans*, Queer et Intersexe et Asexuel·le.

75 Thanatos est la personnification de la mort dans la mythologie grecque.

« Nous avons aussi tous ces petits moments où les personnages interagissent entre eux, pas seulement avec Zagreus, n'est-ce pas ? C'est vraiment important pour nous de créer un univers qui ne tourne pas autour de nous, le joueur. Ces personnages existent ; ce sont des gens à part entière qui existe dans ce monde.⁷⁶ »

Donc l'intérêt de Mégère de s'engager dans une relation polyamoureuse avec Thanatos (et vice versa) et Zagreus n'a pas été écrit pour satisfaire notre désir de joueur·euse, mais est cohérent pour les personnages. Les personnages existent et vivent dans leur monde. Ce n'est plus seulement une volonté d'inclure ces communautés, mais au contraire, les accueillir au sein d'un monde qui vit naturellement dans un univers décomplexé des préjugés et des regards incrédules. Autre que les différentes sexualités, les différents dieux et personnages mythologiques qui peuplent le jeu ont été dessinés avec la volonté d'être inclusif. Le personnage d'Eurydice⁷⁷, une nymphe des arbres, est représentée avec une coupe afro : à la fois pour représenter un arbre, mais également faire référence aux styles de cheveux afro. Orphée est le musicien de la maison d'Hadès. Son physique est androgyne. Déméter est la déesse des moissons, fille des Titans Cronos et Rhéa, et sœur d'Hadès. Par son statut de grandeur, et d'ancienneté, Déméter est illustrée avec une apparence de femme âgée. Cependant, nous trouvons que ses traits font ressentir un certain décomplexe de l'âge, car sa posture lui donne une apparence fière et puissante. Ce ne sont là que trois exemples parmi tous les personnages illustrés.

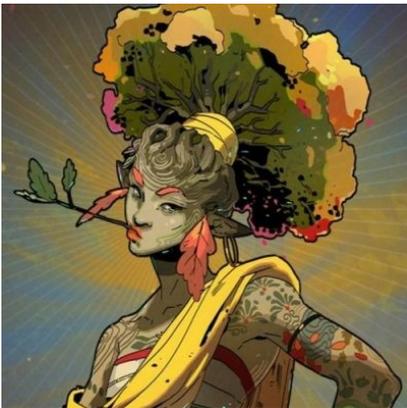


Illustration 10: Portrait d'Eurydice

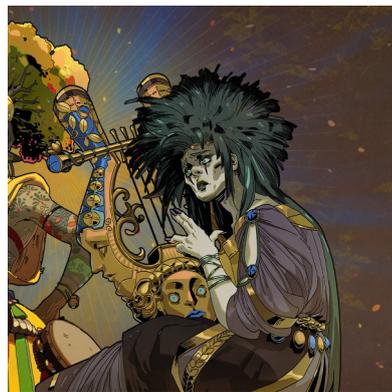


Illustration 11: Portrait d'Orphée



Illustration 12: Portrait de la déesse Déméter

76 Traduction française de l'anglais : « We also have the little moments where the characters interact with each other, not just with Zagreus, right? It's very important to us to create the sense that the world doesn't just revolve around you, the player. These characters exist; they're people and they exist in this world » Il s'agit d'une interview de Greg Kasavin, le scénariste et directeur créatif du jeu *Hades*. Son interview se trouve à ce lien suivant : <https://www.nme.com/features/gaming-features/gorgeous-god-like-and-bisexual-how-hades-developers-made-sexuality-part-of-the-power-fantasy-3013075> . Cependant, nous n'avons pas retrouvé de vidéo ou de podcast confirmant cette interview.

77 Eurydice est une dryade dans la mythologie grecque. Une dryade est une nymphe liée aux arbres.

Le projet de création qui accompagne ce mémoire se situe ainsi dans l'esprit de ces jeux indépendants : toute la réalisation sera développée seule. L'enjeu, qui n'est pas simplement de créer un jeu sous le principe de la transfictionnalité, est aussi de créer un univers unique et dans un style personnel qui se différencie des jeux 3D populaires. Lorsqu'on réalise seul·e un jeu vidéo et que l'on n'a pas forcément de fortes compétences en programmation, il est possible de s'orienter vers des moteurs de jeux existant pour simplifier le travail informatique. Les moteurs de jeux les plus connus sont *Unity*⁷⁸ et *Unreal Engine*⁷⁹. Le projet repose sur l'utilisation de *Godot Engine* pour la réalisation du jeu. Ce logiciel est efficace pour la création de 2D et beaucoup moins compliqué que les plus gros moteurs de jeu. De plus, c'est un logiciel *Open Source*. Ce sont des logiciels mis librement à disposition pour utiliser, voire même éditer le logiciel sans forcément en être le·a fondateur·trice. Nous pouvons également utiliser des *add-ons*⁸⁰, créés par la communauté, qui permettent de faciliter le travail. Le projet artistique contiendra également des personnages incluant les minorités. Tout comme Greg Kasavin, les personnages n'ont pas spécifiquement été écrits pour le·a joueur·euse, mais pour offrir une perspective naturelle et décomplexée dans un contexte merveilleux.

Généralement, les jeux indépendants ne sortent pas en premier temps en support physique, donc ils se dirigent principalement vers les plateformes en ligne. Cela peut être Steam, même s'il faut généralement déboursier pour pouvoir sortir un jeu sur la plateforme. Un site populaire pour les jeux indés est itch.io⁸¹. Ce n'est qu'à la suite d'une certaine popularité que l'on peut voir un développement sur console voire une sortie physique où il faut être au préalable approuvé. Cela a été le cas pour *Hades* ou *Undertale*.

Les studios de jeux indépendants ont également un aspect social et humain. Lorsque Greg Kasavin a été interrogé à la suite du surprenant succès d'*Hades*, il souligne que l'équipe de développement « aime créer des jeux et collaborer en tant qu'équipe. [...] Nous voulons vraiment rester ensemble et faire des jeux à notre échelle.⁸² » Il rajoute par la suite que l'ambition de l'équipe n'est pas de devenir un studio AAA, mais bien de rester entre eux, et de continuer à prendre plaisir à

78 *Unity* est un moteur de jeu sorti en 2005 par Unity Technologies.

79 *Unreal Engine* est un moteur de jeu développé par le studio américain Epic Games.

80 Les *add-on* sont des modules logiciels qui peuvent être ajoutés au moteur de jeu *Godot Engine*.

81 Ce site est disponible à ce lien suivant : <https://itch.io>

82 Interview de Greg Kasavin par jeuxvideo.com à la suite du succès d'*Hades*. Citation déjà traduite de l'anglais sur la vidéo, vers 2 minutes 11. Disponible sur Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=JqSTSfpJmuo>

créer des jeux comme ils l'ont toujours fait. « L'univers et le feeling des jeux peuvent représenter le style d'un studio et c'est quelque chose de très important pour nous⁸³ ».

1.4. L'art vidéoludique : le jeu vidéo en tant que production esthétique

La mixité du médium lui permet d'avoir de nombreux avantages pour s'inscrire dans les formes d'arts en tant que production esthétique forte. Il existe un mouvement artistique nommé *Art Games*⁸⁴. Ces derniers s'inscrivent dans une revendication de créer des jeux à vocation artistique. Malgré tout, les jeux vidéo arrivent à toucher cette frontière de l'art par leur côté esthétique que les jeux indépendants aiment beaucoup prendre en main. Nous verrons donc toutes les formes de créations qui composent le jeu vidéo en tant que production esthétique.

1.4.1. Le mouvement des *Art Games*

Pour illustrer cette partie, nous reprendrons le travail de l'artiste français Guofan Xiong qui s'inscrit dans ce mouvement artistique-esthétique. Il crée des installations ludiques pour produire des œuvres esthétiques. Pour lui, « l'art du jeu est une hybridation entre un jeu vidéo et une installation numérique⁸⁵ ». Il détourne et se sert notamment du *gameplay* pour ses œuvres, c'est l'élément central de ses installations et son matériau artistique. Avec ce dernier, il explore l'« expressivité artistique du *gameplay*⁸⁶ » pour créer des installations dont les réactions sociales sont au centre de ses projets. Il est très intéressé à la fois par l'expérience des non-joueurs·euse·s et des joueur·euse·s et observe leur capacité à prendre en main ses dispositifs. Tous ces projets ne sont pas répertoriés sur son portfolio. Cependant, nous pouvons découvrir l'intéressante installation *Mutations*, où l'artiste tente de transformer une expérience littéraire en se servant du *gameplay*. Il y a toute une réflexion sur l'expérience perçue dans un jeu vidéo et les conséquences qu'a le

83 *Ibid*, vers 6 minutes 42.

84 Il existe aussi les « non-jeu ». On franchit la barrière vers les « non-jeu » si le jeu vidéo n'a pas de réel but, une réelle conclusion mais permet d'offrir un large éventail de liberté. Rémy Sohier est un artiste français ayant produit des non-jeux.

85 Xiong, Guofan, *Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias*, Level 2 Penser le jeu vidéo, Critique et récupération de la société contemporaine par le jeu vidéo, p.151

86 *Ibid*.

gameplay sur cette expérience. L'œuvre se joue en duo. Une personne est invitée à contrôler directement le jeu à partir d'un dispositif original : pas de clavier-souris ni de manette, le·a joueur·euse doit utiliser un système peu conventionnel où il faut bouger un stick et appuyer sur des boutons pour contrôler le jeu. Le ou la binôme devra s'équiper d'un appareil de réalité virtuelle pour guider la personne possédant les contrôles. Elle ne peut rien faire d'autre que de le·a guider. C'est alors à eux d'explorer un monde poétique et de créer leur propre chemin.



Illustration 13: Le·a joueur·euse ayant les contrôles



Illustration 14: Le·a joueur·euse devant guider son·a camarade

Nous pouvons voir par cet exemple la connaissance du jeu vidéo de l'artiste et le soin qu'il a pris à imaginer l'installation. Il y a tout une pensée poétique dans l'écriture, une originalité dans la création du dispositif. Le jeu est représenté d'une manière esthétique peu conventionnelle, qui est un choix volontaire : son but est de remettre en question notre connaissance du *gameplay* traditionnel. Le dispositif aux mains du joueur ou de la joueuse aux commandes du *gameplay* nous rappelle également les manettes *Stick Arcade*⁸⁷, rappelant l'âge d'or des bornes d'arcades.

1.4.2. Le rétrogaming : une pratique amatrice riche en esthétisme rendant hommage au passé du médium

⁸⁷ Les *Stick arcade* ont gagné beaucoup de popularité grâce au jeu de combat *Street Fighter*. Avec la démocratisation des jeux sur console de salon, la production de ces contrôleurs ont augmenté pour pouvoir jouer chez soi comme on pouvait le faire dans une salle d'arcade.

Piers Bishop est un joueur-créateur qui produit des œuvres de rétrogaming⁸⁸. Nous traiterons son œuvre nommée *Dichotomy*. Il s'est emparé de toutes les contraintes techniques et matérielles de l'époque pour créer sa propre cartouche de jeu *GameBoy*⁸⁹. *Dichotomy* n'a aucune musique, aucun dialogue. Notre but est d'explorer l'univers esthétique et de découvrir par nous-même la trame narrative du monde, porté par ses graphismes. Ces derniers sont fidèles à ceux que l'on pouvait retrouver sur les premiers jeux *GameBoy*.



Illustration 15: Capture d'écran du jeu Pokémon Orange et Argent, sortie en 1999 sur GameBoy par Game Freak

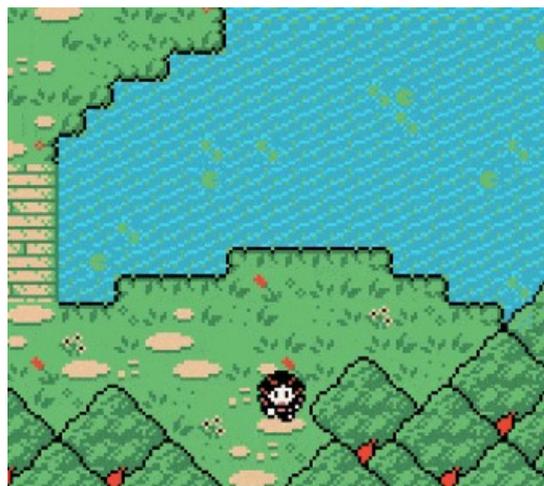


Illustration 16: Capture d'écran du jeu Dichotomy, sortie en 2019 environ

L'expérience de *Dichotomy* peut paraître au premier abord déstabilisante. On ne sait pas réellement où aller, que doit-on chercher dans ce monde ? Mais nous nous prenons rapidement au jeu par la qualité graphique de l'artiste et nous nous mettons à explorer les différents lieux offerts. Ce jeu est jouable via un système d'émulation, c'est-à-dire un logiciel qui permet de simuler le système informatique d'une vraie console *GameBoy*. Malgré tout, Piers Bishop crée également une « vraie » cartouche de jeu, suivant les protocoles de l'époque.

88 Le rétrogaming, de l'anglais *retrogaming*, est un mouvement qui consiste soit à jouer ou à collectionner des jeux jugés « vieux » ou des anciennes consoles. Par exemple, se procurer la version physique du jeu « *Super Mario Bros* » sur NES est considéré comme du rétrogaming. Ce mouvement désigne également les personnes qui s'imprègnent des contraintes techniques de l'époque pour reproduire des jeux vidéo comme à l'« ancienne ».

89 La *GameBoy* est une console portable développée par Nintendo en 1989 au Japon et sortie en Europe en 1990. C'était une console 8-bits, qui a eu par la suite d'autres modèles évolués comme la *GameBoy Advance* et *GameBoy Color*.



Illustration 17: Cartouche de jeu de Dichotomy



Illustration 18: Cartouche de jeu de Pokémon version Or

L'artiste a également réalisé d'autres prototypes de rétrogaming reprenant l'esthétique et les contraintes techniques des débuts de la création 3D, mimant les styles graphiques de la toute première *PlayStation* et son jeu phare, *Final Fantasy VII*.

Le travail de ce créateur dépeint l'évolution du médium vidéoludique et toutes les possibilités que le médium peut offrir malgré les contraintes techniques et matérielles : une esthétique poétique vieille de trente ans à laquelle l'artiste rend hommage dans ses créations.

1.4.3. L'esthétique poétique des jeux vidéo

Comme nous l'avons mentionné un peu plus tôt, les jeux indépendants permettent d'offrir de nouveaux horizons. *thatgamecompany* est un studio de jeux vidéo *indies*. Sa spécificité est qu'il se concentre principalement sur les émotions suscitées en jouant au jeu vidéo. Ce serait la première chose à laquelle le studio pense lorsqu'il conçoit un jeu. Alors contrairement à beaucoup, le *gameplay* est mis au second rang, permettant l'expansion d'un univers riche et bluffant. *Flower*⁹⁰ est leur deuxième jeu vidéo. Le jeu est composé de six niveaux. Nous incarnons dans ce jeu un pétale de fleur qui fait petit à petit éclore des fleurs sur son passage. Chaque fleur libérera un nouveau

90 *Flower*, thatgamecompany, 2009, multiplateforme

pétale qui s'ajoute à notre pétale de fleur initial. Il est impossible de perdre dans ce jeu, il n'y a pas d'ennemis non plus. Il nous suffit tout simplement de suivre la route de nos pétales de fleurs et de regarder l'environnement imaginaire se transformer, devenir plus lumineux et accueillant au fur et à mesure de notre passage.



Illustration 19: Capture d'écran du jeu Flower

Leur troisième jeu, *Journey*, joue sur la petite taille du personnage pour envahir le·a joueur·euse dans un décor immense et mélancolique. Le ou la joueur·euse est amenée à explorer les ruines d'un ancien monde pour découvrir ce mystérieux univers. Le *gameplay* est mis (volontairement) à l'écart, mais ce « défaut » est facilement oubliable par la grandeur des décors, qui attirent notre regard et nous plongent dans cette expérience poétique. Par ailleurs, le titre du jeu, *Journey*, qui se traduit par voyage, porte à merveille son nom. Accompagnée d'une bande son immersive, nous voyageons à travers des ruines époustouflantes tout en ressentant diverses émotions amenées par la grandeur et la solitude des lieux.



Illustration 20: Capture d'écran du jeu Journey et son décor désertique

Plus qu'un simple jeu, mais une véritable expérience mettant à l'épreuve nos émotions à travers leurs poésies, *thegamecompany* prouve avec ces projets que le jeu vidéo est un médium puissant et efficace en tant que matériau esthétique, mêlant une complexité de programmation, graphisme époustouflant et ambiance sonore harmonieuse.

Cette esthétique immersive ne ressort pas exclusivement du mouvement des jeux indés. Le studio de développement Team Ico⁹¹ proposait bien avant des jeux (*Ico*⁹² et *Shadow of the Colossus*⁹³) à l'ambiance mystérieuse, où l'on est immergé dans un univers onirique grâce à la grandeur des décors. Nous pouvons y retrouver des géants à la fois menaçants et impressionnants. Que ce soit le studio Ico ou *thegamecompany*, tous deux jouent sur la « petitesse » de leurs personnages et l'immensité des décors pour immerger les joueur·euse·s. Nous retrouvons encore cette passion à immerger le·a joueur·euse dans une ambiance propre aux créatifs dans les jeux modernes. *Elden Ring*, jeu vidéo du studio FromSoftware sorti en 2022, a été acclamé pour la beauté de ses graphismes illustrant à la perfection un univers de *dark fantasy*. Ces illustrations de jeux montrent le soin amené par les créatifs : c'est justement grâce au souhait de toujours innover et d'avoir sa propre identité de jeu que le médium est une véritable production artistique, mais surtout esthétique. Le matériau vidéoludique est si varié et a tant de paramètres caractéristiques que les équipes de développement ont une grande liberté d'expression à créer des univers uniques grâce à la narration, les graphismes, le son, etc.



Illustration 21: *Shadow Of The Colossus*. La capture d'écran ci-dessus date de la version PlayStation 4 sortie en 2018.

91 Team Ico était une équipe de développement japonaise de jeu vidéo du studio SCE Japan Studio.

92 *Ico*, SCE Japan Studio, 2001, PlayStation 2, PlayStation 3

93 *Shadow of the Colossus*, SCE Japan Studio, 2005 (initialement), multiplateforme



Illustration 22: Capture d'écran du jeu Elden Ring, représentant l'immense arbre ErdTree

1.4.4. Les *mods* pour étendre la créativité des joueur·euse·s

*Mod*⁹⁴ est un mot utilisé dans la communauté vidéoludique pour désigner les modifications d'un jeu vidéo existant par une personne extérieure du studio de développement. Les *mods* peuvent être utilisés pour ajouter des niveaux supplémentaires ou tout simplement des fonctionnalités en plus. L'étendue des possibilités permet aux joueur·euse·s les plus aguerri·e·s de pouvoir rajouter des éléments de *gameplay*, ennemis, voire même du contenu scénaristique en plus. Les joueur·euse·s s'approprient donc le jeu déjà existant comme un matériau esthétique pour pouvoir étendre leurs jeux préférés. Les *mods* ne sont pas forcément officiels, mais permettent la rejouabilité de nombreux jeux, améliorant même parfois le confort de jeu. Des jeux étant sortis depuis plus de dix ans sont toujours joués et populaires grâce à l'utilisation de mods. Pour ne citer qu'un exemple, *Fallout : New California*⁹⁵ est un *mod* du jeu éponyme *Fallout : New Vegas*⁹⁶, initialement sorti en 2010. Ce *mod* permet de se replonger dans l'univers du jeu en offrant un préquel inédit. Ce dernier propose une histoire de plus d'une dizaine d'heures, le tout avec des dialogues entièrement doublés. Les moddeur·euse·s ne sont pas rémunéré·e·s pour leurs *mods*. Ils peuvent les proposer à un prix fixe ou à un prix d'abonnement sur les sites internet, auxquels cas, ce sera au fan de choisir si il ou

94 *Mod* vient notamment du mot modification.

95 *Fallout : New California* est un *mod* sorti en 2018 par les développeurs Radian-Helix Media.

96 *Fallout : New Vegas*, Obsidian Entertainment, 2010, Multiplateforme

elle veut soutenir cette production. Les moddeurs et moddeuses peuvent même se voir recruter par des studios de jeux⁹⁷. Créativité à la fois esthétique et technique, il est toujours intéressant de voir jusqu'où l'imagination et la passion des fans pour ce médium peut aller.

Au cours de ce premier chapitre, nous avons pu découvrir le médium vidéoludique. Son histoire est riche de bouleversements technologiques qui ont amélioré les conditions de création, et par ce fait, ont permis la création de nombreux emplois créatifs et techniques qui ne cessent de s'étendre. Le jeu vidéo est tout un univers riche et complexe qui ne demande qu'à être pris en main par des passionnés pour produire des scénarios, un *gameplay* et une esthétique unique propre à chaque jeu. Nous n'avons exploré qu'une partie du potentiel du jeu vidéo. Grâce à ses multiples genres, le jeu est enclin à l'utilisation de multiples genres littéraires, mais surtout à la fiction. Il nous semble donc important de voir par la suite l'écriture de la fiction dans le médium et comment ce dernier peut véhiculer la pratique de la transfictionnalité, en particulier au sein des œuvres de notre corpus de recherche.

97 Par exemple, le studio derrière le jeu *Minecraft* a recruté certains moddeurs talentueux, comme Kingbdogz.

Chapitre 2 – Le dépassement des frontières fictionnelles dans le jeu vidéo : renouvellement de la narration et de la fiction

Le jeu vidéo est un médium diversifié et enrichi par de nombreux domaines. Nous nous sommes beaucoup concentrée sur ses qualités techniques et visuelles. Cependant, la plus grande richesse des jeux vidéo repose sur leur narration, et donc par conséquent, leur fiction. En effet, comment passer à côté d'un médium qui permet de mettre en vie une fiction, de pouvoir y vivre et interagir dans cet univers fictif ? Nous allons, tout au long de ce chapitre, analyser l'écriture d'une fiction au sein du médium vidéoludique en explorant les mécanismes uniques de la transfictionnalité grâce aux jeux de notre corpus. Nous mettrons en lumière comment cette fiction si singulière permet de renouveler à la fois la fiction, la manière de raconter et de jouer, tout en explorant des questions spécifiques comme la légitimité d'une œuvre transfictionnelle et de ses auteurs.

2.1. La fiction dans le jeu vidéo

Nous avons écrit plus tôt dans cette recherche que nous considérons la fiction comme des faits imaginaires, qui permettent de transporter notre imagination et notre esprit dans un monde plus attrayant que celui dans lequel on vit. Nous avons proposé cette définition de la fiction sans recherche préalable, ce pourquoi nous nous sommes portée par la suite vers l'ouvrage *Pourquoi la fiction ?* de Jean-Marie Schaeffer, pour éclaircir à la fois les origines, et les potentiels codes de la fiction pour pouvoir l'analyser pour notre médium numérique. Les différentes citations données par la suite seront tirées de cet ouvrage⁹⁸.

2.1.1. Naissance de la fiction et notre attrait à travers les âges

98 Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, 1999

Schaeffer note que l'attrait pour la fiction naît dès l'enfance, notamment grâce aux jeux d'enfance, donc que ce soit avec nos jouets ou avec les histoires que l'on pouvait se créer. Nous trouvons cette approche très intéressante et cohérente. Il n'est pas compliqué d'imaginer la suite logique à ces fictions d'enfance. Peu importe la manière, nous nous sommes naturellement habitués à nous plonger dans des mondes imaginaires qui ont par la suite, permis à des ensembles d'individus de continuer à exprimer cette imagination sous d'autres formes d'expression. Avant d'en arriver au jeu vidéo, une des continuités logiques serait alors les jeux de rôle (sur table), aussi appelés JDR. Le JDR permet, préférentiellement à plusieurs, de se plonger dans de multiples univers fictionnels, de tout genre. Le JDR sur table est une forme de jeu courante de nos jours, et qui touche tout âge. Ce qui est intéressant dans cette pratique, c'est qu'il n'y a aucune limite d'imagination. On peut créer l'univers qui nous plaît de toute pièce, ou s'aider de boîtes de jeu existantes. Le maître du jeu (MDJ) peaufine par la suite l'univers, définit le cadre de l'histoire en inventant la trame principale que les joueur·euse·s devront suivre. Les participant·e·s pourront créer le personnage qui leur plaît et leur corresponde. Pour cela, iels doivent généralement remplir une fiche de personnage, en notant leur profil, leur histoire, distribuer des points de compétences, etc. Jouer pendant une séance de JDR sur table se caractérise principalement par l'interaction entre les différent·e·s participant·e·s, animés par les choix imposés par le MDJ ainsi que des étapes d'actions à réaliser avec des dés de jeux, où le score détermine la réussite ou la défaite de l'action. Il est intéressant de voir les similitudes entre les JDR sur table et les jeux que l'on entreprenait durant notre petite enfance. Sans que cela ne soit forcément le cas⁹⁹, nous pouvons imaginer que par la suite, un ensemble d'individus sera intéressé de s'orienter vers la fiction numérique qu'est le jeu vidéo, car le médium reprend beaucoup de codes de l'univers des jeux de rôle, en particulier le genre des RPG dont nous avons fait mention dans le premier chapitre. Ces deux étapes évolutives de la fiction partagent en commun une forme de ludisme, que l'on retrouve indéniablement dans le jeu vidéo. Le médium peut se voir comme plus attrayant que le JDR sur table, car moins contraignant du point de vue social. En effet, il n'est pas nécessaire de se retrouver en groupe pour pouvoir profiter d'un univers de fiction vidéoludique. Une aventure de JDR sur table demande généralement à avoir toujours les mêmes personnes, et devoir poser des rendez-vous plus ou moins réguliers pour continuer jusqu'au bout. Ces contraintes sont beaucoup moins présentes lorsque l'on joue à un jeu vidéo. Moins contraignants, et de tout genre, ce qui permet un éventail d'univers fictifs divers, sur

99 Il n'est pas nécessaire, et ce n'est pas une règle absolue, nous pouvons nous intéresser aux jeux vidéo sans avoir déjà participé à un jeu de rôle sur table. Il est même possible de trouver le cas inverse, de s'intéresser au JDR sur table en étant joueur·euse de jeu vidéo.

plusieurs plateformes... Toutes ces qualités font du jeu vidéo une étape évolutive logique pour toutes celles et ceux qui recherchent une nouvelle façon de consommer la fiction, qu'importe l'âge. En effet, Schaeffer mentionne à la page 11 que les jeux vidéo prennent désormais une place dans l'imaginaire des enfants, ce qui a été mon cas également. Nous rajouterons que c'est sûrement dû à la popularisation et au développement des consoles portables qui ont favorisé la place du jeu vidéo dans le quotidien et l'imaginaire des enfants. Schaeffer rajoute par la suite : « Or, les jeux vidéo mettent en œuvre les mêmes aptitudes : pour pouvoir jouer à un jeu numérique, il faut être capable d'entrer dans un univers régi par la feintise ludique ». Dans cette citation, Schaeffer met l'accent sur le fait que le médium vidéoludique est une suite logique à la feintise ludique interactive et simulation imaginative de la petite enfance. Par conséquent, le jeu vidéo est bien une forme d'expression et de consommation de la fiction évolutive de notre enfance. Nous nous sommes concentrée sur l'analogie autour du « jeu », mais nous n'oublions pas que les formes de jeux modernes ne sont pas les seules suites logiques aux feintises ludiques d'enfance, il y a par exemple l'attrait pour la fiction romanesque.

2.1.2. Plaisir lié à la fiction

Schaeffer a conclu son ouvrage par un point très important, qui est le rôle essentiel du plaisir dans nos usages de la fiction.

« Pourtant, le plaisir joue un rôle central dans nos usages de la fiction¹⁰⁰. »

Nous pensons que c'est une raison qui justifie qu'à n'importe quel âge, et qu'importe le format, nous sommes toujours aussi enclins à nous plonger dans un univers fictionnel. Nous l'avons nous-même écrit dans notre texte introductif, mais c'est cet état mental de plaisir qui nous permet de transporter notre imagination, et donc notre esprit, dans des mondes fictifs. Pour comprendre un peu plus cet aspect attractif de la fiction, nous devons nous plonger dans ce côté « état mental ». Lorsque l'on se lance dans une feintise ludique, nous nous immergeons totalement dans l'univers créé : il y a une immersion fictionnelle réelle qui est nourrie de nombreuses manières. Par exemple, « [...] dans les feintises ludiques interactives, elle s'entretient à travers une dynamique des tours de rôle ou de parole ; [...] »¹⁰¹. À travers cette citation, Schaeffer se réfère aux jeux de rôle, et à la

100 *Ibid*, page 319

101 *Ibid*, page 184.

manière dont se déroule une partie de jeu. C'est par ces dynamiques que les JDR alimentent notre immersion fictionnelle, par l'interaction. Il n'est pas impossible de le retranscrire pour les jeux vidéo. Les tours de rôle désigneraient les actions de notre personnage, et la parole pourrait être les choix que l'on entreprend en jeu, le choix des dialogues de notre personnage notamment. Plus intéressant encore, Schaeffer relève les dimensions psychologiques de l'immersion fictionnelle, à la page 186, en exprimant notre intérêt et l'attachement affectif à des personnages ou univers fictif. C'est bien entendu lié à notre empathie, plus particulièrement à un « [...] engagement affectif, c'est l'empathie affective [...] ». Ce sont donc les modèles d'interactions qui se traduisent par des phases actives qui, grâce à notre empathie, nous permettent de prendre du plaisir à nous engager dans des pratiques fictionnelles.

2.1.3. Evolution naturelle de la fiction

Nous venons de voir les raisons qui nous pousseraient naturellement à nous orienter vers la fiction vidéoludique, mais il est important de noter que la fiction en elle-même a suivi une évolution naturelle. Schaeffer note avant même d'entrer dans sa théorie, dans les pages 30 à 33, que le numérique ne change rien à l'aspect fictionnel, à la fiction en elle-même, au contraire, c'est une étape évolutive, qui s'est faite sur des siècles. Il précise que « le numérique n'a rien de "nouveau" [et que] les caractéristiques qui le composent sont déjà existantes. » Pour appuyer ces propos, Schaeffer fait notamment le parallèle, à la page 30, entre les formes traditionnelles et numériques : « Un texte factuel numérique reste un texte factuel, de même qu'un récit de fiction numérisé reste une fiction. » Nous sommes en accord avec ces affirmations. Nous avons précédemment fait mention que le milieu du jeu vidéo est peuplé de nombreux métiers issus de multiples domaines. Tout naturellement, écrire une fiction pour un jeu vidéo relève de quasiment les mêmes capacités qu'écrire une fiction pour un autre médium. Ce qui changera au sein du médium vidéoludique, c'est le déroulement de la narration : la manière dont le·a joueur·euse se déplace dans l'univers créé, par quels moyens, mais également dans quel temps l'on veut qu'iel découvre les éléments narratifs parsemés. En résumé, à la fois tous les éléments interactifs et environnementaux (graphismes) doivent être pensés en écrivant la narration, mais également aux côtés de l'implémentation technique. C'est par ces avancées technologiques et de mise en place que la fiction est impactée. On pourrait penser que c'est contraignant, mais c'est ce qui fait tout le charme

de l'écriture vidéoludique. Schaeffer rejoint également notre modèle de pensée : « La fiction numérique ne bouleverse pas le statut logique de la fiction [...] mais se borne à mettre à notre disposition de nouvelles façons de fabriquer et consommer des fictions [...]»¹⁰². »

Lorsqu'il s'agit de transfictionnalité, ce phénomène a commencé à exister bien avant l'apparition des formes numériques, où l'on peut remonter jusqu'au Moyen-âge, mais ces dernières ont permis d'accentuer le phénomène. Nous pouvons également ajouter cette citation de Richard Saint-Gelais, reprenant les termes d'Anne Besson : « [...] la transfictionnalité [...] tend à devenir l'horizon de l'usage contemporain des fictions¹⁰³. » Il ajoute par la suite que les cultures médiatiques et numériques alimentent le phénomène.

2.1.4. L'avantage de l'écriture vidéoludique pour les adaptations

Nous avons mis en avant la manière d'écrire et de penser la fiction vidéoludique, ce pour quoi il nous était important d'aborder, même si brièvement, le sujet de l'adaptation. L'adaptation est une pratique qui n'est pas propre au jeu vidéo et que l'on peut retrouver entre différents médiums. Il s'agit par exemple de retrouver le récit de *Les Misérables* en série télévisée. Les adaptations ne sont, à proprement parler, pas directement une pratique liée à la transfictionnalité. L'adaptation est plus liée au phénomène de transmédia, voire cross-média. Écrire une fiction de jeu vidéo implique donc de réfléchir aux implémentations techniques, mais aussi de se projeter en tant que joueur·euse du jeu. Ce qui implique que l'adaptation, bien qu'essayant généralement d'être fidèle, peut se permettre de prendre quelques libertés, pour que l'adaptation vidéoludique soit cohérente. L'adaptation est donc une pratique très intéressante, car elle mêle non seulement la connaissance de l'œuvre originale, savoir penser la manière d'adapter cette œuvre pour qu'elle soit la plus immersive et envisager toutes les implémentations techniques, mais aussi mêler ses propres idées pour que l'univers reste cohérent, et pourquoi pas, de rajouter sa touche personnelle. Un bon exemple serait l'adaptation vidéoludique *The Witcher*¹⁰⁴, adaptée du roman *Le Sorceleur*¹⁰⁵. Dans la saga vidéoludique, l'équipe de développement a finement mis les épées de Geralt, le protagoniste,

¹⁰² *Ibid*, p.11

¹⁰³ Baroni, Raphaël, Gunti, Claus, *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Chapitre 12 : Transfictionnalité par Richard Saint-Gelais, p.232

¹⁰⁴ *The Witcher* est une série de jeux vidéo développé et édité par CD Projekt Red. Le premier opus est sorti en 2007, et le dernier en 2018.

¹⁰⁵ *Le Sorceleur* est une série littéraire écrite par Andrzej Sapkowski entre 1986 et 2013.

sur son dos, car cela aurait été compliqué pour le personnage de transporter deux épées à sa taille lorsqu'il est à cheval. Cet exemple montre le soin pris pour rendre l'univers fictif d'origine cohérent dans l'adaptation vidéoludique, tout en offrant une esthétique plaisante au personnage. L'adaptation vidéoludique est selon nous une des meilleures manières d'adapter une fiction. Le jeu vidéo mélange tant de paramètres, que ce soit au niveau des graphismes, de la temporalité de la narration, qui permettent d'être flexible pour adapter une fiction d'un autre médium et de favoriser une immersion forte dans l'univers. Le jeu vidéo permet de renouveler les codes fictionnels en matière de technicité, rajoute une dimension beaucoup plus interactive dans la façon de consommer une fiction que ce que peut permettre un autre médium, en mettant au service le corps de la personne. Il n'est pas à exclure qu'avec la réalité virtuelle, les adaptations vidéoludiques pourront être encore plus immersives et privilégiées.

La fiction dans le jeu vidéo est donc différente dans la manière d'écrire une histoire. L'écriture fictionnelle vidéoludique a suivi l'évolution progressive de la fiction, suivant les avancées générationnelles ainsi que technologiques dans lesquelles elle a grandi. Écrire une fiction pour un jeu vidéo suit des codes similaires à d'autres formes de fiction, comme dans un roman. Ce sont les environnements qui entourent cette narration qui permettent de rendre la fiction vidéoludique unique. Maintenant que nous avons fait le point sur la fiction en général dans le jeu vidéo, nous pouvons nous concentrer particulièrement sur le phénomène de transfictionnalité et sa mise en place dans le jeu vidéo.

2.2. La transfictionnalité dans le jeu vidéo : dépassement des frontières fictionnelles et étendue narrative

Bien avant de trouver la définition de transfictionnalité ni même d'imaginer son existence en tant que phénomène, j'ai tout d'abord réfléchi au projet artistique de ma recherche. Il était clair, en tant que grande joueuse de contenus vidéoludiques, que je me devais de créer tout mon projet autour d'un jeu vidéo. Ma deuxième réflexion était mon amour pour la littérature et l'écriture. J'ai donc fait le rapprochement entre le jeu vidéo et la littérature, en ayant à l'esprit cette première

chose : je connais nombreux jeux qui reprennent des contes, des histoires littéraires en général, pourquoi donc ne pas essayer d'en faire un rapprochement. Les premiers essais de sujet étaient principalement des idées telles que « Comment le jeu vidéo rend hommage à la littérature », ou encore « Comment le jeu vidéo adapte la littérature : entre inspiration et adaptation ». Mes idées de corrélation entre un médium numérique et un médium traditionnel étaient claires, mais je n'arrivais pas à entrevoir des termes précis, de mettre un nom sur les phénomènes que je souhaitais étudier, ce qui faisait que l'analyse n'avancait pas. Le corpus vidéoludique m'était pourtant évident, tout comme le scénario de *A la croisée des destins* : je souhaitais absolument que l'héroïne soit plongée dans un autre monde et rencontre différents personnages d'univers déjà existants, que moi-même j'apprécie. Un autre obstacle qui s'est dressé est que je ne recherchais pas spécifiquement à ce que les personnes viennent d'univers fictionnels littéraires, mais également d'autres médiums. De plus, nombre de contes sont à l'origine oraux, tout comme les mythologies. Je ne voulais pas restreindre mes choix de corpus ni mes idées, donc je me devais d'élargir ma pensée. La rencontre avec ma directrice de mémoire m'a mené vers diverses pistes. Mes premières ont été mes lectures de *L'intextualité* de Sophie Rabau et *Métalepse : de la figure à la fiction* de Gérard Genette qui sont des sujets d'étude très intéressants et qui m'ont permis de me rapprocher de plus en plus du véritable phénomène, la transfictionnalité, avec l'ouvrage *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux* de Richard Saint-Gelais. La découverte de ce terme transfictionnalité a permis de débloquent mes pensées et de réellement pouvoir commencer le travail d'écriture de cette recherche.

« La transfictionnalité peut se définir comme le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable, ou partage d'univers fictionnel, en donnant au terme "texte" une extension large valent aussi pour diverses productions sémiotiques comme le cinéma, la bande dessinée, la télévision, le théâtre, etc.¹⁰⁶»

Telle est la transfictionnalité définie par Richard Saint-Gelais. Il est important de souligner le fait que cette définition ne concerne pas uniquement les textes littéraires, à la différence des deux précédents ouvrages. Cependant, le phénomène d'intertextualité ou de métalepse a certains points communs avec la transfictionnalité. Nous pouvons élargir le cadre de cette définition :

106 Saint-gelais, Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Édition du Seuil, 2011

« Cette définition implique qu'une frontière, perçue comme telle, est traversée ; il n'y a pas de transfictionnalité lorsque des données diégétiques se retrouvent dans ce que l'on considère comme des parties constitutives d'une même œuvre [...]»¹⁰⁷.

Cette idée de « frontière » peut ne pas être évidente à se représenter, car elle se rapporte à une vision immatérielle. Pour l'illustrer et mieux la saisir, imaginons que nous avons une œuvre A, le jeu vidéo *A la croisée des destins*. Dans cette œuvre A, Aurora vit tranquillement, en lisant un livre dans sa chambre. Jusqu'ici, il n'y a aucun phénomène transfictionnel, c'est un schéma classique. Imaginons désormais que nous avons une œuvre B, *La Princesse et la Grenouille* du studio d'animation Walt Disney. A partir de ce moment-là, les deux protagonistes sont déjà transformés en grenouille, mais ne sont pas dans le monde de l'œuvre A. Le sorcier de l'œuvre B leur jette un sort, qui les transporte dans un autre monde, et il s'agit de celui d'Aurora. Par conséquent, les personnages du monde B se retrouvent dans le monde A, ce qui résulte à un phénomène de transfictionnalité. La frontière franchie est donc cette distinction claire entre l'œuvre A et l'œuvre B : il y a les deux œuvres, et un entre-deux où il n'y a rien. Le sorcier et son sort ont permis de briser cet entre-deux vide pour qu'il y ait un phénomène de transfictionnalité. Nous avons bien deux œuvres différentes, de deux auteurs différents, et l'œuvre A créée se rapporte à une même fiction par reprise de personnages : la définition est alors respectée.

Un autre point qu'il serait important d'éclaircir, et qui est également complexe à entrevoir, est de savoir si les personnages transfictionnels sont toujours les mêmes. En tant que créatrice d'une œuvre transfictionnelle, ce point m'est important, ce pourquoi j'aimerais aborder la réflexion. Pour reprendre notre exemple, imaginons que je suis la créatrice de l'œuvre A. Aurora et son histoire sont donc mes créations. J'ai initié, dans ma narration, le franchissement de l'œuvre B vers mon œuvre A. Pour autant, est-ce que les personnages du monde B que j'ai fait traverser dans mon monde A sont toujours authentiques ? Sont-ils toujours les mêmes personnages, ceux de l'œuvre B ? Je prends position que les personnages venant de l'œuvre B dans mon œuvre A ne sont plus véritablement ceux qui vivent indépendamment dans l'œuvre B. L'idée est abstraite, mais lorsqu'un créateur ou créatrice de transfiction fait appel à des personnages ou mythes qui ne lui sont pas propres, l'essence du personnage reste la même, dans le sens que nous savons d'où ils viennent, qui ils sont (si on le remarque) et leurs antécédents, mais pour autant, le personnage est désormais une revisite personnelle, plus ou moins avec le choix de rester fidèle à l'œuvre originale. Le personnage ou le mythe revisité reste le même, sans pour autant l'être. C'est quelque peu complexe à percevoir,

107 *Ibid.*

mais admettons le personnage célèbre, le Petit Chaperon Rouge. A travers les âges, cette dernière a toujours eu le même trait distinctif : une enfant qui porte une capuche rouge, portant à sa main un panier. Cependant, son physique a changé selon les œuvres : blonde ou brune, enfant, adolescente voire adulte, sa personnalité change également, etc. Dans mon projet, je joue notamment sur ce côté imperceptible de son âge, où l'on ne sait pas trop dans quelle catégorie la placer. Pour moi, mon personnage du Petit Chaperon Rouge est celle que l'on a connue dans nos livres d'enfants, pour autant, lorsqu'elle a traversé la frontière de mon œuvre, c'est « ma » perception du Petit Chaperon Rouge que l'on voit, et donc elle est fatalement différente de la vision que l'on aurait d'elle personnellement.

Ces quelques précisions sur les définitions de Saint-Gelais ne changent pas pour autant la notion en elle-même. Nous nous devons de marquer nos nuances d'opinion pour analyser au mieux les œuvres du corpus. La définition du phénomène désormais éclaircie, nous commencerons par analyser les reprises et réécritures des mythologies au sein du jeu *Hades* et *Final Fantasy XIV Online*.

2.2.1. Reprise et réécriture des mythologies

Comme annoncé dans l'introduction, nous considérons la mythologie comme faisant partie du domaine de la fiction. Les mythologies sont nombreuses : elles ont évolué et touché de nombreuses civilisations, peuples, ainsi que des religions durant des siècles. Il s'agit de récits qui ont grandi avec leur âge, et sont donc passés à la fois par la circulation orale, comme les histoires racontées aux enfants ou les chants ; il y a également les écrits, que ce soit par les livres ou sous d'autres formes d'écriture plus anciennes. C'est donc dans cette lignée que la mythologie touche de nos jours le domaine des arts numériques, dont fait partie le jeu vidéo. Il existe de nombreuses mythologies, les plus connues étant les mythologies grecques, romaines, voire nordiques, mais elles ne sont pas exclusives aux pays occidentaux. Nous pouvons retrouver les mythologies d'Afrique, d'Amérique, d'Extrême-Orient, etc. La particularité des mythologies est justement leurs aspects mythiques, qui fascinent par les créatures, les symboles divins et les aventures épiques que les héros vivent. La transmission de la mythologie s'est également faite par la construction de symboles

physiques représentant les dieux et personnages mythiques vénérés à ces époques. Les artistes pouvaient s'essayer à construire des sculptures ou à peindre des portraits. Il est intéressant de noter que si l'on compare différentes sculptures de Zeus selon les âges, les similarités sont frappantes malgré la différence d'artistes, mais ils parviennent à créer une identité propre au personnage se transmettant de génération en génération. Qu'en est-il alors du Zeus du jeu vidéo *Hades* ? Pour à la fois répondre à cette interrogation, et comprendre les démarches transfictionnelles du jeu, il est intéressant de comparer les représentations mythologiques du studio Supergiant Games avec les représentations générales de l'imaginaire collectif. Zeus est le plus souvent représenté avec des cheveux aux pointes bouclées, ainsi que possédant une longue barbe, tous deux sont généralement blanches. Le plus souvent, Zeus est accompagné d'une arme, apparentée à un sceptre, sous forme d'un éclair.

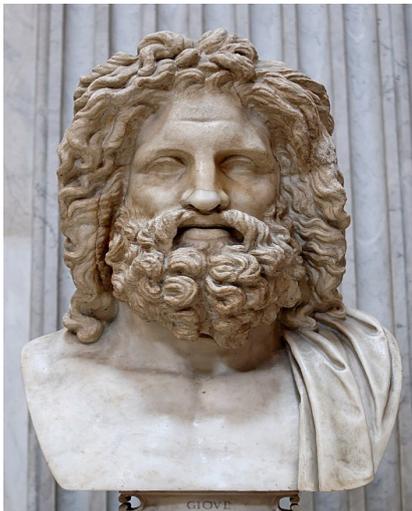


Illustration 23: Buste représentant Zeus découvert en Italie



Illustration 24: Représentation de Zeus tenant un éclair, amphore du Peintre de Berlin -480/-470

Il est intéressant d'observer que l'on peut déterminer d'un simple coup d'œil qui est Zeus lorsque l'on observe les différents dieux de l'Olympe dans *Hades* :



*Illustration 25: Les neuf dieux de l'Olympe du jeu
Hades*

Notre regard se portera tout naturellement vers le dernier personnage de la liste. Nous retrouvons notamment ses cheveux et sa longue barbe blanche. De plus, le portrait de Zeus est accompagné de son fidèle éclair, sans oublier ses ornements qui ont les mêmes formes.



Illustration 26: Représentation de Zeus dans *Hades*

L'on peut remarquer dans l'illustration ci-dessus que les formes de sa barbe et de ses cheveux sont bouclées d'une manière à représenter des nuages, comme rappelant que c'est lui qui domine les cieux. Il est revêtu majoritairement des couleurs jaune et orange, symboles de son élément. Les couleurs les plus foncées ajoutent un sentiment à la fois de sévérité et de grandeur, comme pour ne pas oublier qui l'on a en face de nous. Tout comme la plupart des représentations des siècles passés, Zeus est dans ce jeu dessiné portant une tunique qui révèle son torse. Zeus est connu pour être au-dessus de tous les autres dieux. Ce fait est fidèle dans *Hades*. A l'égard de Zagreus, Zeus se montre juste et attentionné envers son neveu, le soutenant dans sa décision de rejoindre la surface et l'invitant à l'Olympe. Nous pouvons cependant retrouver une personnalité plus autoritaire, cherchant à se faire respecter : « L'audace est courante dans notre famille, Zagreus, mais mon conseil est de la mettre à l'écart quand tu es avec moi¹⁰⁸. », ou encore « N'ose pas me repousser de cette manière à nouveau, tu m'entends, mon garçon ? Je pense que oui, alors laissons ça de côté et passons à autre chose¹⁰⁹. » Ces citations montrent que Zeus sait pardonner à son neveu, mais

108 Traduction française depuis l'anglais : « Audacity runs in our family, Zagreus, but my advice to you is that you keep it carefully suppressed in your relationship with me. »

109 Traduction française depuis l'anglais : « Do not spurn me again like that, do you hear me, young man? I think you do, so let's put this to bed and move along. »

recherche un respect mutuel, ne voulant pas être ridiculisé ou qu'on lui manque de respect, révélant même un caractère « trop-sérieux ».

Toutes les représentations amenées par l'équipe de développement sont également dans cette idée de liberté, mais de respect pour les signes distinctifs de l'imaginaire collectif. Poséidon est connu pour être le dieu des océans. Son illustration dans le jeu (le huitième personnage ci-dessus) le représente avec son trident. Tout comme son frère Zeus, et suivant les représentations de l'époque, Poséidon est dessiné torse-nu. Pour montrer ses particularités, et le distinguer de ses pairs, Poséidon porte des ornements aux marques aquatiques (comme des coquillages). Ses cheveux sont d'une couleur bleue, penchant vers le verdâtre, rappelant celles des algues. Le dessus de ses cheveux forme de petites bulles, rappelant son élément de prédilection. En termes de personnalité, Poséidon est écrit comme l'archétype de l'oncle « cool », détendu et ayant un grand sens de l'humour, qui, selon nous, permet de créer un contraste par rapport à son frère.

Pour prendre des exemples plus féminins, Aphrodite, déesse de l'amour, a une nudité assumée. Elle apparaît nue, seulement cachée par ses cheveux (sixième personnage ci-dessus). Ses longs cheveux forment des cœurs sur les extrémités et sont roses, couleurs souvent représentatives de l'amour. Ces différents ornements sur le haut de son corps ont des cœurs gravés dessus. Au niveau de sa personnalité, Aphrodite est douce et séduisante. À l'opposé, Artémis¹¹⁰, déesse de la chasse, se montre plus réservée, voire solitaire. Sa tenue dans le jeu est fidèle à celle que l'on perçoit dans les sculptures : une tunique légère, favorisant sans nul doute ses mouvements étant donné qu'Artémis doit exceller dans son domaine. Elle est également accompagnée de ses outils de chasse : ses flèches et son arc. Supergiant Games rajoute une nouvelle fois des détails subtils pour accentuer sa stature : elle est majoritairement représentée par des couleurs verdâtres, symbolisant son rapport à la nature et aux éléments naturels. Elle porte autour de ses épaules une peau d'animal ainsi qu'un ornement frontal décoré de deux cornes de cerfs, synonymes de son rapprochement à la nature. Sur son arc, nous pouvons remarquer trois hiboux. Ce contraste entre la peau d'animal, les cornes et les hiboux montrent à la fois un respect mutuel entre la chasse et la préservation de la nature. Cela accentue d'autant plus son statut de chasseuse, car elle porte les dépouilles de ses proies. Enfin, sur son ornement frontal et sur son torse, nous pouvons remarquer un symbole de lune, qui, selon notre interprétation, montre à la fois son lien avec la nature et sa personnalité solitaire. Malgré sa personnalité discrète, elle aide Zagreus de son propre chef. Elle a connaissance d'être différente de sa famille, et la présence de Zagreus lui permet de s'ouvrir : « Je ne me suis

110 Il s'agit du cinquième portrait de l'illustration 25.

jamais sentie à l'aise pour être moi-même avec tout le monde là-haut, tu sais ? Il y a tellement de grandeurs, de querelles, et... Je vais juste dans les bois la majorité du temps. Peut-être que tu me comprends mieux que tout le reste. Je ne sais toujours pas pourquoi. Mais j'apprécie tous tes efforts à essayer de me comprendre¹¹¹. » Il est également mentionné par le biais de Zeus que ce dernier chercherait à trouver un partenaire à sa fille, qui ne l'entend pas de la même manière.

Avec ces exemples riches, nous pouvons remarquer qu'il y a un mélange entre perpétuées les représentations (à la fois visuelle et de caractère) existantes tout en parvenant à y apporter une touche d'originalité, mais surtout personnelle, propre au studio Supergiant Games. Nous pouvons remarquer ce mélange par le fait que nous n'avons pas de difficulté à reconnaître les figures mythologiques reprises. Il est également intéressant d'analyser le travail narratif. Zagreus est un personnage mythologique très peu représenté, surtout connu pour être la première incarnation de Dionysos (ce fait étant abordé de manière humoristique dans le jeu). Ce choix de personnage principal a permis à l'équipe d'*Hades* de se permettre d'explorer les facettes d'un univers mythologique avec un regard beaucoup plus libre qu'en reprenant celui d'un personnage mythologique connu. Cela leur a permis d'aborder des questionnements relationnels uniques, comme mentionné dans nos analyses. Réinterpréter une fiction existante permet aussi de prendre des libertés à omettre certains détails, comme par exemple les sujets incestueux connus dans la mythologie grecque. De ce fait, Perséphone n'est pas la fille de Zeus et de Déméter dans le jeu vidéo *Hades*. C'est donc ce mélange de fidélité aux représentations existantes, et à la création de personnages uniques à travers une personnalité marquée, un visuel unique et stylisé, que Supergiant Games soit parvenu à un portrait et une histoire transfictionnelle unique et marquante. Nous pouvons sûrement avancer que si le personnage de Zagreus est à nouveau interprété, il pourra très sûrement être influencé par le biais du personnage d'*Hades*.

Final Fantasy XIV Online met en lumière une multitude de mythologies et de religions, mais se différencie beaucoup de *Hades* par le fait que l'intrigue ne tourne pas autour de ces reprises transfictionnelles ; au contraire, c'est un aspect beaucoup plus subtil où il est possible de passer à côté de ces dimensions transfictionnelles. Avant de commencer notre analyse, il est important de mentionner un fait que l'on a volontairement omis, celui que les dieux portent des ressemblances,

111 Traduction française depuis l'anglais : « I never felt like I could be myself with everybody on this mountaintop, you know? So much posturing, and bickering, and... I just head out to the woods most of the time. Maybe you understand me better than the rest, I've no ideal still. But I appreciate you've made attempts to try. »

non seulement physiques, mais également de statures similaires entre différentes mythologies ou religions. Nous pouvons l'illustrer par l'exemple de Zeus, qui est proche du dieu mythologique romain Jupiter, mais également proche d'Indra, roi des dieux de la mythologie védique de l'Inde ancienne. *FFXIV Online* possède dans son univers ce que l'on appelle des Primordiaux : ces derniers désignent les divinités vénérées par les tribus d'hommes-bêtes du jeu. Ils peuvent apparaître lorsque ces tribus s'offrent (généralement) en sacrifice. La plupart des Primordiaux présents dans le jeu ont déjà pu être aperçus dans les précédents opus *Final Fantasy*. Les jeux *Final Fantasy* sont un cas d'étude très intéressant dans le cadre de notre recherche, car plus l'on se renseigne, plus l'on se rend compte de la connaissance, et des références que les créatif·ve·s ont utilisées. Il ne s'agit pas uniquement d'inspirations : en effet, tout comme nous l'avons démontré avec *Hades*, ces créatif·ve·s sont ingénieu·x·se·s, et parviennent à prendre en main ses interprétations pour créer leur propre intrigue originale, créant à leur tour leur propre mythologie.

Nous prendrons trois exemples pour illustrer les pratiques transfictionnelles. Le premier est la Primordiale Lakshmi, vénérée par la tribu d'hommes-bêtes nommée Ananta¹¹², qui apparaît pour la première fois dans l'extension *Stormblood*. Lakshmi est considérée par sa tribu comme étant « Lady Bliss », pouvant se traduire par déesse du bonheur. Si l'on se rapporte à la traduction littérale de l'écriture japonaise, elle se rapporte également à la « déesse de la Beauté », ce que confirme la description officielle de Lakshmi : « Les légendes parlent d'une beauté sans égale, d'une déesse bienveillante dont la venue apporte la promesse de jours heureux et de récoltes abondantes¹¹³. » Dans le jeu, nous affrontons cette dernière, étant invoquée par la mère couveuse des Ananta à la suite de la mort de sa fille. Son *OST* de bataille se nomme notamment « Beauty's Wicked Wiles », pouvant se traduire par « Les méchantes ruses de la beauté », faisant une nouvelle fois référence à sa stature. Lakshmi porte le même nom que la déesse Lakshmi de la religion hindou, où cette dernière est principalement connue pour être la déesse de la bonne fortune, la prospérité, ainsi que de la beauté. Nos deux divinités partagent non seulement leurs noms, leur stature, mais il est également possible de voir l'inspiration jusqu'à l'apparence du personnage. Nous pouvons remarquer la ressemblance entre leurs deux tenues : malgré la différence de couleur, Lakshmi (illustration 28) semble elle aussi porter ce que l'on appelle un sari, un vêtement traditionnel porté principalement par les femmes d'Asie du Sud. De plus, Lakshmi (illustration 28)

112 Les ananta sont une tribu de femmes-serpents, similaire au lamia, une figure mythologique.

113 Traduction française de l'anglais : « Legends tell of a beauty without equal, a benevolent goddess whose coming brings the promise of halcyon days and bountiful harvests. » Trouvable sur le site officiel de *Final Fantasy XIV Online*.

semble également être accompagnée de deux fleurs de lotus, tout comme la chromolithographie représentant Lakshmi. Le lotus étant un symbole fort de cette déesse, ce détail n'a pas été ajouté par hasard. Lorsque l'on observe la zone de combat, nous pouvons également remarquer des lotus dans le décor.



Illustration 28: Lakshmi comme elle apparaît dans FFXIV



Illustration 27:
Chromolithographie représentant
Lakshmi (entre 1848 et 1906)

Ce qui est intéressant à noter également, c'est que le nom de la tribu d'hommes-bêtes, ananta, est aussi étymologiquement inspiré du mot mythologique hindouiste signifiant serpent. De plus, originellement, si l'on se fit au *concept art* de Lakshmi, elle devait initialement posséder une très longue queue de serpent, faisant très fortement référence au naga. C'est un symbolisme fort, car les naga ont un statut supérieur à celle des ananta.

Nous prendrons ensuite l'exemple de Tsukuyomi. Cette dernière est une Primordiale un peu spéciale : en effet, elle n'est pas la divinité d'une tribu d'homme-bête, mais une Primordiale invoquée dans un hôte, Yotsuyu Brutus, après qu'elle a eu la volonté de réduire en cendres le royaume de Doma. Elle apparaît dans l'extension *Stormblood*. Tsukuyomi porte le même nom que le kami¹¹⁴ et la déesse de la lune et de la nuit dans le shintoïsme et la mythologie japonaise. Il s'agit

114 Kami est le terme japonais pour désigné avant tout un esprit vénéré dans la religion shintoïste.

d'une figure divine très connue et reprise à de nombreuses fois. Cependant, ce n'est pas la seule source d'inspiration de cette Primordiale. En effet, elle prend aussi source dans le conte *Kaguya-hime*¹¹⁵, ainsi que le mythe du lapin lunaire, si l'on se rapporte aux oreilles de lapin qu'elle possède. Ce mythe a été fondé à partir d'une forme de lapin visible par paréidolie sur la lune, qui a ensuite engendré l'histoire d'un lapin vivant sur la Lune dans plusieurs cultures. *Final Fantasy XIV Online* refait référence à cette légende avec le peuple des lopporites dans l'extension *Endwalker*, où on peut y retrouver des petites créatures lapines vivant sur la lune.

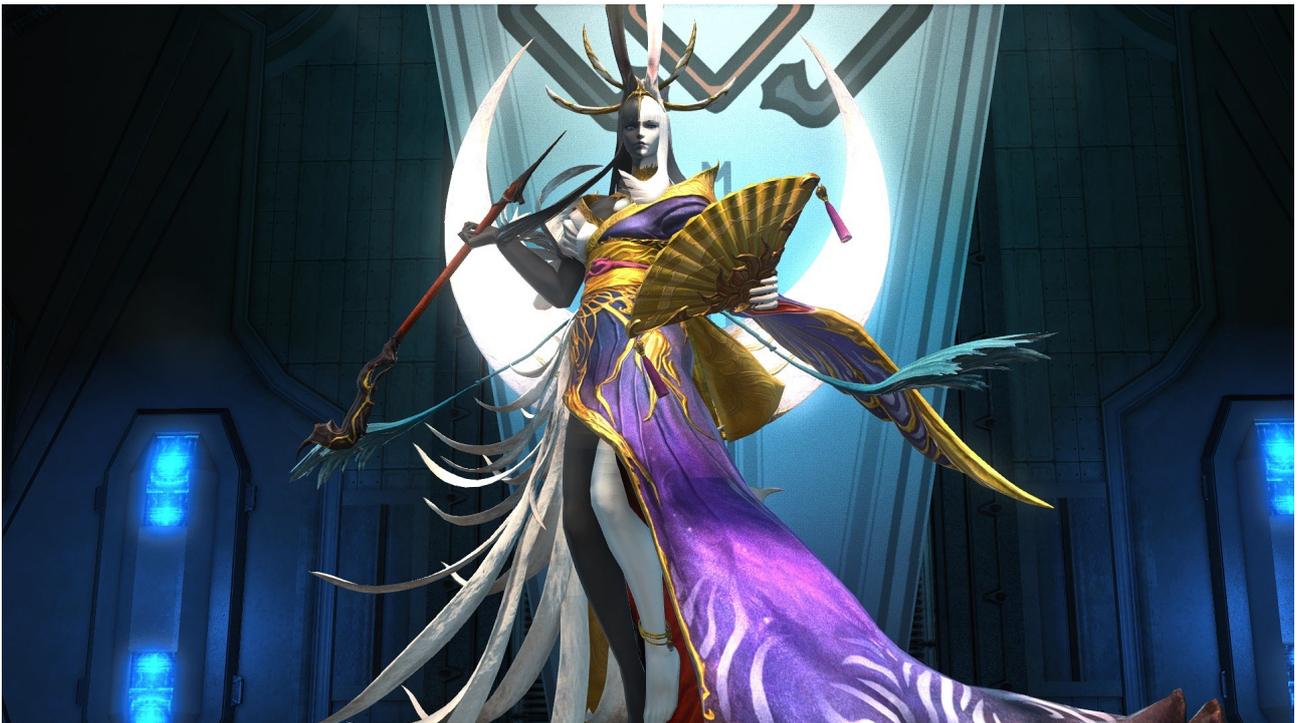


Illustration 29: Tsukuyomi comme elle apparaît dans le jeu *Final Fantasy XIV Online*

Nous pouvons remarquer sur l'illustration ci-dessus les inspirations suivantes : Tsukuyomi porte un kimono japonais, une tenue traditionnelle la culture japonaise, tout comme l'éventail et la pipe géante qu'elle possède dans ses mains. Durant le combat, elle se bat avec deux katanas, des épées traditionnelles de la culture japonaise également. La lune derrière elle est magique, et symbolise sa stature. Nous pouvons remarquer les oreilles de lapin. Sa couleur de peau est un mélange entre le noir et le blanc : notre théorie est que ce mélange représente à la fois la tourmente psychologique

115 Le conte *Kaguya-Hime*, ou également connu sous le nom de Princesse Kaguya, est considéré comme le texte narratif japonais le plus ancien. Ce dernier raconte la vie de Kaguya-Hime, jeune fille retrouvée dans une canne de bambou luisante. Sa beauté était telle que plusieurs princes lui demandèrent sa main, en vain. Elle vient en réalité d'un peuple vivant sur la lune et finit par retourner auprès des siens malgré son amour et sa compassion envers le peuple de la Terre.

dans laquelle Yotsuyu se trouve, partagée entre les remords pour ce qu'elle a fait dans le passé ainsi que sa volonté de se racheter, et la haine qu'elle a encore en elle. Il pourrait également s'agir de la représentation de la pleine lune et lorsque cette dernière est cachée. Certaines mécaniques de combat reposent notamment sur les différentes étapes de la lune (pleine, croissante, cachée), ainsi que la lune rouge : cela montre donc que Tsukuyomi possède, et contrôle les pouvoirs de la lune.

Le dernier exemple que nous prendrons est en réalité composé de plusieurs petits exemples, celui de trois personnages dragons : Nidhogg, Hraesvelgr, ainsi que Midardsomr. Il existe d'autres personnages dragons, mais nous nous limiterons à ces derniers car ils permettent d'avoir une idée d'ensemble de la référence transfictionnelle. Ces personnages sont principalement apparus dans l'extension *Heavensward*. Nidhogg est un des principaux antagonistes de l'extension, haïssant les humains. Le nom de ce dernier est repris du dragon Níðhöggr de la mythologie nordique. Il est connu pour dévorer les racines de l'arbre-monde Yggdrasill. Hraesvelgr, tout comme son frère, voit son nom inspiré de la mythologie nordique, Hraesvelgr : ce dernier est surtout décrit comme un aigle géant dont les battements d'ailes seraient l'origine du vent. Enfin, Midgardsormr est le père de tous les dragons de *Final Fantasy XIV Online*. Ce dernier prend également sa source dans la mythologie nordique, Miðgarðsormr, également connu sous le nom de Jörmungand. Dans la mythologie nordique, il est le fils du dieu Loki et de la géante Angrboda. Le fait qu'il ait une deuxième appellation vient de l'événement où Odin jette Jörmungand dans la mer qui encercle Midgard : Midgardsormr signifiant « serpent de Midgard ».

Il est intéressant de faire le parallèle entre les reprises mythologiques et la propre mythologie de l'univers *FFXIV Online*. Nous avons noté que les dimensions transfictionnelles sont subtiles : il est vrai que sans les connaissances au préalable, il est difficile d'identifier, ne serait-ce qu'étymologiquement, d'où est puisé l'inspiration. Les Primordiaux sont vu comme des divinités par les tribus d'hommes-bêtes : il est donc intéressant de voir la construction d'un panthéon mythique original dans l'univers d'Eorzéa, qui est lui-même influencé par le panthéon mythologique et religieux de notre histoire. Le parallèle est d'autant plus intéressant car cela n'empêche pas l'univers *FFXIV Online* de construire sa propre mythologie. Dans la dernière extension *Endwalker*, nous sommes confrontée au « mythe éorzéen », où nous pouvons faire la rencontre des différentes divinités des cités-états que l'on a visitées depuis le début du jeu. Ces divinités ne sont pas celles vénérées par les tribus d'homme-bêtes, mais celles des hommes. Elles

sont appelées « Les douze¹¹⁶ » et sont connues pour avoir veillés sur les continents et les îles environnantes avant l'arrivée des hommes. Ces divinités n'ont pas d'aspect transfictionnel, et sont associées à leurs propres éléments et possèdent leurs propres statuts. Par exemple, Halone est surnommée « La Conquérante ». Elle est associée aux glaciers, et est la déesse de la guerre. Dans la mythologie grecque, Arès est le dieu de la guerre. Pour autant, cela ne fait pas d'Halone une figure transfictionnelle : elle n'a pas été écrite en étant inspirée par Arès. Il n'est pas impossible que nous voyons plus tard, apparaître des personnages inspirés par les divinités éorzéennes, tout comme Square Enix l'a fait pour les Primordiaux.

Nous nous sommes principalement concentrée sur les emprunts à la fois étymologiques et fictifs pour les personnages, mais *Hades* ainsi que *Final Fantasy XIV Online* puisent des dimensions transfictionnelles pour les éléments de leurs univers également, ne serait-ce que pour les armes mythiques que manie Zagreus par exemple. Il est important de noter que beaucoup d'éléments des jeux de la saga *Final Fantasy* s'inspirent et se rapportent à une multitude de mythologies et d'étymologies. *FFXIV Online* se révèle alors comme un jeu riche en pratique de la transfictionnalité, le faisant de manière intelligente et subtile : les personnages vivent indépendamment du mythe ou de l'étymologie depuis lesquels ils ont été inspirés. Ils ont leurs propres identités, leurs propres histoires, ainsi que leurs propres destins. Ils ont été pensés pour être leur propre personnage avant tout. Cela revient au point que nous avons éclairci plus tôt dans ce chapitre : leur origine, que ce soit pour leur apparence, leur nature, ou leur nom, vient d'une fiction lointaine, originelle, mais ils ont pour autant leurs propres essences de personnages. La dimension transfictionnelle peut presque être perçue comme involontaire, mais possible grâce à la dimension d'inspiration. Le côté inspiration peut soulever la question suivante : est-ce que s'inspirer, ne serait-ce qu'étymologiquement, est une pratique transfictionnelle ? Nous y répondons personnellement que oui. L'inspiration peut s'apparenter à une forme de références. Même si le personnage n'est pas une adaptation au sens strict du terme de son homologue passé, la création de ce dernier n'en reste pas moins influencée, malgré le fait que leurs destins soient indépendants : leurs fictions restent liées. Grâce à ce partage de connaissances qui touche une multitude de cultures, les équipes créatives de Square Enix nous permettent de voyager. Plus nous nous sommes plongée durant cette recherche sur les origines et les potentielles inspirations de ses personnages, plus nous en

116 Nous pouvons distinguer Althyk, Azeyma, Byregot, Halone, Llymlaen, Menphina, Nad'thal, Nophica, Nymeia, Oshon, Rhalgr, et enfin, Thaliak.

découvrons : c'est une expérience enrichissante. *Hades*, ainsi que *Final Fantasy XIV Online*, apparaissent alors comme des œuvres transfictionnelles par la reprise de mythes, de personnages, qu'ils parviennent à faire revivre par le symbolisme d'une nouvelle identité propre à leurs personnages et univers.

2.2.2. Reprise de contes et changements de mondes

Le changement de monde est une pratique transfictionnelle assez utile pour justifier l'ajout de fantaisie dans notre monde ordinaire. Il serait pertinent de faire rentrer plus communément la pratique de changement de monde dans la notion de transfictionnalité. Depuis le début des années 2010, nous pouvons voir l'apparition de plus en plus massive dans la culture populaire japonaise ce que l'on appelle des œuvres « *isekai* », surtout popularisé par l'*anime*¹¹⁷ *Sword Art Online*¹¹⁸. *Isekai* est un mot japonais désignant littéralement « autre monde » en français. Le principe est que le ou la protagoniste se retrouve transporté·e dans un monde parallèle au notre par divers moyens, souvent par la mort, où les protagonistes sont alors réincarnés dans le corps d'une autre personne de l'autre monde. Une œuvre *isekai* peut ne pas relever obligatoirement du domaine de la transfictionnalité ; Saint-Gelais marque l'importance que le deuxième élément fictif doit avoir sa propre identité fictionnelle, où il note l'importance d'une frontière à franchir. Nous pouvons prendre appui sur *Sword Art Online*, dont le synopsis consiste à suivre des protagonistes qui se sont retrouvés piégés dans un jeu vidéo lors d'une session avancée de réalité virtuelle. Le nouveau monde dans lequel progressent les protagonistes est différent du leur, et relève du domaine de la fantaisie. Ils y croisent des monstres, ils peuvent posséder des pouvoirs, etc. Si nous considérons l'œuvre en elle-même, il y a bien l'utilisation de certains codes de transfictionnalité comme la reprise de composantes fantaisistes. Pour autant, nous ne considérerons pas cet anime comme une œuvre transfictionnelle, dans la mesure où les composantes transfictionnelles relèvent de l'univers interne de l'œuvre, et non ce qui entoure la création de l'œuvre, il n'y a pas une réelle traversée et rencontre de deux identités fictionnelles distinctes.

Bien entendu, les changements de monde ne sont pas propres aux œuvres *isekai*. Les changements de monde permettent d'une certaine manière de faciliter la pratique transfictionnelle,

117 Anime est un terme couramment utilisé pour désigner les dessins animés produits par le Japon.

118 *Sword Art Online* est un dessin animé japonais (anime) sorti en 2012, par le studio d'animation A-1 Pictures. Il s'agit d'une adaptation du roman (light novel) du même nom.

même s'il est important, selon nous, de pouvoir la justifier. C'est une chose de dire à son·sa lecteur·trice, son·a joueur·euse, etc., que des mondes multiples existent ; mais nous trouvons qu'il est important d'expliquer le « pourquoi du comment ». Non pas en essayant de justifier l'existence même d'un autre monde, ce serait bien trop fastidieux, mais de justifier comment le ou la protagoniste se retrouve dans un autre monde¹¹⁹, ou au contraire, pourquoi ce sont les personnages censés être « fictifs » qui se retrouvent dans une représentation de notre monde. Justifier ces « incohérences », c'est-à-dire, ces scénarios que l'on rêve toutes et tous, permettent de rajouter de la plus-value à l'œuvre. Nous pouvons rapprocher cette pratique du changement de monde à la théorie des « mondes possibles ». Cette théorie met en lumière la possibilité qu'un, ou plusieurs mondes existent, autre que le « nôtre ». *The Wolf Among Us*, ainsi que mon projet *A la croisée des destins* jouent sur ce concept, qui nous permet de nous inscrire dans les jeux vidéo transfictionnels.

The Wolf Among Us s'inspire des bandes dessinées du nom de *Fables*¹²⁰. Dans *The Wolf Among Us*, nous suivons les aventures de différents personnages de fictions qui ont élu domicile dans une représentation de notre monde. Ce qui est intéressant, c'est l'existence de plusieurs mondes distincts pour les différents contes, fables, folklores, etc. Il n'existe pas un monde unique où auraient été regroupés les différents contes, ce qui diffère de mon idée amenée dans mon projet que nous aborderons par la suite. Ces mondes de fictions ont été conquis et régné en tyrannie par un homme du nom de l'« Adversaire », ce pourquoi les personnages « fictifs », que nous nommerons les Fables¹²¹, se sont réfugiés dans le monde réel. Ils fondent une communauté appelée Fableville, au sein de la ville de New York. Le phénomène de transfictionnalité dans *The Wolf Among Us* se traduit donc principalement par une reprise de personnages et de composantes fictionnelles de fictions préalablement existantes, tout en le justifiant dans un contexte de changement de monde¹²². Ce sont des choix et un scénario intéressants, car ils permettent d'explorer la vie cachée de ces personnages de nos histoires d'enfance, tout en le contextualisant dans nos faits sociétaux actuels. Cachée, car ils ne doivent pas révéler leurs véritables identités, en utilisant le sort magique appelé

119 Pour ajouter plus de précisions, il pourrait être compliqué d'expliquer « comment » le personnage s'est retrouvé dans un autre monde, donc répondre à la question « pourquoi » iel s'est retrouvé·e dans l'autre monde peut tout aussi être pertinent.

120 *Fables* est une série de *comics* créée par le scénariste Bill Willingham, éditée par Vertigo. En France, la série de *comics* possède 24 albums.

121 Les personnages provenant de toutes ces fictions sont nommés « les Fables » dans le jeu vidéo. Les personnages de « notre » monde sont appelés les « Communs » par les Fables. Un point important a noté est que les Fables vivent plus longtemps que les Communs, et sont plus difficiles à tuer.

122 Ce carrefour de regroupement de différents personnages d'univers fictifs différents est notamment nommé des « forums transfictionnels » par Saint-Gelais.

« Trompe-l’Oeil », un sort qu’ils doivent payer auprès des Sorcières. Ce sort leur permet de gagner une apparence humaine, similaire à celle des Communs. Pour cela, Bigby Wolf, le Grand méchant loup, est chargé de protéger la véritable identité de ses compères, quoiqu’il en coûte, même si les Fables doivent le craindre. Les Fables qui ne respectent pas cette loi, ou qui ne peuvent pas payer le Trompe-l’Oeil, sont envoyés à un endroit nommé « la Ferme ». L’administration gérant la communauté de Fableville, dont font partie Bigby Wolf et Snow¹²³, se nomme « les Sylves¹²⁴ ». Ce dernier possède des archives regroupant les informations de tous les Fables, notamment leur histoire. Lorsque qu’un Fable décède, ils sont chargés de le marquer dans les archives. Malgré les difficultés, la traversée des Fables est tout de même un nouveau départ pour eux.

The Wolf Among Us est un jeu qui a une ambiance mature, ce qui se démarque du but premier des contes, où ces histoires sont principalement destinées aux enfants pour véhiculer des morales, et les mettre en garde sur ce qui les entoure, notamment les gens autour d’eux. Le jeu aborde des sujets comme la prostitution, et met en visuel de la violence, qu’elle soit physique ou verbale, ainsi que des scènes de meurtres¹²⁵. Riche narrativement également, par ses morales : une époque colonialiste représentée par le tyran¹²⁶, les personnages de nos histoires d’enfance qui se voulaient idéalisés, merveilleux, qui nous apportaient du rêve, sont mis en parallèle avec notre société : tout comme les rescapés des guerres actuelles, les Fables n’ont pu apporter que ce qu’ils pouvaient. Nous pouvons voir nos personnages préférés se battre en eux, ce qui peut être quelque peu déstabilisant pour notre nostalgie. Nous faisons la rencontre de plusieurs personnages comme la Belle et la Bête qui se retrouvent sans argent et ont beaucoup de difficulté à pouvoir survivre. Les personnages qui tentent d’aider leurs causes ont bien du mal également : l’on découvre dès nos débuts du jeu que le Trompe-l’Oeil a un coût élevé, et que lui-même subit le coup de l’inflation, alors qu’il s’agit d’une nécessité pour leur présence au sein du monde des Communs. Ces réécritures peuvent nous « fendre le cœur », mais nous constatons que la transfictionnalité permet d’apporter une nouvelle richesse aux histoires racontées, et de faire évoluer d’une certaine manière les moralités des fictions des siècles précédents. Les morales ne sont pas les seules à évoluer. Les Fables sont réinterprétés, nous montrant de nouvelles facettes de ces personnages. Certains ont des caractères marqués, qui nous rappellent leurs fictions d’origine, comme Bigby Wolf, qui a un archétype menaçant, craint par ses pairs, et qui aurait dévoré des personnes dans son monde¹²⁷. Mais

123 Snow, ou Blanche en français, est le nom que les Fables donnent au personnage du conte *Blanche-Neige*.

124 Sylve est un mot faisant référence à une forêt.

125 Notamment avec des têtes coupées, même si la direction artistique du jeu, proche des *comics*, atténue la violence qui ne détaille pas tout.

126 Même si en réalité, ce fait n’est mentionné que brièvement dans le jeu vidéo. Il le sera plus dans les *comics*.

127 Ce fait est mentionné dans le jeu vidéo.

d'autres ont des touches d'originalité et de renouvellement ; les personnages féminins sont notamment des personnages forts, qui se battent à armes égales contre les personnages masculins : cela détonne beaucoup de l'esprit « princesse à sauver » de certains contes, notamment lorsque les connaît par le biais de certaines adaptations de Disney.



Illustration 30: Capture d'écran du jeu The Wolf Among Us. Nous pouvons voir les personnages de Bigby Wolf et Snow

The Wolf Among Us joue aussi sur cette fusion de personnages et cette liberté. On apprend notamment dans une ligne de dialogue que le Petit Chaperon Rouge est la grand-mère du personnage de Peau d'Âne. De plus, il n'est parfois pas évident de reconnaître quel personnage vient de quelle fable, ce qui est intéressant, car cela montre qu'ils ont réussi à incorporer le personnage dans leur histoire, sans mettre les indices trop en évidence. Le ou la joueuse doit alors soigneusement rechercher les indices pour reconnaître de qui il s'agit. Ils ont également pris la liberté de donner des noms pour certains personnages qui ne figurent pas dans la fiction d'origine. Par exemple, Peau d'Âne veut que l'on l'appelle « Faith », signifiant foi en français. Au contraire, d'autres personnages ont des appellations similaires à leurs histoires d'origines, comme Snow de *Blanche-Neige* ou Bloody Mary, de la légende anglo-saxonne du même nom. Il est d'autant plus intéressant d'observer le jeu du regard des personnages fictifs, qui nous permet d'expérimenter la vie cachée dans une représentation de notre monde. Au contraire, *A la croisée des destins* porte le regard d'une femme similaire à nous (aux Communs).

Le nom de cette œuvre vidéoludique, *The Wolf Among Us*, est intéressant à analyser. Au premier abord, nous pouvons penser qu'il fait sans nul doute référence au personnage que nous incarnons, Bigby Wolf. Nous parvenons cependant à voir d'autres possibilités d'interprétation. L'on se rend vite compte qu'aucun des personnages n'est réellement ni blanc, ni noir. Il n'y a que du gris. Tout le monde a ses vices, et on se rend vite compte que le « loup » du nom du jeu, peut se retrouver à l'intérieur de n'importe qui. Finalement, le Grand Méchant Loup ne serait pas le seul à être craint, dans le monde des Fables. Tout comme un conte, le titre soulève également une morale intéressante : il nous incite à nous méfier des gens qui nous entourent, mais de nous-même également.

Malheureusement, *The Wolf Among Us* ne traite pas les 24 albums des *comics*, car il se révèle comme un préquel aux événements de la série, ce pourquoi ce premier volet est loin de couvrir la plupart des mystères de ce scénario transfictionnel. Il sera très intéressant de voir ce que la suite de ce jeu nous réserve, et quels personnages de fictions nous pourrions retrouver, car il y aurait tant à découvrir sur l'univers du jeu vidéo. En effet, car le jeu se termine de manière quelque peu abrupte, soulevant des questions et des théories¹²⁸. « C'est un livre sur Blanche-Neige. Ou sur la version des Communs de son histoire, peu importe¹²⁹. » Quelles sont donc réellement ces différences entre les histoires écrites par les Communs, et celles vécues par les Fables ? Nous n'avons pu découvrir que les alentours de la communauté de Fableville, mais on peut se demander à quoi ressemble « la Ferme », où aucun des Fables ne souhaite se retrouver ; Bigby Wolf n'y a lui-même jamais mis les pieds. Comment les archives sont-elles écrites, qui est réellement le tyran qui a chassé les Fables de leurs mondes, comment s'y est-il pris ? La suite du jeu vidéo peine à montrer le bout de son nez, entre abandon et reprise à zéro du projet, nous avons cependant pu voir quatre visuels très encourageants le 19 avril 2024 nous prouvant que le projet n'est pas à l'abandon.

La transfictionnalité a permis ici de faire évoluer les morales et les messages véhiculés grâce aux nouvelles technologies, qui permettent de toucher un nouveau cercle d'individu, d'âges différents, et d'être contextualisées dans une nouvelle époque qui soulève de nouvelles questions sociétales. La transfictionnalité permet donc d'ajouter des interprétations au goût du jour. Nous pouvons avancer d'une certaine manière, que *The Wolf Among Us* s'apparente à une évolution des Fables, contextualisée à notre époque.

128 La théorie la plus populaire concerne notamment l'idée de la première victime, Faith, ainsi que celle du personnage de Vanessa : Qui est réellement vivante à la fin du jeu vidéo ?

129 Citation tirée du jeu vidéo.

A la croisée des destins aborde cette pratique du changement de monde. Le choix d'une telle pratique a été fait pour tenter de rapprocher le·a joueur·euse de l'histoire : il est possible qu'un désir commun à toutes et tous soit de se retrouver parmi nos personnages de fictions préférées, voire changer de monde et vivre des aventures hors du commun. Aurora est une fille à l'allure ordinaire qui aime particulièrement la lecture. Il ne serait pas compliqué de trouver ce profil type autour de nous. Dans l'écriture du personnage, ainsi que dans la création de son *character design*, il a été voulu qu'elle reste sobre, naturelle, peu extravagante : elle apparaît avec une couleur de cheveux et de yeux que l'on pourrait trouver naturellement. Ces choix sont justifiés par l'envie de rendre l'histoire plus naturelle, de donner une sensation de réalisme pour rendre le lien entre « notre » monde et celui des contes et histoires connues plus vivantes. A l'instar de *The Wolf Among Us*, je me suis limitée à deux mondes distincts, le premier est une représentation de notre monde réel, et le deuxième englobe les personnages de « fiction », du moins aux yeux d'Aurora. Le scénario de *A la croisée des destins* est en réalité plutôt complexe sur ce sujet de deux mondes, tellement que je n'ai pu que brièvement y émettre quelques détails dans la démonstration présentée dans le cadre de mon master. J'ai voulu jouer sur cette ambiguïté de deux mondes, et des notions de transfictionnalité et d'*isekai*. Pourquoi « notre » monde serait le monde « réel » ? Cette réflexion a animé l'écriture de ma trame scénaristique. J'ai parsemé l'idée que le monde des histoires de fiction ne l'était pas totalement, et qu'au contraire, « notre » monde, perçu comme réel, partagerait des points fictifs. Pour l'expliquer plus clairement, William Shakespeare n'existe pas dans ce qui est censé représenter notre monde : pourtant, nous savons que cet homme a véritablement existé entre 1564 et 1616. Parallèlement, dans notre monde, le personnage de Hamlet n'est pas censé exister, étant un personnage de la pièce de théâtre du même nom. Pourtant, il existe véritablement dans le monde d'Aurora. Au contraire, dans le monde « fictif », celui du Petit chaperon rouge, Shakespeare existe véritablement, mais les personnages de ses pièces de théâtre, non. Il y a donc un mélange malin entre ce que l'on croit réel ou non. Je me suis amusée à mélanger le réel et le fictif.

Le nom du jeu vidéo, *A la croisée des destins*, est en référence avec cette idée de croisements entre les mondes possibles, et de la rencontre presque idéaliste et rêvée entre des personnages qui n'étaient jamais censés se rencontrer. Le jeu vidéo présenté dans le cadre de mon master ne couvre pas la majorité des aventures d'Aurora dans ce mystérieux monde, mais uniquement de son aventure avec le Petit Chaperon Rouge, où elle doit l'accompagner chez sa grand-mère. Aurora se retrouve plongée dans l'autre monde après s'être évanouie à cause d'une pile de livres qui lui est tombée dessus. Cette idée, quelque peu rocambolesque, est un hommage à un

jeu qui m'a marqué : *Final Fantasy Tactic A2 : Grimoire of the Rift*¹³⁰. Le protagoniste de ce jeu, Lusso, mène une vie ordinaire tout comme Aurora. Il a été puni par son professeur, et doit nettoyer la bibliothèque de l'école. Ce dernier découvre un vieux livre dans lequel les pages sont vides, mis à part une invitation à y inscrire un nom, ce qu'il fait. A notre plus grande surprise, Lusso se retrouve transporté à l'intérieur de ce livre, et se retrouve au beau milieu d'un combat, entouré de créatures qu'il n'a jamais vues. J'apprécie particulièrement l'idée que ce soit un livre qui représente le passage entre deux mondes : je trouve que c'est une bonne métaphore, et qu'elle permet d'exprimer l'amour pour cet art.

Le choix du conte *Le petit chaperon rouge* m'est venu naturellement, sans but particulier. Lorsque j'ai avancé dans l'écriture de l'univers, je me suis rendue compte que le choix était bon, car j'ai pu faire le rapprochement entre différents points de ce conte à d'autres. *Le Petit chaperon rouge* a deux personnages emblématiques : le chasseur, et la grand-mère. Un autre conte possède également deux personnages similaires : *Blanche-Neige*. Ce pourquoi j'ai créé le lien logique entre ces personnages : le chasseur de *Blanche-Neige* est également le chasseur du conte *Le petit chaperon rouge*, et la grand-mère de cette dernière est la sorcière de *Blanche-Neige*¹³¹. A la différence de *The Wolf Among Us*, je ne me suis pas uniquement concentrée sur les personnages de contes, de fables, ou de folklores. J'ai élargi l'horizon des possibles en offrant des reprises de personnages de la littérature classique française comme Cosette, qui est une *barmaid* ainsi qu'une amie proche d'Aurora dans mon jeu. Cette idée a été choisie pour à la fois rendre hommage à ces œuvres qu'on aurait tendance à ne pas voir être reprises, mais également mélanger des éléments fictifs ou personnages que l'on n'aurait pas imaginé ensemble. La transfictionnalité est un phénomène intéressant pour l'écriture car elle permet ces prises de libertés. Toutes les possibilités sont envisageables : croiser deux personnages fictionnellement différents pour en créer un personnage fictionnellement unique est enrichissant, et permet de jouer sur les connaissances du joueur.euse tout en créant une trame narrative attrayante. J'ai pris beaucoup de plaisir dans l'écriture de mes personnages. A l'inverse où, dans *The Wolf Among Us*, le monde présenté est loin d'être parfait, où tout le monde a du noir en soi, mon jeu vidéo garde tout même une part de merveilleux et de « mignonnerie » propre aux contes, même si des sujets importants comme la dépression, l'acceptation de soi, la transidentité et d'autres sont abordés.

130 *Final Fantasy Tactics A2 : Grimoire of the Rift*, Square Enix, 2007-2008, Nintendo DS

131 Ce n'est pas traité dans *The Wolf Among Us*, mais les *comics* utilisent également la méthode de la fusion de personnages, notamment pour le personnage du Prince Charmant, qui a épousé à la fois Blanche-Neige, Eglantine et Cendrillon, ce qui fait de lui en quelque sorte la fusion des trois princes de ces trois contes.

Une autre distinction intéressante entre ces deux jeux vidéo, est que, dans *The Wolf Among Us*, les Fables se souviennent de leur passé et de leurs mondes d'origines malgré la traversée, ils sont en quelque sorte dépendants de leur image de Fable. Cela soulève différentes questions, qui ne sont pas traitées dans le jeu : s'ils ont conscience d'être des Fables, comment se sentent-ils d'avoir été des personnages considérés comme « fictifs » ? Avaient-ils conscience d'être des Fables avant de changer de monde ? A l'inverse, dans *A la croisée des destins*, les différents personnages jugés « fictifs » pour Aurora ne viennent pas des fictions des Communs¹³². Ils sont nés dans ce monde parallèle, et ont donc un tout nouveau destin que je leur ai imaginé. Ils n'ont donc pas conscience d'être des personnages « fictifs », et il est alors normal que l'histoire de Cosette soit liée à celle du Petit Chaperon Rouge sans avoir besoin qu'il y ait des croisements de fictions¹³³. Dans la démonstration du jeu, les personnages que rencontre Aurora ont connaissance que cette dernière vient d'un autre monde, pour autant, ils ne se considèrent pas fictifs, mais cherchent à trouver le moyen de ramener leur amie dans son monde d'origine, et eux-mêmes ont ce désir de découvrir ce qui existe dans le monde d'Aurora qui n'existe pas dans le leur.

Il était intéressant de pouvoir mettre en comparaison un jeu aussi riche que *The Wolf Among Us* avec mon jeu, *A la croisée des destins*. Nous avons pu voir les similitudes dans les pratiques transfictionnelles, involontaire, car mes sources d'inspiration n'ont pas été cette œuvre vidéoludique, mais ce sont ces rapprochements qui enrichissent les pratiques transfictionnelles.

2.2.3. Etendue de fictions, croisement et expansion : la richesse transfictionnelle de *Final Fantasy XIV Online*

Saint-Gelais a soulevé le questionnement de la transfictionnalité lorsqu'il s'agit d'un même auteur. Il tranchera pour une conception large de la transfictionnalité, incluant aussi bien les ensembles produits par un même auteur, que par d'autres :

132 Ce sont bien les personnages écrits dans les lectures d'Aurora, mais ils n'ont pas fait de traverser entre les mondes.

133 L'idée est plutôt complexe. Le fait que ces deux personnages de fictions grandissent dans un même monde est un phénomène transfictionnel, mais dans la diégèse interne de l'œuvre, ce fait transfictionnel est « normal ».

« Je propose en conséquence une conception large de la transfictionnalité, valant aussi bien pour les ensembles produits sous la gouverne d'un seul auteur que pour ceux où interviennent d'autres écrivains, parfois à l'insu de l'auteur original ou même contre son gré¹³⁴. »

La saga *Final Fantasy* compte au minimum seize jeux vidéo en ne comptant que la lignée dite principale, qui s'étend depuis 1987. Les jeux vidéo n'ont donc pas tous été écrits ni produits par les mêmes personnes : pour autant, *Final Fantasy XIV Online* porte un intérêt, et un respect particulier pour les opus précédents, mais également suivants. Grâce à ce MMORPG riche, nous allons analyser une pratique transfictionnelle intéressante, celle de l'expansion d'une fiction préalable : « une expansion d'une fiction préalable, à travers une transfiction qui la prolonge sur le plan temporel ou, plus largement, diégétique¹³⁵. » Cette expansion doit avant tout être perçue comme un prolongement, proche également de ce que l'on appelle les croisements, à ne pas confondre avec une suite directe aux œuvres précédentes, ce n'est pas le but voulu par *Final Fantasy XIV Online*. Il est important de noter qu'il n'y a, a priori, pas de connexion entre les seize jeux principaux de la saga. Chaque jeu a, à première vue, son propre univers. C'est un sujet plutôt complexe, car les jeux de la lignée principale sont créés avec une volonté de se suffire à eux-mêmes, pour faciliter les joueur·euse·s à l'introduction de la saga ; chaque jeu a alors son début et sa fin, et ne dépend pas de l'histoire d'un autre jeu. Pourtant, cela n'empêche pas d'avoir quelques personnages ou crossover qui remettent en question cette vision, où les fans en profitent pour théoriser sur les différents liens entre les mondes de la saga *Final Fantasy*. Lorsque l'on analyse le phénomène transfictionnel, une interrogation revient souvent, celle des faits « canon ». Le canon est un terme utilisé pour désigner la fonction régulatrice du schéma transfictionnel¹³⁶ : dans le contexte vidéoludique, un scénario sera considéré canon si, par exemple, il a été validé par les scénaristes comme étant canon dans le lore du jeu. Il se peut que les scénaristes valident des théories de fans, rendant donc canon certains événements. La question est un peu plus complexe en réalité, mais il est important de faire le point sur la question pour montrer que nous allons essayer d'analyser les pratiques transfictionnelles voulues par les scénaristes, et à se baser sur les trouvailles et théories de fans quand le contexte est justifié. Cette sous-sous partie sera écrite à partir de mes connaissances et expériences de joueuse de la série *Final Fantasy*, où je serais appuyée par la riche encyclopédie de fans Final Fantasy Wiki, consultable par le biais du site Fandom¹³⁷.

134 Saint-gelais, Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Édition du Seuil, 2011, page 30

135 *Ibid*, page 71.

136 Saint-Gelais en discute notamment dans les pages 390-391.

137 Consultable à ce lien : https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_Wiki Il s'agit d'une encyclopédie enrichie par une multitude de fans. Nous l'utilisons principalement pour valider ou confirmer des souvenirs de jeu,

Pour aborder les dimensions transfictionnelles au sein de la série Final Fantasy, nous pouvons tout d'abord nous pencher sur un enjeu qui n'a pas encore été évoqué comme tel dans ce mémoire, celui de la musique. Peut-elle s'apparenter à une forme de fiction ? Si nous nous rapprochons de notre définition de la fiction, elle peut être à la fois orale et écrite. La musique n'est donc pas un domaine à exclure de la fiction, car il est possible de s'exprimer de bien des manières à travers le chant. Si cette mise au point nous est essentielle, c'est que nous aimerions présenter une pratique intéressante au sein de *FFXIV Online*. Nous reprendrons l'exemple de Tsukuyomi. Dans le jeu, nous pouvons combattre cette dernière. Sa musique de combat est constituée de trois parties, nommées successivement : « Nightbloom », « Lunacy » et enfin, « Wayward's daughter ». La partie qui nous intéresse est la dernière. En effet, elle est constituée de deux chœurs : une féminine, et une autre masculine. Les oreilles les plus attentives auront remarqué que la mélodie du chœur masculin est similaire à celle du thème musical nommé « Cyan's theme », une musique originalement sortie pour le jeu *Final Fantasy VI*¹³⁸, en 1994. Le thème musical de Cyan est également réinterprété dans le jeu à plusieurs reprises, notamment pour le thème du personnage de Hien. C'est un symbolisme fort. Hien et Yotsuyu (l'hôte de Tsukuyomi) viennent tous deux de la nation de Doma, Hien étant le prince successeur pour gouverner la nation. Il est le successeur de son défunt père, Kaien. Doma est également une nation originellement vue pour la première fois dans *Final Fantasy VI*, dont Cyan Garamonde en est résident. Le nom de Kaien, le père de Hien, provient du nom japonais de Cyan Garamonde, et tous deux sont de grands samourais. Nous précisons que les deux personnages ne sont pas identiques. Nous avons là un exemple transfictionnel intéressant. *Final Fantasy XIV Online* ne fait pas seulement revivre une nation d'un précédent jeu, mais accompagne les références des noms de précédents personnages qui se retrouvent donc liés aux nouveaux par une trame narrative. De plus, les musiques viennent solidifier ce lien transfictionnel par des remix mis au goût du jour : il y a donc la création d'une toute nouvelle identité de l'œuvre musicale. Le remix de « Cyan's theme » est une nouvelle fiction car elle est liée à la fois à un nouveau personnage et à un nouveau contexte fictionnel. Il est donc pertinent de pouvoir considérer la musique de jeux vidéo comme vectrice de pratiques transfictionnelles, car les musiques de jeux vidéo sont liées à des événements, des lieux, ou des personnages particuliers. Il existe une multitude d'exemples comme celui-ci dans *FFXIV Online*, car comme nous l'avons vu, cet univers est une véritable ressource de références et de connaissances de la saga *Final Fantasy*.

pour ne pas écrire des informations erronées, ainsi que pour récupérer des images que nous ne pourrions pas capturer.

138 *Final Fantasy VI*, Square Co., 1994, Super Nintendo

Saint-Gelais mentionne à la page 36 ce qu'il appelle les « mythes modernes », faisant référence à ce qu'il appelle les « créatures médiatiques » comme Sherlock Holmes ou James Bond. Ces mythes se sont créés avec l'apparition de la culture médiatique. Saint-Gelais met en garde sur cette notion de mythes modernes, en précisant qu'elle ne doit pas être vue comme une finalité de la transfictionnalité :

« Ce serait, je le crains, considérer le modèle mythologique comme l'aboutissement, si ce n'est la finalité, de la transfictionnalité – et ne privilégier, de cette dernière, que le pôle de traversée, au détriment de l'idée de frontière à franchir [...] »

Nous sommes plutôt en accord avec cette dernière réflexion. Ce qui nous préoccupe ici, ce sont les « mythes modernes ». *Final Fantasy* étant une série de jeux vidéo se poursuivant depuis une trentaine d'année, nous nous permettons d'employer ce que l'on appellera le « mythe *Final Fantasy* ». *Final Fantasy* possède de nombreuses composantes propres à leur série de jeux, tout comme l'incroyable intelligence de Holmes lui serait propre. Nous allons voir que ces composantes apparaissent plus ou moins régulièrement tout au long des jeux, ce qui nous a permis de considérer la saga comme un mythe, mais aussi de les considérer comme des symboles transfictionnels forts.

Le symbole transfictionnel le plus marquant dans *Final Fantasy XIV Online*, que nous considérons presque comme poétique, est le statut de notre personnage. En effet, lorsque l'on avance dans l'histoire, nous combattons de nombreux ennemis puissants, allant jusqu'à sauver à maintes reprises des cités-états, voire tout Eorzéa. Ces exploits ont valu à notre personnage d'avoir un surnom : « le·a guerrier·ière de la Lumière ». Ce titre est à la fois métaphorique, entre combattre « le Mal » qui ronge Eorzéa, où nous rapportons la lumière ; mais notre personnage est également choisi·e/élu·e par Hydaelyn, possédant alors le pouvoir de l'« Echo ». Hydaelyn est considérée comme étant une déesse de Lumière, ce pourquoi le titre « Guerrier·ière de la Lumière » peut également y faire référence. Si nous avons appelé ce titre un symbole transfictionnel, c'est parce qu'il s'agit d'une thématique récurrente dans la série *Final Fantasy*, dès le tout premier opus : il s'agissait de quatre héros choisis par les cristaux¹³⁹, où ces derniers devaient combattre « le Mal » et restaurer l'équilibre dans le monde. Ce qui est encore plus intéressant, c'est qu'il existe un personnage du nom de « Guerrier de la Lumière », servant comme une représentation physique du tout premier jeu *Final Fantasy*, dont le design est basé sur le *concept art* original de la classe

¹³⁹ Les cristaux sont, par ailleurs, également un symbole récurrent dans les jeux. Ils ont également une place importante dans *Final Fantasy XIV Online*, Hydaelyn étant la figure de ce que l'on appelle le « Cristal-Mère ».

Chevalier de ce jeu. Dans *FFXIV Online*, nous affrontons Elidibus, qui a revêtu l'apparence de cette représentation du guerrier de la Lumière, tout en pouvant faire apparaître une armée spectrale représentant... des guerrier·ière·s de la Lumière.

Depuis la première sortie du jeu, il y a une tradition dans les opus de la série. Cette dernière consiste à inclure un personnage du nom de Cid, que ce soit dans la lignée des jeux principaux, ou non. Le personnage de Cid est majoritairement présenté comme un génie de la mécanique, donnant le plus souvent accès à nos personnages à ce que l'on appelle un aéronef, un véhicule volant. *FFXIV Online* n'est donc pas exclu de cette tradition. Il apparaît même dans d'autres univers fictionnels de Square Enix, dont *Kingdom Hearts*¹⁴⁰, *Dragon Quest*¹⁴¹ ou *Lost Odyssey*¹⁴². Ces différents Cid ne sont pas les mêmes personnages, mais tout comme notre exemple des divinités, ils sont liés par un fil conducteur transfictionnel.



Illustration 31: Montage représentant Cid, comme il apparaît dans les 16 jeux principaux

140 *Kingdom Hearts* est une série de jeux vidéo développée et éditée par Square Enix. Cette série est un crossover entre l'univers des jeux de Square Enix (dont *Final Fantasy*) ainsi que l'univers de Disney. Le premier jeu est sorti en 2002.

141 *Dragon Quest* est une série de jeux vidéo développée et éditée par Square Enix avec l'aide d'Akira Toriyama notamment. Le premier jeu est sorti en 1986.

142 *Lost Odyssey*, Mistwalker, 2007-2008, Xbox 360

Reprenant cette idée de tradition, il existe un personnage récurrent de la saga *Final Fantasy* beaucoup plus complexe. Il s'agit de Gilgamesh¹⁴³, apparu pour la première fois dans le jeu *Final Fantasy V*¹⁴⁴. Nous pouvons rencontrer Gilgamesh dans *FFXIV Online* dans une quête secondaire, celle des aventures de Hildibrand. Gilgamesh est présenté comme un adversaire puissant, qui recherche un guerrier tout aussi puissant, voire encore plus fort que lui pour l'affronter. Ce qui le distingue des Cid, même si cela n'est pas exprimé explicitement mais très fortement implicité dans ses différentes apparitions, est qu'il s'agit du même personnage, celui originellement apparu dans *Final Fantasy V*. Ce dernier représenterait alors un personnage voyageur multi-dimensionnel : il utiliserait le pouvoir du « néant¹⁴⁵ », pour voyager à la recherche d'un adversaire à sa taille. Gilgamesh se veut donc être un personnage transfictionnel intéressant, qui permet à la fois d'être utilisé en tant que référence mais qui permet également de construire des trames narratives riches dans les différents mondes que ce dernier explore à la recherche d'adversaires.

Lorsque nous avons rédigé nos analyses sur la reprise des mythologies, il nous a été difficile de ne pas parler des Primordiaux principaux, mais surtout récurrents de la série *Final Fantasy*. En effet, nous avons précédemment identifié les Primordiaux les plus célèbres de la saga : Ifrit, Shiva, Titan, Garuda, Ramuh, Leviathan, Bahamut. Si toutes et tous ont des sources d'inspiration étymologiques transfictionnelles, leurs différentes apparitions dans la série peuvent être également perçues comme des itérations transfictionnelles. Ce sont des figures importantes du mythe *Final Fantasy*. Il est tout plus intéressant d'examiner que pour chaque apparition dans un jeu différent, ils ont des apparences inédites, mais néanmoins fidèles aux précédentes. Donc tout comme le furent les dieux mythologiques d'*Hades*, les joueur·euse·s pourront également reconnaître quel Primordial ils ont face à eux grâce aux références parsemées.

Bien entendu, la pratique transfictionnelle n'est pas exclusivement liée à la reprise des personnages, bien que nous ayons fortement pris des exemples sur ce côté-ci. La transfictionnalité

143 Par ailleurs, le nom Gilgamesh provient du personnage héroïque de la Mésopotamie antique. Gilgamesh, le personnage de la saga *Final Fantasy*, est également inspiré du personnage mythologique japonaise, Benkei : ce dernier est un homme très grand et très fort, ayant beaucoup combattu. Sa personnalité et sa stature sont donc similaires à celui de Gilgamesh.

144 *Final Fantasy V*, Squaresoft, 1992, Super Famicom

145 Le néant est un sujet plus ou moins complexe. Dans la série *Final Fantasy*, le néant peut à la fois représenter le phénomène physique ou comme le concept philosophique du vide, du « rien du tout ». Dans *Final Fantasy XIV Online*, le néant est, pour les habitants de Eorzéa, un royaume sombre qui existe au-delà du leur. En réalité, nous découvrons dans la dernière extension sortie, *Endwalker*, que le Néant est bien un monde à part entière, mais également le treizième reflet de la planète Source de *Final Fantasy XIV Online*. Le Néant a sombré dans les ténèbres, ce qui lui vaut donc sa réputation.

permet également de reprendre des composantes propres à une fiction, comme des lieux. Saint-Gelais le fait remarquer à la page 21 :

« Si l'île de Robinson, le Londres de Sherlock Holmes, ou le Saint-Petersbourg de Raskolnikov sont davantage que des points géographiques [...] mais aux protagonistes qui, les traversant, leur impriment une *identité* parmi toutes celles que ces lieux pourraient prendre. »

A travers cette citation, nous pouvons comprendre que des lieux parviennent à avoir une identité propre par les aventures des protagonistes, ce faisant, le spectateur ou la spectatrice aura un intérêt pour ce lieu et voudra en découvrir plus, ce qui est très intéressant du point de vue d'un·e créateur·trice transfictionnel. Certes, *Final Fantasy XIV Online* accentue la (re)découverte de lieux d'anciens jeux, sans véritablement y apporter un plus sur le véritable lieu d'origine, mais cela nous permet de pouvoir les (re)découvrir dans des graphismes beaucoup plus élevés, mais surtout en trois dimensions. Donc la richesse transfictionnelle porte à la fois vers une référence favorisant la redécouverte, le plaisir nostalgique de l'ancien fan tout en procédant à une intégration cohérente du lieu transfictionnel dans le scénario du jeu. Cela pourrait s'apparenter à du « fanservice », mais de notre opinion, ce n'est pas le cas. En effet, les scénaristes arrivent à intégrer toutes ces démarches transfictionnelles de manière logique et cohérente, qui n'empiète pas le scénario, au contraire, cela vient tout simplement embellir la symbolique du mythe *Final Fantasy*. *FFXIV Online* reprend également des éléments fictionnels préalables des différents *Final Fantasy* pour les inclure dans la trame principale du jeu. Cette pratique ne relève pas du phénomène de suite, mais d'une réécriture par reprise pour y faire référence. Ce qui est intéressant, c'est que même en reprenant des éléments préalablement existants, les créati·f·ve·s arrivent à rendre leur scénario original et divertissant.

Nous prendrons l'exemple le plus récent, se déroulant dans l'extension *Endwalker*. Ayant moi-même joué auparavant à *Final Fantasy IV*, ce fut comme un jeu de trouver toutes les références. Le fil conducteur de *FFXIV Online* a conduit notre personnage à devoir se rendre sur la lune¹⁴⁶. Pour ce faire, ce dernier doit utiliser le mécanisme se trouvant dans « La Tour de Babil¹⁴⁷ ». Cette dernière fait directement référence à « La Tour de Babil », un donjon visitable dans *Final*

146 La coïncidence est sûrement due au hasard, mais les protagonistes de *Final Fantasy IV* se rendent eux aussi sur la lune dans la dernière partie du jeu. Nous jugeons cette similarité de « coïncidence » car c'est une suite logique pour notre personnage (*FFXIV Online*) de se rendre sur la lune. Notre théorie est donc que les scénaristes ont profité de cette occasion pour les différents parallèles au quatrième opus.

147 Par ailleurs, étymologiquement, la tour de Babel est un épisode biblique se rapportant au Livre de la Genèse. Dans les récits originaux, les hommes construisirent une tour immense dont le sommet pouvait atteindre le ciel. Il est intéressant de faire la comparaison entre ce récit et « La Tour de Babil » des *Final Fantasy* : une tour gigantesque menant hors de la Terre, vers la lune.

Final Fantasy IV, à la différence que cette tour-ci n'avait pas de mécanisme direct pour mener vers la lune.

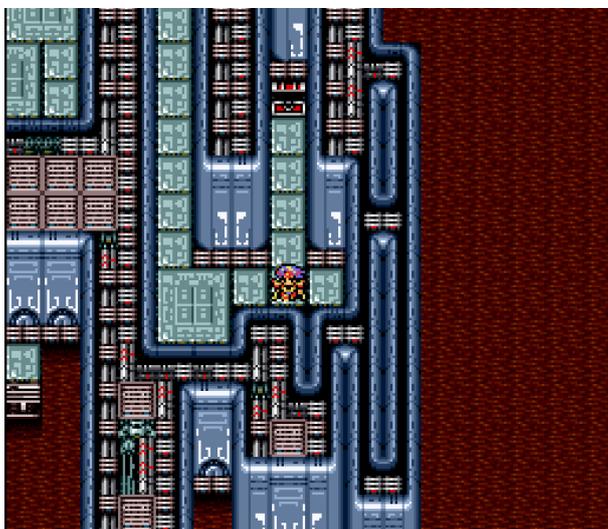


Illustration 32: Capture de jeu de la Tour de Babil dans *Final Fantasy IV*



Illustration 33: Capture de jeu de l'intérieur de la Tour de Babil dans *Final Fantasy XIV Online*

De plus, dans *FFXIV Online*, nous affrontons successivement les boss suivants : Barnabas, Lugae et Anima en tant que boss final. En excluant Anima, ce cheminement d'affrontement suit également les combats de boss de « La Tour de Babil » de *Final Fantasy IV*. Petit à petit, dans le cheminement de l'histoire, nous pouvons faire la rencontre et affronter différents boss provenant de *Final Fantasy IV*. Pour ne citer que les principaux, nous retrouvons les sœurs Magus, Rubicante, Barbariccia, Cagnazzo, Scarmiglione¹⁴⁸, et enfin, un des antagonistes principaux, Golbez. Plus loin dans la trame narrative, nous faisons la rencontre d'une femme du nom de « Zero ». Elle se révèle être de la classe « faucheur ». Elle est une résidente du treizième reflet, tout comme Golbez. Lorsqu'il faut affronter le dernier antagoniste, Zeromus, qui est par ailleurs le boss final de *Final Fantasy IV*, Zero parvient à faire ressortir toute la Lumière en elle et à achever Zeromus. Par cet exploit, elle perd son attirail de faucheur pour dévoiler sa nouvelle classe, paladin. C'est un clin d'œil et un symbole puissant car cela fait directement référence à Cecil Harvey, protagoniste de *Final Fantasy IV*, qui a lui-même changé d'un job à archétype « ténébreux » (chevalier noir) au statut de paladin. Tout comme Zero, qui est passée par une phase d'acceptation de soi, d'ouverture à l'amitié, Cecil a lui aussi été rongé par les remords de ses actions passées et a su se pardonner et se racheter, d'où le changement de classe en paladin, qui reflète un symbole de pureté, défendant et protégeant ses alliés. Lorsque l'on

¹⁴⁸ Rubicante, Barbariccia, Cagnazzo et Scarmiglione sont les Archfiend de Golbez, que ce soit originalement dans *Final Fantasy IV*, ou dans *FFXIV Online*. Il est intéressant de noter l'étymologie de leurs noms : ils proviennent tout quatre de démons de la *Divine Comédie* de Dante Alighieri.

affronte Golbez sur le treizième reflet, la lune est rouge : cela fait directement référence à la lune de *Final Fantasy IV*, qui est elle-même rouge. Cet élément transfictionnel apparaît bien avant l'extension *Endwalker*, mais dans *Final Fantasy IV*, les héros acquièrent le vaisseau légendaire du nom de « Baleine lunaire », qui permet aux héros de se rendre sur la lune. Ce vaisseau est disponible depuis 2021 dans la boutique du jeu *Final Fantasy XIV Online*, pour permettre aux joueur·euse·s de pouvoir voler à plusieurs dans les différents paysages d'Eorzéa. Il reste encore bien des exemples des références et de la réécriture des éléments fictionnels de *Final Fantasy IV* dans le scénario principal de *FFXIV Online*. Ces références s'étendent également aux musiques du jeu : certaines OST de *Final Fantasy IV* sont remixées et employées en accord avec le jeu original. Cette pratique de la transfictionnalité est enrichissante, car elle permet de noter la richesse et l'originalité qu'apporte une telle pratique sur une toute nouvelle fiction.

La richesse transfictionnelle de *Final Fantasy XIV Online* provient aussi du fait que le jeu est en perpétuelle expansion. Il faut alors que l'équipe de développement organise ce que l'on appelle des « événements » pour pouvoir faire patienter les joueur·euse·s entre les différents extensions de jeu. Pour cela, il en existe se concentrant principalement sur l'univers du jeu, mais certains sont appelés des événements collaboratifs, organisés avec d'autres jeux vidéo. Les événements collaboratifs sont d'autant plus utiles pour faire la promotion d'un autre contenu vidéoludique, ou faire connaître *Final Fantasy XIV Online* sur d'autres plateformes de jeu. C'est ainsi que l'on voit apparaître ce que l'on peut appeler des crossovers. L'arrivée du transmédia et des réseaux sociaux a accentué la popularisation du phénomène. Le mot « crossover » peut se traduire de nombreuses manières, notamment par « traversée », « passerelle » ou même « croisement ». Nous prendrons l'exemple de deux collaborations pour montrer ce que représente un crossover, mais également pour relever les choix intelligents de ces crossover pour suggérer des étendues et suites fictionnelles.

Basé sur ce principe, les joueur·euse·s ont pu rencontrer Noctis, héros de *Final Fantasy XV*¹⁴⁹, ainsi que les protagonistes de *NieR: Automata*¹⁵⁰, 2B et 9S, qui ont tous effectué une traversée dans le monde d'Eorzéa¹⁵¹. Au cœur de ces collaborations, nous pourrions découvrir les raisons de

149 Le monde de *Final Fantasy XV* s'appelle Eos. *Final Fantasy XV*, Square Enix, 2016-2018, Multiplateforme

150 *NieR : Automata*, Square Enix, 2017-2022. *NieR: Automata* fait parti de la franchise *NieR*, qui est une franchise spin-off de la saga *Drakengard*.

151 La collaboration avec *Final Fantasy XV* a débuté en 2019, mais l'événement revient de temps en temps pour quelques semaines. Au contraire, la collaboration avec *NieR : Automata* est permanente, et est disponible en tant que série de raids.

leur traversée et les aider à retourner dans leur monde respectif. A travers des quêtes, nous pouvons découvrir les différences entre les univers des jeux, qui se traduisent de multiples manières notamment des dialogues et cinématiques. Les héros ne sont pas les seuls à avoir effectué une traversée : ils sont aussi accompagnés d'ennemis propres à leur jeu, ainsi que des mécaniques de jeu uniques et inédites, exclusives à ces deux jeux¹⁵². Au côté de Noctis, nous combattons la Primordiale Garuda, dont l'apparence diffère de celle connue en Eorzéa : elle aussi a effectué une traversée attirée par la présence de Noctis. Quant à la deuxième collaboration, l'antagoniste est une sphère blanche¹⁵³ et se révèle être un parfait mélange entre l'univers des jeux *NieR*¹⁵⁴. A la fin de ces quêtes, les héros venus d'autres mondes retrouvent les leurs, et laissent derrière eux des récompenses de jeu¹⁵⁵, qui peuvent être perçues comme des traces transfictionnelles de leurs passages. De plus, nous retrouvons le principe de musiques transfictionnelles : les musiques de combat sont celles des jeux collaboratifs, où l'on peut même y trouver ce que l'on appelle un *medley*¹⁵⁶.

Ces deux crossover ne permettent pas uniquement d'entrecroiser ces différents mondes à celui de *Final Fantasy XIV Online*, mais se révèlent comme une véritable étendue de fiction. La particularité de la collaboration avec *Final Fantasy XV* est qu'il y a également un événement dans le monde de Noctis, où c'est l'univers de *FFXIV Online* qui a mis les pieds dans celui d'Eos au travers d'un personnage nommé Y'jhimei. Y'jhimei est ce que l'on appelle une « miquo'te », une race humaine avec des attributs de chat¹⁵⁷. Dans cet événement, le joueur·euse, jouant à présent Noctis, affronte également des ennemis venus d'Eorzéa mais surtout la Garuda d'Eorzéa, qui elle aussi a traversé les barrières fictionnelles.

152 Lorsqu'on parle de mécaniques de jeu, c'est à la fois pour notre personnage mais également pour les ennemis. Durant la collaboration avec *Final Fantasy XV*, nous avons pu avoir accès à une technique de combat similaire à celle de Noctis. Dans la collaboration avec l'univers de *NieR*, les ennemis exécutent des attaques rappelant leur jeu d'origine. Par exemple, dans la série de raids, les attaques sont basées sur le chant et peuvent se nommer « cantate », faisant références aux jeux *Drakengard* avec lesquels sont liées les jeux *NieR*.

153 La sphère blanche est un des antagonistes principaux de la saga *Drakengard*, qui a par la suite engendrée les événements de la franchise spin-off *NieR*, dont *NieR : Automata* est leur dernier opus. Son rôle est de détruire le monde dans lequel elle apparaît.

154 La sphère blanche engendre le boss final se nommant « Déesse éclore ». Elle est le mélange entre le corps de 2B, le personnage de N2 du même jeu, ainsi qu'une multitude de fleurs reflétant l'univers de *NieR* et de *Drakengard*.

155 Les récompenses de jeu sont multiples. Il peut s'agir de tenues identiques à celles des personnages transfictionnelles, des montures à l'effigie de leur monde d'origine, etc.

156 Les « medley » désignent un enchaînement de différentes chansons jouées sans coupure. Dans la collaboration avec l'univers *NieR*, nous trouvons un thème de combat se nommant « Kainé (Final Fantasy Main Theme Version) » qui mélange ses trois thèmes musicaux suivants : Closing (*Drakengard*), Kainé/Salvation (*NieR*) et le thème principal du mythe *Final Fantasy*.

157 Cette race n'existe pas en Eos, et cela a beaucoup surpris les protagonistes de *Final Fantasy XV* qui ont pensé que c'était un déguisement.



Figure 2: L'apparence de Garuda en tant que Messagère dans *Final Fantasy XV*



Figure 1: Garuda d'Eorzéa dans le jeu *Final Fantasy XV*

Ce croisement de mondes est important pour l'univers de *Final Fantasy XV*, car il permet à Noctis de pouvoir faire appel aux pouvoirs de Garuda, qui était une Primordiale oubliée dans son monde¹⁵⁸. Tout comme *Final Fantasy XV* l'a été pour Eorzéa, *Final Fantasy XIV Online* marque son passage transfictionnel par le biais de récompenses, mais surtout de la présence de Y'jhimei, qui ne compte pas retourner dans son monde de sitôt. La collaboration avec l'univers de *NieR*, quant à elle, se révèle complexe, et au point de permettre d'inscrire *Final Fantasy XIV Online* comme une suite potentielle des événements de *NieR : Automata* que l'on peut déduire d'après les dialogues et les antagonistes principaux de la collaboration. Ces différents événements permettent d'inscrire ces collaborations comme canon¹⁵⁹.

Nous pourrions retenir de ces analyses que la transfictionnalité se rapporte à de nombreuses pratiques. Nous avons pu découvrir les reprises de personnages, de lieux, voire même de musiques, tout cela en intégrant ces éléments dans de nouvelles œuvres fictives tout en mêlant originalité, propre style, parsemés de détails faisant référence à la fiction d'origine. Le changement de monde et la théorie des mondes possibles permettent de faire coïncider deux, voire une multitude de fictions entre elles, sans créer d'incohérence diégétique. De plus, l'apport des crossover nous aura montré une des importances de la transfictionnalité : faire revivre l'univers d'anciens jeux à travers les nouveaux jeux, mais également être une piste pour relier deux univers fictionnels frontalement différents. Maintenant que nous avons une vision globale sur la mise en pratique de la transfictionnalité, il nous reste à voir ce que pourrait apporter une telle notion pour le jeu vidéo, mais également la création dans son ensemble. En tant que créateur·trice, où doit-on se placer

158 Certain·e·s ne croyaient même pas en son existence.

159 Notamment en considérant que ces événements sont co-écrits par les scénaristes de chaque jeu respectif.

lorsque l'on crée une œuvre transfictionnelle ? Nous allons nous essayer de répondre à cette question.

2.3. Le statut de l'auteur : qu'est-ce qu'un « auteur » de jeu vidéo ?

La transfictionnalité a naturellement apporté la question du statut de l'auteur : est-on légitime de se nommer « auteur » lorsque l'on écrit la suite de *Madame Bovary*, alors que nous n'avons pas créé cet univers fictif ? Nous tenterons de répondre à cette question non seulement en la traitant en rapport au phénomène lui-même, mais également en déportant la question sur le monde du jeu vidéo. Nous trouvons que ces différentes questions sont en réalité plus ou moins liées, de sorte que nous parvenons à une conclusion commune. Ce débat autour de l'auteur est essentiel et important, non seulement pour notre recherche, mais également pour tous les médiums ou toutes productions modernes, qu'elles soient artistiques ou non.

2.3.1. L'auteur de jeu vidéo : exemple riche de la subtilité du statut de l'auteur

Nous prendrons successivement deux réflexions principales pour traiter cette question, la première étant celle d'un grand studio de jeu vidéo. Nous prendrons le cas de Nintendo, et de leur saga phare *Super Mario Bros*. Lorsque l'on évoque ce jeu, un nom en particulier nous vient en tête : Shigeru Miyamoto. Non à tort, car il est considéré comme le « père » de Mario. En effet, il a été un des premiers de ce que l'on va nommer « penseurs-créatifs », à imaginer le célèbre plombier qui saute. Pour autant, est-ce que l'on peut le considérer comme seul auteur du premier opus, sachant qu'il n'a pas été seul à la réalisation du jeu ? Sans faire de longues recherches, nous pouvons rapidement trouver que Shigeru Miyamoto a été épaulé par Takashi Tezuka à la réalisation du premier volet. De plus, que serait le jeu sans ses musiques iconiques, composées par Koji Kondo ? Il n'est pas non plus à exclure que le développement du jeu ait été accompagné par des membres de

leur ancien studio Nintendo R&D4¹⁶⁰. Il est clair que *Super Mario Bros.* n'a pas été réalisé seul, mais pour autant, nous ne pouvons pas exclure la possibilité que Miyamoto aurait été le premier à imaginer le concept original pour ensuite le reporter à ses collègues. Nous ne trouvons cependant pas l'idée suffisante pour le considérer comme seul auteur du jeu, mais plutôt comme *un* des auteurs de *Super Mario Bros.* Le considérer comme un des auteurs, et non comme l'unique auteur de l'univers de Mario nous semble beaucoup plus cohérent. Nous ne considérons donc pas qu'il n'y a qu'un unique auteur lorsque l'on crée un jeu vidéo, et cette logique peut évidemment s'appliquer à d'autres mondes créatifs, comme le cinéma pour n'en citer qu'un. Nous avons conscience qu'il a toujours des créatifs qui sont venus avec leurs idées originales, mais ils sont toujours accompagnés par leur équipe pour mener à bien leurs projets. Si nous devons désigner un auteur à l'œuvre jeu, cela devrait être le studio de développement dans sa globalité. Si nous devons donner un nom à l'auteur de *Super Mario Bros.* il s'agirait donc de Nintendo, voire plus précisément du studio Nintendo R&D4. Malgré tout, nous pensons que ce n'est pas une mauvaise chose de retenir certains noms emblématiques. Il est important de reconnaître, et ce à juste titre, le rôle essentiel des premiers penseurs-créatifs comme Shigeru Miyamoto. Cela démontre l'originalité et l'innovation dont ils ont fait preuve à l'époque, et qui a permis de révolutionner le monde du jeu vidéo. Une autre piste probable à ce que l'on retienne plus facilement le nom de Shigeru Miyamoto que Takashi Tezuka, est la médiatisation. Il n'est pas impossible que ce dernier veuille se faire plus discret que son partenaire¹⁶¹. De plus, retenir de grands noms peut également paraître symbolique, faisant vivre une sorte de mythologie artistique, favorisant notre rapport à l'œuvre. Cette mythologie peut permettre la création de cercles nous aidant à nous retrouver dans un genre ou un style particulier de jeu. L'idée est assez abstraite, mais imaginons une situation où nous aimons la manière dont sont créés les jeux produits, dirigés par Shigeru Miyamoto : retenir qu'il est le producteur de plusieurs de ces jeux permet de nous orienter vers ces différents projets et être plus facilement au courant de ces derniers. Cela permet en quelque sorte de nous aider à mieux se souvenir d'une œuvre, et ainsi favoriser les créations artistiques menées par ces grands noms.

Le cas des jeux vidéo indépendants est à peu près similaire s'il s'agit d'un studio de développement, même à petite échelle. Si nous prenons l'exemple de *Hades*, nous pouvons plus

160 Nintendo R&D4, aussi nommé Nintendo Entertainment Analysis & Development, était un studio japonais de développement de jeux vidéo fondé en 1984 dont le directeur principal est Shigeru Miyamoto. Ce studio disparaît pour fusionner avec d'autres pour former le Nintendo Entertainment Planning & Development.

161 Dans ce passage de cette vidéo du Youtuber Joueur du Grenier, <https://youtu.be/DIIUhG3O-Yo?t=125>, nous pouvons voir la différence entre deux membres de l'équipe de développement, John Carmack et John Romero. Tous les deux étaient programmeurs, cependant le premier était plutôt sérieux, concentré sur son travail, tandis que Romero était beaucoup plus à l'aise devant les caméras et en jouer beaucoup.

facilement retenir le nom de Greg Kasavin, le directeur créatif du studio qui a proposé que l'histoire ait lieu dans la mythologie grecque. Pour autant, les réflexions autour de ce que sera le jeu *Hades* ne se sont pas faites uniquement autour des idées de Kasavin, mais il a été l'initiateur de l'idée de réinterprétation des mythes grecs, et il a réalisé un excellent travail de recherche autour de cette transfiction. La taille de l'équipe de développement n'affecte donc pas cette réflexion sur le statut de l'auteur. En revanche, lorsqu'une personne est seule à réaliser son jeu, ou à deux voire trois personnes, il nous semble cohérent de les considérer comme les auteurs de leur jeu, mais cela ajoute une subtilité dans la réflexion : lorsque nous avons abordé cette sous-partie, nous avons affirmé que le statut de l'auteur pouvait se traiter dans sa globalité. Nous nous sommes rapidement rendu compte à travers nos lectures, que ce soit vis-à-vis de l'intertextualité ou de la transfictionnalité, que le statut de l'auteur doit évoluer. Notre travail est toujours, plus ou moins à différentes échelles, influencé par notre environnement.

Nous devons visualiser le statut de l'auteur sur un spectre, où il y a plusieurs degrés. Je me sens autrice de mon jeu vidéo, car j'ai initié le processus créatif, avec la volonté de raconter ma propre histoire avant tout. Je me sens autrice d'une manière à reprendre le flambeau des auteurs et autrices qui ont perpétué l'hommage et la reprise des contes et mythologies que je revisite dans mon jeu. Je me considère donc, avec la création de ce projet, comme autrice héritière. Je ne suis pas l'autrice de ces éléments de fiction, mais l'autrice descendante de ces derniers. On est tous et toutes descendante·s d'un héritage fictionnel. Ce que l'écriture de ce mémoire de recherche m'aura le plus appris, c'est que nous sommes tout·e·s influencé·e·s dans notre quotidien par ce que nous connaissons, ce que nous voyons autour de nous, peu importe la manière dont on s'inspire. Nous pouvons aussi être influencés, aidés, etc. Bien entendu, nous initions nous-mêmes les premières idées, on est seulement guidé·e dans notre écriture, ce pourquoi nous comprenons malgré tout la volonté de vouloir revendiquer être son ou sa propre autrice de son œuvre. Il y a une symbolique particulière, vouloir montrer le chemin parcouru, se démarquer et montrer le travail fourni. Pour cela, il nous semble bon de devoir être honnête avec soi et le travail personnel réellement réalisé : il faut savoir prendre du recul sur notre propre travail, et assumer d'une certaine manière d'avoir été aidé, et d'avoir pris référence dans des œuvres que l'on apprécie. Il est donc important de le préciser et de le noter, pour ne pas plonger dans le vol d'œuvre, qui s'apparenterait à du plagiat.

En tant que public, il ne faut pas oublier que les œuvres artistiques peuvent, certes, être le fruit d'un travail unique, mais aussi le travail d'une dizaine, voire d'une centaine de personnes qui ont tout autant contribué à façonner l'œuvre. Nous pensons donc que chaque auteur et autrice est

descendant·e d'un héritage que nous laissent nos prédécesseurs, que nous devons considérer comme nos mentors, tout comme l'est actuellement Shigeru Miyamoto pour les nouvelles équipes de Nintendo, qui peuvent compter sur son expérience pour les guider, et pouvoir devenir eux aussi, des auteur·trice·s des nouveaux jeux de la saga Mario. Nous avons été amenée à une des premières subtilités de notre réflexion. Cependant, la notion de transfictionnalité va prouver qu'il faut la pousser encore plus loin.

2.3.2. L'auteur transfictionnel : exemple de l'héritage créatif

Cette notion d'héritage se révèle pertinente lorsque l'on replace ces questionnements sur le plan l'auteur transfictionnel. Nous rajouterons cette citation tirée de *L'intertextualité* de Sophie Rabau, que tout texte « porte en lui "la trace", en tout cas la possibilité de son destin intertextuel et constitue une interprétation préalable de son destin intertextuel¹⁶². » Elle écrit par la suite : « Car le texte possible, abandonné dans le passé de la création peut toujours être réactivée par un autre écrivain, dans le futur¹⁶³. » Cet ouvrage porte essentiellement sur la littérature, mais nous trouvons que ces réflexions sont exactes pour tout type de production, dont le jeu vidéo. La notion d'intertextualité a de fortes similitudes avec la transfictionnalité, ce qui fait que nous pouvons appliquer ces citations dans le cadre de l'auteur transfictionnel. Ces citations mettent l'accent sur le fait que toute potentielle création a un destin dès lors que cette dernière est publiée. Rabau construit sa réflexion autour de celle de Barthes. Tous deux notent donc : « [...] tout texte est un intertexte ; d'autres textes sont présents en lui, à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables : les textes de la culture antérieure et ceux de la culture environnante ; tout texte est un tissu nouveau de citations révolues¹⁶⁴. » Cette citation est puissante, car elle montre bien l'affirmation pour laquelle toute création est influencée par ce qui l'entoure. Être auteur transfictionnel, cela implique de puiser dans ses connaissances, dans ce que l'on connaît. Cela induit que nous sommes avant tout lecteur, joueur, observateur, etc. : que nous sommes avant tout relégués au rang du public. Mais s'il est possible de traverser cette frontière de la création, quel intérêt a-t-on à différencier auteur et « non-auteur » ?

162 Rabau, Sophie, *L'intertextualité*, Paris, Flammarion, 2002, page 40

163 *Ibid*, page 40

164 *Ibid*, page 59

2.3.3. Le public devient auteur de l'œuvre : les pratiques faniques

Ces réflexions sur le statut de l'auteur nous ont permis de mettre le doigt sur un phénomène intéressant : la pratique des fans, surtout popularisée par l'arrivée d'internet. Nous connaissons ce phénomène principalement par le mot « fanfiction ». Ce mot est le mélange entre le mot anglais « fan », signifiant « admirateur » et fiction, comme celle que l'on a analysée durant ce chapitre. Henry Jenkins appelle notamment cette pratique la « culture participative ». Les fanfictions sont plus connues dans l'imaginaire collectif par le biais de l'écriture, où, pour une œuvre populaire, admettons *Star Trek*¹⁶⁵, les fans vont imaginer la suite de leur saison préférée, un événement passé, ou des sortes de « *what if*¹⁶⁶ » scénarios, voire écrire sur la relation non officielle de deux personnages de la série, etc. Les exemples d'imagination sont nombreux. Bien entendu, ces pratiques de fans ne concernent plus seulement l'écriture, et relèvent de nombreux domaines. Pour la création vidéoludique, nous nous rappelons de la pratique des *mods*, voire créer des jeux à part entière. Nous pouvons citer le *fangame* français *Pokémon Prisme*¹⁶⁷, qui offre la possibilité d'évoluer dans l'univers de *Pokémon*. Il est aussi possible de produire des fanfictions venant du jeu vidéo vers d'autres médias. Un des phénomènes malheureusement oubliés de nos jours s'appelle Machinima. Pour expliquer ce terme, nous pouvons prendre l'exemple de l'iconique série de vidéos Youtube *Red vs. Blue*¹⁶⁸ : avec au moins quatorze saisons, cette série met en scènes des spartans du jeu vidéo *Halo*¹⁶⁹. La série est réalisée grâce à des séquences vidéo capturées directement dans le moteur graphique du jeu. Ces pratiques de fanfictions n'ont pas pour but de remplacer l'œuvre originale, mais au contraire, construire toute une constellation autour de cette dernière, pour enrichir son univers fictionnel. Un côté intéressant également, est l'avantage d'avoir moins de contraintes qu'un auteur reconnu, ce qui entraîne la possibilité de pouvoir s'épanouir et traiter de sujet que nous

165 *Star Trek* est un univers de science-fiction créé par Gene Roddenberry en 1966. Cet univers a été dérivé dans de nombreux médias, notamment à la télévision mais également en jeu vidéo.

166 *What if* est une expression anglaise pouvant se traduire par « Et si ». Une expression employée sur internet pour marquer des scénarios alternatifs, « et si ça s'était passé différemment ? »

167 *Pokémon Prisme* est un *fangame* français dont le projet a commencé en mars 2012 et qui est régulièrement mis à jour pour ajouter de nouvelles fonctionnalités. Pour plus d'informations : <https://pokemonprisme.fr>

168 Cette vidéo Youtube compile toute la première saison de *Red vs. Blue* : <https://www.youtube.com/watch?v=XnsRdaZTMas&t=259s>. Cette série a été réalisée par Rooster Teeth Animation.

169 *Halo* est une série de jeux vidéo originellement créée par Bungie puis par la suite reprise par le studio 343 Industries. *Halo* est surtout connu pour être la série de jeux phares des consoles Xbox. Le premier jeu est sorti en 2001 avec *Halo : Combat Evolved*, et le dernier, *Halo Infinite*, en 2021.

ne pourrions pas voir dans des œuvres dites officielles. Ces fans n'ont pas le statut d'auteur à proprement parler, même s'il existe le mouvement des *doujinshi*¹⁷⁰, où les artistes amateurs peuvent présenter et vendre leurs travaux dans des conventions. Pourtant, ces pratiques de fans s'ajoutent naturellement aux pratiques transfictionnelles ; elles sont similaires à beaucoup d'œuvres reconnues. L'ouvrage *Mademoiselle Bovary* de Jean Raymond revient assez souvent dans les analyses autour de l'intertextualité ou de la transfictionnalité. Si son ouvrage est jugé comme tel, nous pouvons avancer que cet ouvrage peut s'apparenter à une œuvre de fanfiction. Ces réflexions, venant s'ajouter au reste, dénotent bien que le terme d'« auteur » comme on le concevait pendant des années ne peut plus fonctionner.

« [...] un texte est fait d'écritures multiples, issues de plusieurs cultures et qui entrent les unes avec les autres en dialogue, en parodie, en contestation ; mais il y a un lieu où cette multiplicité se rassemble, et ce lien, ce n'est pas l'auteur [...] c'est le lecteur¹⁷¹. »

Nous pouvons dégager plusieurs réflexions de cette citation. La première est le fait qu'un texte est influencé par ce qui l'entoure. Elle met également l'accent sur le lecteur, qui est devenu maître de ce qu'il lit, et fait ses propres déductions sur le texte, influencé par ce qu'il connaît, et ce qui l'entoure.

« L'étude de ces "fictions transfuges" (Saint-Gelais 2011) nous invite surtout à sortir de la fascination exercée par des objets clos et monologiques, qui ont longtemps constitué le centre d'intérêt quasi exclusif d'une recherche académique valorisant l'autonomie créative des auteurs et l'originalité de leurs œuvres¹⁷². »

Cette dernière citation reprend la réflexion de la transfictionnalité émise par Saint-Gelais, qu'il faut considérer l'inspiration provenant d'autres œuvres, et qu'il faut se sortir du schéma quasiment religieux d'un auteur pour une œuvre unique.

Nous jugeons cohérent d'en déduire qu'il n'y a, en effet, plus un unique auteur à une œuvre, et que nous pouvons toutes et tous l'être. Nous pensons qu'il est important, dans cette vision de l'auteur, de transformer ce terme en « créateur ». Nous avons, depuis le début de cette réflexion,

170 *Doujinshi* est un mot japonais qui désigne la pratique de diffusion d'œuvres (littérature, manga, etc.) créer par des amateurs dans des conventions. Même si c'est une pratique majoritairement amatrice, il existe des mangakas célèbres qui participent à ces conventions pour échapper à la pression des éditeurs. Pour plus d'informations : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Dōjinshi>

171 Barthes, Roland, *La mort de l'auteur*, essai de 1968 apparu dans le magazine *Manteia* n°5, p.66

172 Baroni, Raphaël, Gunti, Claus, *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Partie III : Nouveaux médias, nouveaux paradigmes par Raphaël Baroni & Claus Gunti, p.217

employée religieusement le terme d'auteur, et non créateur. Pourtant, lorsque l'on se plonge dans le domaine du jeu vidéo, le mot « créateur » de jeu vidéo ressort le plus souvent que « auteur » de jeu vidéo. Nous avons volontairement omis cette différence pour pouvoir accentuer notre réflexion. Le symbolisme de l'auteur, comme il a beaucoup été alimenté doit s'essouffler, pour laisser place aux termes créateurs et créatrices. Un terme beaucoup plus généraliste, moins réducteur, et qui permet de regrouper tout le monde sur la même enseigne : que l'on soit professionnel·le ou non, nous sommes toutes et tous en droit de partager, ou non, nos étendues d'œuvres, car une fois l'œuvre publiée, seul le public a le choix d'interpréter cette dernière à sa façon, le créateur n'est plus maître de son œuvre. L'œuvre, une fois publiée, peut être vue comme une passation de création, et d'idées.

« [...] nous savons que, pour rendre à l'écriture son avenir, il faut en renverser le mythe : la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'Auteur¹⁷³. »

Pour conclure sur notre pensée, nous défendons l'idée que la symbolique autour de l'auteur doit désormais évoluer, pour laisser place au terme de créateur. Il n'y a plus un auteur unique à proprement parler au sein du jeu vidéo, même si ce modèle reste dominant dans le cadre littéraire. Pour en revenir à la pluralité de ce statut, les créations modernes nous ont montré que plusieurs personnes peuvent être impliquées sur un même projet, et qu'ils contribuent toutes et tous à leur manière, et qu'il est naturel de les considérer toutes et tous comme créateur·trice·s de ce dit projet. Lorsque l'on entreprend un projet, on devient créateur ou créatrice à un certain degré. Si l'on me demandait à présent si mes réflexions sur mon statut avaient changé, je répondrais que pas totalement. Mis à part le terme d'auteur que je changerais en créatrice, je me considère toujours comme créatrice de mon jeu et de mes réinterprétations fictionnelles, que je laisse libre à l'interprétation des joueur·euse·s, et des potentiel·le·s créateur·trice·s qui aimeront utiliser mon jeu, que ce soit pour y faire référence ou l'utiliser dans des créations transfictionnelles. Nous aurions pu être tentés de discuter autour de l'utilisation de l'intelligence artificielle (IA). Cependant, nous trouvons le sujet encore trop récent, demandant davantage de réflexion mais surtout de juridictions, et nous ne voulons pas nous laisser influencer par nos pensées personnelles sur le sujet. Il ne faut cependant pas oublier que les IA sont entraînées sur des corpus dont elles n'ont pas tout le temps les droits. Nous sommes descendants d'un héritage de création, que nous remplissons à notre tour, et que nous laissons libre aux générations futures.

173 Barthes, Roland, *La mort de l'auteur*, essai de 1968, paru dans le magazine Manteia, p.66

2.4. L'importance de la transfictionnalité dans le jeu vidéo : renouvellement de la fiction et de la création

Nous avons vu tout au long de ce chapitre ce que représentaient la transfictionnalité et sa richesse à travers de nombreux exemples, ainsi que les mécanismes mis en place par les jeux vidéo pour prendre en main ce phénomène. Il nous semble important désormais de réfléchir à l'intérêt de cette démarche pour la fiction (et donc par extension l'écriture) vidéoludique, et de déterminer si la transfictionnalité apporte un changement dans la création, que ce soit pour le jeu vidéo ou toute autre forme d'expression artistique. Bien que nous nous concentrons sur le jeu vidéo, ce que nous pourrions dire sur la transfictionnalité vidéoludique peut s'appliquer pour d'autres formes fictionnelles.

Il nous semble important de spécifier que choisir d'écrire une œuvre transfictionnelle ne doit pas être considéré comme un exercice facile. Il ne faut pas voir la transfictionnalité comme une facilité scénaristique, au contraire : écrire une histoire reprenant des personnages ou prolonger une intrigue préalable demande beaucoup de préparation. Il faut que les créateurs étudient l'œuvre ou les personnages qu'ils souhaitent se réapproprier. Après cela, la deuxième difficulté est d'élaborer la trame narrative inédite, propre à l'œuvre qu'ils créent. Même dans le cas où il s'agirait d'une adaptation, il est courant de voir que l'œuvre originale est souvent adaptée selon le style et le mode de pensée du studio de développement. Il faut donc savoir faire preuve de rigueur et de suffisamment d'imagination en écrivant une œuvre transfictionnelle, tout en prenant le soin de comprendre les éléments préalables que l'on prend en main. C'est justement en faisant ce travail de recherche et d'apprentissage que Greg Kasavin a pu découvrir l'existence du personnage mythologique Zagreus : personnage très peu mentionné, que ce soit dans l'apprentissage scolaire ou les œuvres mythologiques en général¹⁷⁴. Le phénomène de transfictionnalité démontre donc un soin particulier apporté par les équipes créatives.

174 Greg Kasavin le mentionne notamment une nouvelle fois dans cette interview : <https://www.thegamer.com/greg-kasavin-on-the-success-of-hades-diversity-in-the-pantheon-and-zagreus-in-smash/> « Je n'avais jamais entendu parler de Zagreus avant le début du projet, malgré le fait que je sois intéressé par ce genre de mythologie depuis que je suis tout petit. » Traduction française de l'anglais : « I had never even heard of Zagreus, in fact, prior to this project, even though I had been interested in this stuff since I was a little kid. »

2.4.1. La transfictionnalité, synonyme d'hommage culturel

Un des intérêts forts de ce phénomène est l'hommage aux œuvres du passé, un refus de l'oubli, ainsi qu'une envie de rappeler les histoires qui nous ont marqués par le passé. Ce sont par ailleurs ces sentiments et ces valeurs qui animent l'écriture de *A la croisée des destins*. Il était important pour moi d'y faire figurer des personnages de la littérature classique française, qui, de mon point de vue personnel, sont souvent mis à l'écart ou pratiquement oubliés après les études générales. Un des objectifs de ma production artistique est de se remémorer ces anciennes histoires et personnages pour ne pas les oublier, et si possible, s'y ré-intéresser activement. Pour prendre un exemple de notre corpus, *Final Fantasy XIV Online* participe aussi à cet effort d'hommage en construisant sa narration et en produisant des événements en jeu qui portent autour des différents univers passés de la saga des *Final Fantasy*. La transfictionnalité peut notamment s'utiliser pour proposer une prolongation d'une œuvre (séquelle ou expansion), ou au contraire, imaginer le début d'une œuvre (préquelle) : ce sont des pratiques intéressantes se rapprochant du souvenir et de l'hommage, souhaitant étendre et imaginer le début ou la suite d'une œuvre qui nous a marqués, dans la cohérence de l'œuvre préalable. Il est possible également que cela rende hommage aux grands créateurs et créatrices de ces dites œuvres, comme pourraient l'être les différents caméos de Stan Lee dans les films *Marvel*.

2.4.2. Les références, fanfictions, et plaisir du public

Il était important d'aborder la référence, cette pratique transfictionnelle que j'aime expérimenter dans ma pratique. La référence peut englober les clins d'œil, voire ce que l'on appelle des *easter egg*. Dans *A la croisée des destins*, la référence s'illustre par l'ajout du personnage Harlock Albator, illustre pirate de l'espace de la culture japonaise. Si l'on essaie de lier l'univers de *Albator* au conte du *Petit Chaperon Rouge*, nous ne voyons pas de lien, il serait même inconcevable de lier les deux univers. Cependant, la référence et l'ambiance transfictionnelle du jeu permettent de rendre le lien des deux cohérents, le justifiant dans ces univers mêlés avant une narration soigneusement amenée. Je fais également plusieurs références à la pop culture, ainsi qu'à d'autres jeux vidéo où je m'inspire de leur esthétique pour illustrer la mienne. La transfictionnalité, c'est de

pouvoir mélanger ce que l'on aime sans complexe dans une nouvelle création tout en rendant le tout cohérent : dans le cas d'*A la croisée des destins*, j'ai créé deux mondes qui coexistent, où il est possible de faire la traversée vers un autre par divers moyens. Nous pouvons relier les références aux pratiques de fans. La transfictionnalité est un exercice à part entière qui permet d'assouvir sa curiosité. Comme l'est la fiction, la transfictionnalité procure un sentiment de satisfaction, mais également une soif de découverte et de savoir : « La transfictionnalité est elle aussi, à sa façon, une "machine à voyager à travers l'intertexte"¹⁷⁵ : elle permet aux lecteurs qui aimeraient savoir ce qui arrive après la fin du récit [...] de satisfaire leur curiosité¹⁷⁶. » Pratiquer la transfictionnalité est donc, tout comme s'engager dans des feintises ludiques, une pratique qui permet de prendre du plaisir. Comme nous avons déterminé qu'il s'agissait d'une pratique ouverte à toutes et tous, elle peut aussi permettre la création de lien social par le rapprochement de communautés semblables, notamment grâce aux partages sur les réseaux sociaux ou plateformes en ligne.

2.4.3. Découverte et apprentissage grâce à la transfictionnalité

Cet aspect de faire redécouvrir des contes ou des histoires se mêle également à la découverte de nouvelles cultures, notamment par le biais des mythologies comme nous l'avons vu avec l'exemple des jeux vidéo *Final Fantasy XIV Online* ou *Hades*. Sans que nous le voyons forcément, beaucoup de jeux empruntent aux mythes, les plaçant en élément important dans les intrigues vidéoludiques. Nous pouvons prendre l'exemple du jeu vidéo *Dragon Quest XI : Les combattants de la destinée*¹⁷⁷, qui reprend l'Yggdrasil comme un des éléments centraux de son intrigue : dans le jeu, il est le pilier du monde dans lequel grandissent les héros. Cet arbre se fait notamment nommer « Arbre monde » dans la mythologie grecque, ce qui est très intéressant à comparer avec son rôle dans le jeu. Tous ces éléments de transfiction ne permettent pas seulement de découvrir des mythologies, mais également de traiter d'éléments de société. Par exemple, nous pouvons voir comment fonctionne le système scolaire japonais dans des jeux vidéo comme *Shin Megami Tensei : Persona 4*¹⁷⁸. Il est très enrichissant de comparer le fonctionnement d'un système oriental à notre

175 Nous précisons que ce qui fonctionne pour les œuvres littéraires peut fonctionner pour d'autres médiums.

176 Saint-Gelais, Richard, *Fictions Transfuges*, Paris, Édition du Seuil, 2011, p.55

177 *Dragon Quest XI : Les Combattants de la destinée*, Square Enix, 2017-2018, Multiplateforme. Une version améliorée est sortie par la suite en 2019-2020 sous le nom de *Dragon Quest XI S : Les Combattants de la Destinée – Edition Ultime*

178 *Shin Megami Tensei : Persona 4*, Atlus, 2008-2009, PlayStation 2

système occidental. Dans la même idée, malgré le fait que le jeu soit romancé, la saga *Hakuoki*¹⁷⁹ permet de nous plonger dans l'histoire japonaise, à la période Edo, période riche notamment avec la présence beaucoup plus marquée de l'Occident au Japon et qui illustre le passage des samouraïs avec l'utilisation des katanas aux armes à feu. Toutes ces découvertes favorisent un apprentissage de toutes ces différentes cultures, que l'on en soit familier, ou non. Il est intéressant de voir que ces phénomènes peuvent apparaître au stade du processus créatif, et que les créateur·trice·s d'œuvres transfictionnelles se nourrissent de cultures qui leur sont étrangères. Cela revient à l'idée que nous venions d'exprimer. Ces découvertes vidéoludiques alimentent notre désir de s'intéresser à ses cultures en dehors des jeux, et à potentiellement se découvrir de véritables passions, que nous pouvons utiliser dans nos projets de carrières, de vacances, etc. Un exemple personnel est l'intérêt pour apprendre la langue japonaise. Le sentiment d'apprentissage y est donc fort. Cela montre une richesse vraiment unique de la transfictionnalité, car elle ne dépasse pas seulement la barrière des fictions, mais également celle du jeu vidéo pour pouvoir impacter nos vies.

La transfictionnalité n'est malheureusement pas une notion assez mise en avant, ou du moins, nous pouvons l'utiliser sans vraiment en avoir connaissance. Pourtant, c'est une pratique riche, et qui nous apporte beaucoup, que ce soit au niveau de la création ou de notre satisfaction personnelle. C'est un phénomène avant tout important pour la fiction, vidéoludique ou non, et par extension, à sa narration et à la manière de raconter. Elle exige d'intéressantes capacités d'écriture ainsi que de réflexion : il faut apprendre à créer son propre univers, tout en se réappropriant les éléments préalables qui nous intéressent, le tout dans le respect de l'œuvre originale. Maintenant que nous avons une vision beaucoup plus précise de la fiction dans le jeu vidéo, il nous semble intéressant à ce stade d'étendre l'analyse des jeux de notre corpus à notre dernier questionnement, celui du potentiel pouvoir d'immersion du jeu vidéo.

179 *Hakuoki*, Idea Factory, 2008-2011, Multiplateforme

Chapitre 3 – L’immersion dans le jeu vidéo : des interactions et des narrations qui immergent

L’immersion vidéoludique est un sujet qui fascine dans de nombreux domaines, que ce soit au niveau technique ou d’un point de vue psychologique, ethnologique, etc. Immerger le·a joueur·euse est devenu de plus en plus un objectif que les équipes de développements priorisent, et qui est tout aussi important pour les joueur·euse·s eu·x·elle·s mêmes. Ce chapitre sera un mélange d’analyses en profondeur des différents jeux du corpus pour comprendre leurs mécaniques immersives, mais également d’expériences personnelles, étant moi-même joueuse de contenus vidéoludiques et également créatrice de jeu. Je me permettrai de m’adresser à la première personne du singulier lorsque ce sera le cas. L’un des objectifs principaux de *A la croisée des destins* est d’immerger son·a joueur·euse par de multiples formes. Sera également répertoriée l’expérience et le ressenti de notre entourage et de personnes extérieures, concernant ou non les jeux du corpus, tout en s’appuyant sur les recherches regroupées par Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux dans *Espaces et temps des jeux vidéo*¹⁸⁰ qui nous ont permis d’étayer nos vécus, nos ressentis et l’analyse globale du corpus vidéoludique.

3.1. L’interactivité dans le jeu vidéo : comment ça marche ? Mélémélo des interactions au sein du jeu

Il est important de définir le terme d’interactivité : dans le cadre de l’informatique, l’interactivité désigne l’interaction entre l’homme et la machine. Par exemple, lorsque nous déplaçons notre personnage par le biais d’une manette, la manette communique avec l’ordinateur pour déplacer notre personnage. Il s’agit de l’interactivité, dont la manette sert de levier de l’interaction. Pour illustrer plus grossièrement le propos, nous pouvons dessiner l’interactivité dans le jeu vidéo en deux niveaux distincts :

- Le niveau d’interaction direct : le ou la joueuse interagit avec la souris d’ordinateur.

180 Ter Minassian, Hovig, Coavoux, Samuel, Rufat, Samuel, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012

- Le niveau d'interaction indirect : la souris d'ordinateur envoie le signal d'interaction à l'ordinateur, qui exécute ce que la joueuse souhaite faire. À moins que l'on soit le·a programmeur·euse, et que l'on connaisse le système créé, nous ne voyons pas ce niveau d'interaction, voire même ne le comprenons pas (on appelle cela une « boîte noire ».) Ce niveau d'interaction que l'on nomme indirect est donc la communication entre notre action directe et le programme du jeu.

L'interactivité dans le jeu vidéo est notamment ce qui a amené au terme « spect-acteur·trice », un terme que Pascal Krajewski utilise en théorisant sur le jeu vidéo. Il juge également le jeu vidéo comme un « art interactif¹⁸¹ ». Ce terme est pertinent, car un·e joueur·euse observe attentivement le jeu, mais y intervient également à différents degrés à l'aide de différents contrôleurs. Le jeu vidéo implique donc une certaine implication de la personne qui s'y engage, une idée que l'on accentuera au fil de ces différentes sous-parties.

Par contrôleur, nous voulons décrire les différents appareils d'interfaces qui accompagnent le jeu vidéo. Nous l'avons mentionné dans le chapitre 1, mais le·a joueur·euse a la possibilité d'interagir au sein du jeu à l'aide du duo clavier-souris, où nous pouvons bouger le personnage avec des touches personnalisables, mais le plus souvent, il s'agit de ZQSD (pour les joueur·euse·s francophones), respectivement pour avancer, reculer, se déplacer à gauche et à droite. Il y a ensuite la manette de jeu, dont la disposition des touches varie selon son fabricant, mais a également changé de forme et de dispositions avec l'avancée des technologies¹⁸², les *joysticks*¹⁸³ étant faits pour se déplacer, et les boutons pour interagir (attaque, débiter un dialogue, interagir, etc). Nous pouvons également noter l'utilisation du stylet, dans le cadre d'un jeu sur tablette par exemple, voire même pour la Nintendo DS. Le stylet sert à représenter des interactions tactiles, qui remplacent le doigt. Un jeu sur portable pourra se jouer avec les doigts. Bien évidemment, les installations artistiques vidéoludiques présenteront des manières innovantes d'interagir avec le jeu. La réalité virtuelle pousse le concept d'interactivité encore plus loin. Avec du grand matériel qui se compose d'un casque qui couvre la vue et de manettes dans les mains, nous pouvons être immergés dans un décor comme si « nous étions dans la réalité ». Encore plus performant, il est même possible de pouvoir

181 Notamment dans le recueil « La création artistique dans le jeu vidéo ». Krajewski, Pascal, *La création artistique dans le jeu vidéo*, Paris, l'Harmattan, 2021

182 Par exemple, la manette Xbox aura les lettres XYBA, tandis que les manettes de PlayStation auront des symboles à la place.

183 *Joystick* est emprunté de l'anglais pour désigner un contrôleur de jeu constitué d'un manche qui peut s'incliner dans toutes les directions, voire même pour appuyer dessus pour interagir.

interagir sans manettes, grâce à un système nommé *leap motion* : grâce à des capteurs, les interactions sont beaucoup plus réalistes, plus besoin de manettes en main pour avancer ou interagir.

L'interactivité permet de s'investir dans un jeu, au point où l'immersion serait réalisable, mais par quels moyens ? Nous verrons donc successivement différentes possibilités d'immersion, amenées par des concepts différents du jeu vidéo, qui peuvent à la fois être mélangés, ou tout simplement ne pas pouvoir atteindre le même type de joueur·euse, ce qui renforce d'une certaine manière la singularité du jeu.

3.2. L'immersion grâce au *gameplay*

L'immersion dans le jeu vidéo passe par de multiples chemins, et la plus évidente est celle du au *gameplay*. Grâce à sa diversité, le *gameplay* offre nombreuses possibilités pour toucher un large éventail de joueur·euse·s, des plus *casual*¹⁸⁴ aux plus friands de challenge. Nous verrons dans un premier temps les *gameplay* que nous appelons « énergétiques », un genre de *gameplay* qui mise sur l'apprentissage, le maniement de différentes armes et pouvoirs et l'affrontement d'une panoplie d'ennemis. Nous prendrons l'exemple du jeu *Hades* pour illustrer ce *gameplay*.

3.2.1 : Les *gameplay* énergétiques : comment le sous-genre *rogue-like* du jeu *Hades* permet au joueur·euse de s'immerger dans l'univers

Nous l'avons précédemment mentionné dans notre recherche, le sous-genre du jeu *Hades* soutient sa narration. Nous ne nous étions en revanche pas penchée plus précisément sur ce qui façonne le *gameplay*. Mis à part le fait que nous pouvons revivre après une défaite, le jeu offre bien des possibilités. Dans *Hades*, il est possible d'utiliser six armes.

184 Un ou une joueuse sera décrit·e comme *casual* s'il n'a pas l'habitude de jouer à des jeux hautes difficultés ou qui a un style de jeu plutôt détendu, peu agressif. *Casual* vient de l'anglais et peut être traduit par détendu.



Illustration 34: Illustration des six armes du jeu Hades

Ces armes, qui possèdent chacune leurs propres capacités, peuvent être couplées avec ce qui est appelé des *bienfaits*¹⁸⁵, octroyés par les dieux de l'Olympe (et Chaos), qui sont des pouvoirs supplémentaires pour les armes ou pour Zagreus.



Illustration 35: Illustration représentant les dieux de l'Olympe et Chaos du jeu Hades

Plus concrètement, imaginons que Zagreus prenne, avant de s'échapper de la Maison des Enfers, l'épée, la *Lame du Styx* (deuxième arme en partant de la droite). Cette épée offre par défaut la possibilité d'attaquer au corps-à-corps, ainsi qu'une technique d'arme : une frappe de zone autour de notre personnage. Lorsque l'on commence une *run*, il est possible de rencontrer un dieu, et de recevoir une bénédiction. Admettons à présent que Zagreus croise le chemin de son oncle Poséidon,

¹⁸⁵ Dans l'illustration 24, nous pouvons distinguer de gauche à droite Zeus, Poséidon, Athéna, Aphrodite, Artémis, Arès, Dionysos, Hermès, Déméter, et enfin, Chaos. Chacun e-s offrent des bienfaits uniques à Zagreus.

le dieu des océans. Comme le suggère son statut, ses bienfaits seront liés à l'élément eau. Son oncle lui proposera donc trois bénédictions, où Zagreus choisira *Tempest Strike*. Grâce à ce dernier, Zagreus aura la capacité de repousser ses ennemis en les attaquant avec son épée. Hors armes et bienfaits, Zagreus possède des atouts bien à lui dont la capacité d'esquiver, que l'on appelle un *dash*¹⁸⁶. Par exemple, si un projectile arrive face au joueur·euse, en esquivant vers la droite grâce au *dash*, Zagreus ira plus vite vers la droite et pourra esquiver l'attaque ennemi. Il lui est également possible de survivre à une attaque mortelle, qui donne une seconde chance lors d'un combat. Toutes ces fonctionnalités permettent une vague de possibilités pouvant toucher un maximum de joueur·euse·s de goûts et de styles de jeux différents. De mon expérience personnelle, je suis plutôt une joueuse qui apprécie attaquer dans le tas tout en ayant un sentiment de sécurité. Je me suis alors dirigée en premier lieu vers la lance, qui permet une vitesse d'attaque conséquente avec une certaine sécurité vu que l'arme a une meilleure portée d'attaque que la Lame du Styx. Pareillement, je préfère croiser le chemin de la déesse Athéna, qui octroie des boucliers. En se rapprochant de notre proche Quentin, joueur également de contenus vidéoludiques et de *Hades*, nous lui avons demandé son style de jeu et comment il l'a adapté dans le jeu : « J'ai plutôt un style de jeu stratégique. Je fais attention à mes actions. [...] Dans *Hades*, j'utilisais des armes rapides, qui faisaient le travail rapidement, comme la lance ou l'épée. Je n'aimais pas trop les armes lentes même si elles faisaient beaucoup de dégâts, car ça limitait trop mon style de jeu. » Les styles et possibilités de combinaisons de jeu sont donc nombreux, permettant de satisfaire un maximum de joueur·euse·s. On ne se sent pas limité par les choix, et on peut également explorer d'autres styles de jeu que l'on n'aurait pas l'habitude d'avoir. Les armes ont chacune leurs propres histoires, que ce soit l'arme de base ou lorsqu'elle possède un aspect différent, ce qui renforce également le lien d'immersion. Nous retrouvons ce phénomène pour les bienfaits, où elles sont portées par les dieux et des dialogues uniques, enrichissant le lore du jeu. Tous ces renforcements rendent le·a joueur·euse plus sûr·e d'elle·lui lors de son expérience de jeu.

Hades est également peuplé de nombreux ennemis et de boss qui ont tous des attaques spécifiques. Il faudra alors réfléchir à comment procéder pour les tuer, ou comment esquiver leurs attaques, etc. Le jeu possède cinq zones de jeu en ne comptant pas La Maison d'Hadès : le Tartare, Asphodèle, l'Élysée, le Styx, et enfin, la surface où l'on affronte le boss final, Hadès. Chaque zone est différente des autres. Par exemple, Asphodèle est un lieu entouré de lave, où, si l'on n'est pas

¹⁸⁶ *Dash* est un mot anglais, assez couramment utilisé dans le jargon vidéoludique. Nous pouvons le traduire par s'élancer.

assez vigilant, nous pouvons perdre de la vie à cause du magma. Au contraire, dans le Styx, les salles sont plus petites et plus nombreuses, mais on obtient une récompense après avoir terminé de tuer les ennemis de toutes les chambres. Pour traverser une zone, il faudra *clear*¹⁸⁷ des salles avec soit des ennemis « standards », des mini-boss (c'est-à-dire moins difficile qu'un boss de fin de zone), voire des *safe rooms*¹⁸⁸ où il est possible de récupérer des bonus ou rencontrer des personnages non-jouables qui font avancer le lore de l'histoire. Les salles sont générées de manière procédurale, c'est-à-dire que la disposition de chaque salle changera à chaque *run*, ce qui permet d'avoir un jeu beaucoup moins lassant, avec un sentiment de challenge différent à chaque tentative. Une fois toutes ces salles passées, on peut accéder au boss de fin de zone. Si l'on réussit à le ou la battre, nous pouvons passer à l'étage suivant. Avoir différents environnements de jeu permet de diversifier le *gameplay*, augmentant progressivement la difficulté de jeu, priorisant *l'apprentissage* et entraînant la mémoire musculaire en développant de nouveaux *réflexes* de jeu. Ce sont différents moyens uniques de favoriser l'immersion, porté par le *gameplay* inhérent du jeu qui le porte.

Hades peut sembler être un jeu rebutant par son sous-genre *Rogue-like*, voire trop exigeant pour des joueur·euse·s qui n'auraient pas l'habitude des jeux à *gameplay* où il faut persévérer. Cependant, l'interactivité amenée par le *gameplay* permet de se familiariser à la fois aux commandes du jeu (quelles touches correspondent à quelles fonctionnalités de *gameplay*) grâce à l'apprentissage, mais également aux différents *patterns* des ennemis et également celui de Mégère, la première boss du Tartare. Un pattern dans un jeu vidéo correspond aux différents enchaînements de coups d'un ennemi.

187 *Clear* est un mot anglais pouvant se traduire par nettoyer. Ce mot est très utilisé dans le jargon vidéoludique. On l'utilise pour dire que l'on a complété un niveau, ou tuer tous les ennemis d'une zone.

188 *Safe rooms*, expression anglaise pouvant se traduire par chambre de sécurité. On l'utilise pour désigner des espaces où les ennemis ne peuvent pas nous attaquer.



Illustration 36: Ennemi du jeu Hades, se nommant skullomat

L'ennemi ci-dessus est trouvable dans le Tartare. Il aura comme *pattern* d'être inerte, mais si on ne le tue pas, il fera apparaître des petites têtes de squelettes qui nous attaqueront lorsqu'elles nous voient. C'est ce que l'on appelle un *pattern*. Il n'y a pas d'aléatoire dans un *pattern*, ce qui sera aléatoire, c'est l'ordre dans lequel l'ennemi et le boss exécutera son attaque. Cette étape de jeu et de *gameplay* s'apparente donc à une forme d'apprentissage. Pour surmonter les difficultés, on commence à s'y intéresser sérieusement et à se rappeler que tel ennemi fait telle attaque, que celui-là est moins dangereux qu'un autre, etc. Un plus du jeu est que l'on n'est pas pénalisé en cas d'échec (à part la frustration d'avoir perdu). Il n'y a pas réellement de *game over*, car on revient toujours au même endroit, à la Maison d'Hadès. De plus, on obtient des gemmes et des obsidiennes¹⁸⁹ qui permettent d'augmenter les capacités de notre personnage et de ses armes. Donc, à chaque nouvelle tentative, nous ressortons plus forts et mieux préparés. L'apprentissage dans le jeu n'est pas seulement visuel, ou du moins, il ne s'agit pas uniquement d'apprendre les patterns des ennemis. Notre cerveau, et donc notre corps, s'habitue de plus en plus aux mouvements qu'on lui demande de faire. Si nous savons que Mégère, lorsque son *sprite* s'abaisse, va nous foncer dessus, on fera tout pour esquiver : ça en devient un *automatisme*. Et c'est également ça, la force de *Hades* et des *rogue-like*. Ils nous apprennent à persévérer et à toujours se surpasser, ce qui fait que nous développons des réflexes de jeu qui peuvent nous servir plus tard pour d'autres jeux. Ces réflexes nous font oublier que l'on a une manette en main : au début, il est facile de confondre les touches, ou d'abaisser la tête pour voir sur quelle touche nous appuyons. Puis au fur et à mesure, on reste la

¹⁸⁹ Les gemmes et obsidiennes dans le jeu *Hades* permettent d'acheter différentes choses, notamment des améliorations, que ce soit pour les armes de Zagreus ou ces compétences elles-mêmes.

tête levée, les yeux scotchés à l'écran. Ce sentiment de réflexe peut être ressenti dans d'autres jeux, notamment les jeux de rythme, qui sont également synonymes d'apprentissage. Nous pouvons prendre l'exemple du jeu *Hatsune Miku: Project DIVA Mega Mix+*¹⁹⁰. Il s'agit d'un jeu de rythme où il faut cliquer sur les bonnes touches au bon moment. Lorsque j'ai débuté le jeu, il n'était pas aisé d'enchaîner des combos musicaux. Souvent, j'avais l'habitude de regarder ma manette pour voir où était la touche A. Il pouvait également m'arriver d'appuyer sur la touche A au lieu de la touche B, ce qui me faisait rater des combos. Plus j'ai joué au jeu, persévéré, plus j'ai appris où se trouvait chaque touche. Mes doigts se sont habitués à retrouver automatiquement l'endroit des touches correspondant et je me suis rapidement améliorée. Bien plus que ça, j'ai pu être absorbé dans les chansons du jeu, au point que je suis désormais capable d'en oublier la manette. Nous avons fait tester le jeu à Quentin. Ce dernier n'ayant pas l'habitude des jeux de rythme, nous avons remarqué que sa principale difficulté était surtout de trouver les touches correspondantes. Cela montre l'importance des réflexes et habitudes lorsque l'on joue à un jeu vidéo et son impact sur l'immersion vidéoludique.

Hades est à la fois un jeu généreux, mais demande tout de même à ce que le·a joueur·euse s'y investisse, y donne de soi. Les boss ne sont pas faits pour être faciles, il arrive même d'avoir des malus. Par exemple, nous pouvons entrer dans une salle, et aléatoirement, un événement se lance : Hadès annonce à son fils qu'il compte bien mettre un terme à sa fugue. Lorsque cela arrive, un compteur de 30 secondes s'affiche, et des ennemis apparaissent inlassablement. Notre but est de survivre pendant toute la durée du compteur. Lorsque l'on termine le jeu pour la première fois (on bat Hadès), une nouvelle fonctionnalité appelée *Heat* est débloquée, amenée par le *Pact of Punishment*. Ce pacte permet de rajouter des difficultés supplémentaires. Par exemple, en mettant un point dans *Convenience Fee*, tous les items sont plus élevés d'un certain pourcentage. Même si cela rajoute de la difficulté, il est possible, à l'aide du pacte, de pouvoir ajouter de nouveaux *patterns* aux principaux boss : cette difficulté renforce notre intérêt au jeu en alimentant notre sentiment de challenge et de surpassement de soi.

190 *Hatsune Miku : Project DIVA Mega Mix+*, Sega, 2020, Multiplateforme



Illustration 37: Capture d'écran du jeu Hades, représentant le Pact of Punishment

Dans la capture ci-dessus, nous pouvons voir les différents malus, et le nombre de *heat* que cela ajoute à la *run*. Le pacte permet d'augmenter la difficulté d'une *run*, tout en apportant des récompenses supplémentaires (ci-dessus appelées *bounties*) si on arrive à battre Hadès une nouvelle fois. Cette fonctionnalité permet aux joueur·euse·s de se surpasser, tout en étant récompensé. *Hades* est un jeu qui m'a beaucoup marqué, même si perdre face à des boss peut être frustrant, y arriver renforce un sentiment d'accomplissement. J'ai entrepris de relancer le jeu après un an et demi sans y avoir retouché, ayant terminé l'histoire principale et obtenu quasiment toutes les améliorations du jeu après 129 heures de temps de jeu au total. A mon étonnement, une *run* était déjà en cours : Je me suis retrouvée plongé dans la seconde zone, Asphodèle... Avec une *heat* de quinze, qui représente une difficulté plutôt corsée. J'ai rapidement remarqué que malgré le temps écoulé sans y avoir joué, je me suis facilement rappelé des *patterns* des différents ennemis. Je n'avais pas non plus perdu les réflexes de jeu : la réadaptation a été plus ou moins rapide. C'était une expérience très intéressante, car j'ai pu retrouver les différentes « sensations de jeu » qui fait un des charmes du jeu : la concentration lors des phases plus difficiles, le rythme cardiaque qui augmente lors des combats de boss, voire les mains tremblantes après avoir battu Hadès. J'ai pris le soin de noter mon rythme cardiaque lors des combats importants. Ce dernier peut fluctuer entre 60-70 de battements par minute (bpm) durant les phases les plus calmes. Lorsque j'ai pu battre le boss d'Asphodèle, mon bpm était à 93. Après le boss de Thésée et du minotaure, mon bpm était entre 80-97 bpm. Enfin, lorsque j'ai réussi à battre Hadès, mon bpm était à 101, et je suis ressortie avec des mains qui

picoter. Il est néanmoins important de noter que les mesures peuvent être approximatives. Le combat final, contre Hadès, possède une musique évolutive. C'est un combat qui se déroule en deux phases : pour passer à la deuxième phase, il faut descendre les points de vies de Hadès à 0. Ensuite, ce dernier regagne toute sa vie et il faudra le battre à nouveau. Dans cette seconde phase de combat, Hadès gagne de nouvelles mécaniques de jeu. La musique est toujours la même *OST*, sauf qu'elle passera à la moitié du morceau, qui est beaucoup plus énergétique, que l'on pourrait qualifier de style *métal*, et renforce un sentiment de pression. On se sent à la fois tendu mais totalement immergé : on a envie de se surpasser. Ces choix esthétiques sont pertinents et influencent le mental que nous adoptons lorsque l'on fait ce combat final. Il est compliqué de décrire des sensations de jeu, qui nous sont uniques. En reprenant les mots d'un témoignage : « [...] je pense que c'est le côté compétitif et le *gameplay* du jeu qui peut rendre le jeu prenant et immersif. » Il est intéressant de prendre en compte que les jeux compétitifs permettent aux joueur·euse·s d'être immergés. C'est très cohérent, car nous sommes concentré·e·s sur nos actions. Nous voulons nous surpasser pour battre nos adversaires. Ces sensations sont similaires à celles que l'on peut ressentir en jouant à *Hades*. Toutes ces combinaisons sont des facteurs qui facilitent l'immersion du joueur·euse.

La persévérance et l'apprentissage dans le jeu permettent d'acquérir différents réflexes qui nous permettent de passer au-delà des contrôleurs et de pouvoir se concentrer sur ce qui est en face de nous. Voir que l'on réussit petit à petit à battre des ennemis que l'on ne pensait pas vaincre ajoute une sensation d'accomplissement, et donc de satisfaction qui permet de continuer à jouer et de retourner dessus également. Si l'on ajoute à cela la narration et la direction artistique soignée du jeu, *Hades* est donc un parfait exemple de jeu immersif.

3.2.2. L'apprentissage vidéoludique : la progression croissante de la difficulté dans *Final Fantasy XIV Online* synonyme d'immersion

Introduit un peu plus haut, l'apprentissage dans le jeu vidéo est un facteur essentiel d'immersion, mené plus ou moins indirectement par le *gameplay* ainsi que notre volonté à vouloir se surpasser. Nous aimerions à présent préciser ce que représente l'apprentissage et comment il peut être mis en place par le biais de choix astucieux : un duo entre narration et *gameplay*. Pour cela,

nous illustrons cette sous-partie à partir de *Final Fantasy XIV Online*¹⁹¹. Ce dernier est un cas intéressant. Le début de l'apprentissage dans *FFXIV* se fait dès le début de l'aventure, lorsqu'il faut choisir le job qui nous correspond le plus. Tout comme *Hades*, les différents jobs peuvent correspondre à tout type de joueur·euse·s. Dans ce MMORPG, nous pouvons distinguer trois grandes classes principales : le *Tank*, le *Healer* et les *DPS*¹⁹². Le *tank* est un rôle de première ligne, qui prend la tête et le *focus*¹⁹³ des ennemis lors des missions. Le rôle du *healer* sera de soigner ses alliés tout en faisant des dégâts. Enfin, les *DPS* sont des rôles qui infligent beaucoup de dégâts. Le *tank* est un rôle au corps-à-corps, tandis que le *healer* est un rôle à distance. Les rôles de *DPS* sont mixtes, d'où le fait que c'est un rôle qui est plus populaire que les autres. Il y a des *DPS* de mêlées, comme le *ninja*, ou des *DPS* à distance qui sont soit magiques (comme l'invocateur) ou physiques (comme le danseur). Il existe un *DPS* magique qui est à la fois à distance et mêlé (Mage rouge). A ce jour, il existe une vingtaine de jobs. Il y a quatre jobs de tanks, quatre jobs de *healer*, cinq jobs de *DPS* mêlé, trois jobs de *DPS* physiques à distance, et enfin, quatre jobs de *DPS* magiques à distance. Le point fort de *FFXIV* est que nous ne sommes pas limités à un seul job. Nous pouvons tout essayer et progressivement monter chaque job (jusqu'au niveau 90) pour trouver celui qui nous plaît et nous correspond le plus. L'apprentissage du jeu commence par ces différents jobs, qui nous apprennent les différents aspects de *gameplay* du jeu. Ils permettent de nous apprendre les bons positionnements selon notre rôle.

191 Nous noterons à partir d'ici *Final Fantasy XIV Online* par son abréviation *FFXIV*.

192 *DPS* signifie *Damage Per Second*. On utilise cette abréviation pour désigner les personnages qui sont chargés de faire les dégâts lors d'un combat.

193 *Focus* est un mot anglais qui désigne ici le fait que les ennemis attaqueront en priorité le *tank* de l'équipe.



Illustration 38: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online lors de la création d'un personnage montrant la sélection d'une classe

L'apprentissage dans *FFXIV* se fait progressivement en avançant dans notre aventure. Tout d'abord, nous apprenons les premières mécaniques de jeu avec des quêtes tutorielles, finement cachées sous nos premières quêtes d'épopée. Ceci nous permet d'inclure les différentes informations et mécanismes sans nous sortir de l'immersion, sans gâcher l'ambiance de nos premiers pas dans Éorzéa. Ensuite, les premières mécaniques de combats sont rapidement introduites par ces dites quêtes, ainsi que les quêtes de jobs dont nous avons fait mention plusieurs fois. Ces quêtes, apparentes à un tutoriel, favorisent un meilleur apprentissage et une meilleure compréhension des jobs. Si nous prenons un job de *tank* par exemple, les toutes premières quêtes de jobs introduiront notamment le fait que ce rôle doit prendre le *focus* des différents ennemis durant les donjons, ce qui fait que le ou la joueuse n'est pas perdu·e une fois entrée dans son tout premier donjon. Les premiers donjons incluent des mécaniques de *gameplay* que les précédents points ne montrent pas forcément, comme par exemple, le placement qu'il faut adopter face à des ennemis qui auraient des attaques spécifiques en *AOE*¹⁹⁴. Dans le donjon, cette attaque *AOE* sera représentée en une zone jaune, qui nous permet d'assimiler rapidement qu'il ne faut pas se placer à l'intérieur.

194 *AOE* signifie *Area Of Effect*, soit Zone d'effet en français. Lorsque l'on parle d'*AOE*, on désigne notamment des attaques pouvant affecter plusieurs cibles dans une cible spécifique.



Illustration 39: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, montrant une zone d'attaque circulaire

Il existe une variété d'AOE dans *FFXIV*, qui change selon les ennemis. Il existe plus d'une dizaine de mécaniques de jeu que les joueur·euse·s devront retenir¹⁹⁵. Par ailleurs, lorsque nous affrontons des ennemis, nous voyons les attaques qu'ils vont lancer. C'est très important d'y prêter attention, car plus nous progressons et plus nous affrontons du contenu difficile, les marquages d'attaques peuvent ne s'afficher que pendant une courte période (de quelques secondes) et c'est à nous, joueur·euse·s, de bien se placer et d'anticiper en regardant quelle attaque l'ennemi se prépare à lancer. Pour prendre en main ces différents réflexes de jeu, *FFXIV* monte progressivement la barre de difficulté en proposant différents niveaux de contenu. Nous pouvons distinguer le contenu en trois catégories :

- Il y a les missions instanciées en étant seul·e, avec ou sans l'aide des personnages non-jouables. Ces missions accompagnent la suite d'une histoire, permettant d'affronter des ennemis, voire mini-boss que l'on a rencontrés dans la ligne directrice de la narration. Pour illustrer, c'est comme si ces missions nous permettaient d'agir à l'intérieur d'une cinématique. A la place de voir une cinématique (une vidéo) où notre avatar agit sans que l'on fasse quelque chose, nous contrôlons le déroulement de cette cinématique, ce qui est un point fort pour l'immersion.

¹⁹⁵Ce post Reddit répertorie la majorité des mécaniques du jeu, pour aider les débutant·e·s : https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/r4ytmu/a_collection_of_markers_common_mechanics_to_help/

- Nous avons les donjons, qui peuvent se réaliser jusqu'à quatre joueur·euse·s ou accompagnés des PNJ liés à la quête. Les donjons sont constitués d'affrontements de plusieurs ennemis dits standards, interposés par deux affrontements de mini-boss, et enfin, un boss final.
- Les défis, qui sont des combats uniques face à un boss qui possède différentes phases. Comme le combat face à Hadès décrit un peu plus haut.
- Les raids, qui sont soit des raids en alliance constituée de trois groupes de huit personnes, soit des raids standards, où cette fois-ci nous nous retrouvons dans un groupe de huit personnes uniquement.

Ces fonctionnements permettent de monter progressivement la barre de difficulté sans agresser les joueur·euse·s les plus *casuals* et leur permettent d'apprendre à leur rythme. Pour illustrer les différents paliers de difficultés, nous pouvons proposer l'image suivante :



Illustration 40: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, représentant la première liste de donjons débloqués

Sur cette capture, nous pouvons voir différents donjons de l'extension *Heavensward*. Nous pouvons remarquer que les donjons se débloquent progressivement, en même temps que notre personnage évolue. Le maximum ici est au niveau 60¹⁹⁶, car à la sortie de l'extension, le niveau était fixé à 60.

¹⁹⁶ Si l'on participe à un donjon niveau 60 en étant niveau 90, qui est le niveau maximal pour le moment, notre niveau est automatiquement synchronisé au niveau 60.

On peut remarquer en particulier le donjon : « Le Phare de Sirius (brutal) » que nous avons mis en surbrillance. Le Phare de Sirius est un donjon apparu dans l'extension *A Realm Reborn*. La version *brutal* est donc une revisite du précédent donjon pour offrir une découverte plus difficile et ce, avec une nouvelle quête d'histoire. La même chose s'applique avec les défis.



Illustration 41: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, représentant la première liste des défis débloqués

« Le Cratère des tisons » est un des tous premiers défis du jeu, qui ne se réalise qu'en groupe de quatre, alors que les défis sont normalement en groupe de huit. La version *brutal* de ce défi permet d'affronter à nouveau Ifrit, le boss de ce défi, mais cette fois-ci, il est plus difficile à battre et possède de nouvelles mécaniques. Bien évidemment, le fait de pouvoir affronter Ifrit à nouveau est justifié dans la continuité de l'histoire. La difficulté *brutal* a en réalité très vite disparu après l'extension *Heavensward*. Tout simplement, car elle se rapprochait du niveau standard. C'est pour cela qu'il existe désormais les défis extrêmes :

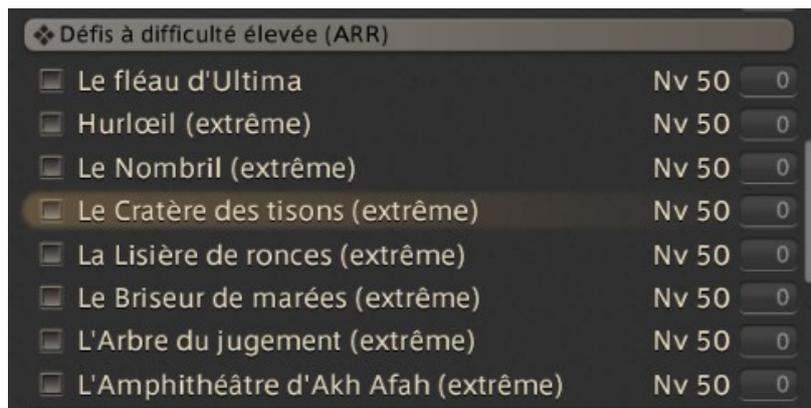


Illustration 42: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, représentant différents défis à difficulté élevée de l'extension A Realm Reborn

Nous retrouvons à nouveau « Le Cratère des tisons », mais cette fois-ci, le jeu indique bien que c'est un défi à difficulté élevée. Ce qui les distingue est qu'il faut apprendre de nouveaux patterns, plus compliqués que dans les défis standards qui eux doivent rester accessibles pour tous. La plupart de ces défis extrêmes sont soit guidés par de nouvelles quêtes inédites, soit elles sont débloquentes en parlant à un ménestrel errant qui chantera nos louanges. Notre personnage se remémore son précédent combat, mais différemment. Les raids normaux ont également une alternative de difficulté élevée, s'appelant raids sadiques. Tout comme les défis extrêmes, il faut apprendre de nouveaux patterns, et ce, toujours justifié par une nouvelle ligne narrative. Nous nous rapprochons des difficultés vraiment élevées du jeu, nous en comptons deux :

- Les défis « irréels » : ils sont réalisables à huit joueur·euse·s. Ce sont des revisites de certains boss du jeu. Le boss d'un défi irréel est d'un niveau supérieur à celui de son défi de base, et le niveau des joueur·euse·s est synchronisé à un niveau prédéfini, ce qui force les joueur·euse·s à devoir appliquer à la lettre les stratégies et à ne pas commettre d'erreurs.
- Les raids « fatal » (aussi appelés *Ultimate* par la communauté) se comptent au nombre de 5. Ces raids sont très difficiles, et requièrent des jours d'entraînements où il faut apprendre les différents patterns, trouver les bons placements, adapter son équipe pour avoir un bon niveau de *DPS*, sans quoi le raid échoue. Ces raids nécessitent une excellente cohésion d'équipe (donc nécessite d'avoir une équipe de huit personnes qui se connaissent et jouent régulièrement ensemble), car les erreurs ne sont pas permises. Il faut compter plus d'un mois pour réussir un raid fatal avec un entraînement hebdomadaire. Les joueur·euse·s sont

cependant bien récompensé·e·s, à la fois par les fans à travers les pays, qui félicitent leurs performances, mais également par l'équipe de développement. Ces raids apportent aussi du lore supplémentaire, des cinématiques inédites, un titre unique ainsi que quelques *collectibles* du jeu.

Ce contenu de haut niveau ne se débloquent pas obligatoirement, il faut parler à certains PNJ pour cela. Cependant, tout le monde peut les accepter s'ils ont le niveau requis pour déverrouiller la quête. Le·a joueur·euse aura alors débloquent le contenu, mais ne sera pas pénalisé s'il ne veut pas faire le contenu, car ce n'est pas nécessaire à la complétion de l'épopée.

Final Fantasy XIV Online est donc un jeu qui s'adresse autant au joueur·euse *casual* qu'au joueur·euse avide de sensations fortes et de challenge. Il y a un apprentissage vraiment intéressant dans *FFXIV*, car le jeu monte en difficulté progressivement et ne pénalise pas les joueur·euse·s qui auraient du mal à s'adapter. Le jeu en ressort donc peu frustrant, et permet d'être immergé intégralement dans l'univers offert. Le fait d'être récompensé en réalisant du contenu à difficulté élevée permet de se sentir motivé à tenter ces défis, ce qui crée une envie de dépassement de soi et une source d'immersion. Ce qui est intéressant, c'est que même les contenus qui semblent irréalisables au premier abord peuvent être surmontables en apprenant et en étant accompagné par des joueur·euse·s qui ont aussi envie d'apprendre, ou tout simplement aider les autres à s'améliorer. L'apprentissage vidéoludique est important, mais il n'est pas nécessaire de jouer à des jeux à haut degré d'actions pour favoriser l'immersion par *gameplay*. Les jeux à *gameplay* moins exigeants ont aussi certaines cartes qui leur permettent d'avoir un réel impact sur le ou la joueuse lui facilitant son immersion.

3.2.3. Un *gameplay* dont vous êtes le·a maître·sse : les *visual novel* et les choix dans le jeu vidéo

Il est tout à fait naturel de ne pas réussir à accrocher à des jeux vidéo exigeants, que ce soit par la sensation d'être dépassé par l'apprentissage, ou tout simplement, car ce n'est pas à notre goût. Il existe une catégorie de jeu nommée *Visual Novel*. Ce genre de jeu, très populaire au Japon,

s'apparente dans un premier temps à un roman graphique. La plupart des *visual novel* n'ont pas d'interactions : il suffit de lire l'histoire en passant à la suite avec une touche. Le genre a beaucoup évolué, et s'est rapproché de plus en plus des jeux d'aventures. Il est très courant de nos jours de voir des *visual novel* de plus en plus développés. Ils offrent notamment la possibilité de prendre des choix, qui peuvent affecter le déroulement du jeu de plusieurs manières : des embranchements qui font que l'on a un dénouement différent selon nos choix, l'affinité avec les personnages non-jouables qui peuvent diminuer ou augmenter, etc. Ils existent des *visual novel* encore plus poussés, mélangeant différents codes d'autres genres. C'est le cas par exemple de jeu tel que *Danganronpa*¹⁹⁷ ou *Ace Attorney*¹⁹⁸ : ces derniers prennent avantage du style roman graphique et y ajoutent des types de *gameplay* complexes, comme des phases d'enquêtes, où il faut explorer l'environnement pour trouver des indices, ajoutant par ailleurs des systèmes de points de vie sur certaines phases de jeu. La force des *visual novel* est qu'ils ne sont pas exigeants du point de vue du *gameplay*. En suivant l'histoire et les instructions, les phases de prises en main ne sont plus, ou moins compliquées ; Ce sont des jeux qui reposent sur la réflexion pour les *visual novel* d'enquête, ou des prises de choix. Ces derniers favorisent l'immersion en offrant plus de liberté aux joueur·euse·s, que nous allons illustrer à l'aide des jeux du corpus.

A la croisée des destins est inspiré et repose sur le genre du visual novel. Même si le *gameplay* principal de notre jeu est le *point & click*, très inspiré par *Return to Monkey Island*¹⁹⁹, une bonne partie du jeu repose sur les dialogues, et de prises de décisions. Si ces choix ont été pris, c'est pour que le joueur ou la joueuse se concentre sur la narration. L'histoire racontée est importante et est l'élément central : je souhaite que le·a joueur·euse se remémore ses souvenirs, ses contes d'enfance au même moment que le personnage principal. C'est le but initial du jeu. Ensuite, j'aimerais par les interactions entre les différents personnages non-jouables que le·a joueur·euse les trouvent intéressants, pertinents, voire s'y attache. *A la croisée des destins* n'a pas de système d'embranchements complexe. Les différentes découvertes du joueur·euse en interagissant avec les objets du décor n'auront pas de conséquences directes avec son expérience de jeu, mais ils sont essentiels pour le développement de l'histoire, car cela lui rapporte des informations précieuses sur l'environnement dans lequel iel avance. Les choix sont pour moi un moyen de communication important, où je souhaite que le·a joueur·euse se sente maître·sse de ses propres actions et ait un sentiment de satisfaction après les avoir entreprises. La mécanique *point & click* du jeu a pour but

197 *Danganronpa* est une série de jeux vidéo sortie depuis 2010 par la société Spike Chunsoft.

198 *Ace Attorney* est une série de jeux vidéo sortie depuis 2001 développé par Capcom.

199 *Return to Monkey Island*, Terrible Toybox, 2022, Multiplateforme

d'être peu complexe (du point de vue du joueur·euse), qui permet de viser un large éventail d'individu·e·s, qui soit non-joueur·euse·s ou joueur·euse·s aguerri·e·s. L'idée est qu'iels soient maître·sse·s de ces interactions, en incarnent notre héroïne et en interagissant dans le décor pour s'immerger dans l'ambiance féerique et de conte qu'on leur offre.

The Wolf Among Us est un exemple très intéressant et utilise plusieurs mécaniques favorisant l'immersion. C'est un jeu abondant à la perfection le genre de jeu d'aventure. Le jeu n'est pas très exigeant sur les phases d'action : les actions du personnage que nous incarnons sont représentées sous forme de *QTE*. *QTE* est l'abréviation de *Quick Time Event*, c'est une mécanique de *gameplay* qui se joue généralement durant des phases cinématiques, où nous devons réaliser des actions dans un temps imparti. Les *QTE* peuvent se développer de plusieurs manières : il peut s'agir de cliquer plusieurs fois sur une même touche, déplacer le joystick de direction vers le bas, etc. Les *QTE* ne sont pas une mécanique facile, car le temps imparti nous force à avoir certains réflexes. De plus, rater des *QTE* a des conséquences, comme par exemple handicaper notre personnage voire un *game over* si nous nous en ratons plusieurs à la suite. Dans le jeu *Until Dawn*²⁰⁰, rater un *QTE* peut entraîner la mort d'un des personnages que l'on joue, ce qui a un impact sur la suite du déroulement du jeu et la fin que l'on aura.



Illustration 43: Capture d'écran du jeu vidéo *The Wolf Among Us*, illustrant une phase de *QTE*

200 *Until Dawn*, Supermassive Games, 2015, PlayStation 4

Ce qui renforce l'immersion des *QTE*, ce sont les courts temps impartis (quelques secondes), mais également que les combinaisons de *QTE* ne sont pas décidées au hasard : par exemple, comme ci-dessus, le personnage que nous incarnons est à gauche. Si nous devons nous baisser, c'est parce qu'on veut éviter le coup de la lampe. Un autre exemple percutant est que si l'on doit presser plusieurs fois la même touche, c'est justifié parce que notre personnage fait des mouvements répétés, ou dans des cinématiques les plus tendues, lorsque notre personnage essaie de survivre ou de s'échapper. Les *QTE* rendent les cinématiques vivantes : on se sent également maître-tresse de nos actions et l'on ressent qu'on a un véritable impact sur ce qui se joue devant nous. Cela renforce également notre sentiment d'incarnation du personnage, ce pourquoi nous nous sentons impliqués, mal à l'aise lorsque nous ratons des actions et en voyons les conséquences. *The Wolf Among Us* est également intéressant pour son histoire captivante qui propose un système de choix. Le·a joueur·euse sera amené·e à devoir choisir entre plusieurs choix de réponses qui affecteront la suite.



Illustration 44: Capture d'écran du jeu vidéo The Wolf Among Us, illustrant une phase de prise de décisions

Lors des phases de choix, nous pouvons remarquer à notre désarroi qu'il y a un temps impartis pour choisir ses réponses, représenté par la barre rouge. Si le·a joueur·euse ne choisit aucune option, le jeu considérera que le personnage ne dit rien et ignore ses compères, ce qui peut avoir plusieurs conséquences sur les relations entre notre avatar et les personnages non-jouables.

Nous pouvons décrire le *gameplay* comme un levier favorisant l'immersion et l'implication du joueur·euse, non pas seulement par le corps, mais entraînant également l'implication morale de l'individu, mettant à nu ses émotions. Nous l'avons implicitement introduit par ces différents exemples, mais ce qui est commun à ces différentes formes d'immersion est l'implication du joueur·euse, que ce soit au travers de ses mouvements ou de sa psychologie. Cette dernière implication est surtout favorisée par les différentes compositions du jeu vidéo.

3.3. L'implication du joueur·euse dans le jeu vidéo

L'implication du joueur·euse passe par plusieurs chemins. Nous venons de le voir, notamment grâce au *gameplay*, qui nous pousse physiquement et psychologiquement à nous surpasser. Il existe également une implication émotionnelle qui peut émaner lorsque l'on joue à un jeu qui nous immerge, ce que Boris Solinski, en reprenant les mots de Keith Oatley, note²⁰¹ : la fiction est liée à trois niveaux émotionnels, l'empathie (*spectator emotion*), le niveau mnésique (*memory emotion*), et enfin mimétique (*identification emotion*). Le propos peut aussi être vu sous l'angle de la narration, noté par exemple par Pascal Krajewski, qui indique que la narration « évertue à créer l'empathie du joueur pour son avatar et les autres protagonistes, elle tourne autour de la genèse d'une émotion²⁰². » Pour mieux comprendre ces trois niveaux, nous allons étudier plus en détail nos différentes œuvres.

3.3.1. L'immersion narrative et émotionnelle

Il est peut-être curieux d'imaginer pouvoir ressentir des émotions fortes lorsque l'on joue à un jeu vidéo. Cependant, nous venons de voir que le *gameplay* est soigneusement mis en place pour refléter nos actions, par le biais de l'avatar que nous incarnons. Cet avatar est le personnage que nous jouons. Ce qui se joue à l'écran n'est pas uniquement guidé par le personnage, mais par nous : nous décidons de ce que nous souhaitons faire. Nous prenons les décisions qui nous semblent nous

201 Réécriture de la citation de Boris Solinski, dans *Espace et temps des jeux vidéo*, dans sa section « Pour une théorie hédoniste du jeu », p.104

202 Krajewski, Pascal, *Espace et temps des jeux vidéo*, p.20

correspondre le plus, voire parfois, nous défions notre propre moralité. Nous l'avons vu, ce sont le plus souvent les choix dans le jeu qui nous permettent d'exprimer notre personnalité, mais il n'y a pas que cela. *Final Fantasy XIV Online* est un MMORPG. Contrairement aux autres jeux de la saga, nous pouvons créer l'avatar qui nous correspond. Lorsque l'on commence notre aventure, nous devons créer notre personnage. De multiples choix s'offrent à nous. Nous pouvons être ce que nous voulons : un personnage aux traits féminins ou masculins, choisir entre une panoplie de races différentes, changer sa couleur de peau, des yeux, etc.



Illustration 45: Capture d'écran du jeu *Final Fantasy XIV Online*, illustrant la création de personnage

Comme nous l'avons vu, nous pouvons choisir entre plusieurs classes, pour correspondre à notre style de jeu. Nous avons aussi le choix de lui donner une date de naissance : nous pouvons très bien lui donner la nôtre si nous souhaitons encore plus de ressemblance. Enfin, nous devons choisir la divinité²⁰³ qui correspondait le plus à notre personnage ainsi que notre nom et prénom. Une panoplie de tenues est disponible dans le jeu, que l'on peut teindre à nos goûts pour avoir un style vestimentaire qui nous plaît. Il en va de même pour les coupes de cheveux, qui sont changeables n'importe quand dans le jeu. La personnification de notre personnage se fait à la fois au début, et à l'infini une fois connectée au jeu. Cet aspect de personnification renforce le niveau mnésique et

²⁰³ Les divinités correspondent à celles du jeu.

mimétique que nous avons avec notre avatar : cela renforce notre immersion, car nous avons la sensation de pouvoir nous jouer nous-même, voire avoir créé un nous qui nous correspondent réellement. Cet avatar est quelque peu différent de la représentation de l'avatar que nous incarnons dans *Hades* ou *The Wolf Among Us*. Même si Zagreus peut nous ressembler, que nous pouvons ressentir une certaine résonance entre son expérience personnelle et la nôtre, il n'a pas réellement été créé à notre image ou dans le but de nous correspondre. De plus, il est possible que certain·e·s joueur·euse·s n'arrivent pas à véritablement se sentir « incarné·e·s » dans le personnage et seront plutôt connecté·e·s avec le personnage au niveau empathique, voire mimétique : l'avatar qu'iel incarnera dans *Hades* ne sera alors que le reflet de ses actions sans pour autant être lui.

Le niveau empathique est très intéressant, car il lie à la fois le côté narratif du jeu vidéo, mais aussi les émotions du joueur·euse. Nous ressentons qu'une narration est correctement exécutée lorsque l'on se méprend au sujet des différents personnages imaginaires, et ce, qu'ils soient jugés comme des archétypes de personnages « gentils » ou « méchants ». *Final Fantasy XIV Online*, au-delà de ses cinq extensions, a permis d'instaurer d'innombrables personnages secondaires, moralement et esthétiquement différents, qui permettent de pouvoir s'y attacher émotionnellement, voire aimer les détester. C'est un des points forts du jeu, les personnages sont bien écrits. On s'y attache, on les regrette quand certain·e·s nous quittent, on crée un lien émotionnel avec les différents personnages, voire même pour des personnages représentés comme méchants. Un des personnages les plus populaires est Emet-Selch, catégorisé comme l'antagoniste principal de l'extension *Shadowbringers*. Le jeu nous expose petit à petit les prises de décisions du personnage, comment et pourquoi il en est arrivé à faire ce qu'il a fait. Notre moralité est mise à l'épreuve : ce qui est vu de l'extérieur comme mal, du point de vue d'un PNJ par exemple, qui ne côtoie pas Emet-Selch, mais subit les conséquences de ses actions, peut-être perçu différemment du point de vue du joueur·euse qui a côtoyé ce personnage. On le prend d'affection, nous le comprenons, au point de vouloir pardonner son intention d'anéantir notre propre monde. Il est également possible que l'on apprécie détester un personnage, car il est parfaitement écrit pour être détestable. Tous ces personnages soigneusement écrits, que l'on peut retrouver dans de nombreux jeux, favorisent l'immersion du joueur·euse. Les niveaux empathiques et mimétiques permettent de ressentir des émotions à la fois au travers de notre avatar, par exemple, regretter d'avoir fait une mauvaise action en voyant nos conséquences en même temps que notre avatar, mais également aussi au travers des yeux d'autres personnages imaginaires, que nous ne contrôlons pas directement. Lorsque dans *Hades*, Achilles et Patroclus sont à nouveau réunis après de multiples épreuves, on se sent ému·e de

leurs retrouvailles, bien que nous ne contrôlions pas ces personnages ni que leurs relations ne nous affectent directement. Nos émotions et notre moralité sont donc mises à l'épreuve dans les jeux vidéo. Les choix sont également une mécanique de *gameplay* qui mettent bien en lumière les aspects moraux auxquels nous pouvons faire face dans un jeu. Notre moralité est finalement constamment sollicitée, et ce n'est pas un mal. Nous pouvons choisir de suivre notre propre personnalité en prenant nos décisions, ou au contraire, se prendre au jeu et prendre les choix les plus moralement négatifs. Le jeu vidéo nous permet d'incarner une personnalité que nous ne sommes pas réellement, ou que nous voulons cacher. Cela ajoute une sensation de liberté propre au jeu qui favorise l'immersion.

Ces différentes implications sont liées de près à l'ambiance vidéoludique. Si nous n'avons pas regroupé ces différents facteurs d'immersion entre eux, c'est parce qu'ils peuvent fonctionner indépendamment les uns et des autres, et à la fois se compléter. Pour mieux comprendre cet aspect, nous allons illustrer comment l'ambiance vidéoludique, par tous ses aspects esthétiques, permet d'approfondir le sentiment d'immersion.

3.3.2. L'ambiance vidéoludique : un facteur esthétique immersif

Nous l'avons mentionné dans la sous-partie 1.4, mais l'ambiance vidéoludique est importante pour les créateur·trice·s de jeu, non seulement pour leur côté esthétique, voire artistique, mais aussi parce que c'est un facteur immersif très important. Quand nous parlons d'ambiance, cela englobe la direction artistique : tous les choix de décor, d'environnements, etc. Nous retrouvons également l'ambiance sonore, avec les musiques, qui sont réfléchies pour chaque situation, et qui peuvent s'adapter aux combats. On retrouve l'écriture d'une histoire, avec le soin d'élaborer une narration riche, que le·a joueur·euse suivra attentivement en s'immergeant dans cette aventure. Elle est donc liée dans un sens à l'immersion narrative, mais peut ne pas dépendre de cette dernière, car chacun·e peut ne pas être réceptif·ve à l'immersion narrative, mais peut l'être pour l'ambiance sonore. L'ambiance dans un jeu permet aussi de faire découler l'immersion émotionnelle que nous venons d'illustrer. Si *Hades* est un jeu qui peut immerger par la force de son *gameplay*, le jeu est connu pour son ambiance authentique, que ce soit par sa narration, sa direction artistique, mais

également les musiques du jeu. Sans l'ambiance sonore du jeu, *Hades* aurait été beaucoup moins satisfaisant à jouer. Les musiques évoluent et dépendent de la zone dans laquelle nous nous trouvons, qui nous affrontons, etc. L'ambiance sonore est essentielle, car elle peut renforcer nos émotions lors de scènes volontairement touchantes. Une des morts les plus iconiques du jeu vidéo est celle de Aerith²⁰⁴, personnage de *Final Fantasy VII*. Même en ayant déjà conscience de sa mort, revoir le passage avec l'*OST* de cette scène fait remonter les diverses émotions de tristesse que l'on a pu ressentir au premier visionnage de la scène. Nous remarquons souvent que nous sommes moins réceptifs à l'ambiance d'un jeu lorsque les musiques ne sont pas adaptées, accentuées par un sentiment d'ennui ou de lassitude. L'ambiance sonore inclut tous les bruitages de jeu qui sont minutieusement étudiés pour apporter du réalisme et de la cohérence à l'univers. Nous retrouvons ces phénomènes d'immersion par ambiance dans le jeu *The Wolf Among Us*, par sa direction artistique unique rappelant les bandes dessinées. Dans cette même idée, la direction artistique de *A la croisée des destins* a été réfléchi pour avoir une ambiance globale rappelant les contes illustrés, avec des graphismes similaires à ceux d'un livre. Un exemple proche de cette ambiance que nous voulons faire ressentir est *Valkyria Chronicles*²⁰⁵, qui possède des cinématiques proches des livres illustrés à partir d'effets crayonnés au-dessus des différents décors et personnages qui eux sont réalisés en trois dimensions.

L'ambiance dans un jeu, ce sont également tous les détails ajoutés par les équipes de développement pour à la fois, rendre cohérent l'univers du jeu, mais également satisfaire l'expérience globale du joueur·euse. Ce qui fait une des forces principales d'immersion de *FFXIV* est justement son ambiance : son statut de MMORPG lui permet d'explorer différents styles de direction artistique. Nous avons dans les trois premières zones du jeu respectivement Limsa Lominsa, une ville portuaire en hauteur et d'où l'on voit la mer, des bateaux, etc ; Gridania, une ville forestière entourée d'un décor de verdure, des bois, etc ; enfin, Uldah, une ville dans le désert, fortifiée, et qui est remplie de commerces et d'artisanat. Plus le jeu a avancé et a offert différentes extensions, plus les différents lieux qui peuplent le jeu ont eu des styles uniques qui se différencient les uns des autres. Cela favorise le fait que le jeu puisse toucher un éventail de joueur·euse·s aux goûts différents. Chacune des zones du jeu est accompagnée de musiques uniques, qui accentuent une ambiance et une immersion uniques. Les musiques sont un point fort du jeu, applaudies par les joueur·euse·s, voire non joueur·euse·s du jeu, car les styles varient énormément, entre des pistes musicales ressemblantes à du rock, du métal, des musiques orchestrales avec des chœurs, des

204 Cette scène peut être visible à partir de ce lien Youtube : <https://youtu.be/BDhazVqxFs4>

205 *Valkyria Chronicles*, Sega, 2008, Multiplateforme

orchestres épiques, etc. Un point intéressant à mentionner est le fait que *FFXIV* peut de plus en plus se savourer seul·e. Les contenus les plus récents bénéficient d'un système où les PNJ peuvent aider un·e joueur·euse à terminer le contenu sans avoir à passer par le système de *matchmaking*, qui nous met dans une équipe de vrai·e·s joueur·euse·s. L'équipe de développement travaille pour ajouter progressivement ce système dans les extensions les plus anciennes. Ce système est très intéressant, car il a été soigné pour ajouter de la cohérence dans la narration. Les différents PNJ qui nous accompagnent ne sont pas choisis au hasard. Ce sont justement celles et ceux impliqués dans notre quête en cours qui nous suivent dans les donjons. Le job qu'ils aborderont dans ce dit donjon est également cohérent dans la lignée narrative. Par exemple, dans l'extension *Heavensward*, notre compagnon Alphinaud pratique la magie pour combattre. Lorsqu'il nous accompagne dans le donjon, Alphinaud aura un rôle de *DPS*, se rapprochant du job existant invocateur. Plus tard, dans la dernière extension, Alphinaud pratique une nouvelle magie, mais cette fois-ci qui soigne ses alliées. Durant un donjon, Alphinaud n'aura plus son job de *DPS*, mais de *healer*, participant à nos côtés en tant que sage. La narration est donc soigneusement respectée, ce qui renforce notre immersion à la fois dans l'ambiance globale du jeu, ainsi que la narration.

L'ambiance vidéoludique est fascinante à étudier, car elle est créée de nombreuses manières offrant une immersion lorsqu'elle est soigneusement exécutée. L'immersion n'est pas pour autant une expérience solitaire. Les jeux multijoueurs ont également des capacités immersives, c'est ce que l'on appelle l'immersion sociale. Elle se catégorise par l'interaction plus ou moins directe avec d'autres joueur·euse·s.

3.3.3. L'immersion sociale grâce aux jeux multijoueurs

L'immersion sociale est liée à la fois à l'immersion par ambiance et à l'immersion émotionnelle. Nous avons majoritairement illustré cette recherche avec des jeux qui se jouent seul·e. Il existe différents types de jeux multijoueurs, comme les jeux coopératifs²⁰⁶ où les joueur·euse·s s'entraident pour accomplir un objectif commun. Il existe les jeux en ligne multijoueurs, où s'affrontent par équipe différents joueur·euse·s à travers le monde, que nous avons

206 Un exemple de jeu coopératif peut être l'excellent *Super Mario Bros. Wonder* de Nintendo sortie en fin 2023.

précédemment abordé dans l'immersion par *gameplay*, avec l'exemple du jeu *Counter Strike : Global Offensive*. En effet, la détermination d'être toujours meilleur·e que son adversaire est un facteur d'immersion, en favorisant l'apprentissage, mais peut également être vu comme un aspect social : gagner ne repose pas seulement sur nos capacités, mais aussi sur une coopération avec ses alliés. Il existe, comme *Final Fantasy XIV Online*, des jeux multijoueurs qui sont à la fois coopératifs, mais également favorisent la création de liens sociaux, c'est le cas des MMORPG. Des joueurs et joueuses à travers le globe peuvent nous aider à terminer le contenu *PVE*²⁰⁷ du jeu, mais l'interaction ne s'arrête pas là. Nous pouvons voir les avatars des joueur·euse·s de notre serveur qui sont connecté·e·s en même temps que nous. Le monde est alors peuplé de différents joueurs et joueuses de nationalités différentes, ce qui contribue à ajouter de la vie et une ambiance globale à l'univers. Nous pouvons interagir avec elleux, en leur envoyant des messages ou en interagissant sur leurs avatars avec des *emotes*²⁰⁸. Le jeu permet d'avoir une liste d'amis pour garder contact, ainsi que la possibilité de créer des équipes avec les joueur·euse·s, ainsi que la création de « Compagnies Libres », similaire à ce que l'on appelle des guildes dans le jargon de l'univers du jeu de rôle. Les joueur·euse·s les plus imaginatif·ve·s peuvent donc s'impliquer dans du *RP*, *Role Playing* pour Jeu de rôle, similaire au jeu de rôle sur table, mais qui cette fois-ci se réalise au travers de notre avatar et de nos actions dans le jeu. Ces jeux peuvent être le déclencheur de créations de liens sociaux et d'amitié, qui dépassent la barrière du lieu et du langage. Il y a un double apprentissage intéressant, avec la progression en jeu du joueur·euse en compagnie d'autres joueur·euse·s, mais aussi son propre enrichissement personnel avec l'expérience sociale voire l'apprentissage d'une langue étrangère si son cercle d'amis ne vient pas du même pays. Jouer avec des ami·e·s sur un jeu que l'on apprécie déjà accentue une sensation de détente, favorisant l'immersion en jeu. Toutes ces possibilités d'interaction sociale permettent à la fois une immersion émotionnelle, sociale et par ambiance.

Les jeux vidéo peuvent être vus d'une certaine manière comme des sites de rencontres. Nous pouvons nous lier d'amitié avec des joueur·euse·s qui nous ont aidés, voire même celles et ceux que nous aurions battus auparavant. Les possibilités sociales sont infinies, similaires à celles de la réalité. Il est possible dans certains jeux d'échanger à l'oral avec d'autres joueur·euse·s avec un

207 *PVE* signifie *Player Versus Environment*, donc désigne le contenu d'un groupe de joueur·euse·s face à des ennemis qui ne sont pas des êtres humains.

208 Les *emotes* sont des petites actions qu'exécutent notre avatar. Par exemple, une *emote* sympathique du nom de « envoyer un baiser » illustrera notre avatar envoyant un cœur en mimant un bisou vers un autre avatar.

système de discussion, similaire à un appel téléphonique. Le jeu vidéo rajoute en plus le moyen de communiquer à travers les frontières. Être accompagné·e accentue un sentiment de présence bienveillante favorisant l'immersion vidéoludique. Nous avons illustré toutes les mécaniques d'immersion du jeu vidéo que nous avons personnellement expérimentées, mais qu'en est-il réellement des autres joueur·euse·s ? Ont-iels déjà vécu des expériences similaires ? Nous avons mené une enquête à partir d'un Google Form, que nous développerons par la suite.

3.4 . Enquête sur l'immersion vidéoludique : que retenir

3.4.1. Retour de l'enquête

Il était intéressant dans cette recherche de connaître le ressenti d'autres joueur·euse·s au sujet de l'immersion. En tant que joueuse, étais-je la seule à m'immerger complètement dans un jeu vidéo ? Pour cela, j'ai partagé un Google Form regroupant divers questionnements. Le but n'était pas de démotiver les participant·e·s à l'enquête, donc j'ai opté pour des questions courtes et peu nombreuses, mais qui restent efficaces et pertinentes. Nous distinguons dans un premier temps les questions générales sur l'âge, le genre, et le statut social des participant·e·s pour nous faire une idée de qui participe à l'enquête. Ensuite, nous avons les questions générales sur le jeu vidéo : la fréquence de jeu, depuis quand les joueur·euse·s jouent au jeu, si iels se sont déjà sentis immergé·e·s dans un jeu. Ensuite, nous avons resserré les questions. Nous leur avons demandé s'ils avaient joué aux différents jeux du corpus, et si oui, par quel moyen se jouait l'immersion, si non, pourquoi. Nous leur avons par la suite demandé s'ils avaient la possibilité d'ignorer les écrans et les contrôleurs lorsqu'ils jouaient, ainsi que leur capacité à oublier leur environnement. Dans les deux cas, nous leur demandons de développer brièvement leurs réponses. Enfin, nous leur demandons ce qui leur fait s'immerger le plus dans un jeu vidéo, et surtout, si c'est important pour eux au final, toute cette question de l'immersion. Ce Google Form a été partagé à des proches, qui l'ont ensuite envoyés aux leurs, par le biais des réseaux sociaux comme Discord.

Qu'est-ce qui vous fait vous immerger le plus dans un jeu vidéo ? *

- Le Gameplay
- La narration (Histoire, etc)
- Possibilité de prendre des décisions (choix, etc)
- Autre...

Illustration 46: Capture d'écran d'une question à choix multiples de l'enquête

L'enquête n'a obtenu qu'une dizaine de réponses, mais les résultats sont diversifiés, ce qui est intéressant. La tranche d'âge des participant·e·s tourne autour des 18-25 ans, et 70 % sont étudiant·e·s, le reste étant employé. Nous avons un ratio 50/50 de femmes et d'hommes. La majorité joue depuis l'enfance, et certain·e·s depuis l'adolescence. La majorité n'a pas joué aux jeux du corpus.

Avez-vous déjà joué aux jeux suivants ?

10 réponses

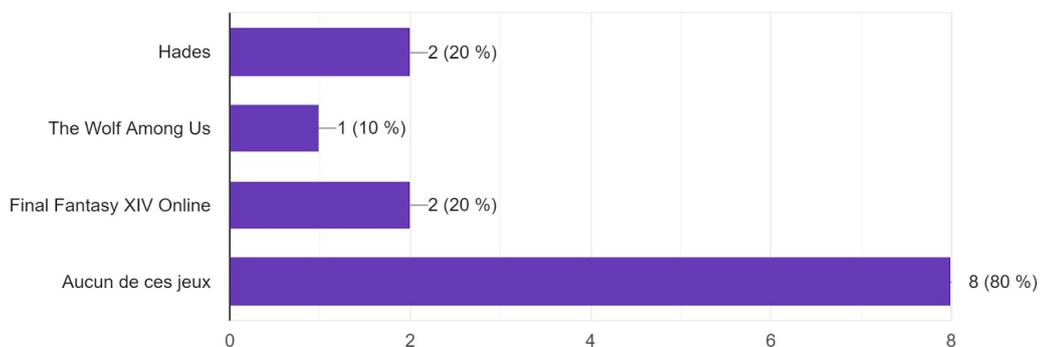


Illustration 47: Capture d'écran du résultat de l'enquête sur les jeux du corpus

Cependant, les réponses obtenues semblent suffisantes. *Hades* est à 50 % immersif, et le·a participant·e partage avoir été immergé par la direction artistique, le *gameplay* ainsi que les personnages. L'unique personne ayant joué à *The Wolf Among Us* a été immergée par la direction

artistique et la narration offrant des choix. Malheureusement, aucune des deux personnes n'ayant joué à *Final Fantasy XIV Online* n'a été immergée par le jeu.

Encore plus intéressant, la majorité des participant·e·s (à la hauteur de 90 %) affirment s'être déjà senties immergées dans un jeu vidéo. Ces dernier·ère·s racontent que leur immersion s'est fait ressentir par l'ambiance vidéoludique (direction artistique, ambiance sonore), incarner un personnage dont les choix influent l'histoire, la narration, ainsi que les émotions ressenties au travers de leurs expériences. Ce qui est intéressant, c'est d'avoir un témoignage qui rapporte toutes ces mécaniques d'immersion : « Par la rencontre des différents systèmes de jeu pour proposer une expérience fluide, engageante et sans cassure dans le rythme, la narration et le *gameplay*. » Au contraire, la question autour de l'oubli des écrans et des contrôleurs divise.

Oubliez-vous les écrans et les contrôleurs (manette, clavier-souris, etc) lorsque vous jouez à un jeu vidéo ?

10 réponses

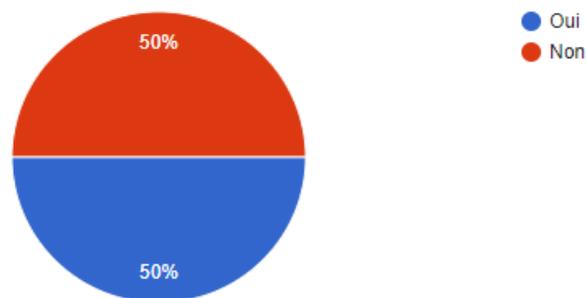


Illustration 48: Capture d'écran de l'enquête, illustrant les pourcentages de réponses obtenues concernant l'oubli des écrans et des contrôleurs une fois en jeu

Pour la majorité, l'oubli de ces différents outils d'interfaces concerne la réalité virtuelle. Certain·e·s mentionnent les temps de jeu, l'apprentissage et les réflexes de jeu qui s'en découlent. Pour celles et ceux qui ne peuvent pas les oublier, c'est accentué par la difficulté de s'habituer aux changements de manettes, de commandes qui changent selon le jeu, ou la difficulté d'oublier l'écran en face d'eux.

Qu'est-ce qui vous fait vous immerger le plus dans un jeu vidéo ?

10 réponses

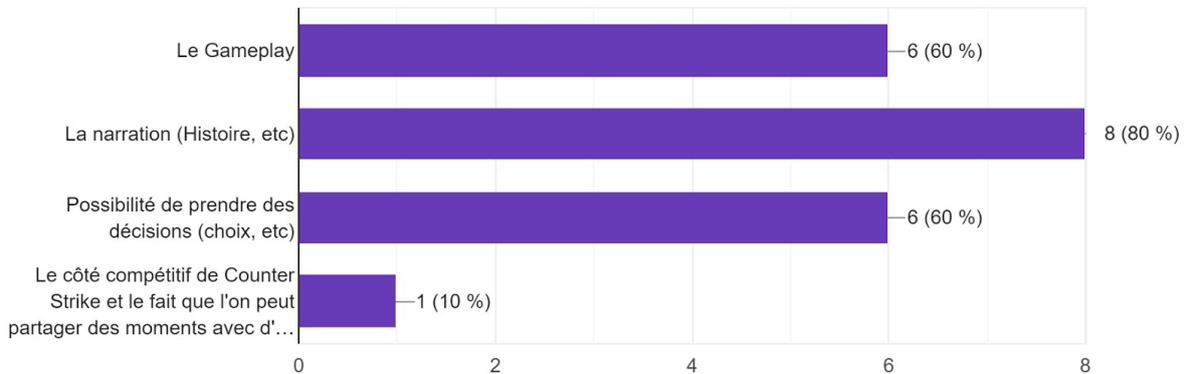


Illustration 49: Capture d'écran de l'enquête, illustrant les réponses à la question à choix multiples sur les éléments immersives du jeu vidéo

Finalement, la narration est la capacité d'immersion qui est la plus importante dans cette enquête. Le questionnaire principal de toute cette enquête est : est-ce que l'immersion vidéoludique est importante pour votre expérience ? Certain·e·s affirment que ce n'est pas nécessaire, d'autres au contraire sont plus catégoriques et soulignent que c'est très important, car en l'absence d'immersion, iels décrochent du jeu et n'y reviennent pas. Certaines réponses sont plus ambiguës, et elles sont très intéressantes : malgré le fait qu'iels ne cherchent pas forcément à être immergés dans un jeu, iels soulignent qu'ils attendent tout de même qu'un jeu soit prenant, et qu'ils prennent du plaisir d'y jouer.

3.4.2. L'importance de l'immersion dans le jeu vidéo

Le questionnaire autour de la priorisation de l'immersion lorsque l'on conçoit un jeu vidéo a été essentiel à l'écriture de ce chapitre. Est-ce que ce questionnaire autour de l'immersion doit être la première chose à penser ? Ces questionnements sont pertinents, mais leurs réponses doivent rester ambiguës. Nous l'avons vu, l'immersion vidéoludique est entraînée par de nombreux facteurs, qui peuvent tous fonctionner en même temps, ou séparément. En récoltant les résultats de l'enquête, nous voyons clairement l'aspect subjectif de l'immersion. Nous avons tout·e·s des goûts

différents, et nous ne recherchons pas toutes les mêmes choses dans un jeu. Une narration baignant dans un univers d'*heroic fantasy* pourrait nous plaire, tandis que notre camarade ne serait pas intéressé, et n'apprécierait pas son temps de jeu. Dans le cas où deux personnes apprécieraient le même type de jeu, la première pourrait être plutôt immergée dans l'univers grâce à la narration, mais ne pas être touchée par l'ambiance sonore. Pour la deuxième personne, l'histoire n'a aucun impact sur elle, mais les graphismes et la musique l'emportent dans l'ambiance globale du jeu. Concernant les dispositifs d'interfaces comme l'écran ou les contrôleurs, il est aussi pertinent de l'ajouter dans la catégorie de la subjectivité. Personnellement, je suis une joueuse qui peut tout à fait oublier les écrans ou dans les manettes lorsque je joue. Au contraire, je ne suis pas du tout réceptive lors d'une expérience de réalité virtuelle. Pour la majorité, ce sera le contraire. Mais pour autant, cela ne veut pas dire que l'immersion en est mauvaise, car même en ayant conscience de jouer à un jeu, une sorte de bulle immersive se forme tout de même entre notre esprit et ce que nous voyons à l'écran. Nous aimerions ajouter que l'état d'esprit joue également un rôle sur l'immersion. En fonction de notre humeur ou de notre condition de vie, nous pouvons être plus ou moins favorables à être immergé dans un jeu. Il est compliqué de décrire un vécu, mais lorsque j'ai vécu une période de dépression, mes débuts dans *Final Fantasy XIV Online* étaient beaucoup plus impactantes et immersives, car l'ambiance du jeu me permettait de m'évader. Ces débuts, dont l'expérience de jeu a été particulièrement forte, m'ont permis de le considérer comme mon jeu de cœur dont je ne me lasse pas d'y jouer. Au contraire, je remarque durant les périodes de stress que je n'arrive pas à performer dans les jeux, ce qui me fait sortir de l'ambiance du jeu et me fait arrêter de jouer. L'immersion serait donc avant tout un ressenti personnel. Nous pouvons donc conclure que l'immersion est un débat très intéressant à poser lors de la création d'un jeu vidéo, mais en revanche, pas au tout début de la création. Nous pensons qu'il est d'abord plus favorable d'enclencher le processus créatif du jeu, fixer ce que l'on veut raconter, à quoi s'attendre au niveau des graphismes, etc. Puis ensuite, la question de l'immersion peut se poser. Est-ce que l'univers que je viens de créer peut être immersif ? Est-ce que ce genre de *gameplay* pourra immerger le ou la joueuse ? La volonté de créer un jeu immersif ne devrait pas être un frein à la création, mais au contraire, en découler du processus créatif, car comme nous l'avons vu, il y a tant de facteurs immersifs qu'en réalisant un jeu vidéo voulant ne serait-ce être qu'esthétique, peut parvenir à immerger. *Minecraft*, selon nous, n'a pas été développé dans le but principal d'être immersif. Cependant, la manière dont les joueur·euse·s y jouent, fait que ce jeu est devenu malgré lui, une source d'immersion pour beaucoup. Les créateur·trice·s de jeu peuvent anticiper la réception

immersive de leur jeu sans pour autant la garantir. Questionner l'immersion de son jeu, c'est aussi une sorte de crainte de ne pas avoir réalisé un bon jeu. Si l'immersion est ratée pour la majorité des joueur·euse·s, est-ce que cela signifie que le jeu est mauvais ? Nous pensons que non, car la réception dépend de chaque individu : nous pouvons trouver un jeu mauvais, mais ce dernier trouvera toujours un public. La recherche d'immersion peut entraîner les créateur·trice·s de jeu à vouloir garantir une meilleure qualité de jeu, et c'est ce qui offre chaque année des jeux encore meilleurs que ceux des années précédentes, beaucoup plus proches de notre réalité pour la plupart. L'immersion est à la fois un lien important pour les joueur·euse·s, mais également pour les équipes de développement. Si nous devons répondre clairement à notre problématique, alors oui, l'immersion vidéoludique est importante.

À travers le projet artistique *A la croisée des destins*, je souhaite retranscrire au mieux les différents mécanismes d'immersion vidéoludique illustrés au cours de ce chapitre. Je me suis concentrée sur les formes d'immersion que j'apprécie, et qui m'atteignent le plus personnellement, là est un des souhaits principaux à la création de notre jeu. L'idée de créer un jeu favorisant l'immersion n'était pas ma priorité, je me suis avant tout concentrée sur la création d'un univers qui me plaît, et que j'ai envie de partager. C'est en avançant dans le processus de création que je me suis posée la question : est-ce que mon jeu peut intéresser le·a joueur·euse, jusqu'à l'immerger ? Tout en gardant à l'esprit ce questionnement, j'ai continué au mieux la création du jeu en m'appliquant à soigner les différents aspects esthétiques du jeu ainsi que le scénario. J'espère que cela réussit à accomplir l'immersion que je veux retranscrire. Ce qu'il faut tirer de ces questionnements, ce serait qu'un jeu vidéo serait par essence même porteur d'immersion, même si la sensation d'oublier l'écran et les contrôleurs n'est pas présente. Dans le sens que, si l'on retourne jouer à un même jeu (qu'importe son genre), c'est que nous prenons du plaisir à y jouer, et qu'il a réussi à capter notre attention : ne serait-ce pas là déjà une preuve d'immersion ?

Ce voyage à travers l'immersion vidéoludique fut enrichissant, car cela nous a permis de mettre en lumière une nouvelle fois toutes les possibilités du jeu vidéo à divertir et à plonger le joueur·euse dans son univers au travers de ses différents codes. Le côté immersif du jeu vidéo peut parfois être remis en doute, notamment par le fait que dans certains pays, des joueur·euse·s peuvent oublier de se nourrir ou leurs proches. Bien que nous ne soutenions pas ce genre de comportements addictifs, qui peuvent arriver dans tous les domaines, cela montre malgré tout le pouvoir immersif

du jeu vidéo. Nous retenons le retour de l'ambiance vidéoludique, qui joue un rôle essentiel à plusieurs niveaux. Il est intéressant de voir l'influence du jeu vidéo sur nos émotions, et comment le médium peut permettre la création de liens sociaux. De voir également la création de réflexes, à la fois physiques et mentaux. C'est à travers ces exemples que nous pourrions mettre un pied vers l'univers de l'*e-sport*, « le sport du jeu vidéo », où nombreu·x·se·s joueur·euse·s s'affrontent sur des jeux multijoueurs compétitifs. Nous pouvons mieux comprendre l'importance du mot sport dans cette discipline, car le jeu vidéo peut demander de la concentration et des réflexes comme n'importe quel sport. Nous avons mentionné quelques fois la réalité virtuelle sans forcément entrer dans les détails. Cette pratique de jeu vidéo ne doit pas être oubliée, car elle ajoute des réflexions supplémentaires à l'immersion dans le jeu vidéo par ses capacités pouvant immerger intégralement la vision du spectateur·trice grâce aux casques, qui permettraient donc de supprimer cette question autour de l'oubli du matériel. Ce serait une piste très intéressante à aborder. Enfin, le jeu vidéo offre tant de possibilités de déconnexion de la réalité pour pouvoir passer des moments de détente et de divertissements. Les avancées technologiques et l'imagination des équipes de développements ne peuvent qu'offrir de plus en plus de possibilités d'immersion.

Conclusion

Cette exploration au cœur du médium qu'est le jeu vidéo aura été riche, et passionnante. Travailler autour d'une vieille passion était une idée enrichissante, et c'est ce qui nous a permis de faire germer une multitude de questionnements, qui nous ont guidé tout au long de cette recherche. Nous nous sommes principalement demandée si les spécificités du jeu vidéo lui permettaient de s'inscrire en tant que médium esthétique et artistique. Il était intéressant de questionner un côté peu mis en lumière du jeu vidéo : son impact sur la fiction et la manière de raconter une histoire. Nous avons centré un peu plus le questionnement sur l'aspect fictionnel en souhaitant déterminer quel était l'intérêt pour le jeu vidéo de s'engager dans le phénomène de transfictionnalité, et comment le médium parvenait à l'illustrer. Une des suites logique à analyser était la capacité du médium vidéoludique à immerger son ou sa joueuse, que ce soit physiquement ou psychologiquement. Ces questionnements nous ont permis de partager cette recherche en trois chapitres, dans lesquels nous avons essayé d'y répondre.

Nous avons tout d'abord retracé les débuts riches du jeu vidéo, son histoire, et ses spécificités, dont notamment le *gameplay*. Par l'analyse de ce dernier, nous avons pu voir les richesses de cet élément central et son influence, amenant une narration au jeu même sans que l'on s'en aperçoive. En analysant la création du jeu vidéo, nous avons pu mettre en lumière la multiplicité des métiers et des domaines que met en relation ce médium, créant ainsi des univers impactants, visuellement et narrativement. Le partage d'exemples de jeux vidéo poétiques et d'installations vidéoludiques innovantes nous aura permis d'inscrire le médium en tant que production esthétique, voire artistique.

Le second chapitre, illustré par les différents jeux de notre corpus, permet de mettre en lumière la fiction et son évolution logique jusqu'à sa mutation au numérique, et à son intégration dans le jeu vidéo. Nous avons notamment pu voir que la fiction vidéoludique n'était pas si différente, et que c'était en réalité la manière d'écrire l'histoire et de prendre en compte les différentes spécificités techniques du médium qui différaient d'une autre forme narrative fictionnelle. La transfictionnalité, particularité intéressante de la fiction, est le fruit d'un héritage fictionnel que les créateur·trices reprennent en ajoutant du leur, leur propre imagination et originalité, que ce soit dans les prises d'initiatives graphiques ou narratives. Les jeux de notre corpus et la transfictionnalité nous ont permis de faire évoluer l'essence quasiment sacrée de l'

auteur, et permettre l'acceptation d'un héritage créatif. Les auteurs sont devenus des créateurs, et toutes et tous alimentent à leur propre manière cet héritage. La pratique de la transfictionnalité permet de créer toute une architecture de créations telles que les références, les fanfictions et les hommages culturels. Elle alimente tout un plaisir à entretenir nos rapports à la fiction grâce à la découverte, à l'apprentissage et à la feintise ludique interactive.

L'analyse de *Hades* et de *Final Fantasy XIV Online* nous aura permis d'illustrer l'interprétation de mythologies existantes, créant à leur tour une toute nouvelle mythologie, remise au goût du jour. *The Wolf Among Us* et *A la croisée des destins* mettent en avant les changements de monde, phénomène similaire au terme japonais *isekai*, ainsi que la théorie des mondes possibles. Cette pratique, qui facilite à la fois l'évolution et l'intégration transfictionnelle, permet également de rajouter une complexité et une ambiguïté narrative par la mise en relation d'une représentation de notre monde dans un monde imaginaire. Reprendre des contes permet d'adapter les morales au contexte actuel dans lequel on grandit, ainsi que de les faire évoluer au même fil que la technologie, pouvant alors toucher un nouveau public de tous âges et de (non)genres. Enfin, *Final Fantasy XIV Online* illustre à merveille l'étendu des fictions en mettant en relation les différentes fictions dans un même univers fictionnel. Ce mythe vidéoludique a permis une multitude de références et de parvenir à créer une véritable expansion fictionnelle. Les jeux vidéo du corpus nous auront également appris qu'il ne s'agissait pas de reprendre des éléments existants, mais de savoir y ajouter sa touche personnelle, mais plus important encore, de créer son propre univers fictionnel avant tout. C'est ce mélange précieux entre respect de la fiction préalable et originalité qui permet la création d'un nouvel univers riche et poétique.

Ce plaisir que l'on a au sein des feintises ludiques est similaire au plaisir que nous procure le jeu vidéo. Par des biais à la fois psychologiques et physiques, le jeu vidéo permet à un·e joueur·euse de se retrouver immergé dans l'univers vidéoludique qu'il explore. Nous avons pu identifier ce que signifiait l'interactivité dans le jeu vidéo, l'intéressante relation entre l'Homme et la machine qui permet de retranscrire nos mouvements sur les différents contrôleurs, et donc interagir avec l'environnement vidéoludique. Ces interactions permettent au *gameplay* d'être enrichissant, et de mettre à l'épreuve nos réflexes mentaux et physiques. La narration joue également un rôle important, en essayant de connecter nos émotions à celles des personnages.

Ces différents chapitres nous permettent de répondre sereinement à nos questionnements. Le jeu vidéo est un médium riche, grâce à la technologie et au *gameplay* qui lui permettent d'offrir des

possibilités narratives nouvelles. Peuplés de nombreux emplois créatifs et techniques, ces derniers permettent au jeu vidéo d'être une production à la fois esthétique, voire artistique grâce aux univers à la fois visuellement et narrativement riche et poétique. Le jeu vidéo se révèle alors comme une suite logique des feintises ludiques de notre enfance. Le *gameplay* induit une narration presque cachée, étant guidé par les prouesses techniques du jeu vidéo, renouvelant la manière d'écrire une fiction et de raconter une histoire. La pratique de la transfictionnalité est alors une suite fictionnelle tout à fait logique dans l'écriture vidéoludique, permettant de mettre en relation un héritage créatif existant et sa propre interprétation, offrant des multitudes de possibilités de reprise pour les générations futures et de découvertes alimentant notre plaisir à entrer dans des feintises ludiques. Enfin, le *gameplay* permet d'engager notre corps, nos réflexes, ainsi que notre apprentissage musculaire et mental, favorisant l'immersion au sein d'un jeu vidéo. Nos émotions sont également mises à l'épreuve par trois niveaux émotionnels liés à la fiction : l'empathie, le niveau mnésique et le niveau mimétique. Nous avons mis en lumière d'autres formes d'immersion, comme l'ambiance vidéoludique et l'aspect social, que notre questionnaire public a pu mettre en évidence également.

Bien que ces premières conclusions soient satisfaisantes, ce travail de recherche mériterait d'être étendu et de s'intéresser plus en profondeur sur différentes questions, notamment celle de l'immersion vidéoludique. Malgré le fait que nous soyons parvenue à une conclusion sur nos différents questionnements, nous serions très intéressée de creuser un peu plus le sujet, en particulier par rapport à l'oubli du matériel technique : une des piste serait alors la réalité virtuelle, une avancée technologique que nous avons seulement mentionné, mais qui offre des capacités techniques intéressantes et de belles possibilités pour être une alternative intéressante de consommer la fiction. Le côté psychologique sur l'immersion vidéoludique est également un sujet que nous aurions aimé approfondir, en nous consacrant aux émotions humaines, et comment ces dernières affectent notre état d'immersion. L'apprentissage au sein du jeu vidéo pourrait être intéressant à traiter pour l'éducation. Lorsque nous avons abordé le statut de l'auteur, nous avons conclu notre pensée avec une rapide mention de l'intelligence artificielle. En réalité, il y aurait tant à dire sur le sujet, à analyser son apport sur les notions de vol et de plagiat dans le milieu artistique, où son utilisation dans le jeu vidéo commence à être essayée. Nous aurions apprécié pouvoir dédier tout un chapitre au phénomène d'adaptation dans le jeu vidéo. Il y aurait tant à en dire, ainsi qu'une multitude d'exemples vidéoludiques à analyser. Nous pensons notamment à la saga *The Witcher*, mais également un des premiers jeux du corpus vidéoludique initial : *Alice : Retour au pays de la*

*folie*²⁰⁹, qui est une adaptation plus proche du phénomène de transfictionnalité, par la création d'un univers beaucoup plus sombre dans lequel grandit Alice Liddell, célèbre personnage de *Alice aux pays des merveilles*. Nous étions tentée d'écrire une sous-partie consacrée à la question du jeu vidéo en tant qu'objet d'art. En progressant dans notre écriture, nous avons jugé qu'il n'était pas nécessaire de s'y attarder ou d'en débattre. En partageant les côtés esthétiques en termes de graphismes, d'ambiance, tout ce que l'on peut produire grâce au *gameplay*, sans oublier sa richesse fictionnelle et narrative ainsi que son fort pouvoir d'immersion, tous ces aspects sont amplement suffisants pour répondre à cette interrogation controversée.

Enfin, ce mémoire de recherche m'aura permis de concrétiser mon projet de jeu vidéo. C'était un exercice plaisant de pouvoir analyser mes manières d'aborder le phénomène de transfictionnalité, sans oublier que ces recherches m'ont permis de faire grandir *A la croisée des destins*. Même si je reste satisfaite de la production actuelle, *A la croisée des destins* est loin d'avoir conclut son histoire. Aurora a encore tant à voir et de personnages « fictifs » à rencontrer ; il me serait encore possible de raconter, pour une dizaine d'heures, la suite de ses aventures, des aventures toutes aussi transfictionnelles que celle présentée. Dans mes notes d'histoire, je mets en pratique ce que j'ai analysé tout au long de ce mémoire, notamment les reprises de mythologie et les croisements de deux mondes complexes. Créer un jeu vidéo est un exercice intéressant, mais très prenant d'un point de vue technique, ce que nous ont prouvé les découvertes de notre premier chapitre. Même si l'envie y est, je ne pense pas pouvoir réaliser la suite à partir du médium vidéoludique, par manque de temps, voire d'argent si je m'orientais vers le recrutement de partenaires. C'est pourquoi je partagerai l'histoire complète de *A la croisée des destins* par le biais d'autres médiums, comme par exemple des fiches d'illustrations de personnages, voire le manuscrit écrit de l'histoire. Il n'est pas impossible qu'un jour, *A la croisée des destins* puisse apparaître un jour dans les listes des jeux indépendants de l'année.

Nous sommes désormais assurée que le jeu vidéo a toutes les cartes en main pour continuer à se renouveler, lui-même dans un premier temps, mais également la fiction. Bien que le jeu vidéo évolue désormais beaucoup plus lentement qu'à l'âge d'or des nouvelles technologies, le médium possède toujours des créateur·trice·s passionné·e·s qui permettent de renouveler chaque année les

209 *Alice : Retour au pays de la folie*, Spicy Horse, 2011, Multiplateforme

productions vidéoludiques, de plus en plus surprenantes et immersives, où nous voyons l'apparition de jeux vidéo aux graphismes bluffants, beaucoup plus proches de notre réalité.

Jeux vidéo

Corpus principal

- *Final Fantasy XIV Online*, Square Enix, 2011
- *Hades*, Supergiant Games, 2020
- *The Wolf Among Us*, Telltale Games, 2013-2014

Corpus secondaire

- *Ace Attorney*, Capcom, depuis 2001, Multiplateforme
- *Alice : Retour au pays de la folie*, Spicy Horse, 2011, Multiplateforme
- *Assassin's Creed Mirage*, Ubisoft, 2023, Multiplateforme
- *Castlevania*, Konami, 1986
- *Céleste*, Extremely OK Games, 2018, Multiplateforme
- *Counter Strike : Global Offensive*, Valve Corporation, 2014
- *Cyberpunk 2077*, CD Projekt Red, 2020
- *Dark Souls*, FromSoftware, 2011, PlayStation 3
- *Danganronpa*, Spike Chunsoft, depuis 2010, Multiplateforme
- *Death Stranding*, Kojima Hideo, Kojima Productions, 2019, Multiplateforme
- *Dichotomy*, Piers Bishop, 2019, GameBoy
- *Dragon's Lair*, Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics, 1983, Borne d'arcade
- *Dragon Quest XI : Les Combattants de la destinée*, Square Enix, 2017-2018, Multiplateforme
- *DOOM*, id Software, 1993
- *Elden Ring*, FromSoftware, 2022, Multiplateforme
- *Fallout : New Vegas*, Obsidian Entertainment, 2010, Multiplateforme
- *Final Fantasy Pixel Remaster*, Square Enix, 2021-2022, Multiplateforme
- *Final Fantasy V*, Squaresoft, 1992, Super Famicom
- *Final Fantasy VI*, Square, 1994, Super Nintendo
- *Final Fantasy VII*, Square, 1997, PlayStation
- *Final Fantasy XVI*, Square Enix, juin 2023, PlayStation 5

- *Final Fantasy Tactic A2 : Grimoire of the Rift*, Square Enix, 2007-2008, Nintendo DS
- *Flower*, thatgamecompany, 2009, Multiplateforme
- *Half-Life*, Valve Corporation, 1998
- *Halo*, Microsoft, depuis 2001
- *Hakuoki*, Idea Factory, 2008-2011, Multiplateforme
- *Hatsune Miku : Project DIVA Mega Mix+*, Sega, 2020, Multiplateforme
- *Hollow Knight*, Team Cherry, 2017-2018, Multiplateforme
- *Ico*, SCE Japan Studio, 2001, PlayStation 2, PlayStation 3
- *Journey*, thatgamecompany, 2012, Multiplateforme
- *Kid Icarus*, Gunpei Yokoi, Satoru Okada, Nintendo, 1987, NES
- *Kingdom Hearts*, Square Enix, Disney, depuis 2002, Multiplateforme
- *Lies Of P*, Choi Ji-Won, Round8 Studio, Neowiz Games, 2023, Multiplateforme
- *Lost Odyssey*, Mistwalker, 2007-2008, Xbox 360
- *Metal Gear Solid*, Kojima, Hideo, Konami, PlayStation, 1998, Japon, 1999, Europe
- *Metroid*, Okada, Satoru, Sakamoto, Yoshio, Nintendo, NES, 1987, Japon, 1988, Europe
- *Minecraft*, Mojang Studios, 2011, Multiplateforme
- *Pac-man*, Namco, 1980, Borne d'arcade, Japon (initialement)
- *Phantasy Star II*, Sega, 1989, Mega Drive
- *Pokémon Or et Argent*, Game Freak, 1999, GameBoy
- *Quake*, id Software, 1996
- *Resident Evil 4 (Remake)*, Capcom, 2023, Multiplateforme
- *Return to Monkey Island*, *Terrible Toybox*, 2022, Multiplateforme
- *Shadow of the Colossus*, SCE Japan Studio, 2005, Multiplateforme
- *Shin Megami Tensei : Persona 4*, Atlus, 2008-2009, PlayStation 2
- *Space Invaders*, Taito, 1978, Borne d'arcade, Japon (initialement)
- *Streets of Rage 3*, Sega, 1994, Mega Drive
- *Super Mario Bros*, Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka, Nintendo, Famicom, Japon, 1985
- *Super Mario Bros. Wonder*, 2023, Nintendo, Nintendo Switch
- *The Witcher*, CD Projekt Red, 2007-2018, Multiplateforme
- *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, Ubisoft, 2015, Multiplateforme

- *Undertale*, Toby Fox, 2015, Multiplatforme
- *Until Dawn*, Supermassive Games, 2015, PlayStation 4
- *Valkyria Chronicles*, Sega, 2008, Multiplatforme

Bibliographie

Ouvrages

- Baroni, Raphaël, *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Malakoff, Dunod, 2020
- Boissier, Jean-Louis, *La relation comme forme : L'interactivité en art* (Nouvelle édition augmentée). Dijon Genève, Les presses du réel, 2008
- Cario, Erwan, *Start ! : la grande histoire des jeux vidéo*, Paris, Editions de la Martinière, 2016.
- Cornillon, Claire, *Sérialité et transmédiabilité : Infinis des fictions contemporaines*, Paris, Honoré Champion éditeur, 2018
- Deves, Cyril, *Le jeu vidéo : au carrefour de l'histoire, des arts et des médias [actes du colloque, Lyon, Ecole Emile Cohl, 22-23 2019]*, Lyon, les Editions du CRHI, 2023.
- Fourmentraux, Jean-Paul, *Digital Stories : arts, design et culture transmédia*, Paris, Hermann, 2016
- Genette, Gérard, *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 2004
- Genvo, Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- Giardina, Max, *L'interactivité, le multimédia et l'apprentissage*, Paris Montréal, l'Harmattan, 1999
- Hoguet, Benjamin, *Interactivité et transmédia : les secrets de fabrication six œuvres qui racontent les nouveaux médias fiction documentaire, journalisme, jeu, bande dessinée, brand content*, Châteaudun, Dixit éditions, 2016.
- Rabau, Sophie, *L'intertextualité*, Paris, Flammarion, 2002
- Ricoeur, Paul, *Temps et récit. La configuration dans le récit de fiction. Tome 2*, Paris, Editions du Seuil, 1991
- Rush, Michael, *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2005

- Saint-Gelais, Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Édition du Seuil, 2011
- Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Editions du Seuil, 1999
- Ter Minassian, Hovig, Coavoux, Samuel, Rufat, Samuel, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012

Essai

- Barthes, Roland, *La mort de l'auteur*, Essai, 1968, Manteia

Thèses

- Marti, Marc, *La Narrativité Vidéoludique : Une Question Narratologique.*, Cahiers De Narratologie, Vol.27 (27), 2014
- Sellier, Hélène, *Littérature Et Jeux Vidéo : Représentations Réciproques*, 2019

Articles

- Krajewski, Pascal, « Le jeu vidéo au défi de l'oeuvre d'art », *Poïétique du jeu vidéo, Appareil* [En ligne], mis en ligne le 31 mars 2021. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/appareil/4149> [consulté le 04.12.2023]
- Krajewski, Pascal, « Retours sur le médium en art », *Retours sur le médium en art, Appareil* [En ligne]. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/appareil/2151> [consulté le 04.12.2023]
- Krajewski, Pascal, « Qu'appelle-t-on un médium ? », *Appareil* [En ligne], mis en ligne le 11 février 2015. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/appareil/2152> [consulté le 06.12.2023]
- Vouilloux, Bernard, « Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique », *Fabula / Les colloques*, Création, intermédialité, dispositif (dir. Philippe Ortel), [En ligne]. Disponible sur : <https://www.fabula.org/colloques/document4419.php> [consulté le 06.12.2023]

- Zind, Alain, « Le gameplay comme prolongement de la construction narrative », Que pense le jeu vidéo ?, *Conserveries mémorielles* [En ligne], mis en ligne le 10 octobre 2018. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/cm/3327> [consulté le 04.12.2023]

Sitographie

Articles d'encyclopédies

- WIKIPEDIA, « Chiptune », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Chiptune> [consulté le 04.12.2023]
- WIKIPEDIA, « Crossover », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Crossover> [consulté le 20.04.2024]
- WIKIPEDIA, « Death Stranding », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Death_Stranding [consulté le 29.11.2023]
- WIKIPEDIA, « Fables (comics) », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Fables_%28comics%29 [consulté le 20.04.2024]
- WIKIPEDIA, « Fanfiction », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Fanfiction> [consulté le 29.03.2024]
- WIKIPEDIA, « Final Fantasy Pixel Remaster », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_Pixel_Remaster [consulté le 29.11.2023]
- WIKIPEDIA, « Genre de jeu vidéo », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Genre_de_jeu_vidéo [consulté le 29.11.2023]
- WIKIPEDIA, « Half-Life (jeu vidéo) », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Half-Life_\(jeu_vidéo\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Half-Life_(jeu_vidéo)) [consulté le 15.11.2023]
- WIKIPEDIA, « Halo (série de jeux vidéo) », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Halo_\(série_de_jeux_vidéo\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Halo_(série_de_jeux_vidéo)) [consulté le 29.03.2024]
- WIKIPEDIA, « Id Tech 2 », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Id_Tech_2
- WIKIPEDIA, « Jeu vidéo indépendant », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vidéo_indépendant [consulté le 01.12.2023]
- WIKIPEDIA, « Jörmungand », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jörmungand> [consulté le 20.04.2024]

- WIKIPEDIA, « Kaguya-Hime », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Kaguya-hime> [consulté le 20.04.2024]
- WIKIPEDIA, « Lapin lunaire », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Lapin_lunaire [consulté le 20.04.2024]
- WIKIPEDIA, « Musique du jeu vidéo », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Musique_de_jeu_vidéo [consulté le 29.11.2023]
- WIKIPEDIA, « Source (moteur de jeu) », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Source_\(moteur_de_jeu\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Source_(moteur_de_jeu)) [consulté le 15.11.2023]
- WIKIPEDIA, « Thèmes LGBT dans les jeux vidéo », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Thèmes_LGBT_dans_les_jeux_vidéo [consulté le 16.12.2023]
- WIKIPEDIA, « Tsukuyomi », *Wikipédia* [En ligne]. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Tsukuyomi#:~:text=Tsukuyomi%20\(月讀\)%20ou%20Tsukuyomi-,la%20déesse%20du%20Soleil%2C%20Amaterasu.](https://fr.wikipedia.org/wiki/Tsukuyomi#:~:text=Tsukuyomi%20(月讀)%20ou%20Tsukuyomi-,la%20déesse%20du%20Soleil%2C%20Amaterasu.) [consulté le 20.04.2024]

Sites Internet

- Clementoss. (2020, 21 avril). « Doom eternal : le mixage audio de la bande-son pointé du doigt. », *Jeuxvideo.com*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.jeuxvideo.com/news/1214506/doom-eternal-le-mixage-audio-de-la-bande-originale-pointe-du-doigt.htm> [consulté le 29.11.2023]
- L'Express. (2019, 7 novembre). « Hideo Kojima, un créateur de jeux vidéo façonné par le cinéma. » *L'Express*. [En ligne]. Disponible sur : https://www.lexpress.fr/culture/hideo-kojima-un-createur-de-jeux-video-faconne-par-le-cinema_2106026.html [consulté le 29.11.2023]
- Sheen. (2017, 19 juin). « *Hideo Kojima partage son amour pour le cinéma, Robert de Niro et Death Stranding* » - *KojiPro.be*. [En ligne]. Disponible sur : <http://www.kojipro.be/hideo-kojima-partage-son-amour-pou-cinema-robert-de-niro-travail-death-stranding/> [consulté le 29.11.2023]

- Levy, B. (2022, 29 décembre). « Quelles sont les différences entre un remake, un remaster, un portage et un reboot, dans un jeu vidéo ? » *Consollection.com*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.consollection.com/jeux-video/dossiers/quelles-sont-les-differences-entre-un-remake-un-remaster-un-portage-et-un-reboot-dans-un-jeu-video--9596.html> [consulté le 29.11.2023]
- *FINAL FANTASY PIXEL REMASTER*. (s. d.). « FINAL FANTASY pixel remaster. » [En ligne]. Disponible sur : https://finalfantasypixelremaster.square-enix-games.com/fr_FR/ [consulté le 29.11.2023]
- De Vries, K. (2021, 31 décembre). « The Hidden Gems of Celeste's Soundtrack » - K.L. de Vries - medium. *Medium*. [En ligne]. Disponible sur : <https://kldv.medium.com/the-hidden-gems-of-celestes-soundtrack-873db3a95792> [consulté le 29.11.2023]
- Gaming Campus. (2023, 10 octobre). « Les métiers du jeu vidéo » *Gaming Campus*. [En ligne]. Disponible sur : <https://gamingcampus.fr/metiers/> [consulté le 01.12.2023]
- Eva. (2023, 12 octobre). « « Le réalisme n'est pas obligatoire » , Ils en ont marre de la polémique sur la peinture jaune dans Resident Evil 4 en répondant aux joueurs. » *Millenium FR*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.millenium.org/news/407702.html> [consulté 20.11.2023]
- JeuxOnline. (s. d.). « Gameplay » *JeuxOnline*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Gameplay> [consulté le 15.11.2023]
- « Gameplay : Définition. » (s. d.). *Ynov Campus*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.ynov.com/definition/gameplay> [consulté le 15.11.2023]
- Unaf, W. (2022, 15 février). « L'intérêt et la jouabilité du jeu. » *PédaGoJeux.fr*. [En ligne] Disponible sur : <https://www.pedagojeux.fr/comprendre-le-jeu-video/linteret-et-la-jouabilite-du-jeu/> [consulté le 20.11.2023]
- Lohrteos. (s. d.). « Half-Life : L'un des précurseurs des FPS modernes, mythique grâce à son impact » *Culture Games - culture, encyclopédie et histoire du jeu vidéo*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.culture-games.com/series/half-life> [consulté le 15.11.2023]
- Vossey.com (s. d.). « Dossiers : Half-Life ». *Vossey.com*. [En ligne] Disponible sur : <https://www.vossey.com/dossier/Half-Life-Half-Life--i55.htm> [consulté le 15.11.2023]

- Ripplinger, M. (s. d.) « The two Phantasy stars. », *camineet.net*, [En ligne]. Disponible sur : <https://web.archive.org/web/20080204060641/http://www.camineet.net/camineet/theories/twophantasystars.asp> [consulté le 16.12.2023]
- Schreier, J. (2020, 21 juillet). « Ubisoft Sexual Misconduct scandal : Harassment, sexism and abuse. » *Bloomberg.com*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse> [consulté le 16.12.2023]
- Popelier, T. (2021, 4 janvier). « Ubisoft était réticent à l’idée de proposer un personnage principal féminin dans Assassin’s Creed. » *Clubic.com*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.clubic.com/mag/jeux-video/actualite-6758-ubisoft-l-editeur-etait-reticent-a-l-idee-de-laisser-le-joueur-incarner-une-femme.html> [consulté le 16.12.2023]
- Turcan, M. (2020, 12 juillet). « Accusations au sein d’Ubisoft : Le directeur créatif Serge Hascoët démissionne. » *Numerama*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.numerama.com/politique/636416-accusations-au-sein-dubisoft-le-directeur-creatif-serge-hascoet-demissionne.html> [consulté le 16.12.2023]
- Baret, J. (2018, 22 septembre). « TÊTU | La France condamnée pour la stérilisation imposée aux personnes trans. » *têtu*. [En ligne]. Disponible sur : <https://tetu.com/2017/04/10/france-condamnee-sterilisation-imposee-aux-personnes-trans/> [consulté le 16.12.2023]
- Mgg. (2012, 15 décembre). « L’homosexualité dans les jeux vidéo. » *Millenium FR*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.millenium.org/news/102183.html?page=2> [consulté le 16.12.2023]
- Censorship, C. T. (s. d.). « Streets of Rage 3. » *Censorship*. [En ligne]. Disponible sur : https://censorship.fandom.com/wiki/Streets_of_Rage3 [consulté le 16.12.0223]
- Calindy. (2021, 18 juin). « Dossier YoRHA : Dark Apocalypse » *Eorzea Times*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.ffxiv-eorzea.com/lore-roleplay-univers/dossier-yorha-dark-apocalypse/2021/06/18/> [consulté le 20.04.2024]
- SQUARE ENIX Ltd. (s. d.). *FINAL FANTASY XIV : Shadowbringers - YoRHa : Dark Apocalypse* | Site spécial. FINAL FANTASY XIV. <https://fr.finalfantasyxiv.com/shadowbringers/contents/yorha/> [consulté le 20.04.2024]

- *Final Fantasy Wiki | Fandom.* (s. d.). https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_Wiki [consulté le 25.04.2024]
- Bdouine. (s. d.). *Cendre/ News.* <https://www.grimoire-cendre.fr/index.php> [consulté le 25.04.2024]
- Dragonflash. (s. d.). *Finaland - Tout sur tous les Final Fantasy.* Finaland. <https://www.finaland.com/> [consulté le 25.04.2024]
- SQUARE ENIX Ltd. (s. d.-a). *FINAL FANTASY XIV & FINAL FANTASY XV - Le nocturne des héros | FINAL FANTASY XIV : The Lodestone.* FINAL FANTASY XIV : The Lodestone. <https://fr.finalfantasyxiv.com/lodestone/special/ffxv/> [consulté le 20.04.2024]
- *The Wolf Among Us - Qui a peur du grand méchant loup ?* (s. d.). JEU.VIDEO. <https://jeu.video/article/the-wolf-among-us-a-peur-grand-mechant-loup> [consulté le 20.04.2024]
- C1r. (2021, 25 avril). De Drakengard 3 à NieR : tout savoir sur l'univers qui mène à Nier Replicant. *Jeuxvideo.com.* <https://www.jeuxvideo.com/news/1393336/de-drakengard-3-a-nier-tout-savoir-sur-l-univers-qui-mene-a-nier-replicant.htm> [consulté le 24.04.2024]

Vidéos

- JV - Jeux Vidéo. (2021, 25 août). RETOUR EN ENFER - Interview de Greg Kasavin, scénariste et designer du jeu [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JqSTSFpJmuo> [consulté le 14.12.2023]
- Universal Soluce. (2020, 13 juillet). Final Fantasy XIV 2.0 - Quête de job - Mage blanc 35 : La colère est une souffrance [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PeObVGiMN1U> [consulté le 14.12.2023]
- RasenRendan. (2021, 17 septembre). *Gotta Wrap to Win ! Tag team fight with Noctis ! | FFXIV Garuda Boss Battle (Final Fantasy XV event)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4bAhezfhHdJU> [consulté le 20.04.2024]
- Mikoto XI. (2018, 19 décembre). *Garuda est dans Final Fantasy XV ! (FFXV x FFXIV)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-BqVEjI9oYE> [consulté le 20.04.2024]

- FINAL FANTASY XIV. (2019, 3 février). *FINAL FANTASY XIV x FINAL FANTASY XV Collaboration Trailer* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_o-CtZGjJGc

Podcast

- Aventures fiction, discussions sur les comics. (2021, 29 juin). L'univers de Fables, avec Victoria Lagrange, universitaire [Podcast]. Podcasts-français.fr. <https://podcasts-francais.fr/podcast/aventures-fiction-discussions-sur-les-comics/l-univers-de-fables-avec-victoria-lagrange-univers> [consulté en octobre 2023]

Index des noms propres

Advanced Microcomputer Systems.....	124
Alain Zind.....	20
Alexander S. Douglas.....	7
Anne Besson.....	41
Barthes.....	77, 128
Boris Solinski.....	105
Capcom.....	124 sq.
CD Projekt Red.....	124 sq.
Choi Ji-Won.....	125
Disney.....	44, 59, 125
Extremely OK Games.....	124
FromSoftware.....	14, 34, 124
Fusajiro Yamauchi.....	7
G�rard Genette.....	43
Greg Kasavin.....	28, 76, 81, 134
Guofan Xiong.....	29
Hideo Kojima.....	131
Hom�re.....	4
Hovig Ter Minassian.....	85
id Software.....	124 sq.
Jean Raymond.....	79
Jean-Marie Schaeffer.....	37
Keith Oatley.....	105
Koji Kondo.....	74
Konami.....	124 sq.
Masayoshi Soken.....	12
Mistwalker.....	125
Mojang Studios.....	125
Namco.....	125
Neowiz Games.....	125
Nintendo.....	7, 10, 25, 74 sq., 77, 86, 124 sq.
Nobuo Uematsu.....	12
Obsidian Entertainment.....	124
Pascal Krajewski.....	86, 105
Piers Bishop.....	31, 124
Richard Saint-Gelais.....	41, 43
Robert Dvorak.....	7
Round8 Studio.....	125
Samuel Coavoux.....	85
Samuel Rufat.....	85
Satoru Okada.....	125
SCE Japan Studio.....	125
Sega.....	25, 125 sq.
Serge Hasco�t.....	26, 133
Shigeru Miyamoto.....	74 sq., 77, 125

Sophie Rabau.....	43, 77
Spicy Horse.....	124
Spike Chunsoft.....	124
Square Enix.....	11, 55, 67, 124 sq.
Squaresoft.....	124
Supergiant Games.....	46, 49 sq., 124
Supermassive Games.....	126
Taito.....	125
Takashi Tezuka.....	74 sq., 125
Team Cherry.....	125
Team Ico.....	34
Telltale Games.....	124
Terrible Toybox.....	125
thatgamecompany.....	32, 125
Toby Fox.....	126
ubisoft.....	133
Ubisoft.....	25 sq., 124 sq., 133
Valve Corporation.....	10, 19, 124 sq.
William Shakespeare.....	61
Xavier « MisterMV » Dang.....	12
Yoji Shinkawa.....	9

Table des illustrations

Illustration 1: Le héros que l'on incarne dans le jeu Dragon's Lair. Capture d'écran de l'animation d'ouverture du jeu arcade.....	8
Illustration 2: La princesse que doit sauver le héros. Capture d'écran de l'animation d'ouverture du jeu arcade.....	8
Illustration 3: Suite du manuel du jeu vidéo Metroid et décrivant là où débute le jeu.....	8
Illustration 4: Extrait du manuel du jeu vidéo Metroid racontant l'histoire.....	8
Illustration 5: Extrait du manuel du jeu Kid Icarus : Ci-dessus, les monstres du jeu.....	9
Illustration 6: Extrait du manuel du jeu Kid Icarus, le personnage de Pit (en haut à droite) répond aux questions.....	9
Illustration 7: Extrait du manuel du jeu. Ci-dessus deux des personnages principaux du jeu.....	10
Illustration 8: Le combat au tour par tour comme il est présenté dans le jeu Final Fantasy VII.....	16
Illustration 9: Capture d'écran du jeu vidéo Resident Evil 4 : Remake, montrant la peinture jaune sur une caisse cassable.....	18
Illustration 10: Portrait d'Eurydice.....	27
Illustration 11: Portrait d'Orphée.....	27
Illustration 12: Portrait de la déesse Déméter.....	27
Illustration 13: Le·a joueur·euse ayant les contrôles.....	30
Illustration 14: Le·a joueur·euse devant guider son·a camarade.....	30
Illustration 15: Capture d'écran du jeu Pokémon Or et Argent, sortie en 1999 sur GameBoy par Game Freak.....	31
Illustration 16: Capture d'écran du jeu Dichotomy, sortie en 2019 environ.....	31
Illustration 17: Cartouche de jeu de Dichotomy.....	32
Illustration 18: Cartouche de jeu de Pokémon version Or.....	32
Illustration 19: Capture d'écran du jeu Flower.....	33
Illustration 20: Capture d'écran du jeu Journey et son décor désertique.....	33
Illustration 21: Shadow Of The Colossus. La capture d'écran ci-dessus date de la version PlayStation 4 sortie en 2018.....	34
Illustration 22: Capture d'écran du jeu Elden Ring, représentant l'immense arbre ErdTree.....	35
Illustration 23: Buste représentant Zeus découvert en Italie.....	46
Illustration 24: Représentation de Zeus tenant un éclair, amphore du Peintre de Berlin -480/-470...46	46
Illustration 25: Les neuf dieux de l'Olympe du jeu Hades.....	47
Illustration 26: Représentation de Zeus dans Hades.....	48
Illustration 27: Chromolithographie représentant Lakshmi (entre 1848 et 1906).....	52
Illustration 28: Lakshmi comme elle apparaît dans FFXIV.....	52
Illustration 29: Tsukuyomi comme elle apparaît dans le jeu Final Fantasy XIV Online.....	53
Illustration 30: Capture d'écran du jeu The Wolf Among Us. Nous pouvons voir les personnages de Bigby Wolf et Snow.....	59
Illustration 31: Montage représentant Cid, comme il apparaît dans les 16 jeux principaux.....	67
Illustration 32: Capture de jeu de la Tour de Babil dans Final Fantasy IV.....	70
Illustration 33: Capture de jeu de l'intérieur de la Tour de Babil dans Final Fantasy XIV Online....	70
Illustration 34: Illustration des six armes du jeu Hades.....	88
Illustration 35: Illustration représentant les dieux de l'Olympe et Chaos du jeu Hades.....	88
Illustration 36: Ennemi du jeu Hades, se nommant skullomat.....	91
Illustration 37: Capture d'écran du jeu Hades, représentant le Pact of Punishment.....	93

Illustration 38: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online lors de la création d'un personnage montrant la sélection d'une classe.....	96
Illustration 39: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, montrant une zone d'attaque circulaire.....	97
Illustration 40: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, représentant la première liste de donjons débloqués.....	98
Illustration 41: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, représentant la première liste des défis débloqués.....	99
Illustration 42: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, représentant différents défis à difficulté élevée de l'extension A Realm Reborn.....	100
Illustration 43: Capture d'écran du jeu vidéo The Wolf Among Us, illustrant une phase de QTE. .	103
Illustration 44: Capture d'écran du jeu vidéo The Wolf Among Us, illustrant une phase de prise de décisions.....	104
Illustration 45: Capture d'écran du jeu Final Fantasy XIV Online, illustrant la création de personnage.....	106
Illustration 46: Capture d'écran d'une question à choix multiples de l'enquête.....	113
Illustration 47: Capture d'écran du résultat de l'enquête sur les jeux du corpus.....	113
Illustration 48: Capture d'écran de l'enquête, illustrant les pourcentages de réponses obtenues concernant l'oubli des écrans et des contrôleurs une fois en jeu.....	114
Illustration 49: Capture d'écran de l'enquête, illustrant les réponses à la question à choix multiples sur les éléments immersives du jeu vidéo.....	115